

Nahenlbenk

L'Invocateur de Braggur

avec :

Brodgenn à la Corne Meutrière, le nain aux haches acérées. Niveau 4
Aros, le drow fan des cubes de feu. Niveau 4
Thilawen, la nécromancienne elfe noire. Niveau 4
Prop, l'ogre bien portant. Niveau 4

Les fameux compagnons sont à table à la taverne du temple de la bière, à Mlinej où ils commenceraient à se faire un nom si ils en avaient un ... D'ailleurs ils discutent fermement de ce sujet quand soudain, un quidam vient à eux.

Ce dernier prétend les connaître et leur annonce qu'il a ouïe dire qu'un problème urgent était à résoudre : un invocateur fou comptait utiliser un démon ancien pour s'emparer de la région, il précise que la ville offre une forte récompense à qui rapportera sa tête.

La joyeuse troupe d'aventuriers se met donc en chemin vers le bureau des emplois pour officialiser les formalités de mission.

La quête est mise à leur charge pour un revenu de 8000 PO, non négociable, de plus on leur indique le lui : la tour de Braggur, à une poignée de kilomètres à l'ouest de Yakk, établissement répertorié comme donjon de niveau 6 par la CDD.

C'est qu'ils aiment le défi nos aventuriers (enfin sauf l'ogre qui n'a rien compris) car le niveau 6 ne les inquiète pas le moins du monde.

La route se fait dans le calme, car aucun brigand ne les attaque. Il font le plein de provisions à Yakk puis repartent en direction de la tour.

Ils arrivent après un court voyage devant le donjon, il est constitué d'un mur d'enceinte de 4 mètres de haut, en pierre, il est traversé par une arche fermée par deux grandes portes en bois renforcées d'acier, deux cabanes de planton sont visibles de chaque côtés de la porte, un orc dans chacune, sur le mur, d'autres peau-vertes armés d'arcs long montent la garde, accolé au côté intérieur du mur, un apprentis en bois sert de corps de garde. La tour est en fait constituée d'une base rectangulaire à deux étages d'où sortent deux tours, la principale montant de trois étages supplémentaires et la deuxième, plus fine, ne monte que de deux étages. L'édifice est en pierre et les toits sont en ardoises.

Après rapide concertation, ils décident d'éliminer les sentinelles puis de rentrer dans la tour, cependant, n'ayant pas étudiés le terrain, l'alarme est donnée et ils se retrouvent vite avec un contingent de 10 orcs sur eux, donc 4 archers postés sur la muraille, cela dit, les orcs sont relativement empotés et leur nombre est vite réduit à 4 au sol et autant sur le mur, hélas pris dans

le *zéphyr de flammes* d'un mage peut commode. Le combat se termine sans actions notables, mis à part un grand nombre d'insultes proférées.

Ils entrent donc dans l'édifice...

Leurs pérégrinations les mènent bien vite au sous sol, ce dernier est aménagé en geôles/salle de torture et sera le théâtre de violents combats impliquant entre autres un bourreau démembré par Prop ainsi qu'un tisonnier ardent planté dans la carotide d'un autre par Thilawen qui décidément aime bien cette technique. Après avoir délivré des aventuriers maladroits ayant été capturés, ils remontent pour fouiller le rez de chaussée.

Ils passent par le dortoir et les latrines des orcs, ce qui ne leur rapporte qu'un maigre butin, puis au détour d'un couloir, Aros tombe dans un piège machiavélique : une fosse remplie de cactus !

Le nombre impressionnant de jurons poussés par le mage attire deux orcs, hélas le premier sera anéanti à coup de nain (oui, le nain est une arme en soit !) tandis que le deuxième servira à l'ogre pour expérimenter sa nouvelle technique de "Guluk sprotch glakou toulos !", facilement traduit par "retournement suivit de fracassement crânien sur le sol".

Après quoi, ils reprennent leurs route et parviennent au premier étage.

Face à eux, un salon assez confortable abrite plusieurs personnes en robes, ce sont visiblement des mages. Le combat est engagé par la compagnie dans le plus grand désordre, alors que les *flèches d'acide*, les *petits rayons ténébreux* et les *cubes de feu majeurs* fusent. Le faible capital de résistance des ennemis abrège cependant assez vite les hostilités.

Craignant que le bruit n'attire d'autres sorciers, la compagnie empreinte une porte s'ouvrant sur des escaliers en colimaçon.

En haut de ceux ci, ils tombent nez à nez avec trois gardes, humains cette fois, ils ont l'air féroce et attaquent les intrus, hélas l'infériorité numérique les emportera dans la tombe, le groupe poursuit sa route vers la pièce suivante qui n'est autre que la salle de repos des défunts gardes, de l'autre côté de la pièce, une échelle mène à une trappe au plafond. Le groupe décide de faire une halte pour la nuit, après avoir posé un *verrou de Klonur* sur la porte et la trappe.

Ils sont réveillés par des tambourinages sur la porte, l'ogre, de part son instinct, flaire le danger et explique dans sa langue qu'il y a beaucoup d'ennemis de l'autre côté.

"On vas les piéger !", ainsi, Aros pose un *glyphe de protection Koundar* tandis que Thilawen confectionne un *crâne-piège de Yorik*, quand ils sont prêts, les deux mages se concentrent respectivement sur un *cône de feu* et une *haleine de tombe*, le nain ouvre alors la porte et se jette sur la côté, les 10 garde qui poussaient de toutes leur forces trébuchent et déclenchent les piège au moment même où les mages déchaînent leurs sorts de zone.

Après avoir subi des dégâts comparables à deux *conflagration of doom* (8D+4+INTx4), ils décèdent

en prenant la forme de poussière de cendre.

"Et ben, ça décoiffe !"

Les mages prennent une pose bien méritée pour récupérer quelques PA, puis ils repartent vers les étages supérieurs après avoir galéré à se souvenir du code de la trappe...

Le groupe arrive au compte goutte dans une salle hémicyclique et peut éclairée, face à eux se trouvent de silhouettes inquiétantes.

Une voix râpeuse et ancienne se faire entendre :

"Bonjour aventuriers, si à cette question
fort bien vous répondez, en toute sécurité
nous vous laisserons passer, dans l'éventualité
où vous vous tromperiez, nous serions obligés ...
De vous faire décéder ..."

"Putain, une liche et un guerrier maudit !"

"Attends, ils veulent nous poser une question"

"De quoi s'agit-il ?"

"Golo ?"

Une voix caverneuse : "donnes leur l'énoncé"

La voix râpeuse :

"Des fois sans queue ni tête, parfois je tiens debout,
d'une grande simplicité quand je suis levée,
mais pourtant compliquée en mon état posé."

Après quelques temps à réfléchir (et jurer pour le nain), Aros tente sa chance, "Euh... l'énigme ?"
le guerrier maudit : "oui, vous pouvez passer"

Aros : "Je suis trop fort héhé !"

Brodgenn : "Mais en fait, une liche et un guerrier maudit, ça vaux à balle d'expérience !"

Thilawen : "Pas faux !"

la liche : "On vous entend, vous savez !"

Brodgenn : "Ta gueule toi, j't'ais pas causé !"

la liche : "Mais ... Oh et puis merde, MEURS !"

Le rayon de la mort frappe le nain en pleine poitrine, pris au dépourvus, les mages commencent à canaliser des sorts, tandis que l'ogre et le guerrier maudit chargent.

Durant le combat, le guerrier maudit réussit un coup critique sur le nain, Aros, qui avait vu le coup venir, se jette d'un bond devant son compagnon barbu et fait apparaître un coup de bouclier de flammes ...

Aros : "héhé la classe !"

le MJ : "C'est un coup critique, c'est imparable ... Mouahaha"

Aros : "Quoi ?... Et merde"

-18 PV, EV restante : 2, évanouissement

Le nain n'y comprends rien, il avait pourtant encore 38 PV (donc plus que l' EV max du mage), et là, d'un coup, le drow fonce devant lui et se ramasse une tartine qui l'envoie au pays des songes, ils sont vraiment trop cons, ces elfes ...

Mis à part ça, les ennemis sont vite défaits.

Ils accèdent donc à la salle si farouchement gardé, la salle du trésor ! Hélas nos aventuriers ne pourrons en prélever la moindre pièce de cuivre car la salle abrite aussi un Banquier Nain ! Et Brodgen refuse qu'on s'en prenne à un compatriote, après que celui ci lui est expliqué qu'il n'était pas un traître à son peuple vue qu'il faisait ce boulot contre une grosse rémunération.

Il consentit tout de même à leur donner l'emplacement d'un passage secret entre la salle où ils se trouvent et les appartements de l'invocateur, moyennant 100 PO, naturellement.

Le groupe empreint donc le passage secret, dissimulé dans un faux coffre fort à la suite duquel un couloir relie les deux tours de l'édifice, ils déboulent dans un bureau en faisant pivoter le panneau d'un grand tableau.

Dans le bureau, un homme se tient en robe, l'air effaré "mais c'est quoi s'bordel ?"

"Chopez le !", hélas le nain a parlé trop tard et le mage s'enfuit déjà, mais il est poursuivit de près par les aventuriers. Ils traversent ainsi le bureau, une bibliothèque, puis une chambre au fond de laquelle le mage passe derrière des rideaux, le groupe ne peut entendre qu'un "...tion !" puis ils ouvrent les rideaux et tombent sur une alcôve vide, une rune large d'un mètres y est tracée au sol. Thilawen étale un peu sa science : "Chier, il a utilisé un mot de pouvoir, c'est comme ça que marchent les runes de téléportation", sans s'en rendre compte, elle avait finis sa phrase sur ladite rune, et **POF** elle disparut.

Aros comprit alors "Putain, c'est téléportation le mot de pouvoir !", "Pas franchement original ..." commenta le nain. Ils se mirent donc en place (attirant l'ogre avec de la nourriture) et le mage déclencha la rune.

Ils était maintenant dans un grand hémicycle avec leur amie nécromancienne, face à eux, un grand pentacle derrière lequel l'invocateur psalmodiait.

C'est alors qu'un grand portail s'ouvrit devant eux et qu'une grosse créature pleine de dents et de tentacules en sortit, dans le fond, on put entendre le mage crier "Gorgauth dans vos face, bande de ploucs !", après quoi, il claqua les porte de son laboratoire, laissant le démon faire le reste (c'est une petite astuce pour ne pas avoir à contrôler le démon, il suffit juste de le révoquer une fois le travail fini).

Le combat commence et c'est bien vite la panique : il se trouve que l'ogre est totalement inefficace car il n'a pas d'arme enchantée, de plus l'ambidextrie du nain lui est inutile car sa Durandiltm, bien que de bonne facture, reste inefficace face à un démon.

L'ogre tente alors des techniques de pugilat, chose qui ne sera guerre utile, le démon le renvoie illico d'où il vient, les mages cependant commencent à bien entamer le capital d'EV du gorgaouth, c'est alors que le nain a une idée.

"Dit à l'ogre de me balancer sur sa tête !"

"Prop !"

"Zwobok ?"

"Validi Brodgenn kopain eto tlakoh gorgaouth ?"

"zog-zog !"

L'ogre se saisit alors de son compagnon et le jette sur leur ennemi, le nain atterrit en enfonçant la corne dans la bête puis il entreprends de lui attaquer le crâne à la hache, pendant ce temps, l'ogre détourne l'attention du monstre pour que les mages puissent faire leur travail.

Après plusieurs blessures de chaque côtés le démon finit par rendre l'âme, c'est la victoire !

Les aventuriers ouvrent la porte du laboratoire et font face à l'invocateur, une chose inattendue ce passe alors, leur ennemi capitule, leur expliquant qu'il n'as jamais compté lâcher de démon sur la région et qu'il à juste lancé cette rumeur pour attirer plus d'aventuriers dans son donjon, le nain lui fait remarquer qu'ils ont quand même besoin de sa tête pour empocher leur récompense , le problème est vite contourné par un sort de métamorphose sur une tête de gobelin, pour s'assurer de leur discrétion, il consent même à donner aux mage quelques livre de sorts avant de les renvoyer à la porte.

Une fois de retour à Mlinej, Brodgenn à une idée : "Putain, on devrait aller voir le seigneur pour lui demander de nous sponsoriser !"

"Bah, à quoi ça vas servir ?"demande le drow

"C'est évident nan ? Si ont est la compagnie officielle de Mlinej, on peut demander des truc, genre qu'ils payent à notre place la part de la CDD."

"Pas con." répond la drow

"Akala miam-miam"

"Mais oui on vas bouffer ! Euh ... Ago bok zog-zog akiita"

"Doula, Huk Huk Huk !"

Il sort donc un sandwich pour patienter.

Le groupe se rends donc au palais et demande une entrevue avec le seigneur, le renom étant tout de même conséquent, cela leur est accordé, après quelque minute à vanter leur exploits et à négocier les termes de l'accord il est décidé que leur groupe serait désormais connu sous le nom de la Compagnie de Mlinej et que la ville leur accorde une exonération des frais de CDD, de plus grâce à leur nouveau statut, la guilde des voleurs ne devrait plus leur poser de problèmes, en échange, la compagnie s'engage à ne pas refuser de quête que la ville leur demanderait d'accomplir ainsi que le fait de toujours porter le signe de Mlinej ou de leur compagnie, étant donné qu'elle représente désormais la ville, il leur est aussi demandé de véhiculer une image de marque.

De plus, pour services multiples rendus à la ville, le seigneur leur offre une maison dans le centre

ville qui leur servira de quartier général.

Une fois l'entrevue terminée, la flamboyante Compagnie de Mlinej s'en va prendre ses quartiers dans leur nouvelle maison, sans oublier d'aller rafler les 8000 PO de récompense de quête et d'en dépenser une partie pour acheter un conséquent stock de bière !