

Compte-rendu d'une exploration du Donjon de Naheulbeuk

Je vais vous narrer comment cinq aventuriers de niveau 1 ont réussi à pénétrer et explorer le Donjon de Naheulbeuk avant de ressortir moins nombreux qu'avant, mais plus riches et plus expérimentés. Je dois insister sur la richesse matérielle car je dois dire que l'équipe en question était particulièrement cupide, notamment les deux voleurs du groupe qui ont tenté pendant toute l'aventure de voler l'or de leurs coéquipiers et de récupérer quelques pécules contre des services qu'eux seuls pouvaient effectuer.

Les personnages :

DJ, dans le rôle du mage demi-elfe, maître en l'art de lancer des boules de feu ou des cônes de glace sans arrêt, pour n'importe quelle raison.

Nico, dans le rôle du voleur demi-elfe (ami du demi-elfe précédent) et expert en matière d'arnaque.

Pêcheur, dans le rôle du barbare pauvre et guerrier.

Nath, dans le rôle du deuxième barbare guerrier, mais riche (ami du barbare précédent).

Seb, dans le rôle du voleur drow (pas d'ami dans le groupe en raison de son origine).

Nemo(Moi), dans le rôle du MJ.

Il est important de préciser que les seuls à n'avoir aucun point de destin sont bien évidemment les bourrins. Tous sauf Pêcheur ont débuté l'aventure avec une somme d'argent supérieure à la moyenne, et donc un équipement plutôt bon.

La quête :

Elle commence à Valtordu, dans une auberge dont le nom m'échappe. Un vieillard a convoqué les aventuriers pour leur confier une mission, moyennant une récompense de 100 pièces d'or (j'ai été surpris de les voir accepter une somme qu'ils eussent pu négocier). Il se présente immédiatement comme un représentant de la Caisse des Donjons et leur explique que le maître du donjon du coin n'a pas déclaré des objets qu'il avait en possession l'année précédente et qu'aucun incident ou vente n'a été déclaré pour justifier cette oubli. Or, la milice de la Caisse des donjons étant trop occupée à cause d'une histoire de prophétie, Zangdar risque d'échapper à la sanction qui lui est due, la saisie de son donjon. Le vieil homme leur demande donc de se rendre au lieu-dit pour vérifier s'il y a eu fraude ou non, les objets en question étant des statuettes... Les aventuriers acceptent donc, non sans avoir promis de rester discret et de tuer le moins de monde possible, ainsi que de noter tous les employés qu'ils tueraient sur un papier, afin de faciliter la rédaction du rapport pour la CDD.

L'allusion aux employés fait penser au vieillard qu'une rumeur circule, dans les bureaux administratifs, selon laquelle Zangdar aurait dans son donjon des employés non-rémunérés, ce qui formellement illégal en Terre de Fangh. Il leur donne donc une quête optionnelle consistant à trouver ces esclaves dans le donjon et à les noter sur le rapport (chaque employé trouvé ajoutant 100 pièces d'or à la récompense).

L'aventure :

Lorsqu'ils voient les portes du donjon, notre équipe tergiverse pour trouver un moyen d'entrer. Nath ayant la compétence escalade, il tente de franchir le mur et de passer par une fenêtre. Arrivé en haut après moult efforts, il s'aperçoit que des barreaux l'empêchent de pénétrer le donjon par cette voie. Enfin, ils se décident à contourner l'édifice dont la porte est fermée et trouve l'entrée de la taverne, gardée par un orc. Le mage décide de lancer un cône de givre et touche en même temps les deux barbares et le garde. Ce dernier meurt sous les coups des bourrins à moitié gelés, et ils entrent. Ils débarquent dans un bar où le tavernier leur demande ce qu'ils font là. Le mage tente de lui faire croire qu'ils sont des invités spéciaux, mais le patron, peu crédule, les démasque facilement (« Vous croyez que je vais vous croire, avec l'équipement miteux que vous avez ? »). La troupe s'en sort en

demandant où se trouvent les toilettes avec un coup critique au charisme. Le patron, subjugué, les laisse entrer dans la taverne elle-même. Là, ils interrogent Tommy Verdâtre, qui comprend la moitié de ce qu'ils racontent, et qui se met à jouer une sérénade lorsqu'ils essaient de lui demander avec le langage des signes où se trouve Zangdar. La serveuse sympa leur demande alors s'ils désirent une boisson. Ils répondent non en chœur et lui disent qu'ils sont des personnages très importants. Elle leur demande leur laissez-passer VIP et ils lui tendent celui que Nico le voleur a dérobé à un client. Elle leur indique le carré VIP et les orcs élités les laissent passer avec un hochement de tête après avoir lu le papier à l'envers. Dans le carré, Nico tente un nouveau larcin. Cependant, il rate son jet de discrétion et se fait prendre par un mage nécromant de niveau 10. Les aventuriers prennent alors la fuite et montent les escaliers menant à l'étage abandonné. Ils résolvent une charade dont la réponse est Krygonite (Mon premier est poussé par un aventurier blessé. Mon second est dit lorsque l'on veut avancer. Mon troisième est un abri pour les petits oisillons. Mon dernier est un mot utilisé dans les formes pronominales. Mon tout est un monstre venu d'Ailleurs...). Ils parcourent plusieurs salles vides avant de trouver une salle contenant un coffre et trois gobelins. Deux gobelins sont tués, un autre réussit à s'enfuir. Ils trouvent dans le coffre un drap de soie, deux saucissons et de l'or. Ils décident ensuite de monter un bivouac. Ils sont réveillés avant même d'avoir pu récupérer le moindre point d'énergie. Un cri terrifiant de gobelins les arrache aux bras de Dlul et ils décident d'aller voir ce qu'il en est. Seb déverrouille une porte avec brio, et Nath se prend le Claptor de Mazrok en pleine figure mais survit. Ils prennent ensuite par surprise la liche en babouche et la massacrent après lui avoir crevé un œil. Ils fouillent le monstre et le coffre et trouvent quelques objets dont un anneau maudit. Nos aventuriers se dirigent ensuite vers la salle sale où DJ attrape des puces. Ils arrivent ensuite à la porte du Golbargh. Ils parlent longtemps devant et entendent une fois encore le cri du gobelin, qui vient de derrière la porte. Le démon ouvre et voit DJ. Ce dernier cesse soudainement de se gratter et c'est au tour du démon de se démanger. Il tente de poursuivre DJ, ce qui n'est pas pratique quand on se gratte avec quatre bras en même temps. DJ s'enfuit (après avoir vu le gobelin cloué au mur et la peau complètement arrachée) et tombe dans les escaliers. Nico se plante ensuite devant le démon et lui tend l'anneau maudit en lui certifiant que c'est un anneau qui tue la vermine. Le Golbargh, trop occupé par les puces pour réfléchir, enfle l'anneau et se met à hurler. Il claque la porte et va se terrer dans son antre. Nico gagne un niveau, au grand dam des autres joueurs. Ils descendent enfin au troisième étage pour rejoindre le mage. Ils se dirigent ensuite vers la patinoire. Là, DJ fait fondre la patinoire avec une boule de feu devenue entropique, et tue par la même occasion plusieurs gobelins. Le groupe descend au deuxième étage et avance vers un placard à balais, (qu'ils pillent). Ils ouvrent ensuite la porte du bureau administratif et trouvent après de nombreuses recherches le journal intime de Reivax (où est mentionné le vol des statuettes), un plan presque complet mais pas détaillé de l'étage et une copie de lettre envoyée à la CDD pour déclarer le vol de la statuette de Gladeulfeura. Les aventuriers ouvrent ensuite la porte du dortoir du personnel. Ils réveillent un domestique qui faisait la sieste et lui demandent combien il est payé. Il leur répond 2 pièce d'argent par semaine et ils le questionnent sur son origine (est-ce que vous êtes portugais?). DJ tente de lui vendre des balais pour deux PO (échec). Ils n'en tirent pas grand chose et le tuent en déclenchant l'alerte. Ils sabrent ensuite les maraudeurs avec aisance et fouillent les environs. Nico se prend deux fléchettes empoisonnées en fouillant les latrines. Ils trouvent quelques armes de bonne qualité sur les maraudeurs et divers pièces d'or et d'argent dans les coffres. Ils fouillent les laboratoires et la bibliothèque mais ne trouvent pas grand chose (j'en avais assez de leurs coups de chance !) Ils entrent enfin dans la salle du golem de fer... qui n'est manifestement pas là. Ils avancent donc avec assurance et Pêcheur tombe dans l'oubliette, cachée par le tapis horrible de l'entrée. Il se retrouve nez-à-nez avec le golem, une flèche dans l'œil. DJ fait un coup critique au lancer d'une outre de vin sur le monstre mécanique, ce qui a pour effet de le rouiller et de le paralyser. Avec la compétence bricolo du dimanche d'un des membres du groupe, une corde improvisée est fabriquée à l'aide des balais trouvés dans le placard (pourquoi faire simple, quand on peut faire compliqué? Ils avaient un drap de soie qui pouvait servir de corde, mais non. Ils ont pris les balais!) C'est à ce moment que Nath, considérant qu'il avait gagné assez d'argent comme ça, quitta le groupe sans gagner de niveau, en léguant la moitié de son or à Pêcheur. Les aventuriers

fouillent ensuite le bureau de Zangdar(il n'y est pas. Ils auraient pu savoir pourquoi s'ils étaient montés au 6ème étage...) et y trouvent l'armoire à statuettes avec les étiquettes mais pas les statuettes. Ils trouvent également la fiche de paye de tous les employés et trouvent ainsi les preuves que Zangdar emploie des esclaves. Ils descendent au rez-de-chaussée et Pêcheur se prend 8 fléchettes empoisonnées. Ils affrontent ensuite quelques orcs. Pêcheur gagne un niveau et quitte à son tour le groupe en léguant tout son or à DJ. Le mage et les deux voleurs restant quittent le donjon et récupèrent la récompense. Le donjon va pouvoir être saisi par la Caisse des Donjons. Le mage et Seb gagnent un niveau. Et s'ensuivit vols, combats tueries pour partager la somme (je m'en fiche, la quête était déjà finie, je ne prenais plus rien en compte. Et de toute façons, ils faisaient n'importe quoi)

Épilogue :

Le groupe avait vécu une expérience enrichissante pour chacun. Un lien s'était formé entre les membres de la compagnie. Un lien surtout dû à l'argent, certes, mais un lien tout de même, qui les amènerait à se rencontrer à nouveau pour, qui sait, repartir vers de nouvelles aventures?

Et ils (sur)vécurent (plutôt) heureux et eurent beaucoup d'argent.