

Rapport de mission 3 : Les impôts de Valtordu

La compagnie au complet : Boris le barbare, Léon le mage, Sinnay le demi elfe voleur et Zip le nain tous niveau 1.

Les évènements se passent quelques jours après l'extermination de Rulkor. La compagnie des « maraudeurs maraveurs » s'est réunis au complet à Valtordu. Sinnay a profité de sa pause pour acheter des boudins et mendier. Mais son pécule aurait pu être plus gros si un mendiant avec un chat acrobate ne venait pas gratter son fond de commerce. Il tira une flèche de l'arc que les autres compagnons lui avait donné qui décapita l'animal et fit fuir le vagabond désormais bien seul étant donné que le voleur pris la carcasse du chat pour faire plus tard un appât à monstre. La revente quelque peu compliquée du matériel de la quête précédente leurs permis d'obtenir des potions. Le vieux Bertrand voyant qu'il y avait de l'activité au donjon facile donna rendez-vous aux aventuriers à l'arbre des pendus. Celui-ci expliqua que les commerçants ont du mal à se faire avec les nouvelles lois données par le seigneur. Les impôts ont augmentés très significativement et les gardes les menacent en cas de protestations. Néanmoins, on n'a pas vu le seigneur depuis un moment et il aimerait que des personnes extérieur à la ville enquête sur ces étranges phénomènes.

En direction du château, ils sont une nouvelle fois interpellés par un paysan qui a des problèmes avec son bouc. Le nain ayant contrôlé son ovinophobie et quelques coups bien placés, ils se retrouvèrent avec un peu de viande pour leurs futurs repas. L'inspection du pourtour du château ne permit pas de trouver d'entrée valable et les talents de serruriers s'avèrent inutiles face à ce genre de serrure.

Sinnay : Ce genre de serrure ne peut se crocheter que de l'intérieur. A moins d'avoir la clé ou un double, il faut que je rentre pour que l'on puisse entrer.

Zip : Et comment ? La fenêtre la moins haute est à l'étage et personne ne sait grimper !

Boris : Je peux foncer dans la porte pour la défoncer !

Léon : La porte à l'air très solide. A moins d'avoir un bélier, tu risques de te casser le bras ! Je ne peux voler avant le niveau 4 et crocheter les serrures non magiques qu'à partir du niveau 3. TOCTOC !

Léon : Mais qu'est ce que tu fais ?

Sinnay : Je frappe à la porte pour que les gardes nous ouvrent.

(note M.J. : oui, on n'a pas les droits mais bon, on n'a pu s'en empêcher !)

Boris : C'est con comme idée pour un voleur !

Zip : Les plans comme ça, ça doit être génétique ! Tu sers vraiment à rien toi !

Léon : Allons plutôt demander aux habitants s'il savent quelque chose pour entrer.

Une fois à la place des pendus, le forgeron leur demanda de libérer sa nièce prisonnière de brigands en échange d'une Durandil qui attira dangereusement la convoitise du barbare. Ils allèrent en direction du bosquet de Gnoulouf où le groupe s'égara un moment et où le sac du nain craqua faisant tomber tout son matériel et cassa les bouteilles de potions et de bières. Après cet incident, ils arrivèrent à proximité d'une clairière dans laquelle les kidnappeurs ont installés leur campement. Le voleur réussit avec succès à s'infiltrer dans la tente et trouva la fille et un petit lot d'antidotes. Pour faire diversion et mettre en sécurité le voleur et la captive, les autres décidèrent enfin de se mettre en action. Le mage rata une gifle de Namzar qui lui atterrit sur le coin de la figure et le barbare manqua de se faire tuer si le plastron n'avait pas tenu. Pendant ce temps le voleur désormais loin de l'agitation tira une flèche sur son pied l'obligeant à rester là où il se trouvait jusqu'à la fin du combat. Un fouille des cadavres plus

tard, le barbare, ayant désormais atteint le cap du niveau 2, voyait la fille avec envie, mais les autres lui rappelèrent l'épée lui étant destinée. Ils ramenèrent la fille saine et sauve en échange de la magnifique épée.

Le forgeron leur indiqua que Archibald savait probablement quelque chose pour entrer dans le château et qu'il prendrait bientôt son repas à l'auberge. Après un sac neuf et un coup de poing du barbare tous deux destinés au nain désormais inconscient, pour éviter qu'il ne remette le bazar dans un élan alcoolique, le vieil homme expliqua que le serrurier avait certainement un double de la clé d'entrée puisqu'il le soupçonne d'être le voleur qui traîne depuis quelque temps dans le village. Ils allèrent donc lui rendre une petite visite après avoir réveillé le nain. Le serrurier prétendit ne rien savoir, mais le demi elfe voyait des signes de mensonges. Le duo méfiance demi elfe et gnons de barbare sur le menteur désormais saucissonné leur permit d'obtenir la clé tant désirée. Pour punir le serrurier désormais sans dents, le groupe lui piqua sa caisse et l'enferma dans un placard rempli de sous-vêtements féminins éclaircissant ainsi le mystère des activités secrètes du serrurier avec les clés de tout le village. Ils retournèrent au château pour en finir avec cette enquête qui n'avancait pas.

Ils entrèrent par l'entrée des gardes où un comité d'accueil les attendait. Un des soldats retenu quelques instants les aventuriers tandis que les autres sont partis à la recherche d'alliés. Le mage lança une boule de feu qui fila en direction du voleur. L'arbalétrier adverse, après des tirs allant de tous les cotés, voyait que son arme ne tirait pas regarda par l'orifice qu'est ce qui n'allait pas se tire bêtement un carreau dans l'œil. Le mage souhaitant rattraper son coup au corps à corps assomma le voleur avec son bâton. Après que le nain émascula le dernier garde, le mage obtient son deuxième niveau. Le groupe libéra le seigneur enfermé dans son bureau et l'ex captif expliqua que les récents événements sont un coup monté des chapichapos venus donjon de Naheulbeuk et qu'il retenaient à l'étage sa femme et dans les souterrains les enfants ainsi qu'un paysan. Les négociations aboutirent sur 100 pièces d'or par castagneurs, une robe de mage, une tente et l'immunité pénitentiaire sur les actes de barbarie de la journée. Ils en profitèrent pour annoncer qu'ils avaient séquestré le serrurier après l'avoir torturé.

Ils allèrent à l'étage, trouva un coffre rempli d'or dans la salle de jeu et rencontrèrent le chef de la garde pour un combat aussi ridicule que court. Le garde ,essayant de parer l'attaque du barbare, se tranche la jambe avec sa hallebarde. Il se prend le coup d'épée du barbare, un coup de hache du nain et meurt.

Boris : C'est quoi ces gardes ?! En plus de l'autre qui se pète l'œil tout seul, le chef ne trouve rien de mieux que de nous combattre avec une jambe en moins !

Zip : Hey l'elfe! On a trouvé tes frères cachés ! Hinhinhin !

Sinnay : Pour la dernière fois, je suis un demi elfe.

Zip : Raison de plus de se poser la question!Hahaha !

Léon : C'est fini, oui !? Bon, faudrait trouver la châtelaine maintenant !

Sinnay : Et des trucs précieux aussi !

Zip : Pour une fois, je suis d'accord avec un elfe!

Ils ne trouvèrent dans les chambres ,en plus de la châtelaine désormais libre, qu'une cape elfique et un peigne enchanté. Une invitation à un repas leur fut offert pour se préparer aux combats. Le nain ne put s'empêcher de faire le défi de la biture de Goltor (à savoir boire 10 pintes de bière par la narine gauche) et s'écroula au bout de la huitième. Après un réveil musclé du nain grâce au barbare, le groupe fila dans les souterrain où un garde se fit

massacrer et des rats s'entretenaient avec un sort du mage. Il tombèrent sur une étrange énigme en face de la porte les séparant de leurs derniers adversaires.

« Dessinez sur la porte un rectangle avec 3 traits »

En voyant l'écriteau, les aventuriers pas très futés décidèrent d'aller voir derrière la deuxième porte. Après avoir occis le dernier garde, le barbare eu l'idée de se servir des bancs comme d'un bélier et enfoncer la porte avec l'aide du nain. Ils ne réussissent qu'à se blesser en fonçant vers la porte. Cette situation ne manqua pas de faire rire les 2 autres compagnons ainsi que le dieu démon Slanoush qui regardait la scène par hasard. Ils décidèrent donc d'utiliser le peu de méninges qu'ils possèdent et le nain dessina sur la porte la solution de l'énigme. Les 2 petites créatures s'étaient préparées au combat en lançant des shurikens. Mais les aventuriers eurent le réflexe de rester derrière la porte et de l'attaquer ensuite. Le voleur parvint à maîtriser rapidement le chapi chapo bleu en lui tranchant une jambe. Sa sœur l'acheva peu de temps après avec un shuriken mal expédié. Au bout de 3 minutes de course poursuite infernale, le nain réussit enfin à trancher en 2 la créature rose permettant ainsi au nain et au voleur d'obtenir leur deuxième niveau. La joie fut de courte durée car s'étant remis de ses émotions, le dieu des secrets et du vice gratifia la compagnie d'un sort qui lui est propre : rendre invisible les vêtements !

Paysan : « HAAA ! QU'EST CE QUE VOUS AVEZ FAIT ?!

Zip : OUAIS ! T'AS FAIT QUOI ?

Léon : C'est pas moi ! Je peux vous assurer ! Sans doute qu'un dieu mal veillant a décidé de nous faire une blague nulle.

Boris : c'est ça ouais ! je pense pas que Crom peut faire ça !

Sinnay : si ça peut nous rassurer, je dis que l'on a bien fait de demander l'immunité diplomatique pour la journée.»

Après avoir libéré le paysan qui s'enfuit dès qu'il eut les jambes libres, ils fouillèrent à la recherche d'objets. Ils récupérèrent quelques ingrédients et vieux chiffons qu'il se servir pour cacher leurs attributs virils et ne pas traumatiser les enfants (aller leur expliquer que font un nain, un barbu et un barbare moches et un semi elfe gâté par la nature dans le plus simple appareil dans un sous terrain...). Peu de temps après, le seigneur se dépêcha d'abord à donner la robe de mage et la tente promises et la récompense en pièces d'or. C'est alors que Brodik Jeanfuret, collecteur à la caisse des donjon, est enu recevoir la taxe sur les gains d'aventure (celle ci et les précédentes) en expliquant le fonctionnement de cette taxe au mage (le seul dans une tenue présentable) qui est chargé de traduire cela au barbare. Malgré les protestations, insultes et menaces de ce dernier, ils payèrent les 212 pièces d'or. et 5 pièces d'argent de la taxe. Une fois le percepteur parti le seigneur ordonna aux aventuriers de sortir le plus discrètement possible du château et de la ville le temps que les habitants oublient un peu cette histoire et surtout que les vêtements reviennent à leur état normale. Ils sortirent donc du château en utilisant la tente comme d'une grande couverture et parviennent à se cacher dans la forêt en attendant que le maléfice disparaisse.

Conclusion du voleur : « l'aventure, si c'est pour finir à poil et pauvre, c'est vraiment de la merde ! »

Merci pour la lecture de ce rapport et Tagazoc à tous !