

Naheulbeuk, Le Rituel de Limis

Mon premier scénario original

Avec :

Sneako, le fourbe voleur à la fine lame. Niveau 2

Romanite, le robuste nain alcoolique. Niveau 2

Brodgenn, le fier nain aux haches acérés. Niveau 2

Thilawen, l'elfe noire nécromancienne. Niveau 1

C'est à la Taverne du Chien qui Pleure de Valtordu que sont attablés Archibald, Sneako et Romanite. Le vieil homme leur parle des soucis de la ville, en effet les animaux ont des comportements étranges : des poules qui tuent des renards, des chevaux qui grimpent aux arbres, des coqs qui ont peur du grain, mais pire encore, la bière est moins bonne !

Archibald leur demande donc de s'activer à résoudre ce mystère, moyennant salaire.

Nos deux gusses partent alors respectivement chez le boucher et en ville, Romanite fait alors une "grande" découverte chez le boucher : un compatriote nain !

Ils font vite connaissance et partent ensemble au point de rendez vous, Romanite ayant la ferme intention de recruter le nain, Brodgenn dit "Petit Corps Malsain" dans la compagnie.

De son côté, Sneako interroge des paysans qui lui affirment tous que le début des événements coïncident avec l'arrivée du vieil apothicaire en ville, Sneako rejoint alors son compagnon et fait la connaissance de l'autre nain, qui semble ne pas être en rade de Chiantos, ils décident alors d'aller voir le vieux vendeur de plantes qui leur révèle qu'il sent dans la ville une présence maléfique provenant du château, nos amis sortent donc du bazar et se dirigent vers la demeure seigneuriale, ils croisent en chemin une elfe noire se dirigeant au même point qu'eux, Brodgenn l'interpelle alors avec un bouquet d'insultes bien choisies pour lui demander où qu'elle vas celle là ?

La Drow réponds (impoliment) qu'elle vas au château sale nain !

Le nain tente alors de la frapper, mais se loupe, sa compagnie lui demande ce qui se passe et il réponds que cette salope d'elfe veux nous piquer l'expérience !

Ils décide alors de construire une balise pour lui tirer dessus avec ou bien de creuser un trou de lui jeter des rochers pour qu'elle tombe dedans, pendant ce temps l'elfe est déjà aux portes du château qu'elle trouve fermés, le nain et sa bande arrivent alors, l'insulte, et lui demande ce qu'elle fout ici, ce à quoi elle réponds qu'elle a sentie une aura magique et veux voir de quoi il s'agit, elle s'intègre donc (sans grand plaisir) à la compagnie, qui est toujours devant la porte ...

Ils ne trouvent rien pour rentrer et donc ils s'accordent sur le fait d'aller chez le serrurier, que Brodgenn menace de voir sa hache de plus près si il refuse, tenant à sa vie il accepte et leur donne la clé.

Ils rentrent donc au château, désert, et partent dans le bureau du seigneur qu'ils fouillent et ils trouvent un passage pour aller aux souterrains où ils trouvent des traces de sang, après avoir défaits 3 rats, ils trouvent un tas de gardes démembrés et gisant dans leur sang, la magicienne détecte bel et bien l'aura magique dans la pièce voisine, où ils trouvent deux cultistes de Tzinntch (se qui explique le massacre) qu'ils tuent, au prix d'une jambe de nain, et des frais de celui ci pour que l'elfe accepte de la lui recoller et de le soigner, ils trouvent alors un mot sur lequel un certain Zalnar demande à ses cultistes de le rejoindre à la pleine lune aux ruines de Limis pour accomplir leur destin, les aventuriers prennent le mot, utilisent les robes de cultistes pour se déguiser (ils font croire que les nains sont prisonniers) et retournent au rez-de-chaussé puis montent à l'étage où ils trouvent deux gardes qui, en les voyant déguisés ainsi les attaques pour l'un et fuis pour l'autre, car, apparemment, ces salauds ont tués la châtelaine, le garde est tué d'un combo de Brodgen qui est ambidextre, ils se concertent pour savoir que faire quand ils sont interrompus par une quinzaine de gardes qui les somment de se rendre, ils rétorquent en décrivant leur plan, et après coup, sont récompensés par le seigneur qui leur explique que ces puissants (?) cultistes avaient réduits en cendre sa femme ainsi que maints gardes et qu'ils n'arrivaient pas à débusquer.

La fine équipe rentre donc à la taverne et se concertent, pour finir sur l'avis de se rendre aux ruines à la pleine lune, qui est le lendemain, ils font donc le chemin et arrivent aux ruines, qui de plus prêt semblent avoir été réaménagées en donjon.

L'entrée et ses quatre gardes orcs sont habilement passés par un subterfuge de prisonniers et de cultistes sacrificateurs, puis le voleur demande à un orc de le conduire aux cuisines, ce que l'orc accepte.

Rendus là bas, et en présence d'un cuisinier gobelin ambidextre qui veut titiller le nain, ils massacrent un peu de personnel, discrètement toutefois, ils décident alors de couper le gobelin en deux et de le mettre dans la marmite, puis d'y vider tout les épices et de remplir les pots maintenant vides avec l'orc qu'ils coupent en morceaux, tout ce bruit attire les orcs du corps de garde voisin qui n'entreront pas car le voleur déguisé monte la garde et le leur interdit, de plus il décide de les amadouer avec le ragoût de gobelin, mais les orcs comprennent que quelque chose ne va pas parce que ce n'est pas normal qu'un cultiste leur serve à manger, ils attaquent donc mais le voleur se replie dans la cuisine, les forçant à se battre seul face aux aventuriers.

Après le massacre, Romanite succombe à un appel du tonneau longue distance et s'enfuit au plus vite à la plus proche taverne, il est alors hors course pour l'aventure.

Le fait est que le joueur était contraint de s'en aller et les autres ont décidés de finir le scénario

Après une brève inspection de l'étage et un examen de Priaka critique sur un verrou de Klonur, ils montent au premier et fouillent les appartements de Zalnar, où ils trouvent un code, ils décident donc de redescendre pour l'essayer sur le verrou, ce qui fonctionne, ils défoncent donc la porte, fermée par une barre de bois de l'autre côté et parviennent

directement à la salle du rituel, où ils défont Zalnar, bien aidés par ce dernier qui s'envoie lui même une boule de feu majeure à 14 de dégâts, ils rapportent des preuve de leur réussite et sortent sans faire d'histoire, cela dit, Brodegenn en fera plus quand au montant de la récompense, ce qui vaudra une mâchoire déboîté et une bourse en moins au pauvre Archibald, ils seront donc contraints de quitter le village, dans lequel ils sont désormais interdits de séjour.