

# Nabeulbeuk

## L'Expérience Interdite

### *avec la Compagnie de Mlinej :*

Brodgenn à la Corne Meurtrière, le nain guerrier. Niveau 6

Rüingørr, le barbare guerrier. Niveau 6

Aros, le pyromancien drow. Niveau 7

Thilawen, l'efle noire assassin, Niveau 6

Thalael, le haut-elfe prêtre d'Adathie. Niveau 3

Prop, le pnj ogre. Niveau 6

### Notes du MJ :

*Ici l'action (initialement prévue à Kjaniouf) se passe à Mlinej*

Quelques jours après avoir reçus une commande d'équipement, la Compagnie de Mlinej qu'on ne présente plus se voit dérangée de bon matin par un homme frappant à la porte, il s'agit visiblement d'un messager, ce dernier leur livre un enveloppe cachetée et s'en retourne à son travail.

Après une brève lecture de Thalael, il s'avère qu'il s'agit d'une quête, un certain Maddas leur demande d'aller discrètement récupérer un livre, "Secrets ténébreux de l'anti-monde", chez feu Jandor le nécromancien. L'affaire semble honnête et la somme attrayante pour une mission étant si proche, ils se concertent donc sur la marche à suivre pour se rendre à l'édifice et quand partir, la deuxième question est vite éludée, Don Diego Del Bosquet étant en voyage au sud, la compagnie se mettra en marche le jour même. Quand à la première question, les lettrés considèrent que suivre le chemin indiqué par le descriptif adjoint à la lettre ne sera pas compliqué, les illettrés, eux s'en foutent royalement tant qu'il y a de l'action.

Aros décide d'aller faire quelques emplettes avant le voyage, à traduire par : acheter des rillettes pour la route.

Pendant ce temps, le barbare défi le nain au bras de fer, le barbu ayant gagné, Rüingørr demande une revanche qu'il gagne, il bat ensuite successivement Prop et Thalael sous le regard blasé de Thilawen, après quoi Brodgenn s'improvise ménestrel avec un flûte qui traînait par là.

Aros étant de retour, tout le monde s'équipe et se rend au sous sol, dans leur écurie personnelle. Ils montent d'un commun accord dans leur chariot de voyage conduit par Aros, sauf Rüingørr qui cours à côté car ça vas plus vite, il est important de noter que Aros n'a pas le permis, il sème donc la terreur sur son passage, craquant les fidèles chevaux de la compagnie, les gardes les laissent cependant passer, après tout, ils ont l'habitude.

Trois kilomètres plus loin, la compagnie arrive en vue des rocher pointus et se dispute quand à

savoir si le sud des rochers est au nord de la ville ou si les lamantulus broutent le matin ou en soirée (au passage il est bien évident qu'ils broutent toute la journée, mais c'est un autre débat), le barbare, exaspéré, décide d'aller voir lesdits rochers et y trouve un sentier, il cri aux autres de ramener leur miches et la fine équipe continue sa route.

Le reste du voyage se passe sans faits notables et ils arrivent enfin à la clairière de la carrière où se trouvent les ruines, Aros gare les chevaux et tout le monde se met à avancer, sauf le nain qui surveille de loin pour faire chier ceux qui lui donnent des ordres, de façon stratégique, le barbare et l'ogre se placent devant, Thilawen perchée sur les épaules du mastodonte, les deux érudits progressent derrière, ce qui est tout de même plus pratique car Rüngørr leur taille un chemin dans les buissons à coups de claymore.

C'est alors que, au milieu de leur progression, des nécrophages surgissent tout autour du groupe, ils sont huit, ils sont rapides, ils sont puants, bref, ils sont dangereux.

Les morts-vivants se répartissent à deux par ennemi (ils considèrent l'ogre et l'elfe noire comme un gros ennemi) et le combat commence bruyamment.

Aros, pris de court n'a d'autre choix que d'utiliser la boule de feu mineure, la honte pour un mage de niveau 7 ... Mais bon, comme il n'a pas révisé sa magie de combat, il a oublié qu'il dispose de la sbaffe de Gigaouatte, c'est bête car après avoir cramé son premier opposant tout en prenant des coups il décède sur une réussite critique de son putride adversaire.

Pendant ce temps Brodgenn sprinte pour arriver avant la fin du combat et Thalaël tente de repousser ses ennemis avec son bâton et ses coups de fourchette.

Du côté du duo ogre-drow, la situation est plus brillante, en effet Thilawen saute sur l'un des nécrophages et lui plante sa dague dans le dos, sous le choc, il tombe au sol, Prop, lui, avait également mis au tapis son adversaire et finit d'un puissant coup le nécrophage de Thilawen. Pour le barbare, le combat va et viens, en effet sa claymore n'offre pas les bonus d'attaques que les armes plus courtes dispensent, il donne donc quelques coups et en reçoit d'autres, mais il est solide et compense le peu de réussite par de gros dégâts.

La situation se débloque quand le nain arrive au contact et fauche un des ennemis de Thalaël au moment précis où l'ogre assène un coup "chirurgical" au nécrophage qui donnait du fil à retordre à l'elfe noire.

Prop et Brodgenn ayant l'attention des adversaires de Thalaël, celui-ci peut enfin prier pour un glaive de la justice pendant que Thilawen engage un nécrophage qui se demande par quel bout du mage qu'il a tué commencer et que le barbare occise un de ses opposants.

La fin du combat peut se résumer en quelques onomatopées : Sprotch, Slash, Chcling, Sbeum, clang, Wushh-Sling.

Sans aucune considération pour l'étiquette, ils utilisent un point de destin du mage pour le ramener à la vie, ce dernier râle sur les monstres qui ne laissent pas le temps de se concentrer,

se soigne et se déclare prêt à continuer.

Arrivés au mur du fortin, ils découvrent les trois vasques et leur énigme, la dent et l'œil sont trouvés facilement, en revanche, ils butent sur la troisième, le barbare propose une épée et le nain des pièces d'or, mais tout compte fait, ils préfèrent ne pas à avoir à en sacrifier pour aller plus loin, après une longue discussion, ils trouvent enfin la fleur. Ils déposent les offrandes dans les vasques et le mur s'ouvre.

#### Note du MJ :

*Si vous êtes frustrés parce que je n'ai pas écrit l'énigme en question dans le compte rendu, tout d'abord : HAHAHA !, et ensuite, vous n'avez qu'à télécharger le scénario de POC, et puis le jouer tant que vous y êtes !*

Arrive le moment fatidique, celui où tout le monde se débîne pour la détection des piège en milieu architectural rectiligne et mal éclairé plus communément appelé : couloir. Hélas pour lui, Thalaël évoque le fait que si il y vas, il risque de déclencher le piège car il a un don pour ça, un plan très simple s'impose alors au barbare : il attrape le prêtre et le jette dans le couloir, le vol plané de ce dernier sera bien vite stoppé par un mur, Rûngørr tend l'oreille puis déclare officiellement : "Y'a pas d'pièges."

Le groupe s'engage donc dans le bâtiment, arrivent là où Thalaël se trouve et suivent le couloir vers la droite, Aros ne détecte aucuns pièges, ils poursuivent donc et tournent à gauche, comme le couloir encore une fois. C'est alors que, fort de ne pas avoir détecté les pièges, Thalaël (tiens donc ...) marche sur une dalle branlante et se fait recouvrir d'un filet, les autres s'approchent puis un Tic-Tic-Tic de plus en plus rapide se fait entendre, Brodgenn, pensant à un explosif, saisi le filet et le jette au loin, tirant avec lui le haut-elfe dans la direction opposée, grand bien lui en prit car une trappe s'ouvrit là où ils se trouvaient, donnant sur une fosse d'acide.

C'est remis de leurs émotions que les compagnons atteignent le salon, ils y trouvent plusieurs objets utiles, dont des bottes de charge et le livre Techniques de Combat Avancées contenant plusieurs coups spéciaux de ninja. Ils voient également la chambre et s'avancent vers l'arène, après détection des pièges et de la magie, le barbare ouvre les doubles portes, Aros invoque un serpent de feu et ils entrent dans l'arène. Une fois au centre de la pièce, une grille tombe derrière eux et leur empêche toute retraite, c'est alors que Jandor leur annonce que c'est un piège et qu'ils sont bien niqués, et aussi qu'ils vont servir de test à sa nouvelle expérience et que mouahaha. Une grande porte s'ouvre en face d'eux et en sortent deux horreurs de chair qui leur foncent dessus.

#### Note du MJ :

*Comme vous l'aurez remarqué pour les nécrophages, j'ai ici rajouté de l'ennemi pour équilibrer les forces.*

Aros invoque prestement une coupole de protection, craignant que le nécromant ne leur lance des sorts et le combat s'engage, Thalael reste lui aussi derrière la protection magique alors que les bourrins sanguinaires s'élancent vers leur destin, Thilawen ayant repris position sur les épaules de Prop.

C'est le choc, les guerriers tentent de taillader leur ennemis alors que le mage se ressaisit, ayant raté son épreuve de courage.

L'assassin frappe un golem dans l'œil, cependant, le caractère magique de la créature l'empêche d'être handicapée, mais ne l'empêche absolument pas d'envoyer une mandale à l'elfe, cette dernière se la prends de plein fouet et grâce à la hauteur où elle se trouve vole sur dix mètres, elle a cependant assez d'agilité pour retomber sur ses jambes. Alors que les prodiges, les épées et les haches fusent, le mage commande à sa créature de s'enrouler autour de la jambe d'un golem et par un sort de son invention, le fait exploser, il découvre alors que ses ennemis sont immunisés au feu ... Et il râle à nouveau comme quoi c'est pas juste. Il se rabat donc sur des flèches d'acide pénétrantes.

Le barbare se prend également un mandale et est repoussé, il retombe assez bien et utilise une de ses lances pour se venger.

Un des golems trébuche et tombe puis ils finissent le combat après avoir écopé de quelques blessures supplémentaires.

Leur hôte maléfique s'indigne alors de son échec et s'enfuit, la compagnie fatiguée fait une petite pause et le poursuit après que Thilawen ait utilisée ses compétences pour escalader un mur et leur lancer un rideau afin de les hisser. Ils suivent le couloir jusqu'à une porte suspecte, le mage ne détecte rien qu'il s'agisse de magie ou de mécanisme, il ouvre donc la porte et le claptor de mazrok qui la piègeait se déclenche en un déluge de flammes, le mage ne sera sauvé que par sa robe ignifugée +16 contre le feu, et oui, quand on est pyromancien on prend ses précautions.

Le groupe entre dans le laboratoire mais il n'y a personne, enfin c'est ce qu'ils croient jusqu'à ce que Jandor sorte de son invisibilité pour leur lancer ses échardes de la mort qui touchent tout le monde, pris de panique, Brodgenn et Rüngørr lancent respectivement leur Corne et leur lance mais le ratent.

Échanges de sortilèges et enfin les jambes des combattants son libérés. Ils se ruent vers leur ennemi, sauf le nain qui vas récupérer son arme, supposant que l'ennemi serait immunisé au feu, Aros, blasé et ayant envie de vengeance, charge le nécromant et ayant la mémoire qui lui revient lui décalque la tronche à coup de Sbaffe de Gigaouatte, ce qui aura pour effet d'envoyer le pauvre Jandor rebondir sur le mur, délogeant un pierre et laissant le drow maléfique très sonné, Rüngørr s'avance alors, et du haut de ses deux mètres quinze lui enfonce sa claymore à travers le torse, achevant le manant.

Ce n'est qu'après avoir fouillé la pièce (enfin pillé plutôt) que le groupe se rend compte qu'il n'y a pas de livre, Thilawen suggère qu'ils se sont peut-être trompés de vieux fortin au milieu d'une carrière dans une forêt et qui abrite un nécromant mais le reste du groupe lui avise qu'il se sont plutôt fait rouler. Thalaël récupère le bâton de feu Jandor et le groupe sort du fortin par là où il était entré, ils retrouvent Siegmund et Rodrigo en train de paître paisiblement à côté du chariot et rentrent à Mlinej bougons d'avoir été roulés mais satisfaits d'avoir corrigé celui qui les avait dupés, voir même satisfaits d'avoir corrigé quelqu'un pour certain (mais je ne citerais aucun barbare).