



LE MONT FURIEUX

Récit d'aventure



Par [Acidburn](#) [acidburn_team@hotmail.com]

Présentation de l'équipe de jeu

MD : Acidburn



Equipe : Boulet team « Une mission à faire foirer? Laissez nous faire ! »



Joueur : GroXx
PJ : Tylia
Race : halfeline
Classe : druidesse
Niveau : 3



Joueur : Che
PJ : Lemithrila
Race : nain
Classe : guerrier
Niveau : 3



Joueur : Kos
PJ : Elriog
Race : demi-elfe
Classe : paladin
Niveau : 3



Joueur : Keyser
PJ : Karl
Race : demi orc
Classe : guerrier
Niveau : 3

Présentation des persos

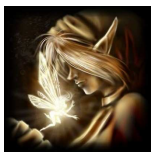
Tylia : D'un tempérament plutôt frileux envers les combats, Tylia, seule halfeline et personnage féminin du groupe, privilégie les stratégies murement réfléchies aux actions soudaines et souvent périlleuses. Elle n'en demeure pas moins indispensable au groupe pour sa magie druidique capable de bien des merveilles en matière de guérison.

Lemithrila : Personnage le plus imprévisible de tous les temps ! L'abus de bière lui aura certainement endommagé le cerveau, lui interdisant ainsi l'accès à toute sage réflexion précédant chacune de ses actions. Mais il faut bien avouer que jouer sans notre nain favori limiterait les situations cocasses dont lui seul a le secret.

Elriog : Le paladin dans toute sa splendeur ! Droit, loyal, bon avec ses amis, généreux en coups portés. Toujours le mot pour rire et la phrase acerbe pour les ennemis faibles. Sa recherche constante du pouvoir, bien souvent au péril de sa vie, ne semble pas l'inquiéter à l'heure actuelle. Peut-être devrait-il se méfier d'avantage...

Karl : Ce nom devrait être synonyme de terreur. Cette grosse brute équipé de sa petite épée courte fétiche inoffensive réussit l'exploit de sortir vainqueur de combats perdus d'avance. Dans sa vie d'aventurier, Karl ne se soucie que de deux choses : les combats et les potions de guérison. Mais bien qu'apparemment impressionnant voire terrifiant, ses traits d'humour amusent et rassurent le groupe quant à ses intentions.

Accroche pour le MD



La quête du mont furieux a été un élément important dans notre vie d'aventurier. Le nom de notre équipe « **Boulet team** » avait été évoqué lors des toutes premières heures de jeu, sans réelle raison mais plutôt à titre d'autodérision. Ce n'est que durant cette quête que le nom de notre équipe a pris tout son sens ^^

Après quelques petites quêtes pour nous initier à la palpitante vie d'aventuriers, notre chemin nous a conduits vers un paisible petit village dans la **vallée de Drakos**.

L'aventure commença le soir, dans une des auberges du village, dans laquelle nous écoutions les récits d'un barde venu narrer l'histoire tragique de **Hannuka** et **Léander** dans les vallons perdus du Mont Furieux.

La légende du Mont Furieux

N'ayant rien de particulier ni d'urgent à accomplir pour le moment, nous nous sommes dirigés vers l'auberge dont tout le village parlait en raison de l'arrivée d'une barde. Il semblerait que ce genre d'évènement soit suffisamment rare pour émoustiller toute une populace... En attendant, nous aurions toujours la possibilité de glaner quelques informations sur d'éventuelles quêtes à accomplir à proximité.

L'auberge était déjà bien remplie lorsque nous sommes arrivés. **Lemithrila** du crier pour faire entendre sa commande au patron de l'établissement. **Tylia**, **Elriog** et **Karl**, quant à eux, étaient plus préoccupés à trouver une table où s'asseoir. Mais il était sans doute plus important pour un nain de s'humidifier le gosier en priorité.

Mais peu importe ! Après quelques baffes aux gueux du village gênant notre progression vers la table, le spectacle pouvait commencer.

Une femme de fort belle allure accompagnée d'une harpe se tenait devant nous. Après un charmant sourire de sa part, qui eu pour effet de faire monter la température de l'assemblée, elle entreprit de nous raconter la légende du Mont Furieux.



C'était au temps jadis, alors que le grand magicien **Dillarel** était encore jeune. Il tomba amoureux d'une fille de grande beauté qui se nommait **Hannuka**, mais son cœur était déjà promis au noble paladin **Léander**, héros légendaire. Fou d'être éconduit, **Dillarel** usa de ses pouvoirs sur **Hannuka**, et celle-ci le suivit en oubliant **Léander**. Mais le héros retourna ciel et terre pour la retrouver. Grâce à l'aide de son dieu, il finit par découvrir le repaire du mage, au sommet du Mont Furieux. Là, les deux hommes s'affrontèrent dans un combat épique, sous le regard effaré d'**Hannuka**. Ils s'entretuèrent et elle mourut de chagrin, mais à l'instant de l'agonie, **Dillarel** jeta un dernier sort et transforma les deux amants en âmes-en-peine pour les priver du repos éternel. On dit que personne ne retrouva jamais les armes magiques du paladin et le trésor du mage.

Aussitôt le spectacle terminé, il ne nous fallut guère de temps pour décider si oui ou non nous partions à la recherche de ce trésor perdu.

Nous aurions même pu partir immédiatement si seulement le nain avait écouté ne serait-ce qu'une bribe de la légende ^^.

Mais bien qu'impétueux, nous ne pouvions passer à côté de questions aux réponses indispensables.



Version Tylia (PJ) : Une telle expédition mérite un brin de réflexion. Où se trouve exactement le Mont Furieux ? Combien de temps nous faut-il pour s'y rendre ?

Version GroXx (joueur) : MD, il est où le Mont machin ?

Version Elriog : Excellente question !

Sans doute faudrait-il interroger les habitants pour de plus amples renseignements !

Version Kos : ché pas ! faut voir !



Version Lemithrilla : Il faudra penser aussi à la nourriture pour la route ! Je ne supporterai aucun jeun !

Version Che : Quelqu'un veut des gâteaux ?

Version Karl : Groumf...

Version Keyser : Faut pas oublier les popo non plus !!



Heureusement que le hasard fait bien les choses. En effet, alors que nous recherchions les réponses à nos questions, nous nous sommes aperçus qu'une des caravanes devant se rendre dans la ville de **Corvis** passait à proximité du Mont Furieux. Ayant gentiment demandé si nous pouvions les accompagner, **Burond** leur chef nous proposa de nous engager comme gardes de la caravane le temps du trajet. Profiter des chariots pour le repos, des réserves pour la nourriture et des femmes pour... euh... discuter, cela ne se refusait pas d'autant que la caravane partait le lendemain ^^.

La nuit à l'auberge fut paisible.

Sans doute s'agissait-il de notre dernière nuit tranquille avant longtemps...

Le départ

Comme prévu, nous quittions ce paisible petit village dès le lendemain matin. **Burond** nous expliqua que la route que nous emprunions était assez peu fréquentée en cette saison, et pouvait être propice aux attaques de brigands. Nous devions donc nous montrer vigilants !

La journée fut des plus tranquilles... Loin de l'agitation de la ville et des combats, l'ennui commençait à s'installer...

Notre unique distraction de la journée fut la visite d'une vieille diseuse de bonne aventure qui vit de troubles événements nous concernant.



Votre périple, en des lieux dangereux vous mènera.
Par delà les montagnes enneigées, la Mort vous attendra !

Ayant quelque peu attiré notre attention, nous aurions aimé en savoir plus sur notre « tragique » destinée. Seulement cette femme refusa d'ajouter la moindre précision... c'est malin... S'agissait-il du discours qu'elle réservait habituellement à ses clients ou d'une véritable prémonition ? Nous n'avions pas les moyens de le savoir.

Ce n'est qu'en début de soirée que les choses commencèrent. Des éclaireurs envoyés durant l'après-midi revinrent au galop vers la caravane. Nous apprenions qu'un groupe de brigands avaient été repéré un peu plus loin. **Burond**, voyant la nuit qui tombait, décida de former un cercle défensif en espérant que les brigands laissent la caravane en paix.

L'attaque des brigands

Il semblerait que la diseuse d'aventure disait en parti vrai, car après quelques heures d'une attente angoissante, les brigands passaient à l'attaque !

Une vingtaine de vils gredins armés d'épées courtes, d'arcs et protégés par d'épaisses armures de cuir lancèrent l'offensive contre la caravane. Autour de nous, la terreur envahit le visage des voyageurs désarmés et incapables de se battre ! Seule une poignée de gardes, **Burond** et nous-mêmes étions en mesure de tenir tête à ces brigands. Le choix ne se faisait pas, si nous n'aidions pas ces gens, nous étions perdus ! Mais nous n'avions pas le temps de réfléchir car une première vague d'ennemis mortels pénétraient dans le cercle. Les lames brillaient sous la lumière de la lune menant une trajectoire en direction de leurs ennemis. Les plus malchanceux n'eurent même pas eu le temps de sortir leur arme du fourreau. Les autres menaient un combat pour leur survie ! **Elriog**, **Lemithrila** et **Karl** se lancèrent vers les brigands menaçant leur vie et les frappèrent en leur assenant de puissants coups. **Tylia** quant à elle se tenait péniblement en retrait des combats, évitant les coups et apaisant les blessures de ses amis. Mais le combat était plus difficile qu'il n'y paraissait ! Au fur et à mesure que nous terrassions nos ennemis, de nouveaux apparaissaient, nous affligeant à chaque fois de nouvelles blessures. Alors que le danger avait atteint son paroxysme, les brigands, devant la ténacité de leurs opposants et les pertes engendrées, décidèrent d'abandonner et de s'enfuir dans les bois !

Nous étions toujours vivants ! Ce qui, malheureusement, n'était pas le cas de tout le monde... Le reste de la nuit s'écoula dans la crainte d'une nouvelle attaque. Certains soignaient les blessés, d'autres enterraient les morts, mais personne ne songeait à dormir...

Au pied du Mont-Furieux

Il était temps pour nous de quitter la caravane lorsque celle-ci passait au plus près de notre destination, le Mont-Furieux. L'aventure pouvait commencer.

L'ascension du Mont-Furieux fut parsemée de petites rencontres inoffensives – groupes de gobelins – nous permettant de récolter sans prétention quelques pièces d'or.

En fin de journée, nous arrivions « à la lisière supérieure de la forêt et découvrîmes les hautes pentes déboisées, couvertes de landes, qui continuent à monter vers les sommets enneigés du Mont-Furieux » (NB du MD: jolie phrase non ? ^^)

Le paysage découvert ne sera pas un avantage en notre faveur, aussi décidions-nous de camper sous les arbres cette nuit.

A tour de rôle, nous surveillons l'environnement menaçant nous entourant. Mais rien ne se produit.

Au petit matin, nous attaquons les pentes raides des prairies d'altitude. Tout allait parfaitement bien jusqu'au moment où nous sommes tombés sur un campement orc ! La peste soit de ces maudites créatures !

Mais le nain ne semblait pas se décourager pour si peu.



Mais qu'est ce qu'on attend pour les attaquer ?

Euh... Je te rappelle ami nain, que nous ne sommes que 4 ! Pas besoin d'être un rôdeur pour s'apercevoir qu'un tel campement héberge plus d'une vingtaine de ces sales bêtes !



L'idée fut vite abandonnée. L'unique solution pour pallier ce problème a été de contourner le campement dans la plus grande discrétion ! Miraculeusement, nous y sommes arrivés !

Peu après nous arrivèrent devant un petit lac d'altitude dans lequel 4 orcs s'abreuyaient. N'ayant pas été vraiment discrets, la bande nous entendit arriver et attaqua immédiatement ! Mais nous étions plus forts et surtout plus malins qu'eux. Après avoir terrassé 3 d'entre eux, le survivant s'enfuit en direction du camp. Heureusement pour nous qu'**Elriog** excelle en tir à l'arc. Son superbe tir (20 naturel) atteint le monstre en pleine tête, nous sauvant par la même occasion d'une belle course poursuite avec le camp orc ☺.

Un coup d'œil auprès du lac et nous découvrons l'entrée d'une grotte. (Le hasard fait quand même bien les choses)

La mine désaffectée (voir carte du donjon)

A priori, rien ne semblait indiquer que la grotte découverte était en réalité une ancienne mine naine désaffectée. Ce n'est qu'en s'enfonçant dans les profondeurs obscures que nous découvrions un nombre inquiétant de cadavres de nains ! En voyant les habits en lambeaux, le peu de chair accrochée sur les squelettes, ainsi que la poussière déposée, nous nous doutions que ces pauvres nains étaient morts depuis bien longtemps.

Cependant, nous n'avions pas le temps de nous apitoyer sur le sort de ces êtres. Il nous fallait avancer avec précaution. En effet, de nombreuses pierres rocheuses jonchaient le sol, signe de l'instabilité des galeries.

Il ne fallut pas longtemps à notre groupe pour être accueilli par les créatures hantant la mine. Au détour d'un couloir nous sommes tombés né à né avec un groupe de squelettes animés ! Ces monstres dépourvus d'intelligence nous attaquèrent sur le coup !

Bien que leurs attaques soient assez faibles, nous savions désormais que cette mine n'était pas totalement désaffectée...

Parmi les événements de cette traversée figurent les innombrables escaliers terriblement glissants, les squelettes se réveillant à notre passage (comme par hasard), les éboulements de pierre soudain manquant de nous ensevelir à chaque passage.

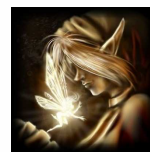
Une des pièces de la mine attira notre attention. En effet, entre la porte de la salle et le mur opposé se tenait un squelette (bien mort celui-là). Sur le mur apparaissait une faille béante. Dès que **Karl** toucha la porte nous avons compris de quoi était mort ce squelette car une puissante magie le projeta contre le mur et le fit tomber lourdement sur le tas d'os. Se relevant péniblement, l'envie de tenter d'ouvrir la porte de nouveau lui passa soudainement.

Cependant **Lemithrila** eut une idée mémorable :



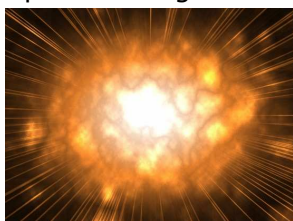
Ce n'est pas une simple porte en bois qui m'empêchera, moi UN NAIN, de passer !!!
Nous sommes dans une mine, il doit y avoir des pioches ! Si le bois résiste, le mur de pierre cèdera !!!

Note du **MD** : Idée absolument **géniale** !



Ainsi le nain se mit en tête de défoncer le mur à coup de pioches.

Après de longues minutes pendant lesquelles l'écho de la pioche résonnait dans toute la mine, une faille dans le mur était ouverte ! Et là... catastrophe ! Un souffle magique - d'une **rune défensive** - nous propulsa de nouveau sous l'effet de la déflagration en détruisant tout à l'intérieur de la salle ! Après avoir repris connaissance, la déception était visible sur nos visages. Tout était détruit. On pouvait deviner un certain nombre de parchemins et grimoires entièrement brûlés ...



Ne baissant pas les bras, nous décidions de continuer la fouille de la mine. Tout en faisant attention à ces satanés squelettes avertis de notre présence par le bruit de la déflagration, nous progressions doucement pour arriver dans une petite salle dans laquelle reposait un squelette nain de fort belle tenue (s'agissait-il du chef ?). Une fouille rapide nous permit de découvrir que le nain portait un joli anneau au doigt ainsi que d'autres babioles susceptibles d'intéresser des aventuriers intrépides.

Notre progression dans la mine touchait à sa fin. En entrant dans un grand hall, se tenait une immense porte à double battants, ainsi que 2 squelettes visiblement irrités d'être dérangés. Après ce petit combat sans prétention, une dernière énigme se posait à nous : comment ouvrir cette porte ? Car celle-ci était verrouillée (magiquement ?)

Il s'est avéré que l'anneau que portait le chef nain brillait de tout son éclat lorsqu'on le rapprochait de la porte. **Tylia**, porteuse actuelle de l'anneau, prit son courage à deux mains et toucha la porte... Tout le groupe retint son souffle... l'anneau se brisa et la porte s'ouvrit !

Le vallon intérieur

Une fois la porte ouverte, un paysage enneigé s'offrit à nos yeux. Un froid intense s'engouffra dans la mine, ne nous laissant peu de choix. Pour l'heure, nous étions trop fatigués pour avancer. Nous refermions donc la porte et trouvions un emplacement paisible pour nous reposer.

L'aventure reprit quelques heures plus tard.

En ouvrant de nouveau la porte, le temps s'était considérablement dégradé. Nous étions en pleine tempête de neige ! La progression serait ralentie à cause de la faible visibilité ! Après plusieurs minutes dans le froid, une forme apparut devant nous. A priori, cela ressemblait à un humanoïde, mais celui-ci flottait dans les airs !!



SHADE

Dillarel : Vous avez osé pénétrer en ces lieux ! Vous ne repartirez pas d'ici vivants !

Au secours ! Voilà le boss !

Le combat qui suivit fut certainement le plus féroce que nous n'ayons jamais rencontré ! **Dillarel** était devenu un spectre capable de voler, d'aspirer notre énergie, de nous causer de très lourds dommages ! **Elriog** fut le premier à pâtir des effets maléfiques du spectre. Profitant d'une faiblesse dans la garde d'Elriog, le spectre plongea sa main intangible dans son corps. Notre paladin se tordit de douleur en sentant sa vie s'échapper ! Conscients que ce combat était peut-être le dernier de notre vie d'aventuriers, nous prenions des risques inconsidérés pour vaincre cette créature du Mal !

Ce n'est qu'après d'interminables minutes qui paraissaient être des heures que le spectre s'effondra ! Toutes les potions avaient été utilisées, **Tylia** et **Elriog** avaient épuisé leur magie depuis bien longtemps, nous tenions à peine debout, mais aucun d'entre nous n'avait été tué ! Un véritable miracle !

Léander et Hannuka

L'heure était désormais aux récompenses. Après avoir minutieusement fouillé le spectre mort, nous découvrions l'équipement d'un guerrier (paladin ?) à proximité. Dès que nous avons mis la main sur ce trésor, l'image de son propriétaire apparut. Il s'agissait du paladin **Léander**, mort d'après la légende par **Dillarel**.

Alors que nous nous croyons sauvés, nous avons fait l'erreur irréparable de nous montrer arrogants envers ce héro... Trop préoccupé par le trésor, nous avons exprimé notre impatience à **Léander**... Celui-ci comprit que nos intentions n'étaient pas de le sauver de cette « vie » entre deux mondes, mais bel et bien de s'emparer de son trésor, ce qui le mit hors de lui !

L'image du noble paladin se transforma en ignoble âme-en-peine, une deuxième âme-en-peine apparut à ses côtés ! Il s'agissait certainement d'**Hannuka** venue assister son aimé ! Venant juste de réchapper au spectre, nous n'avions pas les moyens de combattre d'autres créatures d'entre-deux-mondes ! La fuite fut donc notre unique moyen de survie !

L'aventure du Mont-Furieux s'est donc terminée en semi-échec... Bien sûr, nous avons récolté bon nombre de trésors dans la mine et durant notre périple, mais le principal trésor est resté aux mains de créatures infernales...

Nous repartions donc l'air abattu vers de nouvelles aventures, nous maudissant d'avoir causé un malentendu envers deux êtres amoureux dont l'histoire tragique restera une légende pour tous.



Merci d'avoir lu ce récit d'aventure !
Si vous aussi vous avez vécu cette histoire et souhaitez nous communiquer vos propres récits, notre forum se tient à votre disposition ;)

Retrouvez toutes nos aventures sur
<http://forbidden.realms.free.fr>

Bestiaire des créatures remarquables

Spectre

Mort-vivant de taille M (intangible)

Dés de vie : 7d12 (45pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 13m, vol 25m

CA : 15

Attaques : contact intangible (+6 càc)

Dégâts : contact intangible 1d8 et absorption d'énergie

Espace occupé/allonge : 1.5x1.5/1.5m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejets

Particularités : mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des MV +2, aura de mort, vulnérabilité à la lumière du jour

Jets de sauvegarde : REF+5 / VIG+2 / VOL+7

Carac : DEX 16 / INT 14 / SAG 14 / CHA 15

Compétences : détection +13

Discrétion +13

Fouille +10

Intimidation +12

Perception auditive +13

Sens de l'orientation +10

Dons : attaques réflexes, combat en aveugle, science de l'initiative, vigilance

Âme-en-peine

Mort-vivant de taille M (intangible)

Dés de vie : 5d12 (32pv)

Initiative : +7 (+3 dex, +4 science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 10m, vol 20m (bonne)

CA : 15 (+3 dex, +2 parade)

Attaques : contact intangible (+5 càc)

Dégâts : contact intangible 1d4 et 1d6 points de constitution (permanents)

Espace occupé/allonge : 1.5x1.5/1.5m

Attaques spéciales : affaiblissement de la constitution, création de rejets

Particularités : mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des mort-vivants (+2), aura de mort, vulnérabilité à la lumière du jour

Jets de sauvegarde : REF+4 / VIG+1 / VOL+6

Carac : DEX 16 / INT 14 / SAG 14 / CHA 15

Compétences : détection +12

Discrétion +11

Fouille +10

Intimidation +10

Perception auditive +12

Psychologie +8

Sens de l'orientation +6

Dons : attaques réflexes, combat en aveugle, science de l'initiative, vigilance

Carte du donjon

