

## **Compte rendu Naheulbeuk : le donjon de Naheulbeuk**

Voici l'aventure d'un aventurier ... comment dire ... valeureux. Valeureux dans le sens qu'il ne vaut presque rien dans ce qu'il fait mais cela est mieux que rien. D'un naturel plutôt charismatique, Lobin est un humain ranger plutôt quelconque mais qui a une histoire qui peut en intéresser plus d'un. Cet homme a réussi à obtenir son niveau 2 par un gigantesque concours de circonstance. Après avoir combattu des animaux de basse-cour, éventrer des épouvantails, son chien galeux se fait dévorer par un banc de truites devenues carnivores on ne saura jamais comment. Pour se consoler de la perte de l'unique être vivant pouvant supporter sa présence, il décida de cueillir des fraises en forêt. Se retrouvant par hasard au milieu d'un champ de bataille où aucun guerriers, ni monstres n'ont survécu, les pécores d'un village bidon du nom de Pluck le prirent pour l'unique survivant de cette bataille contre les monstres qui envahissaient le lieu-dit. Celui-ci eu pour récompense un bon équipement et d'un pendentif de pacotille (une médaille de héros chez eux). Racontant qu'il a affronté à lui tout seul un géant à 3 têtes et de mystérieux guerriers qui disent constamment à chaque phrase « Li », il décide de prouver son courage à cette bande de paysans en accomplissant une noble quête au service des autochtones. La mission donnée par le chef de ce village fut de parlementer avec le maître du donjon de Naheulbeuk pour qu'il arrête d'envoyer ses monstres piller leur village. Celui-ci accepta en échange de richesses et de gloire (comprenez alcool et jolies filles) sans se douter des ennuis et des difficultés qui lui arriveraient par la suite.

Conduit à l'entrée du fameux donjon et le guide parti à cause d'une météo qui allait en se dégradant, il décida de faire le tour pour trouver une entrée plus discrète que la porte principale. Il trouva donc une autre porte à l'arrière mais fut effrayé par la possibilité d'un piège. Un coup de tonnerre plus tard, il prit son courage à deux mains et entra dans la taverne en s'attendant plutôt à voir débouler une armée de monstres. Se sentant en sécurité, il décida de discuter avec le patron de la taverne en se faisant passer pour un nouveau garde embaucher par le maître du donjon. Acceptant de donner l'emplacement du bureau du maître avec une réussite critique au charisme, il quitta la taverne non sans piquer une bourse d'or et quelques chopes histoire de les revendre après cette mission. Après avoir glissé sur une flaque de vomi (-1 charisme), l'aventurier se dirigea vers l'escalier menant au niveau 2.

### **Les ennuis commencent...**

L'étage atteint, il entra dans une pièce où il affronta deux orques. Il les vainquit avec une simple égratignure et se mit à fouiller la pièce à la recherche d'objets et d'un éventuel passage secret. Il entra après avoir appuyé sur une pierre dans le dortoir du personnel. Se faisant toujours passer pour un nouveau, il prit le coffret contenant un harmonica. Enjoué de trouver cet instrument de musique, il décida donc de jouer un petit air. Cet air énerva un maraudeur qui surveillait le couloir. Il sauva sa peau en lui précisant que c'était son premier jour de travail. Promettant de ne plus jouer les ménestrels dans cet étage, Lobin demanda où se trouvait le bureau de Zangdar. Le maraudeur lui indiqua le chemin et retourna à son travail de gardiennage des caisses de la tour. Voyant une porte qu'il n'arriva pas à ouvrir, il décida de la forcer avec des coups d'épée. Malheureusement, les bruits de métal entrechoqué avec du bois particulièrement solide fit revenir le gardien. Avec sa fierté habituelle, notre « héros » l'affronta en duel à l'épée. Le maraudeur était il trop fort pour Lobin ou Lobin trop faible pour le gardien ? Quoi qu'il en soit, l'aventurier s'est complètement ridiculisé. Tout se qu'il a pu faire, c'est de faire des moulinets avec son épée avant de perdre son bras gauche comme un loser. Obligé de se rendre après l'intervention d'orques venus en renfort et d'une tentative de fuite ratée suite à une chute sur une flaque de son propre sang, il fut enfermé dans un cachot où les geôliers pansèrent la plaie sans pour autant recoudre le bras du blessé.

À son réveil particulièrement douloureux, il aperçu un gobelin avec une clé autour du cou et son bras à la main avec lequel il se gratta l'arrière train. Voulant user de son charisme pour récupérer les objets de son salut, il rata son épreuve de charisme en se faisant insulter par le gardien (sans doute les seuls mots humains que la créature savait dire) et reçu son bras en pleine poire. Après avoir réalisé ce qu'aucun humain ne peut faire normalement pour passer le temps (à savoir se ronger le coude), il profita que le larbin entra dans sa cellule à l'heure du repas pour s'évader. Il s'échappa donc en direction de l'étage abandonné après avoir semé le gardien qui s'enfuit quand le prisonnier manchot entra dans ce niveau maudit.

Se trouvant avec son bras gauche à la main droite, souffrant d'un choc opératoire d'une chirurgie trop rapide et complètement désarmé, démotivé, déprimé, dépité et sans objet, il décida qu'il était temps pour lui d'arrêter de se la jouer, de quitter ce donjon et d'annuler cette mission décidément trop dangereuse pour son espérance de vie et son intégrité. En fouillant son lieu de repos, il trouva un banjo qu'il mit en bandoulière. Il quitta cette pièce et erra dans les couloirs vides et sombres en fouillant les quelques pièces désaffectées qu'il inspecta sans trouver le moindre sac ou objet utile. Il arriva devant un mur où un panneau indiqua l'énigme suivante « Je suis vert, je monte et je descend. Qui suis-je ? ». Après une mauvaise réponse avec un gobelin qui fuit, il répondit ensuite avec la bonne réponse pour arriver dans le carré VIP de la taverne. Il croisa le tavernier qui reconnu le manchot comme le nouveau garde et lui demanda ce qui c'est passé la journée précédente. Il raconta qu'il avait raté le test d'entrée de garde personnel de Zangdar en affrontant un garde d'élite mais que comme il savait jouer de la musique, ils lui ont donné un banjo comme nouvel outil de travail. Avec une réussite de charisme, il dut faire un show de guitariste manchot (oui vous avez bien lu !) pour remplacer le spectacle de Tommy Verdâtre, le musicien officiel du donjon parti se faire opérer de la gorge. Par chance, il réussit grattant les cordes entre ses dents (un grand moment de roleplay d'imitation de la scène en jouant de la guitare avec seulement la main droite) un air qui eu un succès parmi les avinés. Avec cette réussite, il accepta de rester dans le donjon en échange de la chirurgie de son bras.

### **Changement de carrière temporaire**

Son bras recousu, il se mit à apprendre la maîtrise des instruments à cordes pincées. Espérant un petit pécule le temps de récupérer physiquement, moralement malgré le costume ridicule qu'il doit porter à chacune de ses représentations et enfin de pouvoir s'enfuir, il resta pendant 3 jours à entonner des chansons devant un auditoire plus enclin à la consommation d'alcool qu'à la chanson. Les seuls moments où notre « musicien » se fit remarquer furent les moments où il chanta « à l'aventure » avec un naturel des plus décelables même pour non-mélomanes. Chacun de ses concerts se terminant constamment par des huées du public avec de la nourriture parfois avariée et de la boisson collées sur ses nouveaux habits, il se mit tard dans la nuit en tête de partir de ce lieu de débauche ne souhaitant pas finir ses jours en tant que minable ménestrel. Il vola la caisse secrètement cachée par le patron, un sac qu'il remplit avec les objets qu'il ramassa sur son chemin (ustensiles, victuailles, une gourde de vin et une épée rouillée), il prétexta au patron, resté dans la taverne pour nettoyer la pièce avec ses larbins, une envie de prendre l'air et de voir les étoiles pour quitter la tour qu'il ne retournera jamais plus. Il parti en direction de lieux plus cléments pour sa santé en quête d'un équipement plus digne d'un aventurier qu'un costume sale et d'un banjo en évitant à tout prix le village qui avait miser tant d'espoir sur lui et gardant pour lui ces événements honteux. En résumé, il est entré dans le donjon bien équipé en quête de gloire et de fortune pour en ressortir fauché comme les blés avec des objets que même un antiquaire ne voudrait pas.

Ainsi se termine la grande...non plutôt... le simulacre d'aventure d'un des plus pathétiques et des plus mauvais aventuriers de la terre de Fangh.