

Rapport de mission Naheulbeuk : Recherche sur la domotique magique (partie 1)

Commençons par le commencement

La compagnie des « maraudeurs maraveurs » se réveille un matin avec le soleil traversant les montagnes de Mliuej et les carreaux de la taverne « le temple de la bière ». Rappelons que ce groupe est constitué de 4 personnages parmi lesquels on trouve Boris, un barbare bourrin (niveau 2), Léon, un mage plus doué avec un bâton qu'avec ses propres sorts, Sinnay un voleur qui n'a pas encore eu le temps de démontrer ses capacités de son métier et Zip, un nain aussi chiant que moche, stupide et petit (les 3 derniers personnages sont niveau 3).

Certaines personnes racontent que cette compagnie est capable de faire preuve d'abnégation quand ils font leur travail et de sauver bon nombre de personnes avec une subtilité surprenante. D'autres racontent que se sont juste des gars suffisamment stupides pour faire n'importe quoi durant leurs missions dont mourir bêtement au fond d'une grotte, se balader à poil dans le château d'un village dont beaucoup ignore l'existence et de se donner des coups comme des baltringues. Enfin, les plus nombreux et de loin, disent qu'ils s'en fichent de qui va se faire pour une cause qui n'est pas la leur.

Massacrons-nous dans la taverne

Après avoir payé leur chambrée et les tonnelets du nain, le voleur profita de l'avant cour pour jouer à la corde à sauter avec des petites filles. (Note du M.J. : bon, déjà je me dis que ça commence à être la galère mais bon je fais avec). Un critique au jet de dé indique qu'il se foule la cheville sous les rires du nain qui ne pouvait pas s'empêcher de regarder cette scène débile. Un soin après, ils allèrent à l'armurerie où Zip eu le culot de se faire passer pour un représentant de la firme Durandil pour récupérer des produit de contrefaçon et de les conserver comme des pièces à conviction. Le marchand lui répondit courtoisement d'aller se faire voir ailleurs s'il ne voulait pas se prendre un coup de masse à 2 mains sur le crâne. Ariver au bureau des emplois le plus proche, ils examinèrent les missions qui rapportent gros. (Note du M.J. : je leur est donné le choix de la mission entre celle-ci, celle de récupérer des statuettes dans le donjon de Naheulbeuk et celle des zombies de Mliuej). Ils prirent donc la feuille signée par un certain Syajek promettant de grandes richesses à quiconque le rejoindrait au « Tabouret à l'envers », un endroit particulièrement mal famé.

En entrant à la taverne, ils cherchèrent un homme encapuchonné répondant à la description. Malheureusement pour eux, ils accostèrent un homme aviné dès le matin (probablement le petit déjeuner, on ne saura jamais...). Ce dernier s'en prit au mage qui l'assomma directement avec son bâton. Pour être sur de trouver leur homme, le voleur décapita l'homme ivre et brandit sa tête en haut d'une table pour demander qui était Syajek parmi toutes les personnes qui sont présentes. Après un échec critique au charisme, une bande d'ivrognes s'attaqua à la compagnie sans outre forme de procès.

Le nain et le barbare réussit à massacrer du premier coup un ivrogne chacun alors que le mage, en lançant une chope à bière, fit un œil au beurre noir à un des ivrogne de la pièce. Cela aurait pu être un coup chanceux si la cible n'aurait pas été Zip. Pour calmer tout le monde, Léon lança un halo de flamme qui fit fuir les clients et le tavernier du bistrot. Les habitués de ce lieu cherchèrent la garde pour avertir d'une bagarre qui à mal tourner. Après avoir vidé la caisse, voler une partie de la réserve de Guinness et voyant qu'il ne restait plus qu'une personne, le groupe décida de l'accoster. Syajek sembla particulièrement souriant malgré la pagaille que les aventuriers ont mit dans le bâtiment, ce qui ne les surprit même pas. Le commanditaire dit qu'il serait bref à cause des gardes qui pouvaient arriver d'un moment à l'autre.

Quand c'est qu'on va où et pourquoi ?

Se présentant comme un membre du Conseil de Protection et Prévention des Risques Magiques du gouvernement de Waldorg (ou CPPRM), Syajek leur exposa la situation concernant la Domotique Magique. Il leur dit qu'un message de leurs informateurs fait état d'un ancien rapport du Mage Psaltérion encore présent dans la tour de Minas t'Irrite, au nord de Mliuej. Ils regardèrent sur la carte de leur atlas mais ne la vire pas dans la page consacrée. Tout ce qu'il pouvait leur dire, c'est qu'il s'agit d'une tour étrange qui se trouve non loin du village abandonné de Birtek. Il leur demande d'aller récupérer le parchemin pour son compte, car il ne peut s'en occuper immédiatement. On arrive au moment de connaître la récompense. L'homme mystérieux leur dit 9000 pièces d'or plus, en guise de garantie immédiate, une baguette de Zorlaki permettant d'ouvrir les portes non enchantées. Le nain le convainc d'augmenter la prime à 9400 pièces sous l'étonnement du reste du groupe qui était convaincu que son œil gonflé le rendrait moins convaincant. Il est temps pour les protagonistes de quitter les lieux puisqu'ils se doutaient que la milice n'allait pas tarder à arriver.

Après s'être caché quelques instants, ils se rendirent chez l'apothicaire pour acheter des potions, des antidotes tandis que Boris négociait pour de l'extrait d'herbe d'Allanguira (pouvant ramollir n'importe quel combattant aguerri). Ils quittèrent la ville en direction du Nord (note de Sinnay : « au nooord ! C'était les coronis ! »). Ils se firent attaquer après le déjeuner par un troll berserk des collines. Le nain et le barbare, voyant un moyen de tester son poison, foncèrent sur le monstre suivi par le voleur. Bizarrement, le combat fut extrêmement rapide, le poison n'a même pas eu le temps de faire effet que le mage lança une glaciation des pieds suffisante pour rendre presque inoffensif le monstre si bien qu'il n'a même pas donné un coup sur les aventuriers avant de quitter ce monde. A part la double mortensen, les aventuriers ne trouvèrent rien sur leur proie.

« Les vieux y disent souvent des trucs super importants »

Ils arrivèrent au crépuscule à Birtek où ils furent accueillis par Saroulemale Surlepériphe, archimage niveau 12 (Note du M.J. : je l'avoue, les joueurs et moi-même avons ri pendant 2 minutes à cause du nom débile mais il faut savoir que les joueurs ne connaissent pas « La tour de Kila »). Celui-ci accepta de donner les informations qui manquaient sur la tour de Minas T'Irrite et l'ancien et actuelle propriétaire en échange d'un des tonneaux du nain. Ils acceptèrent le marché, en espérant l'avoir par l'alcool et le dépouiller ensuite. Il leur raconta les anecdotes sur l'archimage Psaltérion, sur Kila et la tour qui a l'étrange faculté de changer de formes selon les désirs du propriétaire (Note du M.J. : je ne vais pas vous faire tout le topo. Les joueurs ont failli s'endormir en racontant toutes ces bêtises), les conseilla de rester sur leur garde dans cette tour et de profiter de la nuit pour se reposer. Renonçant au plan A (comme alcool) en voyant que ce produit n'a pas d'effet sur lui, ils acceptèrent de passer la nuit dans les ruines. Le voleur en profita pour voir s'il ne restait des objets intéressants fut déçu de ne rien trouver.

Au petit matin, ils rejoignirent le sentier menant à la tour et arrivèrent en fin de matinée devant la tour. Un vieillard encapuchonné sorti des fourrés et les accosta pour leur dire que pour éviter de subir les aléas de la domotique magique, il fallait prendre l'entrée en en bas menant au souterrain et si possible, aller au labyrinthe du niveau -3 pour désactiver la magie de la tour. Les aventuriers remercièrent l'encapuchonné de ce conseil et décidèrent de le suivre à la lettre ignorant qu'il s'agissait de Kila dans son fidèle déguisement.

Et c'est ainsi que l'on comprend l'utilité de la détection de pièges ...

Les torches allumées, ils arrivèrent dans le hall du niveau -1. Surpris de voir un bloc bizarrement placé dans un pilier, Sinnay demanda à Boris de le tourner. Le barbare se prit ainsi bêtement un carreau d'arbalète dans le bras, baptisant ainsi la compagnie de leur première mission en milieu donjonesque. Ouvrant la porte menant à l'ancienne salle de repos, le voleur se prend le seau d'acide en pleine tête. Il comprit qu'il était temps pour lui de montrer ce qu'il pouvait faire et non ce qu'il savait faire (d'où la différence entre les verbes « pouvoir » et « savoir » quand on se prend 2 pièges à la suite en même pas 1 minute de jeu).

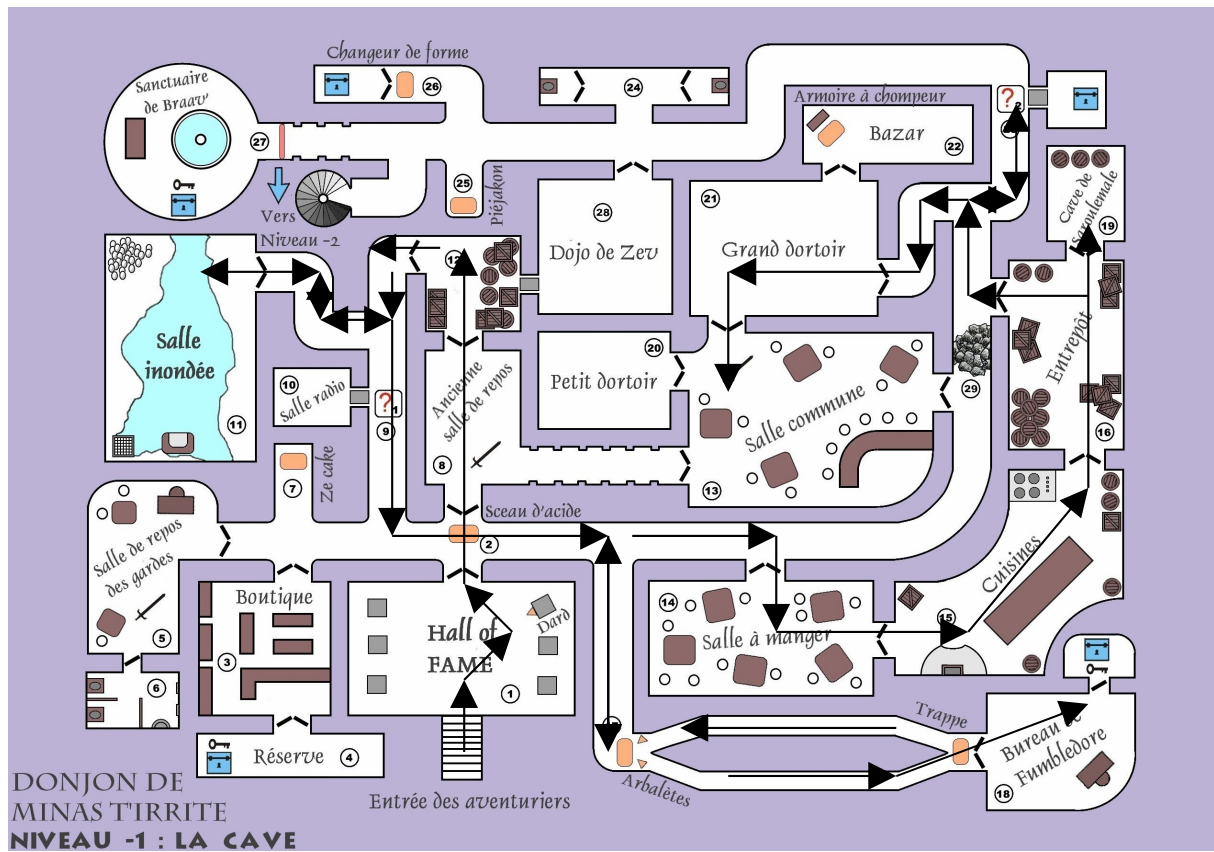
Cherchant dans l'ancienne remise, ils trouvèrent une pierre triangulaire que le mage conserva. Le groupe se dirigea ensuite en direction de la salle inondée peuplée de pingouins dont ils ne comprirent pas leurs présences en ces lieux. Ils retournèrent ensuite devant la porte du seau d'acide. Ils continuèrent leur chemin et tournèrent à droite. Un critique dans la détection des pièges permit à Sinnay de voir le fil déclenchant des arbalètes. Après avoir évité le piège, ils arrivèrent devant une porte avec une pancarte et un bouton. Le jet d'intelligence raté du mage indique qu'il ne peut lire les caractères à cause de l'orthographe de ce panneau. Préférant détecter les pièges, le voleur vit grâce à sa nyctalopie moyenne qu'il y a une étrange trappe juste en dessous d'eux. Ils entrèrent dans la salle de Dalbus Fumbledor juste en le dérangeant dans son travail administratif mais sans plus. Le voleur trouva alors une autre pierre triangulaire. Ils rejoignirent la précédente intersection et continua leur chemin vers la salle à manger où un serveur avertit son chef que des gardes étaient déjà levés (à 11 heures du matin, cela relevait de l'exploit) mais le cuisinier comprit qu'il s'agissait d'aventuriers qui ne voulaient que mettre le foutoir dans la tour.

Après l'anéantissement des cuisiniers dont un assommé par une casserole et un autre enfermé dans four, ils fouillèrent et pillèrent sans aucune honte la réserve nourriture et de bière. Par chance, le nain ne bu que ce qu'il lui était nécessaire mais pas pisser dans une marmite pour faire une blague au cas où certains auraient envie de soupe. Ils sortirent de cette pièce et arrivèrent devant l'énigme numéro 2. Pour ouvrir ce qui semble être une petite trappe cachée dans le mur, ils décidèrent de chercher la troisième pierre triangulaire et donc de visiter les couloirs qu'ils n'ont pas visités. Les aventuriers arrivèrent donc dans le grand dortoir où quelques mercenaires furent réveillés (ou pas...) par les cris du nain et du barbare. S'en suit un combat long contre une dizaine de gardes où le mage cassa son précieux bâton et du combattre à la dague après avoir lancé des peaux de banane de Morzak. En quête, de la dernière pierre et d'une arme de mage, le groupe se prépara à affronter de nouveaux dangers.

Note du M.J. : cette partie semble plutôt courte mais des obligations de dernière minute nous ont empêchés de continuer plus loin (d'un autre côté, quand on passe 2 heures à faire à peu près n'importe quoi, on oublie certaines choses !). Néanmoins, je préfère que les aventuriers partent dans un donjon qu'ils ne connaissent pas plutôt que le donjon de Naheulbeuk dont ils connaissent presque tout les recoins avec la saga MP3 et les arcanes.

Petits conseils pour les débutants en donjon : n'hésitez pas à mettre une ambiance un peu sombre en mettant une petite musique de fond très légère mais un peu angoissante et décrivez assez précisément les pièces où se trouvent vos aventuriers, n'hésitez pas à mettre à contribution la nyctalopie des aventuriers elfes en mettant un courant d'air violent sortant d'où on ne sait où et ne leur dites pas de faire la carte histoire que les joueurs comprennent eux même l'utilité de prendre des notes.

Sur ceux, à la prochaine pour la suite des aventures !



—▶ Trajet des aventuriers