

Récit de Kloup

Aventure du 6 mai 2006

Pendant que la nouvellement sage Klouptyrielle Guibliboc autrement connue sous le doux sobriquet de Kloup (ou mini barrique à pattes^^) priait Hedrad le juste, un groupe plus que moins masochiste s'efforçait de trouver une issue pour sortir des souterrains d'une maison en flamme. Après avoir tenté sans succès de descendre un escalier piégé qui fait clic, les joyeux compagnons décidèrent de trouver une autre issue. Et ils en trouvèrent une effectivement.

Cette issue camouflée débouchait sur une salle obscure que même la plus performante des torches "Kybriyeuh" n'aurait pu éclairer. . Après quelques minutes envolées à jamais dans l'estomac insatiable du destin, la jeune et vaillante elfe Dildo décida de glisser un pied dans l'encadrement de la porte, alors une voix comme sortie d'outre tombe tonna : "est-ce vous maître !?".

Dildo saisie d'un courage dépassant toutes les espérances les plus folles osa un faible oui avant de refermer la porte pour faire danser ses genoux. S'ensuivi une épique discussion, que je ne saurais vous narrer tant sa force me transporte et qui permis à l'estomac du destin de se tendre d'une bonne demi-heure d'activité intense.

Enfin, n'écoutant que son courage et constatant qu'il était le seul à pouvoir accomplir cette périlleuse mission que constituait le franchissement de ce seuil, "Le grand Porc-épic qui va au café" fonça tête baissée et se retrouva en l'espace d'un instant terrassé par la puissance du coup qui lui fut porté, mais ravalant sa fierté atteinte par la position inconfortable dans laquelle il se trouvait, d'autant que personne ne pouvait le voir, il se battit comme un lion.

Transcendés par l'intensité du combat qui ne s'offrait pas devant leurs yeux non moins ébahis, ils décidèrent de charger comme des bêtes féroces au compte goutte ! Frappant tantôt dans leurs camarades, tantôt dans leurs adversaire, tantôt dans un gisant.

C'est alors, qu'après la mort d'une des bêtes terrassée par "porc-épic va au café" et le coup murement réfléchi de notre grand nain forgeron brisant le gisant qui gisait dans la salle, le sort fut rompu et tout devint claire à leurs yeux. Mais le doute subsistait : où étaient passé les ennemis ?

L'elfe qui avait trouvé une issue pendant le combat, non pas qu'elle voulue fuir, mais pour avancer un peu pendant que les autres s'amusaient, détecta un piège. Alors le forgeron, dans un éclair de génie détruisit le socle du sarcophage sur lequel reposait le gisant et lança un fragment non négligeable de la plaque de marbre droit sur le piège qui fut désamorcé sur le coup.

Notre joyeux groupe rencontra alors un hobgoblin neutralisé par un bretteur aux apparences vaguement humanoïdes. Après avoir méticuleusement inspecté la pièce, ils y trouvèrent de précieux renseignements sur un rossignol cui cui, une liste de personnes ainsi que sur la manière de ressortir, ce qu'ils firent après avoir encore une fois ruiné une partie de ce qui fut l'anatomie d'une elfe connue sous le nom de "Dildo le sale boulot".

Pris d'un excès de générosité, ils permirent à notre charmant captif de retrouver sa liberté tant attendue, lui permettant par là même d'éventuellement révéler des renseignements sur notre groupe et sur ce qu'il recherche au cas où une âme charitable voudrait nous aider.

Après cela, le groupe se réunit au complet dans la taverne du nain gris et étudia les documents qu'ils venaient d'emprunter pour une durée indéterminée, ils découvrirent qu'ils avaient perquisitionnés chez celui que nous appelleront Francis Lalane (les noms seront modifiés pour un souci d'anonymat. Le cui cui se trouverait quand à lui chez un devin du doux nom de Splarlaglargl (prononcer Splarlaglargl) qu'il aurait volé avec son alcoolique "dont je ne me souviens plus parfaitement le nom qui est écrit sur ma feuille de perso" et que nous appelleront de ce fait du nom du sage philosophe "Tinky-Winky".

Kloup et le père Noël prièrent alors pour sceller la séance. Ils virent alors apparaître devant leurs yeux qui étaient quatre à eux deux Hedrad "himself" qui leur dirent qu'il fallait arrêter de faire des conneries et qu'il fallait suivre la voie de la sagesse et de la justice.

Ce qu'ils décidèrent de faire. De ce jour ils s'efforceront de répandre la parole d'Hedrad par Monts et par Vaux (sur seine). Et c'est illuminés par la sagesse d'Hedrad qu'ils décidèrent d'aller de ce pas prendre rendez vous chez Splarlaglargl le devin. Ce qu'ils firent. Sentant que sa cravate avait les crocs, le père Noël décida de partir à la chasse avec l'aide de la sage chasseresse Kloup.

C'est donc au milieu de la rue qu'ils virent passer un corbal, le père Noël lança magnifiquement dans les airs la Halfeline qui, malheureusement manqua sa cible mais se réceptionna magnifiquement d'une pirouette digne d'elle même, ce qui n'est pas peu dire ! C'est alors Broucouille comme on dit dans le bouchonois que les deux compères, qu'on aurait cru ami de toujours alors qu'en fait non... mais bon, c'est tout comme, même s'ils se connaissent pas depuis longtemps, se firent interpeller par une patrouille de gardes qui leur rappela très aimablement les méfaits de l'alcool sur la santé.

C'est alors emprunt d'une nouvelle vision du monde qu'ils s'en repartirent chacun de leur côté. Une malencontreuse rencontre près des remparts coutera une après midi en cellule de dégrisement à notre ami à la cravate argentée, il ne sera libéré qu'à notre retour de chez Splarlaglargl par la grâce d'Hedrad l'omnipotent.

Pendant ce temps au manoir du devin, ce dernier étant absent, on nous pria de prendre rendez-vous. Celui qui paraissait être le jardinier de repartir alors chercher le second du devin. En l'attendant, Kloup qui voyait le temps passer et forte de son expérience dans les cieux, plus près d'Hedrad, les muscles ankylosés par tant d'inactivité pendant de longs jours en ville décida d'aller voir ce qu'il y avait de l'autre côté du mur. Le barbare demi-orc répondant au doux nom de Friskk Montmartel (ou kiss cool ou tic tac, je ne sis plus trop) de me lancer, toutefois un poil trop fort, m'empêchant de me rattraper comme il faut, m'envoya faire la douce rencontre d'un grand noyer qui m'appriis que toute chose fini par s'arrêter. Nous prîmes alors rendez vous avec un non croyant, qui n'était pas étouffé par la générosité.

Après ça nous repartîmes fomenter une pénétration nocturne au domicile du devin. C'est donc emprunt de la sagesse dont m'avait abreuvé Hedrad que nous partîmes pour le dit domicile.

Arrivés là bas, qu'elle ne fut notre surprise lorsque nous nous aperçûmes que la grille était fermée ! C'est un de nos compagnons, dont les mains étaient plus habiles que ceux d'un pianiste courant le long de leur instrument de prédilection qui nous ouvrit la grille.

C'est alors que nous entendîmes le pas caractéristique d'une patrouille (note du traducteur bien longtemps après : et non pas le bruit caractéristique de quelqu'un qui s'écrase par terre). Nous nous fîmes fort discret, et notre père Noël, dont l'œil est plus aiguisé que celui de la personne âgée dont il sera fait mention plus tard nous sauva d'un fort mauvais pas en calmant une pair d'yeux rouges qui flottaient dans l'air.

Une fois la patrouille passée nous nous aperçûmes qu'il y avait en fait deux paires d'yeux et qu'elles n'étaient en fait chacune qu'une infime partie d'un tout très inquiétant. Prenant leur courage à deux mains et à deux jambes, Kloup et la personne dont l'habileté dépassait celle des tricoteuses du dimanche matin du club de tricot de Battenheim sud décidèrent de tenter une sorte stratégique, entraînant dans leur Koursk un warg (car c'était bien de wargs qu'il s'agissait) ainsi qu'un demi orc berzerk. Pendant que les autres se faisaient le second warg à Miami, Kloup et son alcoolique de repli stratégique grimpèrent chacun où ils purent. Le warg préférant focaliser son attention sur la plus grosse proie, Kloup pût devenir un lierre l'espace de quelques instants. Comprenant la situation critique de ses deux compagnon en entendant arriver la patrouille elle fit une prière à Hedrad puis, décida de méditer sur les conditions de vie d'un lierre. C'est une expérience qui la marquera à jamais pendant au moins un jour ou deux !

Pendant ce temps, l'ex-futur repas du warg, entendant lui aussi le pas de la patrouille s'enfonça dans la première personne âgée venu, après avoir délicatement pénétré son appartement.

Fort de cet accès de gérontophilie, il s'en repartira avec des babioles et des souvenirs plein la tête.

Le warg poursuivi par le demi-orc fut impitoyablement abattu par la patrouille. En voyant ça le demi orc dont les attributs génitaux étaient remontés au niveau des cordes vocales fit demi tour et n'eut pas de mal à semer la lourde patrouille, dont l'histoire ne dira pas si elle a profité de l'état nécrologiquement neutralisé de la pauvre bête pour se vider de toute leur... frustration.

Kloup décida de repartir d'où elle était venue : le manoir du devin. Peu de temps après le groupe qui était revenu de Miami et qui donnait à manger à leur nouveau toutou entendit un grincement sinistre, le portail était en train de s'ouvrir, pourtant ils ne voyaient rien pénétrer la propriété, puis le portail se referma.

Le devin semble être rentré dans la nuit, tel un fantôme surgissant de nulle part, se dirent ses compagnons. Kloup, qui arrivait juste derrière eux et entendant cela fut un temps prise d'angoisse, puis une petite voix à l'intérieur de sa tête lui dit tout bas : "espèce d'andouille à pieds poilus ! C'est toi qui vient de rentrer !" tout le monde comprit alors qu'ils n'étaient que des gros pateaux.

Ils s'interrogèrent donc sur l'étendu de notre vaste univers et sur le pourquoi des bulles dans la bière, ils louèrent Hedrad de leur avoir donné une telle intelligence puis se demandèrent l'espace d'un instant qu'elle était leur place dans ce monde cruel et impitoyable. Enfin ils se dirent qu'il fallait continuer leur chemin, pénétrer le manoir, peut être le second du devin, récupérer le rossignol cuicui, le donner à Kloup, pour qu'elle puisse remplir la mission qui a été donnée à son groupe dont elle est la seule survivante avec "Dildo poil au dos mais plus sur la tête" (poil à la...).

Samedi 1er juillet 2006 : Battenheim, vu par Kloup

Nous étions donc en repérage nocturne du manoir ce soir là, nous avons pénétré la propriété et avons rencontré diverses difficultés liées à la présence de worgs. Au final après avoir fait le tour du parc et avoir repéré les issues (et cherché d'éventuels passages secrets), nous nous aperçûmes que la présence de 12 wargs dans un enclos risquait de poser problème lors de notre visite le soir suivant. Après de longues minutes de réflexions, les wargs, qui grognaient avaient réveillés le gardien qui vivait dans une petite maison à côté de l'enclos. Alors que tous, nous nous efforcions de jouer la discrétion, le pauvre homme s'écroula sur le pas de sa porte, aucune blessure létale n'était visible sur son corps apparemment sans vie. Je décidai d'aller voir à l'intérieur de la maison du vieillard, mais à peine avais-je pénétré la demeure que j'entendis une voix chevrotante :

« Henri ! Henri !? »

Me sentant incapable d'imiter la voix du dit Henri, je décidais de garder le silence, espérant qu'un de mes camarades se trouvait à proximité pour répondre à la nouvelle veuve, mais rien ne vint. Alors que les plaintes de la vieille continuaient de plus belle (Henri !! Henri !!??), je l'entendis se lever et se diriger vers moi. Je décidais alors de sortir et de m'approcher de l'enclos des wargs. Alors une idée fantastique traversa mon esprit : Et si je lâchais les wargs, ça serait marrant, et en plus avec de la chance certains réussiraient à sortir de la propriété et seraient abattus par la garde, laissant le manoir avec une protection bien moindre. Aussitôt dit, aussitôt fait, je fis signe à mes camarades de partir et ouvrit avec une discrétion sans pareil l'enclos. Les bêtes affamées se mirent à me courser, me frôlant les mollets. Curieusement aucune ne parut intéressée par les deux vieilles carnes à côté. N'écoutant que mon courage je détalai comme un lièvre et atteint finalement le portail, un warg sur les talons. J'esquivai la charge dévastatrice des féroces créatures qui m'avaient rejoint et fermai le portail avant de passer par-dessus. Puis, contente de cette course poursuite qui, bien qu'étant à deux doigts de me coûter la vie, m'avait permis de me retrouver l'espace d'un instant, je pris la direction de l'auberge de mon noble ami nain.

Là bas je retrouvais une partie de mes compagnons. Seuls manquaient porc-épic et cravate (ce dernier était parti avec un warg pour faire des choses dont je n'avais aucune envie de connaître la nature. Porc-épic arriva quelques temps plus tard. Nous décidâmes de narrer notre périple à nos camarades qui étaient restés à l'auberge. (Nous étions alors... 1, 2, 3, beaucoup, nombreux !)