

Parties n°1 & 2 :

Joueurs :

-Ryld, elfe noir nécromancien, je sais, c'est cliché. Heureusement que ce genre de cochonneries commence niveau 1 comme tout le monde. Particulièrement intelligent.

-Glaedr, assassin demi-elfe, niveau 1 lui aussi. Beau, adroit, et fort comme un barbare. Mais un peu con (bah oui, la nature ne peut pas gêner à ce point là !).

-Et enfin, Tania, guerrière humaine, niveau 1. Courageuse, forte et belle, elle a tout ce qu'il faut là où il faut. D'ailleurs, elle montrera vite une tendance nymphomane des plus étranges. Si, si, vous allez comprendre.

Histoire :

Ainsi donc, nos aventuriers font connaissance, une fois n'est pas coutume, dans une taverne de Valtordu spécialisée pour les elfes (entendre par là que le tavernier n'est pas raciste et propose autre chose que de la bière en boisson). Si vous vous demandez ce que l'humaine fout là, reportez vous à sa description. Bref, nos trois amis pactisent autour d'une boisson (lait de chèvre pour l'assassin, sang de bœuf pour le nécro, et vin pour la guerrière). Alors qu'ils discutent de leurs projets pour le futur, trois ivrognes elficophobes débarquent pour coller une rouste aux deux représentants (un noir et un bâtard, quoi de mieux pour attirer les racistes ?) de ladite espèce, ainsi que la gonzesse qui les accompagne (mais pas avant d'avoir profiter d'elle). Les trois aventuriers se lèvent et entament leur premier combat. L'assassin charcute rapidement son adversaire, et retourne à son lait, malgré l'appel à l'aide de la damoiselle pas-si-en-détresse-que-ça. Celle-ci en effet à la mauvaise idée de briser sa lame au premier coup porté, mais elle parvient à rosser l'ivrogne à mains nues. Pendant ce temps, le nécro, ayant pris un mauvais coup, de la part d'une bouteille haineuse, devient furax (il en rajoute d'ailleurs avec le sort Peur Primale de Triok, pour devenir réellement effrayant) et commence à martyriser le troisième emmerdeur à coups de bâton. Ce dernier s'enfuit hors de la taverne, mais le nécro le rattrape et achève le boulot en lui enfonçant son bout de bois dans le c** et en balançant une gifle de Namzar à travers lui. Imaginez un peu un géant gay qui vous enfonce violemment ses doigts dans votre anus, et vous imaginerez un peu ce que le pauvre homme a subi. Et encore, moi MJ ait réussi à convaincre mon joueur qu'un tourbillon de Wazaaa, c'était peut-être un peu abusé ...

Après avoir essuyé les restes d'excréments sur le cadavre de l'ivrogne (oui, une hémorragie interne de cette importance ne pardonne pas) et lavé son bâton dans une fontaine, le nécro retourne voir ses compagnons pour terminer sa chope d'hémoglobine bovine. Un vieux philanthrope du coin, nommé Archibald, impressionné par leurs talents, décide de les engager pour aller coller une raclée à des orcs installés dans le Bosquet de Gnoulouf, qui embête le monde. Fiers d'avoir obtenu leur première quête, les aventuriers acceptent, et après avoir fait le plein (en cambriolant notamment le Donjon Facile, où la participation de l'assassin fut particulièrement fruc-tueuse), se rendent audit bosquet. Au détour d'un sentier, ils croisent un Chapon Fanghien enragé, ayant perdu sa femme lors de la dernière barbecue-party de Valtordu. Les aventuriers le massacrent promptement. Enfin, ils parviennent aux abords de la clairière et se cachent derrière un tas de bois pour préparer la suite des événements.

Franchement, je croyais avoir vu pas mal de bizarreries en jeu de rôle, ayant moi-même expérimenté le statut de joueur (et rempli mon quotat de conneries, j'vous raconterais un jour). Mais lorsque ma joueuse s'écrie « Je vais séduire la sentinelle et faire une tournante avec tous les orcs du campement ! », croyez-moi, je fus sincèrement choqué. Les deux autres joueurs aussi d'ailleurs. Toutefois, un tel comportement explique maintenant comment l'origine demi-orc est possible lors de la création de personnage.

Bref, la guerrière tente de faire du charme à la fameuse sentinelle orc. En un sens, on peut dire que ça a pas trop mal marché. En effet, l'orc appelle ses copains à la rescousse pour tenter de la violer. Mais le problème, c'est qu'ils préfèrent la tuer avant. Et ça, ben elle est pas vraiment d'accord. La demoiselle se retrouve donc à ferrailler avec quatre orcs en même temps. Voyant cela,

l'assassin fait le tour subrepticement et plonge sa dague dans le dos du chef orque, qui se retourne pour lui faire face. De son côté, le nécromancien déploie son arsenal magique pour détruire les peaux-vertes, avec plus ou moins de réussite : boule de feu mineure, gifle de Namzar, et même une tentative (ratée bien sûr) de tourbillon de Wazaa.

De mon côté, j'ai déployé les talents qui font de moi un joueur si exécrationnel et un MJ si apprécié : les foirages critiques. Un premier orc, équipé d'une hallebarde, fait un faux mouvement et se fend le crâne avec son arme. Le suivant se prend les pieds et se tranche la main droite avec son cimenterre. La guerrière prend beaucoup de coups mais parvient à vaincre ses adversaires (avec un peu d'aide, en ayant tué deux moi-même). Le nécro l'assiste d'ailleurs en tentant de lapider un orc qui l'assaille, avec un succès tout relatif. Elle tue ce dernier d'un grand revers d'épée à deux mains et achève ensuite la sentinelle gravement blessée.

Pendant ce temps, voyant le peu d'effet de ses tirs, le mage s'est rapproché pour voler l'expé... pour aider l'assassin à tuer le chef orc. Celui-ci a des blessures terribles mais continue de se battre farouchement. Jusqu'à mourir d'une hémorragie massive.

Les aventuriers se chargent comme des mulets avec ce qu'ils arrivent à récupérer (surtout la guerrière, qui arrive à transporter une charge incroyable jusqu'à la ville, et refuse de partager les bénéfices de sa vente). Là, la milice leur remet la récompense pour les colliers des orcs, et la guerrière passe son niveau 2, hourra !

On enchaîne ensuite (enfin, après le repos et l'étude nécessaire pour refaire le plein) avec un certain Sidérion, enchanteur de son état, qui désire acquérir une fleur rare, une Dieispem. Sur les conseils de son vieil ami Archibald, il invite les aventuriers à venir à son domicile pour discuter de l'affaire. Ceux-ci acceptent sans faire trop d'histoires, après avoir reçu l'emplacement possible de l'une d'entre elles, ainsi que quelques renseignements généraux. Les voilà donc partis pour le bosquet de Gnoulouf à nouveau, à la recherche de la fameuse plante. Après quelques errements, ils dézinguent un castor mutant complètement paumé, et arrivent en bordure de la clairière où on peut entendre le chant si particulier de la fleur. Malheureusement, il s'y trouve aussi un troll géant, qui ne manque pas de se jeter sur les aventuriers. Le nécromancien et l'assassin prennent un peu de recul, tandis que la guerrière fait face seule au monstre, sans parvenir à traverser sa défense, mais en assurant la sienne. Le nécro balance une première gifle de Namzar qui met le troll de méchante humeur, le rendant moins précis dans ses gestes, ce qui permet à la guerrière d'asséner un coup de sa redoutable épée, sans toutefois entamer convenablement le cuir de la redoutable créature. Une deuxième gifle de Namzar suit rapidement la première.

Suivant un élan héroïque, l'assassin monte dans un arbre proche, et saute sur le dos du troll où il se cramponne fermement. En effet, il a tout juste le temps de voir son compagnon nécromant envoyer une troisième gifle. Après le choc, il monte sur les épaules de la bête, et entreprend de l'énucléer proprement à coups de dague, allant jusqu'à l'appareil cérébral du troll, qui finit par s'effondrer. Le demi-elfe exécute une figure acrobatique et se réceptionne parfaitement au moment même où la chute de la créature fait trembler cette partie de la forêt.

Le mage décide que le meilleur moyen de transporter la fleur est qu'il utilise son sort de bâton lumineux. Ils montent donc leur campement en lisière de la clairière, histoire de se revigorer pour le retour (le nécro étant un peu court en PA à son goût). Ce dernier, le lendemain, ramasse la fleur avec des gants en cuir, et la dépose délicatement dans sa sacoche d'herboristerie. Sur le chemin du retour, ils tuent un ogre mutant malchanceux et la femme du castor mutant tué à l'aller. L'assassin et le mage passent tous deux leur niveau 2, pour leur plus grande joie. Arrivés au crépuscule en ville, le mage réalise soudain que si Sidérion n'a pas été cueillir la fleur lui-même, c'est que ça doit être louche. Le groupe décide donc de filer discrètement jusqu'à la maison de celui-ci et d'éviter les patrouilles de la milice. Le nécro et l'assassin y arrive sans mal, mais la guerrière trébuche et fait un tel vacarme qu'elle se voit obligée de payer une amende pour tapage nocturne à ladite milice.

Ils se font payer pour la quête, et, désireux de continuer dans les combines louches, vont trouver un dénommé «Il Padron», renommé à la fois pour être un type malhonnête et pour ne s'être jamais fait chopé. Ledit bonhomme, au courant des dernières prouesses de nos aventuriers, se

montre bien content de les voir se présenter à lui, et leur propose d'emblée de «récupérer» un objet auprès d'un marchand en voyage. Le groupe accepte immédiatement et suit le chemin pris par la caravane. Ils finissent par la rattraper sur la route et décide d'un plan pour s'en emparer : la guerrière va draguer le marchand, pendant que l'assassin se débarrasse des deux gardes et que le mage va chercher l'objet.

Tout marche comme sur des roulettes, la guerrière se fait le marchand, l'assassin envoie les deux gardes au Paradis, ou une connerie du genre, et le mage parvient à découvrir l'objet en utilisant ses pouvoirs magiques. Là où ça foire, c'est que la guerrière, une fois rhabillée, s'avère incapable de tuer le marchand, le manquant très largement. Ce dernier prend la poudre d'escampette à grande vitesse, et sa poursuivante se fait distancer rapidement. Le mage, voyant cela, s'élance tel un éclair vers le fuyard (sans retrousser sa robe, parce que Gandalf le fait pas dans les film), le rattrape, et le bastonne proprement, sous les yeux de la guerrière, beaucoup trop lente. Ils rentrent à nouveau à Valtordu, avec les chevaux de la caravane, et se font payer la course par leur commanditaire, qui prend soin de quitter la ville le jour même.

Ainsi s'achève les aventures de ces trois lascars.