

Rapport de partie : *Les impôts de Valtordu*

Équipe :

- un hobbit voleur, Halaster Petitpetons, une mentalité de voleur dans un corps susceptible d'attirer les monstres.

- une elfe, Myrtille, toute vêtue de violet avec un nœud rose dans le cheveux, dans la grande tradition elfique, n'a pas touché une bille avec ses flèches (mais pas d'alliés non plus ce qui en fait une elfe d'exception).

-un goblin ninja, oui du nom de Kluggudi, mais sera renommé Kakashi (et vous saurez bientôt pourquoi). Seule motivation : trouver de l'or !!

-un ogre, sympa. Ne comprend rien à l'histoire, ne parle qu'en ogre et ne lève les yeux qu'à certains termes relevant du domaine culinaire, bien entendu.

-une magicienne. Très utile pour traduire l'ogre et le goblin (les deux joueurs étant assis à ses côtés pour faciliter les « Akala Sprotch sprotch zloubi » (hrp : « pst pst pst » dans l'oreille de la magicienne), « ah ok il dit que si tu continue à tirer si près de lui il va te maraver ta face »

Une équipe de choc et de charme donc, fraîchement débarquée à Valtordu, au pied de l'arbre aux pendus où les attend le vieux Bertrand.

La mission commence

Après quelques minutes où les persos se jaugent, s'inspectent et se présentent...non je rigole, donc après avoir pourri l'elfe d'entrée de jeu en critiquant ses capacités intellectuelles, le vieux bertrand leur expose la mission. Et au vu de leur attention assez volatile, il se barre après quelques minutes, les laissant là comme ça. (le hobbit voleur se réveillera alors en disant « ah merde j'aurais peut-être pu le dépouiller »... hé hé dommage).

Les aventuriers décident de se rendre directement au château. On suggère à l'elfe de frapper à la porte, ce qu'elle fait bien entendu. Mais devant l'absence de réaction, ils décident d'inspecter la porte (peut-être en vue de la crocheter la serrure). L'ogre aime l'idée d'ouvrir la porte subtilement : il décide donc de frapper, et fait un trou dans le bois avec son poing. Ni une ni deux voici le goblin qui saute au travers du trou pour aller voir si une barre bloque la porte derrière. Ah bah non. Par contre le bruit a alerté les deux gardes de l'entrée. Oups. Cassos. Le goblin ressaute par le trou...et atterrit dans les bras de l'ogre (premier lancer de goblin effectué par l'ogre).

La tentative ratée et la perspective du combat poussent les aventuriers à fuir.

La mission RE-commence

Bon c'est pas tout ça, mais faut trouver une autre entrée, et quand on fait confiance à un ogre et un hobbit aux ventres gargouillants, et à un goblin ninja en manque de saké, en nous étonnons pas de les voir débarqué par le plus grand des hasards : dans la réserve des cuisines !! L'ogre fait bombance, et les discussions alertent les larbins qui tentent d'ouvrir la porte. Les aventurier bloquent la porte en prétextant être une équipe de « dératiseurs ».

Quelques vaines paroles plus tard, nous nous retrouvons avec un larbin mort, et un autre calciné par la magicienne.

Un petit détour par la salle à manger, où notre hobbit décide de regarder par la serrure de la petite porte au nord-est. (petite musique de séduction genre Barry White) Elle assiste à un spectacle d'un couple de larbins un peu en chaleur, et décide de détourner le regard avant que ça devienne un peu déconseillé au moins de 18 ans.

Seule suite possible : la grande porte, qui conduit vers le hall. On arrive discrètement, afin de jauger le nombre de garde...enfin la discrétion ça dépend pour qui : le groupe ayant atteint un certain quota de paroles débiles il était temps de faire intervenir la table des Calamités : avec l'apparition de la fée Larsenne (idéale pour la discrétion). Bref combat.

Résultats des courses : des pjs sacrément blessés, une mago qui n'a pratiquement plus de points de magie et un goblin-ninja avec un oeil en moins (d'où le surnom de kakashi, le ninja borgne).

On décide de monter vers le balcon, et bientôt un choix s'offre aux aventuriers des escaliers en colimaçon (qui montent et qui descendent) ou une porte. Il prend la porte et arrive dans le bureau du seigneur. Celui-ci est totalement amorphe, même quand l'ogre défonce le bureau en deux. Le goblin cherche des richesses, la magicienne fouille le bureau et la bibliothèque (comme si un châtelain avait des livres de magie grrr.... tiens pour la peine tu auras « le guide du routard de valtordu », « comment diriger un village de bouseux pour les nuls » et « de l'art de faire du boudin »).

Après quelques longues minutes où les aventuriers ne savent pas comment faire pour communiquer avec le légume, l'elfe propose de prendre les escaliers (eh oui miracle, une elfe peut sortir des choses intelligentes).

Ils montent à l'étage. Au détour d'un couloir, le hobbit de façon très discrète regarde ce qui les attend : un arbalétrier prêt à décocher et le chef des gardes avec sa hallebarde. Manœuvre de surprise de l'ogre : deuxième lancer de goblin, et nouvelle séance de massacre. Là-dessus ils chopent la clé, et là le goblin voulant refaire son jet pour dénicher des trésors, fait un magnifique 1, ce qui l'entraîne dans une frénésie, il fonce vers les sous-sols, suivi par ses compagnons un peu forcés, il tambourine à la porte des sous-sols, que ne tarde pas à ouvrir ses compagnons et se précipite dans le couloir jusqu'au bout où il découvre : une magnifique pièce d'or !!! (bah quoi c'est de la richesse !)

Nouvelle séance de démontage de gardes, où le goblin, sur une réussite critique illustre le célèbre dicton oeil pour oeil, dent pour dent, un arrachant l'oeil d'un garde, et en le donnant à manger à l'ogre.

Arrive le moment tant attendu, la rencontre avec les chapi-chapo maléfiques. Après une bonne dizaine de minutes de poilade face à des êtres aussi loufoques, le combat mêle à la fois grosse marave et recherche des monstres qui se cachent (les fourbes !!).

Bref après tout ça, le groupe découvre le trésor (les impôts de Valtordu), et le range dans le sac de l'ogre juste avant l'arrivée du seigneur. Et là belle illustration de naïveté touchante de la part de Myrtille, l'elfe, qui réussit à convaincre tout ce beau monde que « non non les impôts de ces immondes créatures ne sont pas là ».

Bref le seigneur devant une aussi belle poit...euh un si beau charisme, les invite à sa table, mais devant l'intervention des pjs (qui rappelons-le ont littéralement pillé la réserve des cuisines), on décide d'aller fêter ça à l'auberge plutôt, de manière un peu plus humble.

Que dire de plus sur ce grand moment de rigolade :

-déjà, chose promise chose due, j'avais dit à POC lors de sa dédicace à Valenciennes que je posterai un rapport lors d'une prochaine partie de son JDR, c'est fait.

-il faut absolument une table des critiques plus importante. Vous rigolez mais dans mon club de JDR, je cumule tous les rôlistes improbables du monde entier. Capable de faire trois 20 à la suite, et des 1 dans la foulée, comme ça sans trucages. (je met d'ailleurs au défi Maître POC de venir un jour en démonstration, dans une convention ou autre, pour son JDR-Naheulbeuk, je lui amènerai nos plus beaux spécimens, et y a du lourd !!)

-et sinon, passage oblige, je remercie Maître POC pour ces purs instants de bonheur.