

L'équipe :

L'équipe se compose de 4 aventuriers :

- Afrik, un nain guerrier, courageux et charismatique mais absolument stupide
- Fili, un nain voleur, intelligent et adroit mais faible et moche
- Roublard, un nain assassin, particulièrement adroit
- Mawyn, un demi-elfe prêtre de Dlul, courageux mais pas très malin

Un cinquième aventurier a rejoint la compagnie en cours de route :

- Noxmaar, un haut-elfe mage qui possède des stats de ouf ! particulièrement en courage et en intelligence

L'équipe reçoit la mission de subtiliser habilement la 11^e statuette de Gladeulfurha dans le donjon, pour une récompense de 10'000 pièces d'or. Ayant été avertis des taxes exorbitantes de la caisse des donjons, l'idée leur est venue (avec l'aide du MJ) de piller purement et simplement le donjon.

Niveau 0 : L'entrée

De la porte principale

A peine arrivés devant la porte, ils essayent chacun leur tour (sauf le prêtre qui se repose (et de toute façon il n'a pas le droit de faire des choses fatigantes)), de défoncer la porte. Ils se font bien mal, puis l'un d'entre eux a la "lumineuse" idée d'essayer de l'ouvrir avec la poignée. Evidemment, la porte s'ouvre sans histoire

De l'intersection

Ils arrivent à la fameuse intersection où trois choix s'offrent à eux. L'un d'eux (qui a certainement écouté une saga audio débile !) déclare que ça ne sert à rien d'aller tout droit vu qu'ils n'ont pas d'instruments de musique. Et son collègue de déclarer qu'un de ses lointains cousins est déjà venu avec une équipe particulièrement stupide, et qu'ils avaient choisis la direction de l'elfe, ce qui s'était avéré désastreux. Il propose donc de prendre l'autre direction (à droite). Malheureusement cette équipe de rigolos qui croyaient s'en sortir facilement car ils ont écouté la série audio se sont plantés car le choix de l'elfe de l'équipe du cousin du nain était justement la droite.

De l'énigme et de l'escalier savonné

Sans écouter le prêtre qui réclame une pause pour faire sa sieste, ils s'engouffrent dans le couloir de droite. Le MJ a essayé sans succès d'en faire tomber au moins un dans le piège de l'oubliette, puis d'éprouver leur « mémoire » en proposant la même énigme que dans la série, RATE !

Heureusement il y a quand même une justice pour le MJ, puisque 2 aventuriers ont glissé dans l'escalier savonné, bien fait pour eux !

Niveau -1 : La cave

De la "putain de porte"

Arrivés au fond de l'escalier, le voleur qui a retenu la leçon, essaie d'appuyer sur la poignée, mais pas de bol, cette fois le MJ n'est pas gentil, et la porte ne s'ouvre pas ! Et pas de serrure à crocheter ! En donnant de vigoureux coups de hache, ils parviennent à créer une assez grande ouverture pour pouvoir observer l'intérieur de la pièce et là, le MJ commence vraiment à désespérer. En effet, le voleur (encore lui !) appelle un orc qui se trouvait dans la salle et celui-ci vient lui ouvrir sans se poser la moindre question. Et les épreuves de charisme ne s'arrêtent pas là puisque les aventuriers parviennent à convaincre deux orcs de se battre entre eux et ceux-ci s'entre-tuent.

Des orcs

S'ensuit le combat contre les orcs restants, et ceux-ci sont vraiment RIDICULES (en exemple chacun d'entre eux est parvenu à frapper à côté 3 FOIS DE SUITE ! ; sans compter les dégâts pitoyables...) Bref, le seul élément intéressant est le voleur qui fuit dans le couloir mais est stoppé par la porte du magasin. A ce moment il lance son tonneau de bière à la tête d'un orc qui le poursuivait. A noter que le prêtre est parvenu à briser une jambe d'un seul coup de bâton, tuant l'orc sur le coup !

Finalement, les orcs sont facilement vaincus. Le MJ, désespéré, se venge sur les joueurs qui ont l'audace de demander s'ils trouvent du bon matériel sur les cadavres. Ils ne trouvent que du matériel pourri et deux bouts de pain dans le coffre.

Du passage secret

Ils décident ensuite de se reposer et organisent des tours de gardes (auxquels le prêtre ne participe évidemment pas) et repartent après quelques heures. On observant la salle, l'un d'eux remarquent la torche bizarre et ouvre le passage secret. Le prêtre est envoyé en éclaireur et appelle ses compagnons pour leur signaler la salle des sorciers. Les autres ne trouvent rien de mieux à faire que de courir dans le couloir pour le rejoindre, trimbulant avec grand bruit les épées rouillées des orcs.

Des sorciers fous

Les aventuriers tentent avec succès de défoncer la porte des sorciers (sans même avoir essayé de l'ouvrir correctement). Ceux-ci ne font pas attention à eux dans un premier temps, puis finissent par avouer, convaincus (sans violence) par les aventuriers, qu'ils préparent secrètement des potions. Ils sont néanmoins contraints de donner au groupe la potion qu'ils préparaient et qui est sensée être une potion de soins.

Du débarras à saloperie

En continuant dans le couloir, ils découvrent le débarras à saloperies dans lequel ils ne trouvent justement que des saloperies, sauf une veste de cuir renforcée métal, que le prêtre a découvert grâce à sa capacité de fouiller dans les poubelles. La veste sera vendue au voleur pour 20 PO, puis au guerrier pour 40 PO.

Des Kobolds farceurs

La salle suivante est celle des Kobolds Farceurs. Les aventuriers commencent par essayer de sympathiser avec eux, dans l'espoir d'agrandir leur groupe, sans aucun effet, bien que le prêtre soit parvenu à les faire rire. Ils s'intéressent ensuite au coffre protégés par l'énigme suivante : « Quel est le point commun entre un Schnaffrrr et un Zbrllxxxxx ? » Après moult réponses stupides, l'équipe change de stratégie et tente de convaincre les gobelins de leur donner la réponse, ce qui réussit. La réponse était « ils servent tous les deux à composer une énigme débile », le coffre peut alors être ouvert et il contient un clown à ressort (totalement inutile, mais bon, le voleur décide de l'emporter quand même). Le groupe (en particulier le voleur) tente désespérément de trouver un hypothétique double fond qui n'existe pas. Ils abandonnent alors et, laissant les kobolds continuer à se raconter des blagues, ils franchissent la porte.

Des lutteurs Gobelins

Dans la salle suivante, les lutteurs gobelins sont imperturbables, ce qui permet au groupe de découvrir tranquillement la trappe est l'escalier qui mène aux souterrains.

Niveau -2 : Les souterrains

Du tunnel

Les aventuriers tirent au sort la direction à prendre et le chemin de gauche l'emporte. Vient le délicat moment de l'organisation du groupe, puisque que les couloirs ne sont pas assez larges pour marcher de front. Après moult discussion, le résultat est le suivant : d'abord Afrik parce que c'est le plus solide, puis Roublard, puis Mawin (au milieu du groupe pour pas qu'il s'endorme) et enfin Fili.

Avant de partir, le prêtre invoque une harpinette. Afrik est désigné pour dessiner le plan. Celui-ci est rapidement énervé, car les couloirs sont particulièrement tortueux.

Du Troll

Le groupe arrive finalement dans la caverne du Troll, après avoir crocheté la grille. Ils tentent de lui parler, mais n'obtiennent rien. Le voleur veut crocheter les chaînes du troll pour le libérer, mais comme les chaînes sont soudées au mur et sans serrure, il n'y parvient pas. Lorsque que le MJ annonce que le coffre est vide, l'un des aventuriers fait remarquer qu'il devrait contenir le plan qui mène à « la pièce la plus importante du donjon », le MJ lui rétorque que le troll l'a sur lui, ce qui pousse Fili à essayer de le fouiller. Le troll n'est pas très coopératif, et le voleur a l'intelligence (pour une fois) d'abandonner ! Le groupe poursuit sa route, non sans avoir copieusement insulté le troll avant de partir.

Des mouches venimeuses

En arrivant dans la salle suivante, ils déclenchent le piège des mouches venimeuses, qui font pas mal de dégâts. Le groupe parvient finalement à fuir en essuyant beaucoup de dommages, et file directement dans la salle du borbier (pas de bol pour le MJ, ils ne se sont pas retrouvés dans un cul-de-sac).

Du borbier

Mawyn et Roublard parviennent à s'en sortir avant d'être trop enfoncés mais leurs compagnons sont pris au piège. Roublard tend sa main pour sauver Afrik, mais celui-ci, en tentant de l'attraper, fait tomber son compagnon à plat ventre dans les sables mouvants. C'est finalement, le prêtre, aidé de sa harpinette, qui sauve l'assassin et le guerrier. Personne ne veut sauver Fili et celui-ci promet tout son or à qui le sauvera. Bien entendu, une fois sauvé, il refuse et une bataille générale s'ensuit, au bout de laquelle Fili consent à partager son or entre ses compagnons (qui ont tous participé au sauvetage). Mais ceux-ci veulent quand-même le tuer, car il est vraiment trop ch... ! Heureusement pour lui, le destin n'a pas voulu sa mort, et Slanoush, qui commençait à bien s'amuser à observer cette équipe d'incompétents, le sauve in extrémis.

Du mage

Les aventuriers commencèrent par prendre à droite et s'obstinèrent à chercher un passage secret dans l'impasse, puis ils changèrent d'avis.

En continuant dans le couloir, les aventuriers entendirent un gémissement. Ils découvrirent dans une petite salle un elfe avec une robe qui sanglotait. Le guerrier cru qu'il s'agissait de Mawin mais celui-ci se trouva à l'arrière du groupe. En interrogeant l'elfe, ils apprirent qu'il était mage, que sa compagnie avait été massacrée dans les souterrains et qu'il s'était perdu dans les couloirs. Il s'intégra au groupe.

Des Chapichapos

Ici rien de spécial à signaler, le premier tombe assez rapidement. Le deuxième est un peu plus résistant mais fini aussi par succomber. A noter que le mage a balancé par inadvertance une boule de feu sur le guerrier.

Alors que le combat se terminait, la Fée Larsenne apparut et fit une attaque sonore dévastatrice, puis disparut instantanément. (Calamité de Mankdebol n°5). Fili est très mal en point mais l'équipe refuse de faire une pause.

Du Labyrinthe

Les aventuriers poursuivent leur parcours, mais tournent en rond. Deux d'entre eux tombent dans la fosse à purin, mais parviennent à s'en sortir. Après avoir failli choisir le chemin qui permet de remonter au magasin. Ils arrivent à la tanière des gobelins.

Des gobelins

Le combat contre les gobelins s'engage. Fili reste dans un coin car il est toujours mal en point. Durant ce combat, on trouve de tout. Des réussites critiques qui tuent les gobelins en un seul coup aux échecs critiques qui frappent les alliés. Avant même que le combat ne soit terminé, l'équipe a tellement foiré que le guerrier obtient la compétence « sentir des pieds » (Mankdebol n°43)

Ici s'achève notre première session de jeu. La suite suivra plus tard... ou pas !