

Rapport de foirage de mission A : Impôts à Valtordu

Alek, Grand méchant vilain niveau -1

Liège, deux semaines après le désespoir de cette quête

Messieurs les Naheulbeukiens, foireux et débiles que nous sommes vous saluent, on vous passe la bonne dose de remerciement pour ce superbe jeu et les poilades qui en ont résultées, ca ferait lèche-botte!

Comme proposé, on vous fait un petit débriefing de notre soirée haute en couleurs bien que très nébuleuse. Je joins le peu de souvenirs qui me restent de cette soirée pour vous faire par de notre expérience, modeste, mais quand même particulièrement pas mal ... Horaire de la soirée : 20h-06h du mat' Premier test pour nous d'un jeu de rôle, donc particulièrement foireux, on se débrouille quoi ! Le groupe s'est donc composé directement ; 4 joueurs, un elfe noir voleur, un goblin crétin, un barbare primaire et un prêtre de Skunk* complètement cheaté !

*Skunk, demi-dieu de notre création, je vous passe les détails que l'on a inventé au fur et à mesure, du fait même de son nom, il avait les pouvoirs ci-nommés : méditation (appelé aussi fumette), enfumage, soufflette, invocation de schyzo, délirium tremens, paranoïa et interprétativisme déstructuré (tout un programme, je ne vous dis que ca !)

J'ai choisi de tester notre groupe d'aventurier sur le scénario de « Rendez-vous nos impôts » dont le scénario est parti dans tout les sens. Notre groupe d'aventurier n'a même pas voulu aller au château, dès le début, ils ont voulu profiter de leur jets particulièrement chanceux d'or en dépensant leur sous au Donjon Facile, il a fallu que je ferme le magasin pour ne pas qu'ils se sentent obligés de bastonner la vendeuse !

Du coup, pas contents, l'elfe voleur, veut aller chez le serrurier pour se faire la main, dépités de ne pas avoir pu semer le chaos au Donjon Facile, tue le serrurier directement, vandalisent le magasin, récupère les clés du château, et fuient en entendent les gardes arriver vers le serrurier ! Du coup, petite impro, ils trouvent la cave du serrurier qui les amènent chez le forgeron (nouvelle impro pour amener cette partie du scénar) je me sens obligé de l'armé d'une hallebarde Durandil pour qu'ils se sentent obligés de le faire calme ... Du coup, le forgeron leur donne la mission de la fille de la voisine le temps de calmer les gardes ...

Quelques bières et enfumages après, la troupe arrivent au camp gobelins, les tuent tous, y compris le chef qui a essayé de fuir, intimidé par le barbare. Dorment dans la clairière, se font attaqués par des loups la nuit tout en souffrant de l'odeur particulièrement forte du barbare et des restes de la séance de méditation collective du prêtre ...

Le lendemain, récompenses chez le forgeron ; Le goblin ayant amassés un stock de points de mankdebol conséquent ainsi que 6 remarques de types « se prend pour le G M V » je me vois contraint de lui donner comme récompense un tisonnier de merde ! Furieux, il tente de tuer le forgeron, se fait punir par le barbare et dégage, bien que vexés. Du coup, retour dans la cave du forgeron/serrurier, il enfonce le tisonnier dans l'estomac des restes du serrurier et amène les gardes pour coup-monter le forgeron pendant que les autres sont à la taverne, il réussi à perdre les clés du château, de nouveau ensemble font une bagarre de taverne, tout en draguant la serveuse, mettent de leur côté deux gardes sur le même temps ! (Faut il que le barbare soit si convaincant ?) et vont finalement au château voir ce qu'il se passe par là ...

Partie baston qui se déroule bien, séquestrent la reine, comattent le roi (encore hypnotisé) enfumage des gobelins armés de shirukens, le barbare cache la troupe derrière la table, puis à bout de force, la renverse sur les gobelins, déverse l'huile qu'ils avaient trouvés, dans toutes la salle, brûlent les gobelins, le paysan torturé avec, reçoivent les sous du roi et retournent à l'auberge voir la pendaison du forgeron ... Honteux moi je vous dis !

Alek, GMV dé ~~butant~~ pité mais satisfait, et tagazok mes frères, skunk et les autres veillent sur vous !