

Nabeulbeuk, L' Orbe de la Liche

Une partie de 8h non stop ! Autant dire qu'à la fin (4h du mat') on était bien crevés :)

Avec :

Brodgenn à la Corne Meurtrière, le nain aux haches acérées. Niveau 3

Aros, le drow fétichiste des cubes de feu. Niveau 3

Thilawen, la nécromancienne drow. Niveau 3

Sneako, L'assassin lâche. Niveau 3

Romanite, le nain dont les PR n'ont d'égales que sa lenteur. Niveau 2

L' Ogre, PNJ amoureux de la nécro !

Tout commence au Temple de la Bière à Mlinej, où Brodgenn rejoint ses compagnons, avec sa hache flambant neuve !

(rappelons le, il s'agit d'une hache double runique à manche-pieu en corne de licorne, donc relique, ID+5 à pénétration totale des armures magiques (corne) ou ID+7 critique de 1 à 3 contre les Guerriers Maudits ! (fer))

Ils décident de se rendre au bureau des emplois car cela fait un bail qu'il n'ont pas fait grand choses, Ils y arrivent donc et feuilletent les propositions, puis se mettent d'accord pour "L'orbe de la liche", décision motivée par les 6000 PO promises en récompense.

Ils vont donc voir leur commanditaire au 2 rue des Rousses qui leur précise le lieu exacte : une colline proche de la mine de Trudil où se dresse une crypte millénaire, ils devront y dérober une orbe magique pour que le commanditaire Trivas Dourteck l'analyse, étant un spécialiste des objets occultes.

Ils se mettent vite en route et le voyage est mouvementé, en effet le premier jour, ils rencontrent 4 brigands ambidextres qui veulent en découdre !

Au final deux seront, respectivement, coupés en deux par Brodgenn et démembrés par l'ogre qui a bien rit en disant " Groudouf Sprotch ! HukHukHuk !"

Mais avant de mourir le dernier touche Romanite à un point vital, ce dernier succombera de peur, à cause des mages ayant été radin au début et ratant leurs soins en suite, il sera achevé par Thilawen qui se demanda ce qui arriverait en appuyant là ? EV -2, décès...

Un point de destin plus tard,

L' ASSASSIN GAGNE UN NIVEAU

Après une nuit paisible, non sans que le Brodgenn ne massacre une troupe d'écureuils berzerk qui convoitaient sa bourse, ni sans Qu' Aros n'invoque une poule de feu pour se venger du coq qui les as réveillés (ce qui marcha, le coq étant un peu lubrique, il fut cuit à point par le flamboyant

gallinacé) ils repartirent vers la crypte.

Vers 14 heures, une ombre menaçante passe alors au dessus d'eux, puis un cri retentit, et, dans une bourrasque, atterrit un dragon de banlieue !

-Wesh le dragon

-AZZY t'est du ghetto !

Deux mandales de Crôm plus tard, le combat s'engage

Note du MJ :

Je fus alors sidéré par ce qui suivit...

L'ogre évite l'attaque du monstre écailleux et réussit à lui enlever 18 EV, Brodgenn suit avec un double coup de hache santé, sa technique favorite, et retire 26 EV au dragon ! Thilawen, d'un coup de bâton bien placé, crève alors l'oeil de la bête, Sneako décoche alors une flèche qui se plante dans l'œil restant du Vers, désormais aveugle.

Le dragon passe alors en mode Berzerk mais il est trop tard, sa cécité le handicape trop et il péris sous les coups de nos aventuriers !

Ils pillent le cadavre puis reprennent leur chemin, arrivant dans la soirée à la colline.

Après une brève halte, la compagnie commence son ascension, la colline semble morte, les végétaux son flétris et des carcasses d'animaux jonchent le sol ...

La crypte dépasse du sol, une coulée de lave sèche dont des membres calcinés sortent s'étalant en guise de paillasson, nos héros s'y engouffrent ... Sauf l'ogre qui est trop grand !

L'endroit est malsain et Aros réussit une détection de Flumitor critique, hélas il ne verra que le rez de chaussé, le reste étant emplis de ténèbres que même sa nyctalopie ne saurait percevoir ...

Ils arrivent à la première porte, devant laquelle un tas de cendre repose en signe d'avertissement.

Note du MJ :

Je leur ai fais une description de l'endroit le plus glauque possible (ce qui n'as pas eut l'effet escompté, maudits esprits tordus) de l'endroit pour bien faire ressentir le danger.

Brodgenn qui décide de prendre ses ... en mains et part alors ouvrir la porte, tout en se couvrant de peau de dragon !

Et grand bien lui en a pris car (connaissant la série audio, il à de suite compris la signification du tas de cendre) en tournant la poignée, Un Claptor de Mazrok se déclencha !

La peau de dragon lui offrit une protection convenable contre le feu, mais pas contre les 4 squelettes et la goule qui se trouvaient derrière la porte, le combat s'engage alors.

Les ennemis sont défaits sans incidents puis ils décident d'avancer, Romanite en premier du fait de

sa résistance, mais c'était sans combiner les facteur PR 9 et escaliers !

Le nain se vautre donc et arrive en bas, dans le noir total, il décide d'avancer, et rate une "épreuve de chance" ce qui le fait tomber dans un trou de 3 m ...

Ses compagnons descendent les escaliers sans encombres et Aros éclaire la salle de son bâton, seuls lui et Thilawen peuvent voir la salle en entier mais la lumière magique suffit amplement aux gusses pour voir à 11 mètres, sortent alors d'une salle à droit 3 squelettes et 2 nécrophages qui entament le combat, ce dernier est assez long, bien que facile (Brodgenn ayant commencé en tranchant les deux jambes d'un nécrophage en un assaut), ce qui permet donc au barbu dans son trou de penser à retirer son bouclier pour pouvoir grimper à la corde que son compatriote lui a lancé.

Il sortit donc de la fosse pour finir le dernier mort-vivant, puis saute dans la fosse pour récupérer son bouclier, il faudra que 3 personnes tirent sur la corde pour l'en refaire sortir ...

Ils avancent dans la pièce et tombent sur une double porte fermée par un verrou magique, il y a une énigme inscrite dessus :

Silencieux en mailles brillantes,

Je respire sans souffle,

Froids comme la mort.

Note du MJ :

Oui, je n'ai aucune honte à récupérer les énigmes de Tolkien ! (mais j'ai au moins la décence de les modifier)

"La Liche !" s'exclame Thilawen

le vent et d'autres réponses fusent, mais rien ne se passe ...

Ils font alors attention à un petit tableau magique, à côté, composé de sigles étranges, après réflexion, Romanite appuie sur l'un d'entre eux au hasard et des fléchettes empoisonnées frappent Brodgenn !

Des pas se font entendre, pourtant ils avaient fouillé l'endroit, il s'agit en fait des cadavres que contenait la salle de gauche qui se sont animés à cause du piège, ils sont défaits en vitesse, Thilawen réussissant à créer un sort entropique qui lui fit prendre le contrôle d'un des squelettes, puis l'énigme reprends et Aros se souvient alors de ses cours de troisième année où il étudiait les langues et dialectes perdus de la terre de Fangh, ce qui rafraîchis la mémoire de Thilawen également, après rapide inspection, Aros reconnaît du Proto-Vontorzien Inférieur !

Les mages commencent l'inspection et Thilawen reconnaît le symbole "papillon", puis Aros se rends compte qu'il avait séché le cours sur le Proto-Vonzorien Inférieur, car le Proto-Vontorzien Supérieur était bien plus intéressant, évidemment ! (flumble).

Après quoi Sneako appuie au pif sur une touche et Brodgenn se reprends un dard empoisonné...

Thilawen décode alors le glyphe "Poisson" et la réponse lui est claire : elle appuie dessus et la porte

s'ouvre !

Hélas elle s'ouvre sur une salle où font face une goule, 3 nécrophages, et 4 squelettes, Aros enclenche sa protection magique de flammes qui inflige des dégâts au contact sur Romanite, qui fonce dans le tas et capte l'attention des mort-vivants, après avoir tués quelques ennemis, il est infecté par le poison de la goule et vomira 1 fois par heure pour le restant de l'aventure ...

Le combat étant trop lent, et perdu d'avance pour les créatures, le Dieu des Flammes décide d'aider son disciple et les ennemis restants périssent de combustion spontanée.

Note du MJ :

Le combat était trop long et les joueurs commençaient à s'en désintéresser donc il fallu prendre des mesures ...

Ils pillèrent la salle et les pièces adjacentes puis repartirent en descendant les escaliers vers les ténèbres obscures...

En bas de ceux ci les attendaient trois guerriers maudit !

Le combat fut acharné des deux bords et quelques critiques fusèrent, Brodgenn s'illustra grâce à sa hache, faite pour tuer ces sales monstres et, le dernier ennemi déchu ...

LE NAIN, BARBU, CHIANT ... ET AVEC DEUX HACHES GAGNE UN NIVEAU

Ils fouillent l'ancre des maudits, trouvent de bonnes bricoles et ouvrent la porte de la prochaine salle, ce qui à tout naturellement effet (grâce à un flumbe de détection d'Aros) de faire s'endormir nos deux drows, une fléchette dans le cou ...

Ils entrent donc 10 minutes plus tard car les nain ont vigoureusement secoués les mages.

Ils sont dans une grande salle, avec 4 pièces adjacentes, ils fouillent les deux premières où ils trouvent des cadavres qu'ils détruiront sans hésiter (pas deux fois la même chose non mais !) puis s'avancent à la moitié de la pièce.

C'est alors que les doubles portes du fond s'ouvrent, une liche s'y tiens en lévitation, et hurle "MEURS", le rayon de la mort se matérialise dans sa main et touche sa cible : Romanite, ainsi que le reste des aventuriers par dommages collatéraux, c'est la charge !

Brodgenn lance sa relique mais se loupe, de même pour la flèche de l'assassin, le corps à corps s'engage et la liche se concentre, mais Brodgenn mets fin à sa canalisation d'une bonne "Torgnole Façon Gurdil".

La liche se sent en danger et exécute sa technique fétiche : elle repousse tout le monde dans ses deux mètres et leurs vampirise 3 EV, ils étaient 4 au contact...

La créature aura juste le temps de lancer son haleine de tombe avant de succomber, les aventuriers son hélas en bien mauvais état, dont Romanite qui a subit de lourds dégâts et s'est

évanouit Il est donc soigné et remis sur pied par Aros, mais Thilawen voulant lui donner un peu plus d'EV déclenche un sortilège entropique !

Cela a pour effet de transformer les bras de Sneako en Merguez...

Ils fouillent donc l'ancre de laliche, récupèrent l'orbe, et rentrent à Mlinej empocher la récompense.

Là bas l'assassin sera guéri par prêtre itinérant (pour 100 PO faut pas déconner) et il récupéreront leurs argent !

Hélas la CDD passe par là te leur réclame 25%, chose accordée après une menace d'écartèlement, le représentant local de la guilde des voleurs, lui est moins bien accueilli, et malgré les avertissements du voleur, Romanite refuse de payer, il donne 1 PO "en acompte" et est réveillé dans la nuit, une lame dans le cœur et l'autre dans la gorge.

Son point de destin le ranimera une dernière fois, maintenant, il devra faire attention !