

Le donjon de Naheulbeuk

L'équipe:

L'équipe est connue sous le nom de la compagnie de Waldorg. Voici ses membres:

- Fumseck, un nain guerrier de niveau 2. C'est le chef de la compagnie.
- Galaft, un humain ranger de niveau 2.
- Dralnu, un humain cultiste de Tzintch de niveau 1.
- Fandral, un demi-elfe voleur de niveau 2. Il ne fait pas partie de la compagnie mais ils nous a bien aidé.
- Celendil, un haut-elfe cultiste de Tzintch de niveau 3.

Tous commença lors d'un bel après-midi ensoleillé, trois individus se trouvaient face au célèbre Donjon de Naheulbeuk. Un mystérieux mage leur avait demandé d'aller une étrange statuette prophétique dans ce donjon, il serait payé gracieusement s'ils atteignaient leur objectif. Théodras proposa dans un premier temps de faire un détour et d'entrer par la porte de la taverne mais Dralnu lui fit remarquer que s'était la première fois qu'ils venaient ici donc l'idée fut oubliée. Après plusieurs minutes de discussions sur comment entrer dans le donjon, le mage ouvra la porte qui n'était pas piégé puis les aventuriers s'engouffrèrent dans l'obscurité du couloir principal.

Les aventuriers arrivèrent à un croisement. A droite ? Tout droit ? A gauche ou en arrière? Le choix fut difficile car Fumseck choisit à droite, Théodras tout droit et Dralnu à gauche. Après une suite d'arguments, le choix fut porter sur la droite. L'ordre de progression choisit fut le suivant: Fumseck prend la tête (c'est le chef d'équipe après tout), puis Dralnu au milieu (vu son quota de santé, mieux vaut ne pas le mettre devant ou derrière en cas d'attaque), puis Théodras en arrière garde (si jamais il y a un piège). A peine le groupe marcha dans le couloir de droite que Fumseck tomba dans un gouffre. Théodras réussit de le remonter grâce à un système très ingénieux où il attacha sa couverture à sa cape pour remonter le malheureux. Après cette péripétie, le groupe se trouva devant un curieux écriteau: c'était une énigme. La voici: Monsieur et Madame Homalie ont une fille, comment s'appelle-t-elle ?

Après 5 minutes de réflexion et un nombre incalculables d'essais ratés, Théodras donna la bonne réponse sur une réussite de jet d'intelligence. Ils s'engagèrent dans le passage qui se dessinait devant eux, et virent qu'ils se trouvaient au pied d'un escalier mal entretenu. Fumseck descendit l'escalier sans incident, de même pour Dralnu mais Théodras dévala l'escalier sur les fesses et manqua de renverser ses compagnons. Après avoir aidé leur ami à se remettre sur pied, ils virent une porte qui n'avait ni poignet ni serrure. Fumseck donna un coup de hache, cela ne donna rien, puis vint le tour de Théodras qui brandit son épée et frappa la porte qui ne bougea pas. Après ces essais, Dralnu essaya et défonça la porte avec son bâton. Voici le dialogue:

Dralnu: Bon bah on entre.

Fumseck: Eh mais c'est le mage qui vient de démonter la porte ?

Théodras: Oui.

Fumseck: Mais s'est pas possible ça normalement.

Dégageant les restes de la porte, ils virent trois orques se jetèrent sur eux, sans doute attirer par le bruit de la porte défoncer. Le combat fut difficile. Théodras, dans un moment d'inattention, lâcha son épée et dut s'occuper de son orque avec son arc, Dralnu resta en vie grâce au sort Plastron

de Tzintch et Fumseck eut raison de son adversaire en quelques coups de hache bien placée. Après ce combat acharné, Dralnu et Théodras commencèrent un débat sur « chacun son orque » puis fouillèrent les corps sans rien trouver d'intéressant. Dralnu ausculta les murs et trouva un passage secret que le groupe choisit d'explorer. Les aventuriers ignorèrent une porte se trouvant sur leur gauche pour continuer leur chemin en ligne droite (c'est pas normal ça) où ils durent tourner à droite et s'arrêtèrent devant une porte. Le groupe se mit en position de combat, Fumseck sortit sa hache, Dralnu prépara son sort de Boule de feu majeure et Théodras dégaina son épée. Fumseck ouvrit la porte et le groupe se trouvait dans un débarras plein de saloperies irrécupérables et invendables au marché. L'équipe sortit très rapidement de la salle et se dirigea devant une porte qu'ils ouvrirent et virent deux Kobold farceurs. Ceux-ci se précipitèrent sur Dralnu et Théodras qu'ils bousculèrent vers un coin de la pièce où les malheureux se prirent les tirs d'arbalètes cachés. Le ranger s'en tire plutôt bien à l'inverse de son compagnons au bord de l'agonie (15 points de vie avec 1 d'armure, ça va vite). Le combat fut difficile car les bestioles narguaient les aventuriers en esquivant leurs attaques toutes en envoyant des Boule de feu mineure. Après s'être soigné, Dralnu rejoint Théodras pour s'occuper de son Kobold qu'il gratifia d'un coup de bâton dans les organes génitaux. Soudain, la poussière se souleva et le groupe vit apparaître un demi-elfe ambidextre se jetant sur le Kobold de Fumseck. Après cela, Théodras, trouvant ce donjon trop flippant, laissa ses compagnons seuls avec le demi-elfe. Celui-ci s'appelle Uthred et a loupé sa téléportation. Fumseck et Dralnu décident d'intégrer le demi-elfe dans le groupe, vu que leur ranger vient de se faire la malle. Ils découvrirent un coffre où une inscription en langage kobold était inscrite. Dralnu réussit à déchiffrer le message et c'était une énigme. La voici: Comment appelle-t-on un chien sans patte ?

Après réflexions et de nombreuses réponses inimaginables, Uthred sauva la mise en donnant la bonne réponse. Dans le coffre on trouva une épée 1 main correcte, une paire de gant et une Bague d'Absorptions des critiques. Le groupe décida de le donner à Fumseck mais il changea d'avis:

Dralnu: Bah moi je suis pour la donner à Fumseck vu que c'est le tank du groupe.

Uthred: J'suis pas d'accord.

Dralnu: Ah bon ? Et pourquoi ?

Uthred: Ce serait mieux de te la donner Dralnu.

Fumseck: Ouais car si tu te prends un critique, tu meurs.

Dralnu: Ah ouais, pas bête.

Le groupe se dirige vers une porte qu'ils ouvrent avec prudence. Derrière, ils voient deux lutteurs gobelins qui s'entraînent. Dralnu n'hésite pas et leur balance une Boule de feu majeure. Celle-ci ne les tue pas mais ils se jettent sur le mage mais les deux se ramassent à ses pieds. Uthred se jeta sur les gobelins qu'il tua chacun d'un coup de dague. La fouille des cadavres ne donna rien et le groupe se déplaça jusqu'à la prochaine porte. Celle-ci donne sur la salle des gardes où les quatre gardes qu'il l'occupait parlaient tranquillement. Dralnu voulait envoyer une Boule de feu majeure mais ses équipiers le dissuadèrent de le faire en raison de la difficulté de régénération de l'énergie astrale. Uthred tenta d'assassiner un garde par derrière comme lui à appris son maître Altaïr mais il se ramassa derrière celui-ci. Fumseck se jeta sur un garde qui lui tournait le dos et le tua sur le coup. Le combat dura et les gardes furent neutralisés. Le mage manqua de mourir s'il n'avait pas utilisé sa bague magique. Après avoir fouillé les cadavres et s'être partagé les 12 pièces d'or qu'ils ont trouvé, Uthred passa le cap du troisième niveau.

Pendant que Fumseck, Dralnu et Uthred se reposaient dans la salle des gardes, ils virent arriver leur compagnon Théodras revenir, car il s'est dit qu'il ne pouvait laisser le groupe sombrer dans la panique pendant son absence, avec une de leur connaissance, un haut-elfe lui aussi cultiste de Tzintch, Celendil. Le groupe décida de s'avancer vers une porte. Ils l'ouvrirent et tombèrent sur les latrines des orques ce qui enchantait tout le groupe. Ils sortirent de la salle et s'enfoncèrent dans le couloir où ils s'arrêtèrent à une intersection. Ils choisirent de foncer tout droit et tombèrent nez à nez avec un prédicateur hystérique qui leur expliqua sa religion et tous le groupe lui donna 5 pièces d'or

sauf Dralnu qui est voué corps et âme à son Dieu. Après une décision prise par le groupe, ils décidèrent de tuer le prédicateur pour récupérer leur or. Dralnu lança sa Compression des gonnades et serra si fort qu'il explosa les bijoux de famille du pauvre homme. S'en suit une boucherie où l'homme se survécut pas. Après l'avoir fouillé, Théodras proposa de jeter son corps dans le gouffre et c'est ce qui se passa mais ne provoqua aucune manifestation d'âme en tourment ou de pluie d'hamsters. Le groupe se dirigea vers le couloir et décida de prendre tout droit (c'est pas normal ça) et ouvrit une porte où se trouvèrent deux rats géants qu'ils tuèrent très rapidement. Après avoir fouillé les cadavres des monstres, les aventuriers trouvèrent une ouverture secrète et ouvrirent un coffre qui contenait une rapière 1 main d'artisan renommé. Se dirigeant vers la salle du prédicateur, on suggéra d'explorer le couloir sombre, alors Théodras eu la bonne idée de tirer une flèche à travers le couloir qui activa le gaz hilarant. De retour dans la salle du puits des âmes, Uthred crocheta la porte et le groupe monta l'escalier qui les ramena au rez-de-chaussé (tin 4 heures de jeu pour faire un aller-retour à la cave).

Le groupe choisit d'aller tout droit et se confrontèrent à 6 orques qu'ils décimèrent en un rien de temps. Après avoir fouillé les dépouilles et que Fumseck passe au niveau 3, les aventuriers trouvèrent un passage secret, ils l'empruntèrent et débouchèrent sur un limon qu'ils brûlèrent avec des boules de feu mineures. Après avoir résout une énigme très difficile qui servait de verrou, la compagnie trouva dans un coffre une épée 1 main correcte, un foetus et un banjo. Après avoir visité les escaliers bidons, le groupe décida de se reposer dans la salle.

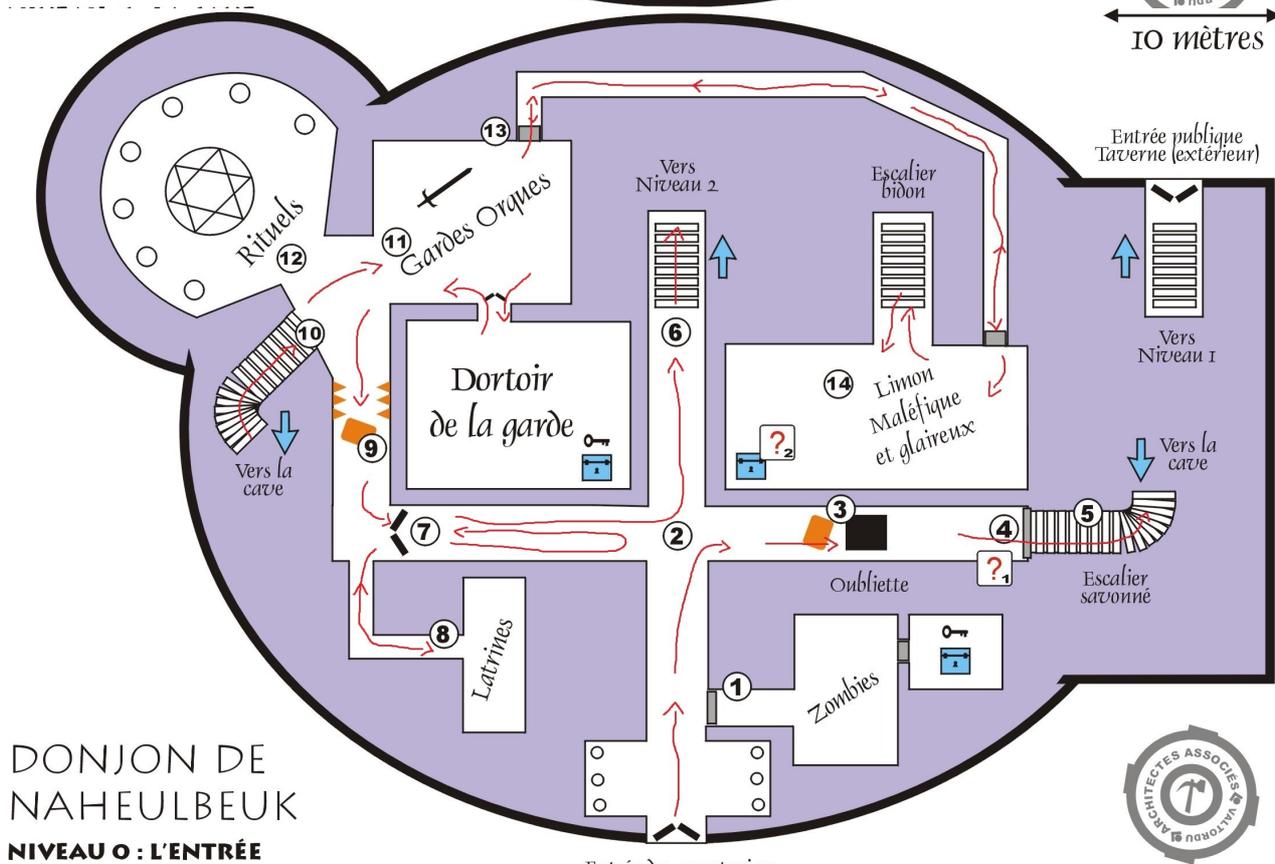
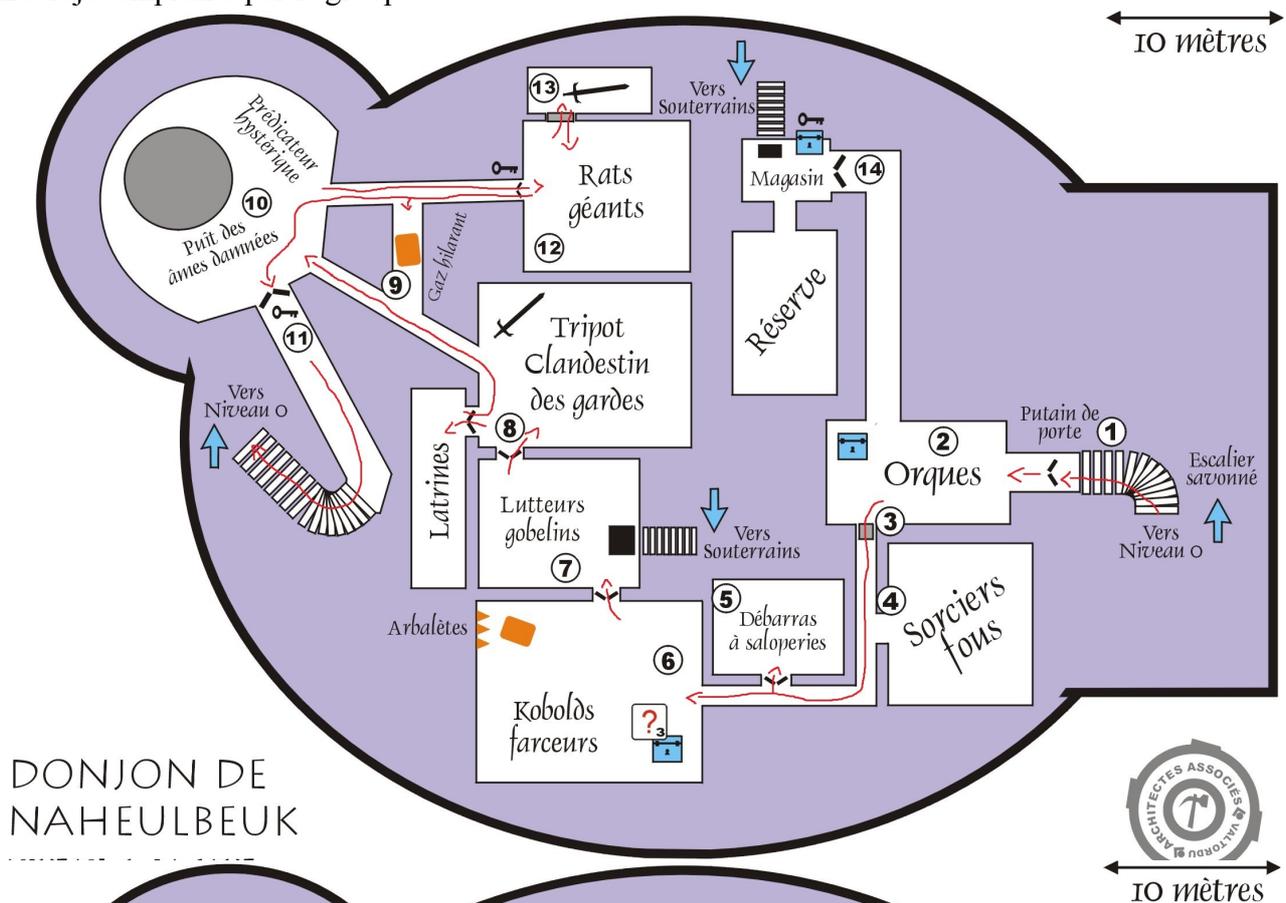
Après nous être restaurer dans la salle du limon, Uthred et Celendil décidèrent de rester dans la salle pour jouer aux cartes. Les 3 aventuriers empruntèrent le corridor caché et revinrent dans la salle des orques où pourrissaient toujours leurs carcasses. Le groupe décida d'ouvrir une porte qui donna sur le dortoir des gardes et affrontèrent 4 orques. Le combat fût sanglant car Fumseck perdit sa jambe droite sur une attaque plutôt habile d'un orque. Après le carnage, le groupe ouvrit le coffre et y découvrit un Onguent magnifique de Niptuk que Dralnu garda. Fumseck lui demanda gentiment de lui donner l'onguent pour pouvoir récupérer sa jambe, et dans un élan de générosité inattendu et après plusieurs calcul sur leur taux de survie dans un environnement hostile avec un nain unijambiste, il appliqua l'onguent sur le nain et sortirent de la salle. Et Débilibeuk frappa, le groupe bénéficia d'un sortilège devenu incontrôlable qui leur octroya un bonus de +1 au charisme. Les aventuriers décidèrent d'emprunter le couloir du sud qui les mena à une intersection: tout droit ou à gauche. Dralnu dit tout droit mais Fumseck et Théodras dirent à gauche. Le groupe ouvrit la porte et tombèrent sur l'intersection de départ. Sous la demande de Dralnu, la compagnie rebroussa chemin pour explorer le couloir et tombèrent sur les latrines. Enchanté de leur découverte, le groupe sortit rapidement de la salle et montèrent les escaliers qui les menèrent au 2ème étage.

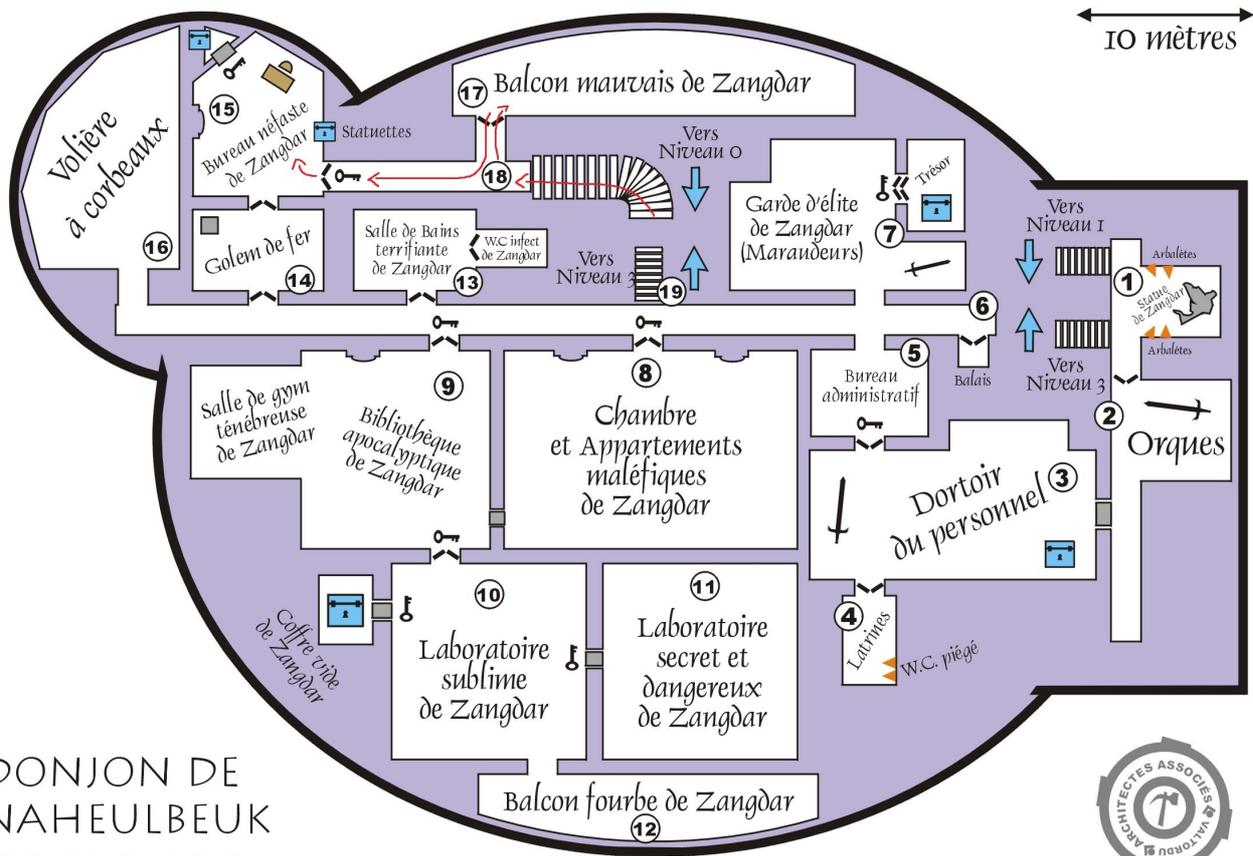
En montant les escaliers, les aventuriers tombèrent sur un guerrier maudit. Le combat fut épique et Fumseck perdit son bars gauche. Le guerrier maudit achevé et fouillé, le groupe décida de dormir dans le couloir qui n'était pas un lieu sûr mais Fumseck décida de monter la garde. Pendant la nuit, Dralnu eut la visite d'un avatar de Lafoune et passa une nuit agité. Au réveil, il était un peu honteux mais n'était pas mécontent de cette "aventure". De nouveau opérationnel, la compagnie décida de prendre le chemin au nord et arriva sur un balcon. Théodras tira sur les corbeaux malgré les menaces de Dralnu. Après ce grand bol d'air, le groupe ouvrit une porte au bout du couloir ouest avec une clef trouvé sur le guerrier maudit et tombèrent sur un homme en robe en train de maltraité un goblin. Zangdar comprit que ce n'était pas le service d'étage et décida de créer sa Sphère d'invincibilité parfaite. Dralnu vit la sphère se créer et eut l'idée (grotesque ?) de sortir son banjo et d'en jouer un morceau. La musique fut insupportable et Zangdar ne put finir l'incantation et se prit par la même occasion un coup de hache très sale de Fumseck dans les côtes. Le combat était perdu d'avance car Zangdar voulu lancer des sorts mais ceux-ci s'évaporèrent avant de toucher leur cible. Sous les attaques répétées de Fumseck et de Théodras et le boucan émit par Dralnu, Zangdar décéda. Alerté par le bruit, un guerrier maudit déboula du couloir et s'attaque au groupe. Ayant prit

Dralnu en "affection", le guerrier maudit finit par tuer le mage. Le reste du groupe parvint à massacrer le guerrier et à ramener Dralnu sur terre, ils fouillèrent ensemble le guerrier maudit, l'armoire qui renfermait les statuettes prophétiques, Zangdar sur lequel ils trouvèrent un romorfal 10000 que le nain donna au mage pour le remercier, le bureau de celui-ci et trouvèrent un coffre caché qui explosa au nez du groupe. Le groupe sortit du donjon en emmenant leur compagnon laissé dans la salle du limon et devait maintenant donner la statuette au mage Théogal.

A suivre ...

Le trajet emprunté par le groupe:





DONJON DE
NAHEULBEUK
NIVEAU 2 : ZANGDAR

