

Stratégies d'approche (petite histoire rôliste)

Vidolan (humain, archimage niveau 5), Sani (semi-homme – i.e. petit-gens, hobbit ou halfling –, voleur monte-en-l'air niv. 4) et Fafnir (semi-naine, guerrière niv. 6), voyagent ensemble depuis plus d'un an déjà. Après moult aventures, ils se retrouvent dans la cité lacustre d'Al-Kaarazz, en mission pour le mentor de Vidolan. Ils sont à la recherche d'un autre de ses apprentis, un certain Wierdy, qui lui a volé un livre rare. Le problème, c'est que cet homme, se sachant pisté de près, s'est fait arrêter pour avoir insulté un officier de la ville. Ainsi, il se retrouve détenu dans les geôles de l'île-prison d'Al-Kaarazz, sise au centre du vaste lac. Les trois amis font le point à l'auberge mal famée du Rocher Noir, donnant sur les quais.

Attablés auprès d'une fenêtre du rez-de-chaussée, les aventuriers scrutent l'horizon, guettant les navettes militaires qui seules ont le droit d'aller jusqu'à l'île inaccessible. Quant aux quelques bateaux de pêche qui sillonnent le lac, ils sont systématiquement contrôlés.

– Bon, on va quand même pas y aller à la nage ! Alors, qu'est-ce qu'on fait ? interroge Sani, le nez dans sa bière.

– Je n'en sais rien ! Il a été malin ; nous étions à deux doigts de lui tomber dessus ! commente Vidolan.

– Et ce bailli qui ne veut rien entendre ! Crois-tu que Wierdy a caché le livre ou qu'il s'est fait arrêter avec ? demande Fafnir.

– Moi, je ne prendrais pas un tel risque ! intervient le monte-en-l'air. Wierdy a dû le planquer dans un endroit qui restera sûr jusqu'à sa sortie ! Enterré quelque part ou dans une bonne cachette protégée par des pièges magiques !

– Sani a raison, ce qui n'arrange pas nos affaires ! Nous devons lui parler et le convaincre de nous livrer le grimoire, mais pour ça, il va falloir entrer !

– Ou alors, on attend que sa peine soit finie !

– Attendre ! Il en a pris pour plusieurs mois ! Ils rigolent pas, par ici ! Hé puis, ce serait prendre le risque de voir Wierdy disparaître encore ! Il a voulu gagner du temps, et il a plus d'un tour dans son sac ! Non ! Il faut agir maintenant ! En plus, mon maître a besoin de ce grimoire pour le prochain solstice, l'as-tu oublié ? Or, ce n'est plus que dans trois semaines !

– D'où ma question : que faisons-nous maintenant ?...

Les solutions légales étant sans recours, les trois compagnons durent réfléchir à un stratagème. Étudiant les mœurs de la forteresse, ils découvrent qu'un capitaine est plus facilement accessible ou, du moins, plus aisé à trouver. En effet, celui-ci passe boire un coup à la taverne du

Rocher Noir, chaque soir, en revenant du pénitencier.

Tout comme le bailli, ce capitaine peut octroyer des sauf-conduits pour visiter les geôles et leurs prisonniers. Mais, également comme le bailli, il a une réputation d'intransigeance. L'aborder de front ne pouvant être que contre-productif, comme ils l'apprennent d'ailleurs en voyant d'autres visiteurs se faire refouler sans ménagement, une approche plus subtile s'impose aux aventuriers. Sani, le premier, propose quelque chose.

– Attends, ça ne marchera pas ton truc ! Il est forcément meilleur qu'un halfling à ce jeu-là ! lui déclare Fafnir.

– Non mais qu'est-ce que tu crois ! Nous sommes réputés pour être de bons vivants et, en plus, j'ai un bonus racial de + 30 contre le poison ! Je te signale que c'est le meilleur de tous !

– OK, au temps pour moi ! Bon, ben, vas-y alors !

Aussitôt dit, aussitôt fait ! Le soir venu, Sani aborde le capitaine à la taverne de l'auberge, lui offrant de trinquer avec lui. Le chef de la garde ne refusant jamais une bière, il accepte de bon cœur, puis offre lui-même sa tournée. Sani, qui sait se faire apprécier, raconte certaines de ses aventures, tout en continuant à étancher sa soif et celle du soldat.

De fil en aiguille, ils burent beaucoup, et c'était bien ce que souhaitait Sani : faire rouler sous la table le capitaine pour lui soutirer une signature sur un laissez-passer. Malheureusement, c'est lui qui roula comme un petit tonneau sur le plancher de l'auberge !

Quand ses amis le récupérèrent, ils ne se privèrent pas de se moquer de lui, puis se fut au tour de Vidolan d'avoir un plan. Le lendemain, c'est lui qui descend à la taverne. Parfois, le capitaine jouait aux dés avec des habitués ; Vidolan s'approche donc et lui propose une partie. Ils misèrent leurs pécules, et le jeu dura longtemps avant dans la nuit. Vidolan, confiant en sa dextérité de magicien, était sûr de finir par l'emporter, et il espérait convaincre le chef des gardes de miser un sauf-conduit. Malheureusement, le jeune archimage y perdit tout son argent !

– Alors, apparemment, vous êtes deux incapables ! Je n'ai plus qu'à intervenir ! décrète Fafnir.

– Et on peut savoir comment tu comptes t'y prendre ?

– Hé bien, puisque je suis la fille du groupe, je vais le séduire, voilà tout !

– Cette idée ne me plaît pas ! déclare Vidolan.

Ne tenant pas compte des réticences de son ami, la guerrière aborde à son tour, le troisième soir, le capitaine. Cependant, et malgré tous ses efforts, elle ne réussit qu'à mettre en colère ce digne représentant de la loi. De retour dans leur chambre collective, elle s'en émeut.

– Je suis dégoûtée ! Ce type est un vrai goujat !

– C'est pas parce que nous, on t'adore, que ton charme est infaillible !

– Hé puis de toute façon, je vois mal comment tu aurais pu réussir. Rappelle-moi combien tu

as en charisme ? demande narquoisement le hobbit.

– Quatorze, mais c'est à cause des cicatrices !

– Ah ben d'accord ! C'est plutôt que t'as mis tous tes points dans les carac. de bourrin, oui !

– Mais non, heu ! Hé puis d'abord, je te rappelle que je suis une semi-naine ! Chez nous, les cicatrices, c'est très sexy !

– Mais... Le chef de la garde, c'est un nain, justement !! s'exclamèrent, hilares, les deux compagnons.

– Hum... Vous avez peut-être raison, j'ai choisi une mauvaise stratégie ! Demain, j'y retourne et je vais le battre, cette fois !

Cependant, le lendemain matin, nos amis se rendent compte qu'ils n'ont plus beaucoup d'argent, entre la boisson et le jeu des soirs précédents. L'aubergiste qui, à l'occasion du petit-déjeuner, s'inquiète de son salaire, leur demande d'acquitter leurs notes.

– Ah ! Ce n'est pas possible ! Ma bourse a disparu ! s'exclame Fafnir, qui se retrouve elle-même à sec. Au voleur !

– Quoi ! Vous sous-entendez que mon auberge est mal fréquentée ?! lance l'aubergiste en sortant un gourdin de sous son bar. Réglez-moi ce que vous me devez ou gare à vous !

– Parce que vous croyez me faire peur ! le tance Fafnir.

– Allons, ne nous fâchons pas ! Nous allons retrouver cette bourse, et nous allons vous payer ! s'interpose Vidolan.

Mais d'autres clients de la taverne, toujours prêts à chercher querelle, accusent les étrangers de tous les maux ! Des noms d'oiseaux fusent, certains traitant Sani de fils de gobelins et Fafnir de fille de kobolds ! Inutile de dire que les choses s'emballent alors ! Et comme si la situation ne pouvait être pire, le capitaine des gardes qui passait non loin avec ses hommes, en route pour la prison, à ce tapage entre dans l'auberge.

– Qu'est-ce que c'est que ce foutoir ?! Allez, tout le monde au trou, et que ça saute !

Ainsi, les aventuriers eurent ce qu'ils voulaient : ils se retrouvèrent au bain ! Mais pour y apprendre que celui qu'ils poursuivaient venait d'être libéré sous caution ! Moralité : quand ça veut pas, ça veut pas !

Auteur : David Turambar.

<https://www.atramenta.net/authors/david-turambar/70062>