

## Compte rendu des péripéties conneries de la partie :

### Le Groupe:

**Rodrick, sorcier du culte de Tzintch\* niveau 1** : pas mal courageux et très intelligent, mais doté de la force d'un enfant de 9 ans et du charisme et de l'adresse d'une huître. Il trimballe tout un assortiment de bouquins qu'il lit dès qu'il peut, et dispose d'une palette de sort ahurissante, dont son sort fétiche de Compression des Gonades. Il se retrouve à Mliuej suite à une téléportation de son maître, qui aurait aimé que son apprenti apprenne à se débrouiller tout seul. Il est d'un tempérament agressif et à tendance à lancer des sorts dans tous les sens, juste parce que c'est cool.

**Boris, assassin hobbit niveau 1** : excessivement courageux pour sa petite taille, remarquablement adroit et plutôt charismatique et intelligent, chez lui il n'y a que la force qui pêche, mis à part ça, c'est le plus bourrin du groupe (comme quoi, la taille ne fait rien). Ayant réussi à ~~dépouiller quelques cadavres~~ économiser un peu, il est doté d'un bel équipement pour un assassin et de tout un assortiment de lames effilées, ainsi que quelques poisons et une sarbacane. Suite à un différent au sujet d'une tourte volée par un autre hobbit qui a conduit à la mort inopinée de ce-dit hobbit (on ne plaisante pas avec les tourtes), il s'est donc enfuit et a décidé de tenter l'E.N.A.\*\* où il a été accepté. Son B.A.C.\*\*\* en poche il décide de partir à l'aventure et rejoint donc Mliuej où il pensait pouvoir trouver du travail. Malheureusement pour lui, l'appel du tonneau était trop fort et il passa ses journées à picoler avec Dunkan, un nain qu'il a rencontré à l'auberge. Ce hobbit est d'un tempérament moqueur et prudent, même si il n'hésite pas à foncer dans le tas quand la situation s'y prête.

**Dunkan, guerrier nain niveau 1** : très fort et courageux, il a aussi une adresse remarquable pour un nain (bien qu'un chouilla handicapé par tout son matos). Très riche, il est doté d'un super équipement pour un niveau 1 : cotte de maille légère, casque "Lebohaum", botte de cuir renforcé, bouclier, hache et poignard de bonne qualité... Il a quitté les mines parce que bon, hein, il y a moyen d'être plus riche et de récupérer de la gloire en tapant sur des monstres, alors hein, marre de taper sur des cailloux (même en étant le numéro un, c'est pas la classe). Il part donc pour Mliuej où pour lui aussi, l'appel du tonneau est le plus fort, et puis merde quoi, ça sert à rien de chercher l'aventure, elle viendra à moi ! C'est un nain comme les autres, il aime l'or, les enclumes, la pierre, la bière, tuer des monstres et emmerder son monde.

**Lunedemiel, elfette paladine de Slanoush\*\*\*\* niveau 1** : dotée d'un charisme très élevé, de très bonne valeur de courage et d'adresse et d'une intelligence et d'une force plutôt moyenne. Cette magnifique elfette au tempérament lubrique, à été abandonnée par ses parents (en prétendant qu'ils jouaient à cache cache), près de la lisière de la forêt de Schlipak, où elle a rejoint la première bâtisse qu'elle a vu, à savoir un temple de Slanoush. Le père Version à trouvé amusant de la pervertir et de l'ouvrir aux joies de son culte. Elle fut entraînée, devenant apprenti paladine de Slanoush, et envoyé de part le monde pour trouver une relique de son dieu et ainsi devenir une paladine à part entière. Equipée d'un peu de matériel qu'elle a put récupérer, un plastron en cuir, un bouclier, une épée, et un arc long pas terrible, elle rejoint Mliuej dans l'espoir de trouver une quête à accomplir. Elle n'est pas aussi candide qu'une elfe sylvain ordinaire, et connaît un nombre incalculable de façon de causer le plaisir ou la souffrance, toutefois elle n'a pas vraiment conscience que ce qu'elle fait peut être considéré comme "déviant", "un peu extrême", "carrément salace", ni de ce que peut bien signifier le terme de " salope " qu'on lui adjoint souvent.

### La Partie :

Tout commença à Mlieuj. Lunedemiel, à peine arrivée dans la ville aux brasseries, décida de rejoindre une taverne, parce que d'après elle, c'est là qu'on trouve des quêtes. Elle choisit donc le temple de la bière, où elle fait une entrée très remarquée par les mâles de l'assistance, parmi lesquels on trouve Boris et Dunkan. A peine fut elle entrée qu'un éclair de lumière bleue jaillit derrière elle, révélant l'arrivée de Rodrick, qui l'instant d'avant se trouvait encore à Glargh. La situation cocasse (l'elfette affalée par terre le derrière en l'air, et le magicien à moitié dessus), provoqua l'hilarité de Dunkan (et la jalousie de Boris). Irrité, le sorcier démontra son talent pour le sort de niveau 1 Compression des Gonades, qui met un terme (douloureux), à l'hilarité du nain. La situation provoqua la fuite des consommateurs de l'auberge, et l'inquiétude des serveuses et du patron, cachés derrière le comptoir. Après les avoir rassurés, les aventuriers, maintenant au complet, constatèrent la présence de ce qui semblait être un autre sorcier disant s'appeler Luc qui leur proposa à boire et leur fit une offre : son maître l'avait envoyé chercher la pierre de Zokos, un outil magique, il devait d'abord rejoindre la tour du prophète Yvoirien pour qu'il lui indique la localisation de la pierre, dans une grotte quelque part dans les montagnes. Après quelques tractations du nain le groupe nouvellement formé et le jeune apprenti sorcier se mirent d'accord sur une somme de 200 pièces d'or pour le groupe entier et grâce à l'elfette obtinrent une avance de 50 pièces d'or chacun.

Après quelques achats dans la ville (le plus notable étant celui d'un cheval pas top par Lunedemiel), ils entamèrent leur voyage, et en fin de journée tombèrent sur une embuscade tendue par cinq brigands. Après un combat épique (ou pas...), ils parvinrent à se débarrasser de trois brigands, dont ils fouillèrent les cadavres prestement, allant jusqu'à enlever leurs vêtements pour les revendre (sacrés nains...), et récupérèrent quelques pièces d'or, avant de poursuivre les deux brigands ayant fui, jusqu'à leur campement, où ils en abattirent un autre. Un cochon étant entrain de cuire au dessus du feu, et des tentes étant installées, ils décidèrent de bivouaquer ici, après avoir fouillé l'endroit. Le nain en profita pour voler les quatre cinquièmes du butin des brigands, qu'il enterra non loin pour pas qu'on lui vole pendant la nuit, et ayant entendu Rodrick dire qu'il devait donner la moitié de son or gagné à l'aventure à son dieu, il décida de se confectionner un déguisement de Tzintch et tenta de se faire passer pour lui auprès d'un Rodrick pas dupe.

La nuit et les tours de garde passèrent tranquillement, ils repartirent le lendemain et, en début d'après-midi, arrivèrent à la tour du prophète. Ils toquèrent, mais devant l'absence de réponse décidèrent de tirer la ficelle à côté de la porte, enclenchant un mécanisme qui écrasa le pied d'un esclave à l'intérieur, dont le hurlement alerta de leur présence le prophète qui descendit leur ouvrir. Ils remirent la missive du maître de leur commanditaire au vieillard à l'air un peu fou, qui leur demanda d'entrer après s'être essuyés les pieds sur le tapi (ou sur la barbe du nain pour le sorcier de Tzintch). Les choses se compliquèrent quand Lunedemiel tenta d'expliquer au cheval comment on d'essuie les sabots, mais Yvoirien lui demanda de le laisser à l'extérieur, elle l'attacha donc avec la ficelle de la sonnette. Fouillant dans un immense débarra, le prophète ne remarqua pas que Rodrick y subtilisa une bague d'intelligence, et Lunedemiel un anneau de cheveu. Ignorant ce que c'était elle lui demanda, celui-ci lui expliqua que c'était un anneau de cheveu de Trituros (une relique de Slanoush), et qu'il devait en avoir un lui aussi dans son débarra. Très heureuse l'elfette l'attacha à ses cheveux, elle allait enfin pouvoir devenir une vraie paladine de Slanoush ! Yvoirien leur donna une carte sensé les mener à la grotte et à la pierre de Zokos, puis les chassa prestement. Ils repartirent, après avoir pris soin d'accrocher la corde de la "sonnette" à la poignée de la porte...

Constatant qu'il leur fallait revenir sur leurs pas, le groupe décida de re-bivouaquer au camp des bandits. En chemin le nain découvrit des traces de pas de grande taille, que Rodrick identifia comme appartenant à un troll. Celles-ci se dirigeaient vers le camp des brigands. Après avoir été envoyé en éclaireur, Boris leur rapporta qu'un troll était entrain de terminer les restes du cochon grillés de la veille, ce qui était inadmissible ! Ils mirent au point un plan très simple : le nain attirerait l'attention

du monstre et le chargerait, le sorcier utiliserait sa Compression des Gonades pour le gêner, le hobbit l'attaquerait dans le dos après s'être au préalable dissimulé dans des buissons, et l'elfe lui tirerait dessus en visant son oeil unique. Le hobbit lui fit remarquer qu'il avait deux yeux, ce qui ne fit que conforter Lunedemiel, qui décréta que comme ça, ça doublait ses chances. N'insistant pas ils se mirent en position et le nain donna le top départ en beuglant. La première flèche partie et atteignit le troll... dans l'oeil gauche. N'en revenant pas, les autres décidèrent de s'en foutre et d'agir quand même. Le sort de Compression des Gonades passa, et le troll se retrouva courbé et borgne. Le hobbit le chargea dans le dos et lui infligea de sérieuses blessures, car il double ses dégâts si il attaque dans le dos. Le nain frappa à son tour et... toucha l'autre oeil du troll, désormais aveugle. L'elfe décocha une autre flèche qui... toucha le sorcier à côté de lui et... lui creva l'oeil gauche. Hurlant de douleur, celui-ci décida d'arrêter le combat ici, parce que, hein, ça fait mal quand même ! Le hobbit monta sur le dos du troll, parce que c'est classe quand même et attaqua sa nuque au couteau, mais le troll l'attrapa et sembla enclin à le lancer le plus fort possible dans une direction aléatoire. Le nain le blessa à nouveau, et l'elfe l'acheva d'un magnifique tir de flèche... dans l'oeil qu'elle avait préalablement touché. S'en est trop pour le troll dont le cerveau lui indiqua qu'il était désormais décédé. Il tomba en emportant le hobbit, heureusement rattrapé par le nain.

Le groupe qui se baptisa la Compagnie de l'Oeil Crevé, s'employa à soigner le sorcier, malheureusement pour lui son oeil était désormais inutilisable. Il bouda pendant le reste de la journée. Après avoir éloigné le camp du cadavre puant du troll et lui avoir sectionné la tête dans l'optique de la revendre à la Confédération Fanghienne de Trollball, ils passèrent la nuit et repartirent vers les montagnes. Après une petite journée de voyage ils arrivèrent à proximité de la grotte que le sorcier n'arrivait pas à localiser précisément. Dans un bordel monstre ils observèrent la carte tous en même temps, et le sorcier parvint enfin à déterminer la position de la grotte, à flanc de falaise pas très loin. Une fois là-bas le nain repéra une surface lisse dans une roche différente du reste et ils restèrent un temps à chercher comment entrer. Le nain se souvint avoir vu quelque chose d'écrit en petit sur la carte. Après vérification, le sorcier confirma : c'était une énigme. "Qu'est-ce qui est composé de trubudu et de shracfu?". Après un concert de réponse de plus en plus improbable, Lunedemiel sortit un timide "L'énigme?" et la porte s'ouvrit sur une grotte de grande taille pleine de toile d'araignée, et très sombre. Dunkan alluma sa lanterne et le magicien illumina son bâton et les aventuriers pénétrèrent dans la grotte prudemment, sentant le traquenard. Rodrick avisant quelque chose sur le sol non loin, s'avança et constata la présence d'un grand nombre de squelettes, et la présence d'un grand coffre en fonte dont il s'approcha. Lunedemiel entendit des bruits de pattes anormaux, et après avoir un peu cherché remarqua une tarentule des cavernes juste au dessus du sorcier.

Prévenu par un avertissement de l'elfe, le mage bondit en arrière et évita l'attaque de l'araignée géante, qu'il jugea bon de fuir. Le nain chargea, et après un court combat à base de coup de hache, tir à l'arc et lancé de couteau, l'animal fut abattu. Le sorcier leur signalant la présence du coffre, les aventuriers le dégagèrent des squelettes, en le trainant tant bien que mal, et le hobbit, à l'aide d'un couteau, parvint à l'ouvrir. La lumière de la lanterne et du bâton fut aspirée par le coffre, et la porte de la caverne se referma. Rodrick tenta d'allumer une nouvelle fois son bâton, mais la lumière fut à nouveau aspirée. Lunedemiel étant la seul à y voir quelque chose (et encore avec peine) elle remarqua des escaliers... dans le fond du coffre. Progressant d'abord accroupie faute d'espace puis debout dans un escalier en colimaçon, elle arriva dans un couloir éclair, en forme de T. Elle appela les autres qui la rejoignirent après nombre de jurons quant au peu d'espace disponible pour descendre.

Progressant précautionneusement dans le couloir, ils arrivèrent à la jonction du T, et le nain marcha sur une dalle piégée, que le hobbit avait omis de lui signaler. Le couloir formant la barre transversale du T se referma derrière eux et un des murs commença à s'avancer vers eux. Courant à tout rompre vers le fond du couloir ils cherchèrent sans succès un mécanisme, et de rage le nain donna un coup de hache dans le mur... qui commença à céder. Dégageant un espace dans le faux mur ils

pénétrèrent dans une salle presque circulaire et étrange. En face d'eux, deux piliers au milieu d'un abîme sans fond, le premier étant à peine assez large pour y tenir de manière stable et l'autre beaucoup plus grand au bord duquel se tenait une statue de pierre. De l'autre côté du gouffre se trouvait un autel sur lequel reposait un petit coffret. Un chemin pas très large faisait le tour de l'abîme, mais s'interrompait avant de rejoindre l'autel.

Après s'être attaché au nain, Boris sauta sur le premier pilier, qui s'enfonça très légèrement sous son poids. Décidant qu'il était plus prudent de bondir tout de suite, il sauta au moment où une langue de feu entourait le pilier et se brula, heureusement très légèrement. Arrivé au milieu du deuxième pilier, la statue s'anima, et commença à avancer dans sa direction. Le hobbit remarqua que la statue suivait un rail sur le pilier et se positionna près du premier pilier, près à sauter quand la statue tenterait de le frapper, espérant qu'elle serait emportée par son poids. Malheureusement, avant ça il prit un coup et tentant d'esquiver, se luxa la jambe gauche. Malgré un gros malus il arriva à sauter sur le pilier et la statue manqua de tomber. Ses compagnons lui tirent dessus et elle s'enfonça enfin dans l'abîme, provoquant l'érection d'un autre pilier entre le deuxième et l'autel. Boris parvint une nouvelle fois un saut en direction de ses compagnons où on lui remit la jambe en place, non sans avoir raté une première tentative. C'est au tour de Lunedemiël de sauter, et elle parvint à rejoindre l'autel, et à prendre le coffre et la pierre verte phosphorescente, correspondant à la description de la pierre de Zokos, qui s'y trouvait. Du gouffre s'élevèrent d'autres piliers formant un pont permettant à Lunedemiël de rejoindre ses compagnons sans risques. Ils prirent le chemin inverse, qui s'était dégagé, et remontèrent dans la grotte, où la pierre leur permit de s'éclairer. Lunedemiël tenta d'ouvrir la grotte en employant à nouveau le mot de l'énigme, mais rien ne se passa. Le nain poussa la porte, qui s'ouvrit sans effort.

Ils repartirent donc, bivouaquant de nouveau au camp des bandits et rejoignirent Mliuej et la taverne, où le patron leur apprit que Luc s'était fait arrêté par la garde. Après avoir trop but, il avait incendié une brasserie avec une boule de feu, et dans cette ville on ne rigole pas avec la bière. Il leur indiqua le poste de garde, et les aventuriers mécontents se dirigèrent d'un pas décidé vers la prison. À l'extérieur de celle-ci ils furent interpellés par Luc qui les avait vus depuis la lucarne de sa cellule. Il les supplia d'amener la pierre à son maître, Koltar Kaladine, mage de niveau 13 qui les paierait et leur donnerait même un supplément pour leur avoir indiqué dans quel déboire son apprenti se trouvait. Il leur montra la localisation de sa tour sur la carte (à deux jours de voyage au sud du fleuve Elibed), et les aventuriers retournèrent à l'auberge, mettant leurs consommations sur la note de Luc. Ils revendirent le matos récupéré pendant l'aventure et se reposèrent. Le lendemain ils partirent et bivouaquèrent au bord d'une rivière. L'elfette en profita pour se baigner nue pendant que le hobbit préparait la pitance, que le sorcier révisait, et que le nain la matait. Leur occupation ne leur permit de remarquer qu'au bout d'une quinzaine de minute la présence d'un archer dans un arbre de l'autre côté de la rivière, qui regardait l'elfe, l'arc à demi bandé, lui.

Le hobbit lui lança des couteaux pendant que le nain attaquait un buisson où il avait repéré d'autres archers et que l'elfe courrait, toute nue, chercher son arc. Le bandit de l'arbre tomba à l'eau et en ressortit... aux pieds poilus du hobbit, qui l'acheva, avant de récupérer ses couteaux plantés dans le cadavre. Une Gifle de Namzar envoya valdinguer un autre archer qui fut achevé par le nain, tandis que le dernier tenta la fuite, deux flèches de l'elfe, toute nue, plantées dans la jambe. L'elfe le poursuivit, toujours nue, et l'acheva, pour récupérer ses flèches. Ayant racheté une corde, et un grappin, le hobbit s'en servit pour récupérer l'arc long de bonne qualité que l'archer de l'arbre avait fait tomber dans l'eau. Il l'offrit à l'elfe en échange "d'un service plus tard". Le reste du voyage se passa sans incident et le lendemain ils arrivèrent à la tour, ou devrait-on dire la forteresse, de Kaladine. Un panneau leur indiqua que c'était un Donjon pour aventurier de niveau 14. Un groupe de haut niveau était d'ailleurs entrain de se concerter devant l'entrée. Les aventuriers les ignorèrent et l'elfe agita la pierre devant le portail d'entrée en brayant "on vous ramène votre pierre". Le portail s'ouvrit et ils entrèrent, tandis que le groupe de haut niveau leur courrait après pour entrer lui aussi.

La porte se referma devant lui, et le nain de leur groupe eut la mauvaise idée de cogner de rage contre celle-ci, provoquant une explosion qui les réduit en cendre.

Les aventuriers, à l'intérieur, furent eux confronté à une image transparente et bleutée du maiaiiiiiiiiitre des lieux, entrain de siroter un liquide sombre qui faisait des bulles. Les aventuriers lui demandèrent d'abord ce que c'était, et il leur expliqua qu'à la base, il cherchait à créer une sorte de liquide médicinal, mais que ça avait donné ça. Il l'avait appelé koka-kola (en écho à son nom), et songeait à le commercialiser. Ils lui expliquèrent la situation, et après avoir râlé il leur dit d'aller au bureau des réclamations à leur droite et d'y donner la pierre, ils y seraient payés. Il disparut après leur avoir défendu d'aller tout droit. Le nain qui n'appréciait pas qu'on lui dise quoi faire sans lui expliquer s'avança... et fut perforé par des lames sorties des murs. Après un très bref passage au paradis des nains il fut ramené à la vie par ses compagnons en usant d'un point de destin. Son énergie vitale à zéro il ne pouvait pas bouger, et le sorcier en profita pour lui soutirer un peu d'or avant de lui redonner quelques points de vie. A peine s'était il relevé qu'un gobelin tomba du ciel en plein sur sa tête, l'assommant. L'elfe observa le ciel et y vit un dirigeable gobelin très haut dans le ciel. Le gobelin avait trop se pencher et tomber. D'ailleurs, lui était mort sur le coup.

Tranquilles pendant une vingtaine de minute, sans nain pour les emmerder, ils attendirent devant le bureau des réclamations, ouvert de 11h à midi, et de 14h à 15h, qui ouvrit avec quarante cinq minutes de retard. Un nain prit leur déposition, et les paya 300 pièces d'or chacun, pour extension d'aventure et pour qu'ils signent une close de confidentialité pour qu'il ne divulgue rien au sujet du mage Kaladine ou de ce qu'ils avaient put voir dans son antre. Il leur signala que par la même occasion lui même ne signerait pas leur aventure à la C.D.D.\*\*\*\*\*, et que leur butin ne serait donc pas impossible. Rodrick se plaignit d'avoir perdu son oeil à cause de la quête, et pour éviter tout problème juridique, et pour avoir la paix, le nain lui donna un bon à montrer à un mage de Glargh qui lui remettrait son oeil en état. Il les invita à prendre le téléporteur de gauche et le groupe atterrit devant la plus grande ville de la Terre de Fangh.

Une voix se fait alors entendre des seuls aventuriers :

"Boris gagne un niveau !"

"Lunedemiel gagne un niveau !"\*\*\*\*\*

Le nain attendit patiemment son tour, avant d'exploser de rage et de maudire le hobbit et l'elfe pour lui avoir piqué son expérience, pendant que Rodrick se mettait à boudier.

\*Dieu-démon mystique de la sorcellerie

\*\*Ecole des Ninjas Assassins

\*\*\*Brevet d'Assassin Criminel

\*\*\*\*Dieu des secrets, des vices, de la perversion, de la psychologie et des rêves

\*\*\*\*\*Caisse Des Donjons

\*\*\*\*\*On constatera ici à la fois la cruauté et l'extrême gentillesse du Grand Vilain MJ, qui accorde beaucoup d'expérience pour que des personnages montent de niveau... mais que d'autres soient seulement à deux doigts de passer niveau 2.