

Rapport de partie du jeu de rôle en terre de Fangh.

Scénario: Les impôts de Valtordu.

Equipe (si l'on peut l'appeler ainsi):

-Wallace, dit le gueux, voleur du nord très pauvre et bougrement laid, mais tout de même talentueux.

-Harrond, l'elfe sylvain, dit...euh...ben...l'elfe... Bon archer (enfin, en théorie), et moyennement riche. Son intelligence ne se rapporte malheureusement pas à sa beauté...

-Warglah... Bon, pas besoin d'en parler, il a été copié sans honte sur le site. Sinon ben y pu des pieds.

-Brilidul... Oh! Surprise! Bon, ben idem que pour l'aut' bourrin...

Voici donc le récit des mésaventure de notre joyeuse bande de gais-lurons.

Les voilà arrivés dans la petite bourgade de Valtordu, ils se rendent sous l'arbre aux pendus et rencontre le vieux Bertrand qui leur raconte sa vie et, entre autre, la quête qui les attend (cf: le scénar, je vais pas tout réexpliquer). Ils se rendent ensuite dans la rue du château et au château lui-même, et après courte réflexion, décide de se balader au hasard des rues du village. Ils tombent sur une taverne où de joyeux amis se maravent la tronche à coup de tabourets et de chopes de bière (oui, ils sont bourrés). Les aventuriers ont alors la bonne idée d'aller piquer la caisse (le patron fait partie de la bande de joyeux amis). Wallace se déplace donc discrètement, fracasse la caisse et revient vers ses amis sans aucune égratignures (mais bon sang qu'il est laid!). Ils se partagent donc une belle somme de pèze. Puis ils se dirigent vers l'Ouest de la ville et rencontre la femme qui leur raconte [...] (cf: le scénar'). Puis elle disparaît dans les profondeurs ténébreuses d'une ruelle. Les autres boulets, ayant pensé à tout, ne savent pas où se trouve la taverne du chien qui pleure. Ils interpellent donc un manant qui s'enfuit (car tout le monde se méfie de tout le monde). Harrond décoche une flèche destinée au gueux (non, pas Wallace), mais celle-ci atteint un poulet. Il recommence et atteint le mec dans la jambe. Celui-ci leur dit ce qu'ils veulent et ils le laissent là... En prenant soin de ramasser le poulet (et oui, il faut bien manger). Ils vont dans la direction indiquée et tombe sur la serrurerie. Ils ne savent pas encore qu'elle est importante pour la suite et demande une clé du château au serrurier, qui refuse, naturellement. Naturellement, ils ont l'excellente idée de le torturer et le bourrin avec la grosse épée lui colle une mandale qui lui

déboîte la mâchoire, l'empêchant de parler. Mais les aventuriers ne comprennent pas cela et décide de lui péter les jambes. Cela réussit, et le pauvre homme baigne dans une marre de sang. Harrond tente de le soigner... et le tue... malencontreusement... Ils s'enfuient en cachant le corps dans la remise. Les voilà au Donjon-Facile, en pleine délocalisation. Et là, surprise, ils décident de payer. Après quelques emplettes, ils se rendent à l'auberge du chien qui pleure (enfin) et demandent où trouver le vieil Archibald. Ils attendent sa venu à huit heures, dans une heure. Ils ont faim et vont manger leurs provisions, qu'ils font cuire sur la place dans un grand feu... qui attire des gardes. Ils arrêtent (oui, on n'avait pas envie de baston) et vont voir le vieux qui est arrivé. Il leur dit d'aller voir le serrurier. Ils répondent qu'ils l'ont retrouvé mort dans son magasin. Archibald panique et s'en va. Ils décident de passer la nuit à l'auberge. Le matin, ils vont à la serrurerie, prennent toute les clés (une bonne centaine) et se dirigent vers le château. Ils rencontrent des sangliers noirs et les tuent sans trop de problème (à part quelques flèches tirées dans les alliés). Ils entendent les coups de marteau du forgeron et vont voir celui-ci. Ils accomplissent merveilleusement la sous-quête et trouvent, entre autre, du poison-qui-fait-uriner, dont j'ai oublié le nom. Le forgeron leur offre une épée Durandil et j'avoue que c'est la plus grosse erreur de ma part de la partie car celle-ci donna naissance à nombre de conflits. Finalement, Warglah la prend mais il est décidé qu'elle appartient à tout le groupe. Ils vont au château et, au bout d'une heure, entre dedans (le temps de trouver la bonne clé). Là se déroule des combats dans lesquels l'épéetroppuissantequidéchire s'avère totalement inutile. Après moultes embrouilles (dont un cheval blessé par erreur à l'arc.), ils arrivent chez la châtelaine. Ils la prennent en otage pour ne pas se faire tirer dessus par un garde avec une arbalète qui n'était pas mort. Les voilà chez le roi qui leur dit d'aller au sous-sol. Ils explorent toutes les salles où ont lieux quelques pestiférations et un tranchage de jambe pour Harrond, qui n'a pas eu de chance... Ils arrivent dans la salle des Chapis-chapos et les tuent... après que Warglah se soit fait crever l'œil. Puis ils sauvent le torturé et reçoivent plein de récompenses (j'ai été TRES généreux sur ce coup là.). Ils gagnent leurs xp mais seul Harrond passe au niveau deux. Il ne manque d'ailleurs que deux ou trois xp aux autres, ce qui les dégoûte fort... Harrond et Warglah quittent la compagnie (à cause des handicapes, non, pas de Wallace et Brilidul, des Handicapes personnels) et les deux autres gardent la Durandil. Voilà, ils sont contents (et très lourdingues quand au partage de l'épéetroppuissantequidéchire.).

Voilà, c'étaient le rapport désastreux de votre humble serviteur...

Mister M, MJ (mais çà, vous l'aviez deviné ^^).

Merci à POC, qui nous procure tant de poilades, et qui a créer ce jeu de rôle gratuitement, ce qui est rare en ces temps.