



Septembre 2003

JEU DE ROLES

15h30

Arrivée d'Antoine, premier arrivé, et pour cause, il n'existe pas encore dans l'univers qui s'ouvre à lui. Quelques paroles d'usage pour faire connaissance, auxquelles suivront rapidement quelques jets de dés, quelques descriptions et éclaircissements, c'est ainsi que naquit Tonial, un Elfe Sindar Ménestrel, ordre non encore choisi auparavant.

17h45

Pierre et Valérie nous rejoignent, une Elfe maîtresse du savoir (je ne sais qui est ce "savoir" en question, mais quelle chance il a...) et un Humain Guerrier. Le groupe se forme, Claire, Elfe Enchanteresse, étant déjà présente avant les autres, et préparant avec moult délicatesse et maîtrise le gratin de pâtes qui serait partie du repas précédant le début de la nouvelle aventure de nos zéros...pardon, nos héros.

18h00

Philippe se joint à nous en tant que Nain Roublard (rien qu'à voir la tête de sa fiche de personnage, on voit bien là qu'il s'agit d'un nain ^_^). L'équipe est au complet, les festivités peuvent débiter.

19h00

Après que chacun ait jeté un oeil (voire les deux, chacun son truc) sur son personnage pour se rafraîchir la mémoire quant à ce qu'il est et quelles sont ses compétences, fut entamé avec joie l'apéritif, histoire de patienter avant que le repas, quelque peu en retard, soit prêt. Enchaînement réussi et chacun trouva de quoi commencer le scénario le ventre plein.

22h30 (environ)

Le moment tant attendu arrive enfin... Elrond, dont la présence prouve, si besoin est, à nos héros qu'ils en sont, les a une fois de plus (ce qui fait déjà deux, c'est tout dire) envoyés en mission, mais cette fois-ci dans les plaines de la région du Rohan.

Ayant gagné la confiance des seigneurs locaux par de menus travaux, notre groupe fut demandé par l'un d'eux afin de leur donner une mission quelque peu plus importante : escorter un seigneur Rohirrim, nommé Néméthod, jusque chez l'un de ses amis, pour une partie de chasse entre nobles. Suite à un voyage fort tranquille, (entrecoupé du gâteau au chocolat et de la tarte aux prunes préparés, là encore, par Claire) Néméthod et son escorte arrivèrent à la "Maison Mitheneld" où le rendez-vous était fixé. Après avoir pris connaissance des présents et des lieux, nos joueurs furent surpris de voir que cette partie de chasse n'était qu'une supercherie qui cachait en réalité une réunion de seigneurs extrêmement importante pour la survie du royaume! L'escorte était donc bien plus que ce qu'il semblait être. Et c'est à la suite d'une soirée-débat qui s'allongea jusqu'au milieu de la nuit (dans le jeu, faut suivre que diable...), que fut assassiné Néméthod, et cela dans une situation tout-à-fait non inconfortable pour nos joueurs : montant la garde devant le seul accès de la chambre de leur protégé, ce fut eux qui découvrirent le corps. Fort heureusement, la découverte d'un passage secret fort bien dissimulé permit de les discréditer et de mettre la main sur le vrai coupable. Se découvrit alors une machination, visant à faire tomber le royaume, orchestrée par un certain Ghalfryd, un Dunlending voleur de Méaras (chevaux de très grande qualité et fort rares). Ayant suivi sa trace, nos héros vont récupérer les Méaras dans une forêt et retrouver Ghalfryd, lequel sera assassiné sous leurs yeux par un carreau d'arbalète, provenant d'un être inconnu chevauchant une bête énorme, et...c'est là que venues 5h30 du matin nous nous sommes arrêtés pour que chacun regagne son petit lit douillet, la fin à la prochaine séance ;-)

La citation du jour : "on a beau être un héros, on n'en est pas moins homme avant tout".

Junior, qui espère que les séances de jeu seront encore nombreuses ;-)))