

Rapport de partie

par le Maître de Jeu
Aurélien Guttierrez (Nv1)

Désirant essayer le jeu de rôle Naheulbeuk, se sont donc retrouvés à la table de jeu quatre fiers... aventuriers.

- Agathor : humain ranger Nv1 (charismatique, plutôt adroit, mais dont l'intelligence suggérerait un problème à la naissance.) ;
- Gordli'n : nain guerrier Nv1 (relativement pauvre, moche et pas trop intelligent, il compense cela par une force et un courage dignes de Goltor lui-même) ;
- Fracass' : Barbare gladiateur Nv1 (aussi appelé tranche-mains, pour des raisons évidentes. Il fut rejeté de son clan, soupçonné d'avoir un lien de parenté avec Ourdou le sage : il sait compter. Il est aussi très porté sur les jolis demoiselles)
- Garwina : elfette Nv1 (honteusement inspirée d'une elfe connue, elle se distingue néanmoins pas le port d'un pantalon et d'une veste et toile renforcée, ainsi que par une adresse à l'arc un peu meilleure.)

Scénario 1 : Les impôts de Valtordu

Notre groupe commença par arriver le soir, chacun leur tour, dans la célèbre taverne du Chien qui pleure. Le nain Gordli'n commanda son tonnelet de bière, en disant au tavernier qu'elle avait intérêt à être bonne. Heureusement pour lui qu'il s'agissait d'une importation de Mluiej (et que le nain ne parlait pas de sa fille).

Le barbare Fracass' se commanda aussi un tonnelet de bière, avec trois portions d'ours à la bière, deux saucissons, du pain, et faillit ne pas avoir de fromage, dont la dernière tranche fût commandée par le vieil Archibald. Il avait également demandé (à sa façon) au patron l'autorisation de tripoter sa fille, laquelle s'était tenue à une distance fort respectable de cet individu.

Le ranger Agathor se commanda simplement une bière avec une portion d'ours.

L'elfe Garwina voulut savoir ce que le tavernier avait comme jus de fruits, provoquant l'hilarité de l'assemblée. Le tavernier lui proposa alors un pichet de jus de raisin fermenté (appelé communément vin) auquel elle prît goût. Elle se prit également une salade verte (la composée contenait des morceaux de petit cochon qu'on avait tué).

Le vieil Archibald, ne voulant pas tâter de la hache à deux mains de Fracass', donna sa part de fromage et proposa de payer un coup à boire aux aventuriers pour discuter affaire, ce qu'ils acceptèrent.

Il voulait que l'équipe s'infilte dans le château pour pouvoir avoir des nouvelles de sa fille Églantine (Fracass' fut très intéressé), et pour savoir ce qui se trame chez le seigneur local. Archibald leur donna également l'adresse du serrurier, qui pourrait peut-être les aider.

Une fois leurs boissons terminées, ils décidèrent d'aller rendre visite à ce serrurier, malgré l'heure qui se faisait tardive. Ils se firent engueuler par une vieille qui voulait dormir, et Gordli'n, qui en avait marre, décida d'ouvrir lui-même la porte. Sa hache (pourrave) brisa sans difficulté la serrure, et le groupe entra.

Le serrurier, scandalisé par cette intrusion, eût le plus grand mal à garder son calme, puisque le barbare l'avait chopé par le col de sa chemise de nuit et avait rapproché son visage du sien. Il n'eût d'autres choix que de chercher la clé de l'entrée principale dans sa réserve. Il fut vivement encouragé de se dépêcher de la trouver, et une fois celle-ci en possession de la compagnie, ils

allèrent au château (toujours de nuit).

Puisqu'ils avaient la clé, l'elfe décida qu'il n'était pas nécessaire de frapper à la porte. Une fois entré, ils tombèrent sur deux gardes vindicatifs, dont le premier eut la main droite tranchée par la hache du barbare (le premier d'une série). Le garde avec la lance fut plus dur, mais il finit par s'évanouir, achevé par le ranger qui avait laissé le nain et l'elfe s'en occuper. Pendant ce temps, Fracass' eut le plus grand mal à toucher son garde, lequel n'était pas plus doué non plus, pour des raisons évidentes.

Un garde armé d'une arbalète surgit à ce moment là, et Garwina, qui avait son arc bandé, choisit ce moment là pour lui faire coucou, lâchant la flèche qui blessa l'arbalétrier. Agathor choisit ce moment pour faire un déplacement silencieux. Il longea le mur, tandis que le nain fonçait droit sur cette nouvelle menace. Ce dernier reçut alors un carreau qui ne le ralentit même pas.

Le combat entre Fracass' et le garde manchot s'acheva lorsque le gladiateur lui envoya finalement un coup de hache bien placé dans le torse et se dirigea vers le dernier garde, lequel décida de sauver sa peau, non sans avoir réussi à trancher le pied d'Agathor.

Ce dernier décida d'aller chez le guérisseur pour se faire recoller la jambe, refusant poliment que le barbare ne tente une opération chirurgicale lui-même (celle de l'elfe lui suffisait). Il prît l'arbalète pour lui-même, ainsi que la lance pour faire office d'appui. Pour trouver un guérisseur, il frappa à la première porte. Il expliqua à la vieille dame qui lui ouvrit qu'un barbare avait tenté de pénétrer dans le château, et qu'il lui avait coupé le pied (logique : il avait beau être peu intelligent, il pensait déjà à couvrir ses arrières en cas de fiasco de la part de l'équipe). Il paya le guérisseur en lui laissant 20 pièces d'or et une arbalète, qu'il affirmait être magique (réussite en jet de charisme, même avec une difficulté). Le guérisseur a cependant gardé son patient pour la nuit.

Pendant ce temps, l'arbalétrier (désormais sans arbalète) était monté à l'étage prévenir le chef de la garde. Gordli'n s'approcha dans un concert de cliquetis métalliques, tandis que l'elfe usa de sa compétence de déplacement silencieux pour se placer derrière l'arbalétrier. Fracass' ne chercha pas à faire dans le détail et fonça en criant pour attirer le regard de Crôm sur son combat.

Garwina prouva qu'à défaut d'être nulle à l'arc, elle l'était avec la dague, tandis que le nain se coupa un doigt dans un chapelet de jurons. Cela suffit à provoquer un jet dans le tableau des calamités de Mankdebol, et le barbu fût pris d'une irrésistible envie de champignons, qui le perturba le reste du combat.

Le chef de la garde reçut un coup de grosse hache qui lui trancha un pied, et parvint finalement à casser sa hallebarde après quelques coups dans le vide. Pendant ce temps, l'elfe en difficulté, profita de l'obsession de morilles du nabot pour l'attirer sur l'arbalétrier en affirmant qu'il en avait sur lui.

À la fin du combat, le seigneur local et son épouse, qui avaient assisté à la fin de l'affrontement, se firent remarquer. La dame envoya Églantine conduire le nain aux cuisines pour calmer ses obsessions de morilles tandis que le barbare alla squatter les latrines (le joueur est allé faire ses besoins), au grand soulagement de la dame, qui ne tenait pas à "causer" avec ce fauve couvert de sang.

Garwina était plus disposée à écouter le maître des lieux, qui lui expliqua que le chef de la garde avait pris le pouvoir sur le château, et que deux individus se terreraient dans les souterrains, avec leurs enfants en otage. Il y avait aussi le fait que certains gardes n'obéissaient plus qu'au chef de la garde, et que les autres avaient l'air de zombies.

C'est alors qu'après une assiette de champignons et quelques verres d'eau de vie (les barbares sont persuasifs), le groupe partit pour les souterrains, et hachèrent le garde de deux coups de haches sans lui donner l'occasion de riposter (je fais faire un jet de courage à l'elfe, qui rate et se met alors à vomir sa salade du soir).

Pour ce qui est des rats, le premier fut coupé net par la hache de Gordli'n, le deuxième voulut mordre le pied du barbare, mais fut repoussé par le goût de sa botte et se prit violemment la hallebarde récupérée sur le garde fraîchement occis (la lame laissa même une profonde entaille dans le sol), tandis que l'elfe tira sur le dernier, le clouant sur place.

Ils acculèrent le dernier garde (notons que l'elfe aurait pu perdre son œil en se tirant une flèche si elle n'avait pas annulé son coup avec un point de destin), que Fracass' acheva par une pluie de coups de poings (pour la forme). Puis vint l'affrontement avec les chapi-chapos maléfiques.

La fille tenta de balancer un shuriken, mais fit un fumble et s'étala lamentablement sur le sol. Le barbare ne se fit pas prier et s'occupa sans ménagement de l'infâme créature, laquelle tenta de fuir en claudiquant, mais fût de toute façon condamnée. Son frangin décida, prit d'une fureur sanguinaire, de venger sa sœur (mais c'était surtout parce que je commençais à en avoir un peu marre). Bien mal lui en prit, car il avait beau avoir provoqué une hémorragie au costaud des steppes, un bon coup de hache le propulsa contre le mur, et il tomba inconscient derrière une série de coffres (les impôts) et on vit partir un jet de sang contre le mur, lorsque Fracass' abattit sans émoi sa hache à deux mains.

A noter qu'au début de l'affrontement, l'elfe a voulu tirer une flèche, mais la corde de son arc a cédé

L'elfe tenta de sauver le paysan torturé mais elle avait foiré son coup (comment ça il était déjà mort ? Ha oui, c'est vrai.) avant de stopper l'hémorragie du barbare.

Même s'ils n'eurent pas le temps de fouiller les coffres, ils purent extorquer l'un des gros coffres auprès du seigneur, qui devrait rembourser ses sujets en puisant dans sa propre fortune (mais ainsi, il n'avait pas à payer lui-même les aventuriers.

Le groupe reçut ainsi la bagatelle de 440po, soit 200 pour le barbare, 200 pour le nain et 40 pour l'elfe (cette gourdasse était trop contente d'avoir gagné de l'or pour protester, mort de rire).

L'équipe fût autorisée à passer la nuit dans le château, et le barbare, par un habile jet de charisme (sa plus basse caractéristique : 10...), il invita quatre servantes à panser ses plaies et à essuyer le sang et la sueur, assurant le début d'une nuit que la morale m'interdit de décrire.

Le lendemain, à la taverne du Chien qui pleure, Agathor qui avait de nouveau une jambe fonctionnelle, tenta de soudoyer à Archibald des pièces d'or, affirmant que ses équipiers étaient morts dans le château (lesquels entraient à ce moment donné). Les autres aventuriers reçurent alors chacun 30po, et le ranger tenta de piquer chez le barbare, ne dérochant qu'une pièce d'or. (manque de bol, ce barbare sait compter, ce qui échappe même à ma logique).

Au final, Fracass' gagna son niveau 2, et choisit naturellement d'augmenter son ATQ, car sa faculté à taper à côté avait de quoi énerver.