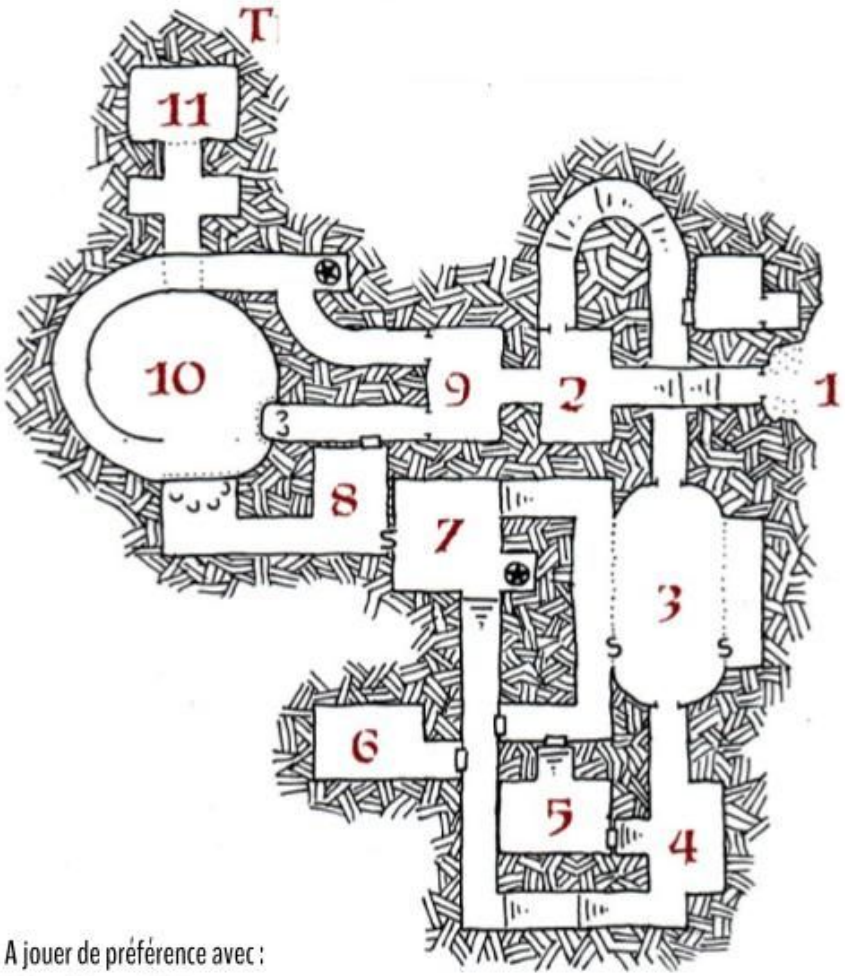
Dansons & Draguons

Donjon Déjanté #2

Les remparts de Moord-Kahst se sont effondrés il y a cinq ans, lorsque les hordes de trolls furieux se sont déversées sur les royaumes du Nord, pour finalement refluer dare-dare vers leurs territoires, décimés par une grippe d'origine humaine contre laquelle ils n'étaient pas immunisés.
Depuis, les ruines de ces remparts, qui furent de prestigieux bastions contre les humanoides hostiles, sont à l'abandon, et on raconte que les aventuriers les plus audacieux pourront y trouver de quoi étancher leur soif de richesse et de gloire.
Muni d'une carte au trésor, nos aventuriers s'aventurent dans un donjon, qui n'est autre qu'un ancien bordel de garnison où des orcs ont décidé de passer du bon temps et réduire en esclavage les quelques filles de joie humaines qui s'y trouvaient, en racontant à leurs épouses qu'il s'agit d'un lieu d'entrainement interdit aux femelles orques.



1. L'entrée. Un coeur en marbre rose ébréché gravé dans la porte.
2. Trois orc se chamaillent un bout de tissu rose qui exhale de capiteux parfums. Des miroirs aux murs. Intérieur classe.
3. Une piscine d'eau de source chaude fumante où se prélassent des orcs, ivres des parfums exotiques des encens qui brûlent.
4. La salle de massage. Une esclave humaine masse un orc massif.
5. Une chanteuse et une joueuse de harpe pourvoient à l'ambiance sonore : des systèmes de tuyauteries courent le long des murs et au plafond et apporte leur mélopée suave dans tout le réseau.
6. La chambre "Lune de Miel" avec son lit immense, son miroir au plafond, et sa trappe à alcool coulissante. Le roi orc dort, baignant dans son vomi.
7. La "salle des milles rubans", où les filles de joie venaient se présenter aux invités de marque afin qu'ils choisissent. Bien éclairée et décorée.
8. Le long des murs, une quantité incroyable de robes, chaussures et frou-frous. C'est la garde-robe. Odeur épouvantable : elles servent aussi de latrines aux orcs.
9. Une fontaine glougloute, alimentée par les eaux sous-terraine, avec la statue de marbre d'une déesse aux seins lourds et au ventre rebondi en son centre.
10. La salle des milles paresses : des canapés moëlleux circulaires entourent une cage centrale dans lequelle danse langoureusement une fille. On boit, mange et commente le spectacle.
11. La salle des armes, où sont rangées toutes les armes de la quinzaine d'orcs qui vivent ici.

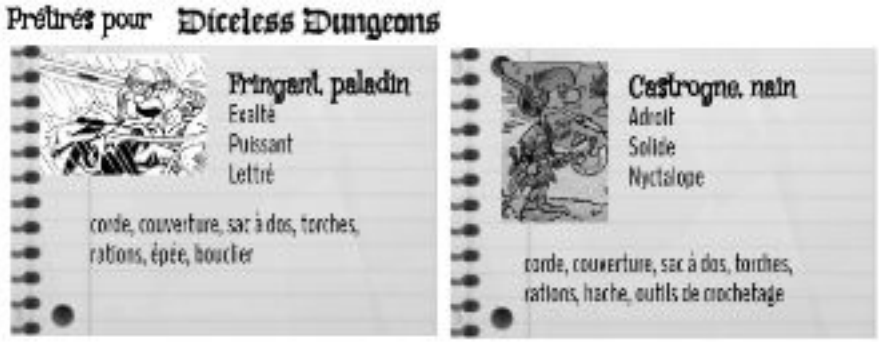
Les orcs n'utilisent les femmes humaines que comme esclave ou divertissement : ils les trouvent répugnantes sur tout autre plan.

A jouer de préférence avec :

Diceless Dungeons

Diceless Dungeons

COMPTE RENDU DE PARTIE
Donjon déjanté #2 : Dansons & Draguons



Au début de l'aventure, Castrogne le nain et Fringant le paladin se rincent la tuyauterie dans la taverne d'un village, non loin des remparts maudits, au pied desquels serait le fameux donjon qu'ils comptent dépouiller de ses trésors. Les autochtones, dont Lulu la blonde, les mettent en garde : plusieurs villageoises travaillaient jadis dans les remparts et n'en sont jamais revenues.
Castrogne promet en aparté à Lulu la blonde d'organiser son mariage avec Fringant dès leur retour du donjon, car "il en pince pour toi mais n'ose le dire". En échange, son père l'aubergiste nourrit l'âne de Castrogne gratuitement.
En discutant avec Sosthène le bavard, l'intello du village, ils apprennent que le-dit donjon est sans doute peuplé de gobelins, que plusieurs communautés de gobelins vivent disséminés dans les plaines et que lui même parle gobelin et est prêt à les suivre à l'aventure, dans le secret espoir d'en revenir auréolé de gloire, ce qui lui permettrait de conquérir le coeur de Bérénice, la fille du forgeron.

Au petit matin, les voici partis, trainant un âne réticent, le flanc alourdi par un excès de foin, que l'aubergiste lui a servi, dans l'espoir de marier sa fille avec le Paladin.

Chemin faisant, dans les plaines verglacées mitraillées par les vents grincheux, nos deux comparses rencontrent des gobelines apeurées et affamées, qu'ils amadouent en leur donnant des rations de nourriture. Sosthène (rebaptisé "zozo") fait la traduction. Les gobelines racontent que le donjon est en réalité une ancienne construction sous-terraine humaine que leurs valeureux maris gobelins ont converti en salle d'entrainement. Elles mêmes n'y ont pas accès et exhortent les aventuriers à ne pas s'y rendre, s'ils tiennent à leur peau. Enfin, elles leur donnent des outres en peau de serpent, pleines d'un liquide fermenté : "si vous voyez nos maris dans le donjon, donnez leur ces outres de notre part". Castrogne s'empresse d'en prendre une lampée, tandis que "zozo" fait traduire ce que c'est par les gobelines : "de l'urine fermentée de lézard". Castrogne recrache et lance des imprécations.

Quelques heures plus tard, ils arrivent à l'entrée du donjon.

"En voilà une étrange porte de donjon !" s'exclame Castrogne, s'apprêtant à la crocheter.

Zozo attache l'âne à un arbuste famélique, en espèrant qu'ils ne soit pas attaqué par des prédateurs, pendant leur absence.
La porte du donjon est faite d'un bois massif couvert de peinture rose qui s'écaille et a la forme...d'un immense coeur. Au dessus, une inscription sybilline que déchiffre Fringant : "Bienvenue, valeureux soldats, à la Braguette Magique ! "

Dans le premier couloir, on entend le glouglou lointain d'une fontaine, et les éclats de voix de quelques gobelins. Zozo tend l'oreille et explique qu'il semble que trois gobelins se disputent la propriété d'un drap rose, d'après ce qu'il comprend de leurs injures. Castrogne et Fringant décident d'envoyer Zozo en éclaireur, lequel demande une "bénédiction" et un "serment de l'aider" au Paladin.
Fringant fait un vague geste de la main et marmonne trois mots confus pour le rassurer. On attache une corde autour de la taille de Zozo, corde qu'il pourra agiter pour prévenir d'un éventuel danger. Et le voilà parti, à la rencontre des gobelins…

Bien sûr, ça fait pas une minute que Zozo est parti à tâtons que la corde se met soudain à s'agiter, puis se ramollir : Zozo est de retour, épouvanté, au pas de course. Fringant et Castrogne le freinent dans son élan, et décident d'utiliser la corde pour encercler les gobelins qui approchent et les saucissonner.
Castrogne aggrippe une extrémité de la corde et les voilà qui courent tous en direction des gobelins, à contre-sens, trainant Zozo terrifié avec eux. On se bouscule, se cogne, des cris fusent, les corps se mélangent...
Lorsque la confusion cesse, les gobelins sont sur le carreau, entravés par la corde et à moitié sonnés. Zozo se dégage, se lève, et, l'air crâne, se félicite de les "avoir capturé avec autant de bravoure". Il interroge les gobelins à propos du donjon, puis leur tranche la langue avec sa dague. Il fourre les langues dans sa besace : "ça va drôlement impressionner Bérénice, quand je vais lui montrer ça, à mon retour." On récupère le drap rose que se disputaient les gobelins : une belle pièce en tissu chic. Les gobelins désormais sans langue sont saucissonnés et emprisonnés dans la salle au Nord (sans numéro) qui est un garde manger où sèchent des cadavres de chauve-souris suspendues à des crochets.

La progression continue : les aventuriers décident d'aller au sud (vers la salle 3), d'où proviennent des vapeurs d'eau brulantes gorgées de parfums exotiques enivrants. On entend aussi le clapotis de l'eau, des murmures de conversation et une douce mélopée, flûte et harpe.
Castrogne pousse son oeil de Nyctalope et revient sur ses pas : "c'est un vaste bassin d'eau chaude où se prélassent des gobelins ! Il y en a une demi-douzaine !"

On discute stratégie, on imagine envoyer de nouveau Zozo, qui semble réticent et suggère de les attendre avec l'âne, devant l'entrée du donjon, car "il faut s'occuper de l'âne, vous ne pourrez pas toujours compter sur moi et ma bravoure". Il se ravise lorsque

Fringant pose la main sur le pommeau de son épée et fronce le sourcil.

Bref, on se souvient des outres pleines d'urine fermentée de lézard, que les gobelines ont offertes. Castrogne apprend par coeur une phrase en gobelin : "messieurs, voici un peu de boisson pour vous éveiller les sens !"...il se vétit à la hâte du drap rose récupéré précédemment, et tortille du cul en prenant une voix fluette de serveuse sensuelle...
Habitué à entourlouper, il s'en sort pas trop mal dans ce rôle impromptu, et rince les quelques gobelins, déjà ivre des fumées d'encens. Les voici bel et bien hors jeu...

Castrogne revient, triomphal, et suggère de continuer à progresser. On traverse le bassin où roupillent désormais les gobelins ivres. Castrogne a de l'eau jusqu'aux oreilles, nain qu'il est, et jette des regards noirs à Fringant qui se bidonne.

Ils arrivent donc à la salle 4.

Une jeune humaine chantonne en massant un énorme gobelin musculeux, à plat ventre sur une roche. "Pssst !" lui fait Zozo pour attirer son attention. On s'explique à voix basse. Joie, étonnement, stupéfaction ! C'est Vagina, la nièce de Lulu, retenue prisonnière dans ce donjon depuis un an, alors qu'elle y travaillait jadis comme "hôtesse d'accueil", à l'époque où c'était une maison de divertissement pour les soldats des remparts. Depuis, les gobelins ont investi la place et retiennent prisonnières quelques filles.
Comme le gobelin sur la table s'agite, Fringant ordonne à Vagina de l'arroser d'huile bouillante, tandis qu'il dégaine son épée.
L'huile bouillante réveille le gobelin, furieux et étonné, qui se relève, et ses yeux s'écarquillent au milieu de sa tête, laquelle voltige à travers la pièce, tranchée net par l'épée sifflante du Paladin, dans un spectaculaire geyser de sang verdâtre. La tête atterrit dans le chaudron d'huile bouillante qui éclabousse Castrogne le Nain. Il pousse un hurlement (et perd un PV).

La mélodie de harpe et flûte se fait plus forte, et Vagina signale à nos héros que ses amies sont captives pas loin de là, et ce sont leurs délicates mains et bouches qui produisent ces sons divins.
On se précipite donc vers la salle 5. Zozo montre à Vagina ses langues tranchées de gobelins, et elle semble s'énamouracher de lui, s'imaginant qu'il est le chef de la bande.
Dans la salle 5, deux jeunes femmes jouent en effet de la musique. Un réseau de tuyauteries en cuivre court le long des murs, et va répandre la mélodie dans l'ensemble du donjon. Comprenant que leur captivité touche à sa fin, les deux femmes exultent en voyant débarquer Castrogne, Fringant et Zozo. A ce moment, un silence se fait et le temps ralentit.
Castrogne lisse sa barbe, bombe le torse et affermit sa voix. Son regard se fait lourd et possessif : l'une des chanteuses est une naine, aux sublimes sourcils broussailleux, à la barbe tressée, aux cuisseaux replets et velus à souhait. C'est Fiona. Elle n'est pas indifférente aux regards de Castrogne, et minaude pour

mieux attiser son intérêt.
La deuxième chanteuse imagine que Zozo est le chef, puisqu'elle voit Vagina pendue à son bras. Elle se met sous sa protection, ignorant Fringant, qui prend la pose, appuyé sur le pommeau de son épée.
Fringant, délaissé, vert de rage, exhorte le groupe à continuer sa quête "quoi qu'il en coûte". Même balafré, il ira jusqu'au bout et ne cédera pas.
Zozo se souvient alors vaguement d'une histoire de clef qu'aurait le chef des gobelins, Sigismond Peau-Verte III et qui permettrait seule d'accéder à la salle des trésors. C'est ce que lui ont raconté les gobelins, avant qu'il ne leur coupe la langue.

On discute, on s'agite, on tergiverse.
Finalement, on décide d'aller cueillir le roi dans son sommeil et lui piquer la clef. Les hôtesses d'accueil savent où se trouvent sa chambre (salle 6).

Zozo et ses deux admiratrices, Castrogne et Fiona sont un peu en retrait, déjà moins enthousiastes à l'idée de castagner, amollis par leurs sentiments balbutiants. Zozo murmure aux deux jouvencelles pendues à son cou qu'il est le chef de l'expédition et que ses deux laquais vont "faire le ménage dans ce donjon, sous ses ordres."

Fringant, toujours chaud bouillant et bien décidé à montrer sa bravoure, passe devant, entre dans la chambre. Le roi ronfle à plat ventre sur un vaste lit carré, le visage plongé dans son vomi. Fringant repère la clef autour de son cou. On discute un peu de la meilleure façon de la récupérer, sans réveiller le roi. Mais, saisi de fureur, Fringant embroche le roi sur son épée, le retourne et lui arrache la clef du cou, d'un geste théâtral.
Il ressort de la salle en mode Fort Boyard, triomphant, brandissant la clef, l'épée sanguinolente en main, sa cotte de maille couverte de sang gobelin et de vomi. Ce qui n'améliore pas sa côte de popularité, comme il l'espèrait....

D'avoir la clef de la salle au trésor, ça met du baume dans les coeurs, aussi se précipite t on, sous les indications des hôtesses, vers la salle du trésor, qui devrait se trouver au Nord (salle 11).
On passe dans la chambre 7, qui est vide : on y exposait jadis les filles de joie aux valeureux soldats, afin qu'ils fassent leur choix.
Là dessus, le joueur de Fringant repère une étoile sur le plan, et décide qu'il s'agit sans doute de la statue d'un dieu. J'acquiesce, pourquoi pas, je n'avais rien prévu. Et voici Fringant, agenouillé devant ce dieu, sans même avoir élucidé qui il est, montrant sa dévotion avec une ferveur émouvante, honorant le destin, la providence, le sacré et se martelant la poitrine pour assurer qu'il est disposé à tous les sacrifices pour faire triompher le bien et la vérité.
Lorsqu'il se relève, je lui décris le dieu (inventé sur le pouce) : c'est Glapiote, le dieu/déesse de

l'Erotisme, aux seins lourds et à l'énorme verge. Devant la dévotion de Fringant, le dieu Glapiote s'émeut de son sort. Et voici que soudainement, Vagina et sa compagne, qui jusque là s'agglutinaient autour de Zozo, se trouvent magnétisées, attirées, aimantées par Fringant, et se jettent dans ses bras.

Zozo fait la moue, Fringant exulte, Castrogne enlace Fiona.

On traverse un couloir qui sert de garde-robes et de latrines. Des robes, des chaussures, des frou-frous en pagaille, et un sol glissant, crépi d'excréments de gobelins (salle 8).

Enfin, on arrive à la salle des "milles paresses" (salle 10). Par la porte entrebaillée, on y voit quelques gobelins qui machouillent des chauve-souris séchées, mollement allongés sur des coussins en cercle, et commentent le spectacle d'une jeune damoiselle qui danse, enfermée dans une cage suspendue au plafond par une chaine.

Fringant et Castrogne ordonnent à Zozo d'aller leur parler et d'improviser. Manifestement ils n'ont aucun plan, aucune envie d'y réfléchir, et envie de bizuther Zozo. Celui-ci renacle, recule, s'indigne, mais finit par accepter de mettre en oeuvre ce non-plan, malgré la pétoche qu'il ressent.

Il entre dans la salle. Eclats de voix. Puis le rythme d'une conversation amicale. Il semblerait que Zozo ait pactisé avec l'ennemi. Fringant voit rouge, dégaine son épée, pousse la porte du pied et mitraille la salle de son regard de Paladin à qui on ne la fait pas.
Zozo déguste de la chauve souris en picolant de l'urine de lézard, avec ses potes gobelins qui lui tapent sur l'épaule, tout contents et fiers d'avoir trouvé un humain qui parle leur langue, et tous plein des bons sentiments que procure l'ivresse.

Le paladin pointe son épée vers Zozo, tout en l'accablant d'injurieuses objurgations, le rouge au front. Zozo pointe du doigt le paladin, murmure un truc en gobelin à ses nouveaux amis, lesquels se jettent en pagaille sur le paladin, avec la maladresse d'une horde d'ivrognes.

Castrogne abandonne un instant la langoureuse étreinte de Fiona pour seconder Fringant dans sa féroce ambition de démantibuler les gobelins ivres. Moment intéressant du diceless, parce qu'on choisit de passer sous silence la violence crue du combat via une ellipse et la perte mécanique de quelques pvs, perte narrée par les joueurs qui expliquent comment ils ont récoltés bleus et bosses.
Ce résumé expédié d'un long combat permet de rester dans le ton qu'on a posé dès le début du jeu. En fait, dans ce cas précis, on décrit plus la conséquence du combat que l'action proprement dite. Ce qui a un effet plutôt comique.

Au milieu des membres amputés, des agonisants qui convulsent, et des éclaboussures de sang verdâtre, Zozo, tremblant, s'est

réfugié derrière un coussin rose...il explique qu'il a cherché à distraire les gobelins pour favoriser une victoire facile: aucune intention de trahir ses compagnons, bien sûr.
Fringant et Castrogne lui pardonnent aisément, attendri par ses pitoyables gesticulations, l'imagination déjà enflammée par la promesse imminente du trésor.

On s'achemine vers la fin du donjon : la salle 11.
Des montagnes de pièces d'or, d'objets magiques, de parchemins sacrés scintillent à la lueur des torches et arrachent des cris de joie aux valeureux pilleurs de donjon. Or, voilà que soudain, on entend un bruit de pas qui approche...

Castrogne se faufile dans le couloir obscur. Sa nyctalopie lui permet de repérer trois gobelins chétifs et indécis, en pleine discussion âpre...en langage des signes. Ce sont nos trois gobelins à la langue tranchée : ils ont réussi à s'échapper du garde-manger, et viennent voir ce qui se passe et se disputent sur la conduite à tenir.
Castrogne rebrousse chemin, et avec Fringant, ils font une manoeuvre d'encerclement pour les capturer.

Petite ellipse.

Dans les plaines glacées giflées par les vents hostiles, sous l'oeil des prédateurs qui tournoient dans les cieux tourmentés et gris, une étrange compagnie progresse péniblement vers le village.

Il y a là Castrogne et Fiona, assis sur l'âne, qui se dévorent du regard. Fringant et ses deux dulcinées, qui se haissent mutuellement, espèrant chacune conquérir le coeur du Paladin. Sosthène le bavard, alias Zozo, de mauvaise humeur, mais comptant toujours sur ses trois langues de gobelins pour impressionner et séduire Bérénice, à son retour au village.
Et enfin, en tête du cortège, trois gobelins muets sans langue, enchainés lourdement à d'énormes coffres remplis à ras bord de pièces d'or et objets magique, et qui suent, soufflent, grognent et maudissent l'humanité tout en trainant le butin, sous les coups de fouets sadiques de Zozo…

Un opulent banquet attend nos aventuriers : le village s'est mis sur son trente et un pour les accueillir dignement. On boit, on chante, on danse, on fête gaiement les retrouvailles des villageoises si longtemps retenues captives.

Enhardi par la boisson, Zozo affiche une désinvolture crâne auprès de Bérénice, exposant ses belles langues de gobelin, trophée de chasse de l'arpenteur de donjon qu'il est devenu. Pour toute réponse, une grimace de dégoût, et la belle Bérénice le plante là, ses langues pendantes, suintantes et puantes en main. Zozo se ressert quelques verres, en maugréant qu'elle ne le mérite pas, de toutes façons.

Sur les ordres du chef de village, debout sur un autel de pierre, le silence se fait. Le moment est solennel. Après un discours de

circonstances pour remercier chaleureusement nos héros, le chef (qui est aussi l'aubergiste) annonce le mariage immédiat de Fringant et de sa fille Lulu.
Castrogne et Fringant sont pompettes de gloire et de vinasse, et le paladin commet l'irréparable : il se lève d'un bond et accepte humblement l'hommage qui lui est fait d'épouser une jeune damoiselle de si noble extraction. Ce qu'il ne remarque pas, ce sont les ricanements dans l'ombre : les hommes du village, mesquins et jaloux, qui se gaussent à l'idée que ce fier paladin épouse le laideron de Lulu.

Mais voilà, c'est compter sans la rouerie de Castrogne, qui a remis deux bagues magique au chef du village afin qu'elles servent de bagues officielles aux mariés. Castrogne sait qu'elles sont magiques, mais ignore tout de leurs effets. Il compte rire un peu aux dépens des mariés.

La cérémonie commence. Fringant fait des promesses intenables, la main sur le coeur, puis passe la bague au doigt de Lulu : elle se transforme instantanément en sublime jeune fille, aux formes vertigineuses, au sourire renversant, à la taille de guèpe. S'élèvent de la foule des murmures puis un frisson d'admiration, suivi des imprécations des mâles du village, soudain convertis aux qualités de Lulu.

Puis Lulu passe la bague au doigt de Fringant...Pof ! Il disparait ! Invisible !...Amusé par la situation, il fait quelques pas de danse, toujours aussi imbibé d'alcool...Puis, son regard indécis se pose de nouveau sur Lulu, laquelle est en train de se transformer en horrible mégère. Sa bague magique semble capricieuse, et aux effets fluctuants sur l'apparence.

Fringant, toujours invisible, décide de ne pas honorer plus avant cette union, soudain rendu sobre par les perspectives que ça implique, d'autant que Lulu se métamorphose à vue d'oeil en rombière épouvantable, et que son corps qui enfle à vue d'oeil rend désormais impossible de lui retirer sa bague.

Frappé de lucidité, le preux paladin fuit à grandes enjambées, ombre parmi les ombres, invisible comme le vent, non sans avoir récupéré sa part de butin au préalable, et prévenu Castrogne de la situation, en lui fixant un futur rendez-vous dans une taverne sur un port lointain, pour de nouvelles aventures...

- FIN -