

Rapport de quête

1) Présentation des personnages.

Voici donc les personnages que nous avons incarnés lors de nombreuses quêtes, entre autre « la Domotique magique » (j'y reviendrai).

Je vais bien sûr les décrire à leur stade actuel, car au fil du temps, leurs caractéristiques changeront.

" Ronfl Alombre" → Humain Paladin de Dlul niveau 4

" Cromm" → Humain mage de Tzintch niveau 4

"Baston Lagaffe" → Barbare guerrier niveau 5

"Harad In" → Nain guerrier niveau 6 (incarné par...moi)

→ Et bien sûr, le MJ, sans qui les aventuriers n'auraient rien pu faire.

3) La quête.

Nous étions donc prêts à commencer une quête tant hilarante que chaotique... "la domotique magique".

Pour la raconter, je ne parlerai que des événements principaux ou ceux que je juge indispensable à relater.

Après avoir cherché des informations sur l'emplacement du rapport sur la domotique magique, nous savions désormais qu'il se trouvait dans la tour de Minas T'irrite. Nous avons donc fait route pour y aller, en passant par les ruines de Birtek, là où devait nous attendre Syjek à la fin de la quête. Puis, nous sommes arrivés à la tour...

La tour n'était accessible que par l'entrée principale, qui était scellée par une protection magique, ou par un soupirail qui menait aux caves. Le MJ précisa qu'il y avait une petite fenêtre très haut sur le mur du donjon. Les aventuriers, ne voulant pas faire comme le bon sens l'aurait voulu, décidèrent de chercher un moyen d'accéder à la fenêtre. Le mage précisa qu'il pouvait utiliser la lévitation pour l'atteindre, et qu'il viendrait nous ouvrir après. Mais soudain, car le MJ commençait à s'énerver, la fenêtre disparu... Eh oui, c'est le MJ qui décide... Nous sommes donc entrés par les caves.

Après avoir un peu exploré le premier sous-sol, nous sommes arrivés devant une porte où il était inscrit : " Bureau de FUMBLEDORÉ : sonnez et entrez". Le mage tenta de détecter une quelconque présence de pièges, mais il échoua lamentablement. Par conséquent, le fait d'appuyer sur la sonnette ouvrit une trappe sous nos pieds, ce qui nous fit tomber jusqu'au deuxième sous-sol (oui, on l'a engueulé ...^^).

Au même sous-sol donc, nous sommes arrivés près des égouts. Le mage essaya de nouveau de léviter pour ne pas se salir, mais échoua encore (mauvais jet de dé), ce qui entraîna sa chute en plein milieu de l'eau des égouts (l'aventure est comme quoi souvent drôle, et ce n'est que le début).

Ayant enfin réussi à remonter au premier sous-sol, nous sommes revenu où il y avait la trappe, avons défoncé la porte et sommes tombés sur Fumbeldore. Pourtant d'un haut niveau, il ne lui fallut pas longtemps pour comprendre que le mage lui lançait un sort de pétrification. Il fut donc figé. Par pure vengeance, nous lui avons ôté ses vêtements, nous l'avons bâillonné et ligoté, et enfin balancé dans la trappe (une brillante idée du MJ), tout en riant, évidemment... Cette scène se termina par la destruction de la pièce par le nain.

Après avoir voyagé partout dans le donjon, nous sommes arrivés dans une cuisine (on a trafiqué le potage...), un dortoir (on a trafiqué les lits du dortoir) et une salle de repos (on a trafiqué les tables et les chaises), on s'est dit qu'un donjon est nettement plus hilarant en cassant tout sur notre passage.

Ensuite, nous sommes remontés au rez-de-chaussée où se trouvait un laboratoire. Le nain, sans raison apparente, détruisit une étagère où plusieurs produits chimiques étaient entreposés. S'en suivit une réaction inattendue: de la gélatine commença à envahir la pièce. Les aventuriers sont donc partis en courant, médusés.

Enfin, la scène la plus drôle de la quête. Arrivés au premier étage, le MJ décrit la pièce comme à son habitude, et mentionne la présence de balais dans un coin. Le nain, sans aucune raison, s'énerve et éclate un balai sur la tête du mage. Celui-ci, fou de rage, tente un sort nommé compression des gonades... et fait une réussite critique! Le nain, touché là où ça fait mal, se roule de douleur par terre et, dans un dernier soupir, envoie une pomme pourrie en plein visage du mage, qui s'arrêta alors de se marrer. On a donc pu retirer de cela qu'un fou rire, signe distinctif d'un jeu de rôle.

Arrivé au deuxième étage, un employé en uniforme a interpellé les aventuriers, qui lui demandèrent des renseignements sur le rapport. Ensuite, le nain, toujours avide de conneries, ne pu s'empêcher de se prendre trois gifles de la part de cet employé, après lui avoir posé des questions légèrement salaces du genre: "Vous avez de belles miches? De pain bien sûr...". Hum hum...

Au troisième étage, se trouvait un billard. Les aventuriers ne purent résister à la tentation de se faire une partie. Mais soudain, pendant une dispute sur qui avait remporté la partie, le barbare décida de détruire le billard. Le nain, sans raisons apparentes, vola les boules 3 et 11. Le barbare prit quand à lui les boules 2, 8 et 15, et le mage la boule blanche (oui, inutile d'essayer de comprendre). Enfin, le barbare décide de casser légèrement deux pieds du lit qui se trouvait dans la pièce.

Les aventuriers ont finalement trouvé le rapport et sont retournés dans les ruines de Birtek pour la récompense. Malheureusement, et c'était prévu dans le scénario, Syajek prit le rapport et s'enfuit avec, sous l'énervement général. Le nain aura bien essayé de le retrouver, en vain. Voilà ce qui clotûre une aventure "épique" et riche en émotion... *FIN*