

Recherches sur la domotique magique.

Equipe d'aventuriers :

NOTES : Ce scénario est différent de l'originel joué, et les bastons ne sont pas complètes, car j'ai écrit ce compte rendu longtemps après, il est possible que des passages manquent.

Karafort, dit « le vandale qui donne des mandales », barbare guerrier niveau 2, 3 à la fin.

Lest (Auo Bits Von VTT, mais ont dit Lest) humain sans métier niveau 2, 3 à la fin, plutôt genre archer guerrier mais avec dague.

Tilnar'i, gnome des forêts du nord (pas unijambiste) ninja, de niveau 2, 3 à la fin.

Se joignirent au groupe (ne sont pas tous des PNJs mais des joueurs ayant rejoint la partie en cours, et avec des personnages ayant déjà fait des missions, sauf un). Dans l'ordre :

Gurstak : Nain guerrier niveau 2, 3 à la fin, deuxième bourrin du groupe, au courage aussi élevé que sa radinerie, soit grand.

Lirinwa : Humaine paladine de Slanoush, de niveau 2, plutôt portée sur le combat rapproché que sur l'utilisation des prodiges, sauf face aux guerriers maudits (?). PNJ car je n'ai pas trouvé quelqu'un pour la jouer, mais a fait une mission en tant que joueur vivant.

Antiagon : Demi-elfe ranger de niveau 1, 2 à la fin, parfait : compétences de départ :

CHA : 13

INT : 13

COU : 13

FO : 13

AD : 13, richesse de départ : 120, points de destins de départ : 3. C'est dégueulasse, d'après les autres.

COMPTE RENDU :

Dans une taverne, à Mliuej, 3 aventuriers boivent des liquides divers. Seul un observateur attentif peut remarquer le troisième, mesurant moins de 30 cm, sur l'épaule d'un homme géant, d'au moins deux mètres dix, habillé d'un gilet de fourrure et d'un pagne, armé d'une épée effilée et d'un sabre tranchant, et coiffé d'un casque à cornes. La petite créature, qui est un gnome, et qui s'appelle Tilnar'i, boit un jus de fruit, et les deux autres boivent une bière. L'autre que le barbare se nomme Lest. Il a une cotte de maille, et une dague, ainsi qu'un arc. Le musculeux Karafort a posé sa hallebarde contre la table. Il saisit le sabre et le place contre. Armé jusqu'aux dents, et c'est vrai. Soudain, un mec bizarre s'approche, leur donne pour mission de trouver le parchemin sur la domotique magique, qu'il s'appelle Syajek, il dit qu'il est du machin conseil protection, bref, ce que les voyageurs préfèrent, c'est la prime de 9356 po, ce qui est une sacrée somme. Ils se mettent donc en route.

En chemin, ils rencontrent un vieil homme qui leur propose de lui vendre un anneau de baffe de machin, mais ils refusent et se tirent.

Arrivés à la tour, ils voient un autre vieil homme, qui leur dit des trucs. Après avoir écouté les aventuriers suivent son conseil et se dirigent vers l'entrée de la cave, le vieux (qui est en réalité

Kyla déguisée) reçoit :

- Un « Flibidi ! »

- Un « Salut » !

- Et un « Au revoir, noble vieillard » !

Une fois entrés, ils ne sont pas d'accord sur la direction à prendre après le hall, mais le barbare est persuasif, sûrement à cause de plusieurs caractéristiques physiques. Ils vont à droite, et entrent dans la première salle venue, soit une salle à manger. Ils prennent la première porte qu'ils voient, et entrent dans la cuisine, et bousillent tout ce qu'il y a à l'intérieur, soit la bouffe et les cuisiniers, et mettent du sang partout. Le combat est bref car Tilnar'i tire dans le cœur du chef cuisinier avec son arbalète d'un seul coup (il a trouvé une maquette d'arbalète de gobelin dans les RUINES D'ASVAARD), et les larbins sont vite tués à l'arc et à la hallebarde (« Yeah, c'est cool les têtes qui tombent »). Ils passent dans la seconde salle, où des chats sont de garde (contre les rats). ils prennent le gnome pour un rongeur, et attaquent. Tilnar'i n'est pas ninja pour rien, et détache d'un seul coup croisé de ces deux dagues le chat qui le charge. Les chats sont massacrés et personne n'est blessé, ce qui est une assez bonne nouvelle (pour les PJs... pôv' tits chats !). Ils passent ensuite dans le couloir, et vont dans le grand dortoir, puis dans la salle commune. Attaqués par des dizaines de GARDES, d'ORQUES et de GOBELINS, ils fuient et les sèment devant le changeur de forme, qui fait marave avec eux. Puis ils prennent la potion de violence, la jettent et vont voir le piéjakon. Au lieu de baisser le levier, ils le coupent en morceaux et le piéjakon, ben il est mort. Puis ils descendent au niveau -2. Ils trouvent un piéjakon qui est en panneau ◀-Pièges – Pièges –▶ . Ils s'en foutent et continuent. Ils prennent à droite et entrent dans la conciergerie. Ils regardent autour d'eux sous l'œil étonné du concierge, qui leur dit : qu'est-ce que vous fichez, bande de glands ? Y a un problème ? Non ? Alors retournez bosser ! Mais le barbare s'avance, menaçant, avec deux épées (ou plutôt, une épée et un sabre).

Qu'est-ce que vous foutez, bande de *** ! Un coup coupe (HIHI) son bureau, et il s'en va alerter les gardes, dans l'armurerie. Il prend une épée, et attaque. Il se fait blesser grièvement par Lest, qui lui décoche une flèche dans le ventre. Karafort combat un garde, lui coupe la main et pare l'attaque de l'autre. Tilnar'i saute un saut de ninja, et tire dans la face du concierge, qui hurle de douleur. Le garde à la main tranchée prend son courage à deux mains (HIHI), et attaque Karafort avec sa main valide, le blesse, avant de se faire couper la tête, façon comme avec des ciseaux. Le concierge se prend trois dagues dans le plexus, bien fait. Le dernier garde tente de fuir, échec critique, il se ramasse, perd trois dents et 4 EV en entrant dans la salle sans issue, nommée REMISE. Les cris qu'il pousse ensuite pourraient faire peur à un vampire. Les aventuriers prennent le bout de papier, et Lest le lit, et dit qu'il y a marqué 0428. Il le range, et ils s'en vont, puis se dirigent vers la Salle des tortures...

Lest, sachant lire, regarde l'écrêteau et dit : Euh...

Tilnar'i : [baragouin gnome] (Alors, c'est écrit quoi ?)

Lest : Hein ?

Karafort : C'est marqué quoi ?

T. : ... Quoi... Être... Hum... Marqué ...

Le chef du groupe (si-si, c'est le minus !) avait fait des progrès.

Lest : ... « Piaisse dè tortues »

Le groupe entre en se posant des questions. Il n'y a pas de tortues, mais un bourreau, et ses acolytes, qui torturent un nain qui hurle des insultes qui ne doivent être dévoilées à AUCUN prix. Des engins barbares et monstrueux sont calés contre les murs. Le bourreau cesse de rigoler et regarde les aventuriers. Une charge, 2 critiques, une maladresse légère et un GROS fumble plus tard (un acolyte se perce le cœur (le nul !)), ainsi que plusieurs coups d'épées, de dagues et de lances, et 1 tir d'arbalète, les aventuriers (qui ne fouillent quasiment jamais les cadavres) vont parler au nain, qui leur parle d'un passage secret dans les geôles. Afin de mettre en scène le nouveau PJ, je donne un bonus de 5 à lest pour son épreuve d'adresse, pour les premiers soins. Le nain (Gurstak, nain

guerrier niveau 2, courage, grâce à son équipement (COU+1) 15 !).

Karafort s'approche de la vierge de fer, et se prend 5 dégâts (la curiosité, c'est un vilain PAF)
Ils traversent la salle des tortures et vont vers les Kobolds, et par le chemin sans piège. N'ayant aucun mage dans le groupe, ils ne sentent pas les émanations de mana, et entrent.

La pièce est obscure, et sent une odeur d'encens et de poison. Debout en cercle, des Kobolds se tiennent par la main. Au moment où Gurstak va attaquer, une épaisse fumée noire se dégage du pentacle dessiné sur le sol, et une sorte de grand sanglier apparaît. Il commence par tuer les Kobolds, et les survivants tentent de s'enfuir en hurlant, mais au passage se font massacrer par des aventuriers bruyants, et de tailles diverses. Lest trouve une clef en or (le nain s'écrie donne donne !) sur le cadavre d'un des kobolds. Le monstre porcine éventre le dernier kobold qui hurle à réveiller un mort, distingue les aventuriers, et fonce. Cette charge est sa perte une esquive de Karafort fait se cogner la grosse brute (mais Karafort est légèrement touché quand même hihi), et les aventuriers contrent-attaquent : Un coup de hache de Gurstak lacère le dos de l'ennemi, le double coup de Karafort lui fait de gros dégâts, avant de recevoir un double critique d'arme de jet.

Ils repartent, et le nain prend la clé à Tilnar'i, avant de la ranger dans son sac.

En chemin, ils rencontrent une paladine de Slanoush niv.2 et un demi elfe de niv.1, qui se joignent au groupe.

Ils remontent et rentrent dans l'appartement du bourreau. Le suppléant du faiseur de besognes ingrates se prend une déconcentration mammaire, puis il se fait gentiment couper en deux par le NIV. 1. , amoureux de la paladine (dans le jeu, hein).

Ils ouvrent le coffre et sont déçus de ce qu'ils y découvrent : les objets de service du bourreau. Énergés, ils entrent dans la salle de garde, en découvrant des orques. Fumble en répétitions et loupage complet, orques à peine blessés, et excellents jets chez les peaux vertes ! (Ah la douce vie de MJ). Le barbare perd un œil, et entre en état berserk. 10 secondes plus tard, il est calmé par Tilnar'i et les monstres sont ... à l'état de légumes. En fouillant dans les entrailles et les boyaux et le sang et ... Ils trouvent un coffre et passent 1 demi-heure à regarder la combinaison, avant que Lest ne pense à utiliser le chiffre sur le papier. Prompt, le gnome s'empare des BRACELETS DE FORCE DE ZRAG et gagne en force, tout en disant face à un auditoire pincé que c'est sa fonction de chef qui l'oblige à ça. Après que le minus ait appliqué les premiers soins au chevelu des steppes, ils repartent. Ils passent devant la salle du trésor et traversent grâce à la hallebarde de Karafort. Ils arrivent, matraquent le geôlier, parlent au nain prisonnier et, suivant ses conseils, balancent la potion dans le canal, rentrent dans la cellule au fond à gauche et se font enfermer par le gaillard qui a repris ses esprits et restent deux heures à réfléchir avant de repérer un mécanisme ouvert par le gnome ninja, et ils entrent. Le barbare voit des types en armure et charge les guerriers maudits.

Un double critique des 2 monstres lui fait sauter la jambe en l'air et le tue sur le coup.

Chaos total, notons surtout :

La paladine utilise des tas de tripotages offensifs contre les guerriers maudits.

Critique de jet à l'arbalète par le ninja

Critique de jet à l'arc par Lest

Double critique d'ambidextre par Antiagon

Plus tard, le barbare est ressuscité et retrouve sa jambe et pas son œil. Ils retournent sur leur pas et torturent le geôlier et le tuent. Ils entrent dans la salle du trésor.

En entrant, ils contemplent les richesses et le dragon.

Le majestueux gardien dit :

- Qui êtes vous ? Vous ne passerez pas et n'aurez pas le trésor !
- Je rêve ou ce gros lézard puant de merde nous donne des ordres ? Dixit le chef.
- Quoi ? Je vais vous bouffer !

Pour commencer, les PJs évitent le feu mais Karafort se prend un coup de patte. Le gnome réussit toutes les épreuves à malus pour monter sur la tête et file des coups de dagues sur la caboche. Lest utilise alors son arc et tire sa plus belle flèche.

1 jet d'AD

20 au critique

La flèche de Lest traverse l'œil du dragon et ressort derrière la tête du dragon, éraflant au passage la joue du ninja de petite taille.

Euphorie collective, un groupe de niveau 1 à 2 a tué un dragon. Récupération des richesses :

Karafort : Épée vorpale +5 contre les fourmis, 1000 po, nouveau casque Lebohaum

Lest : Nouvel arc, 1000 po, nouvelles flèches dont rares

Lirinwa : Nouvel épée, 1000 po, nouveau bouclier

Tilnar'i : Nouvelle dague, 1000 po, foie de dragon (récupéré sur le corps), poison (suc de dragon), carreaux d'arbalètes dont très rares (de Kornettoh)

Antiagon : Nouvelle cape, 1000 po, poison (suc de dragon)

Gurstak : Nouvelle hache, 1000po, nouvelle armure

Tilnar'i : Bon. Il faut qu'on descende en bas parce-que le dragon a dit qu'on devait pas passer, donc on doit !

Antiagon : Oui mais...

Autres que Tilnar'i : Binh...

Karafort : On crève la dalle !

Tilnar'i : Ah oui crotte c'est vrai moi aussi on n'a pas mangé depuis 36 heures...

<Estomacs> : Grrrrrrrrrrrr

Lest : Espérons qu'il y ait à manger en bas.

Tilnar'i : Quel est l'imbécile qui est le chef d'une bande de dégénérés qui pensent pas à partir à l'aventure avec de la mangeaille ?

Tous sauf Tilnar'i : ...

Le labyrinthe et la faim est le nom de cette partie de l'aventure :

Pour commencer, ils explorent ce qu'ils veulent c'est à dire qu'ils vont dans la salle de l'autel du jour, mangent le contenu d'un sac de nourriture posé à côté d'un squelette et sans se poser de questions.

Récupérant la statuette, ils se rendent dans la salle de l'autel de l'aube, et font EXACTEMENT la même chose. Ils vont en bas et remontent, ouvrent la porte en haut, ignorent celle fermée à clé, et rencontrent un guerrier maudit (pour que je puisse me marrer).

Karafort le massacre à moitié et l'autre moitié se prend une attaque en croix ambidextre et un carreau de Kornettoh. (suite à la fin : l'aventure de l'arène, niveau 3 pour Karafort, Tilnar'i, Lest et Gurstak) Ils continuent jusqu'à l'autel de l'aube et du crépuscule, posent les statuettes et se rendent dans la salle principale du souterrain, baissent à moitié le levier (du coup les pièges ne sont pas tous désactivés haha), montent au canal d'évacuation. Bloqués auparavant, c'est ouvert maintenant. Ils torturent un goblin qui leur dit (la moitié du groupe, ayant la compétence, comprend) :

Tilnar'i : Alors, petite bouse, c'est lequel des leviers ?
Karafort : Ouais !
Tilnar'i : (En gobelin) C'est lequel, de levier, raclure ?
Lest : (En gobelin) Répond ou on te tue !
Antiagon : (En gobelin) T'as bien compris ?
Gurstak : (En gobelin) Tu vas parler oui ?!
Gobelin : Zwavezeda !
Lirinwa + Karafort (ne sachant pas parler gobelin) : Qu'est ce qu'il dit ?
Autres : Qu'on est fous !
Tilnar'i : Eh ! La paladine, balance lui déconcentration mammaire !
Lirinwa : Ça va pas la tête ?
Antiagon : Allez monamor (dans le jeu) !

Un peu plus tard :

Gars + gobelin : HHHHHH HHHH HHHH
Gobelin : GGGG Drock ! GGGG Zwify ! Arghhh !
Lirinwa + Karafort : Hein ?
L+T+A+G : Noir ou rouge ou blanc ?

Vote de la compagnie, 4 pour noir, 2 pour rouge 0 pour blanc (c'est banal, le blanc).

Les aventuriers tuent le gobelin à moitié et le relâchent avec des chaînes sur les jambes et des aiguilles ninjas dans les narines, le mot crétin marqué sur son front avec son propre sang.

Ils traversent sur la hallebarde de Karafort, sans remarquer que l'eau a disparu. Tilnar'i est le dernier à passer, et la hallebarde se casse (note : les deux épées se sont cassées contre le guerrier maudit du labyrinthe, il lui reste juste la vorpale mais c'est déjà pas mal.

Fâché, le pseudo-chef regarde si la porte ouverte est piégée, et se prend un claptor de Mazrok, survit et tue avec violence les rats géants tout seul parce-que il est pas content.

Ils se rendent au sanctuaire de Gzor, et c'est Gurstak qui ouvre le coffre (normal, c'est un nain). De par sa petite taille, il échappe au jet toxique. La vue des effets sur une chauve souris de passage suffit à les faire détalier non sans avoir pris la lance.

Tous : Ha la vache t'as vu !
Tilnar'i : Pôv' chauve-souris !
Tous : Moi je retourne dehors !
Tilnar'i : On re-rentre quand on sera prêts psychologiquement !
Karafort : Hein ? C'est quoi la pipicolojikeman ?
Lirinwa : Connard ! Tu sais pas ce que c'est ? Slanoush te punira !

Explications longues. De retour à la surface :

Antiagon : Bon, on rentre ?
Karafort : Ouais ! Baston !
Lest : On pourrait escalader la tour !
Autres : Débile !
Lest : On a une chaîne !
Tilnar'i : On a attaché le gobelin avec.
Lest : Meeeeerde !
Karafort : Ouais c'était cool !

Autre : Ta gueule !

Et là, ils le poussent sur la porte des étages supérieurs.

Karafort : Putain de porte !!

Il l'ouvre puis la casse à la vorpale.

Groupe de départ (T+L+K) moins Karafort : Dites c'est pas la porte bloquée au départ ?

30 minutes de cogitation, avant de trouver la solution. Le groupe de « vaillants » aventuriers montent et arrivent à la bibliothèque, et trouvent le parchemin. D'un coup, D'zill et Kyla apparaissent.

Kyla, qui les a trouvés sympas à l'entrée (elle était déguisée en vieux, pour ceux qui ont oubliés) :

- Bon, je vais vous aider, juste un sort. Ce gars est de Kornettoh, il doit en vouloir après vous.
- Exact ! Donnez moi ce papier ou je vous élimine.

Tilnar'i : Non mais ho tu te prends pour qui bâtard ?

Karafort : Il est de cornet tôt ? Le truc où ils vendent de la neige avec des goûts bizarres ?

Autres : Mais non !

Lirinwa : Hé, gamin !

D'zill : Mmh ?

Lirinwa : Y a de la place pour un seul cultiste, ici ! Tu vas crever !

Antiagon : Elle a raison ! Coup-en-crucifix ! (comme il se la pète l'autre !)

< se loupe et trébuche en filant un coup de boule à D'zill, bien fait pour les deux.>

Le ranger gagne un niveau !

Le coup de boule lui a rapporté 1 XP et il en avait 99 !

Pourquoi 1xp ? Parce qu'il m'avait torturé pour avoir le niveau 2 !

Il saute dans tous les sens, puis dit :

A vous, les gars (et Lirinwa !).

Autres : Ouais.

Kyla lui envoie un sort, à D'zill, qui finit éventré. Les aventuriers remercient Kyla, partent et avant d'aller chercher la récompense, vont fêter les niveaux gagnés, et leur succès.

L'AVENTURE DE L'ARÈNE

Résumé :

Nos aventuriers ont eu, après la rencontre avec le troisième guerrier, maudit, un désagrément magique. Nous tairons la plupart des événements, notons que :

Lirinwa fût paralysée jusqu'au retour de ses amis.

L'équipe de départ + Gurstak et moins Lest furent téléportés dans une arène maudite, et comble de toutes les surprises, tuèrent (et récupérèrent son diamant visuel) une vouivre !!!!!

Gurstak, Karafort et Tilnar'i, gagnèrent le niveau 3, et se re-téléportèrent au moment d'être tués par la bande de trolls lâchés dans l'arène, et revinrent au donjon de Minas T'irrite.

Lest fût téléporté dans un village à 150 km de la terre de Fangh, pilla une boutique, gagna sont niveau 3 et fût re-téléporté au moment de se faire attaquer par les gardes.

FIN

MJ : Clément

Joueurs : Arthur ou Timothée (Antiagon), Maï Hoa (Karafort), Adrien (Tilnar'i), Niek (Gurstak), Anthony (Lest). Clément (Lirinwa (PNJ)).