

Ceci est une quête que j'ai inventée

Je vais vous narrer l'histoire d'un groupe, humain à la base, à la recherche du légendaire Pen of Chaos.

L'équipe, composée de 5 membres :

- Salvatore, un assassin un peu chiant qui a un fond nain. Obsédé par les chiffres ronds.
- Graton, le mage du groupe. Spécialisé en feu mais rate très souvent ses sorts...Très bon ami de Salvatore qui partage lui aussi le goût de raconter des conneries
- Maximus, le paladin de Khornettoh, pas le plus méchant du groupe en fait (on se demande pourquoi il sert ce dieu-là...)
- Yggdrasil, le ranger, a pris l'habitude d'émasculer les dragons, mais sinon a du mal à combattre des adversaires plus faibles.
- Slavok, le guerrier, attaque le premier et aime les épées. Frappe d'abord... puis frappe à nouveau. Le plus réfléchi avec Maximus.

Voici donc leur récit, emplis de sang, de morts et de... chèvres.

Leur histoire commença donc à Valtordu, où Salvatore et Graton se remémoraient leurs vaines tentatives de créer des chèvres mutantes de combat, ils avaient notamment tenté de leur greffer des griffes et des crocs de coyotes. Un vieil homme vint les troubler dans leur quiétude et sans demander leur avis leur narra sa quête: récupérer les 20 fragments du Pen of Chaos !! Ceux-ci se trouvaient éparpillés aux quatre coins du monde et durant sa vie, l'aventurier n'était parvenu qu'à en récolter 15 donc les joueurs (et moi) pensèrent que cela serait un peu trop facile, pour encourager la troupe Maximus déclama alors cette citation personnelle "restons positifs 15 sur 20 c'est déjà mieux que 0 sur 20!". Ha ! Ce que nous nous trompons...

Ils se rendirent donc au Donjon de Naheulbeuk, où le premier des fragments se trouvait selon les rumeurs. A l'entrée, où 3 choix s'offrirent à eux, le groupe choisit d'aller tout droit. Ils revinrent sur leurs pas après avoir rencontré une porte fermée. Ils décidèrent cette fois d'aller à gauche. Dans ce couloir, après avoir suspecté un piège dans ce qui se révéla être les latrines, ils combattirent vaillamment les orques qui étaient postés là. L'expérience aidant (du jeu et de leurs personnages) ils ne prirent pas trop de dégâts, malgré des échecs critiques sans grande importance au final. En fouillant la salle des orques, ils trouvèrent un passage secret. Mais à l'intérieur, grâce à l'aura sacrée de Mankdebol, un mage (qui ressemble étrangement à Gand.. enfin voilà) leur barra la route. Maximus proposa d'attaquer et Salvatore, du fait de l'étroitesse du passage dans lequel ils se trouvaient proposa un plan complètement con : tous s'entasser allongés pour pouvoir attaquer en même temps. Bien sur le mage ne leur laissa pas le temps de s'organiser et leur envoya un sort qui leur fit perdre la moitié de leur vie (voir plus), ce qui conduisit à la fuite du groupe. Ils se reposèrent ensuite dans le dortoir des orques mais ce fut de courte durée car un chevalier en armure d'or arriva subitement, leur asséna un coup puis repartit comme si de rien n'était en hurlant. Leur sommeil

étant interrompu par ce curieux personnage, ils décidèrent de continuer dans le donjon, car je cite « Il y a vraiment que des cons dans ce donjon » Notez la rime dans ces vers délicats. Ils arrivèrent donc à un trou où un vieillard apparemment fou réussit à amadouer Salvatore pour que ce dernier paye le puits des Ames. Le vieillard prit à la place du mage et du chevalier (« parce que c'est plus marrant de tuer les plus faibles ! ») et fut rapidement jeté dans son puits. Le bruit de son corps touchant le fond du trou a beaucoup plus aux psychopathes qui me servent de joueurs. La suite de l'histoire est pour le moins.... malsaine et bizarre. Car après quelques combats plus ou moins glorieux, et de nombreux échecs critiques de la part du mage, le groupe ne ressemblait plus du tout à des humains. Le mage ayant lancé un nombre très impressionnant de sorts entropiques (hélas !), la table des sorts entropiques donnait systématiquement des mutations, le plus souvent pour tout le groupe. Ainsi, à titre d'exemple, le mage s'est retrouvé avec 4 bras, un troisième œil, des griffes, des crocs et des ailes rachitiques, portant son total de Charisme à... -2 !! (Que faire à ce moment là ? Doit-il disparaître de ce plan d'existence ?)

Le reste de l'aventure dans le donjon de Naheulbeuk a été éprouvante pour nous tous mais nous avons passé une très bonne partie. D'ailleurs une petite anecdote pour terminer : à la sortie du donjon, le dieu Mankdebol étant un sacré farceur, de nombreux paysans les attendaient et entreprirent de « leur maraver la tronche » pour une récupérer une soi-disante prime. Après qu'ils eurent compris leur méprise et qu'ils furent tous partis, le paladin ne put s'empêcher d'hurler « AAAAAAAAAAAAH ! Ca fait un p*tain de mois qu'on est dans ce donjon pourri et comme récompense on se fait tabasser par un groupe de péquenauds ! Raaaah ! Je veux plus jamais voir ce donjon de m**** » suivit de multiples insultes en tout genre que je ne peux décemment transcrire ici.

Le texte ci-dessus a été volontairement adouci pour ne pas choquer les plus jeunes. J'espère que vous aurez pris autant de plaisir à lire que nous à jouer et mon groupe et moi-même remercions POC, à la fois pour la série audio génialissime et pour le JDR fantastique