

Compte-rendu d'une partie de la compagnie de... d'une compagnie.

Avec:

Pipin dans le rôle du Hobbit Voleur (plus radin tu meurs!)

Clémentine dans le rôle de la Guerrière Humaine

Merlin Lecoquin dans le rôle du Magicien Humain (un vieux pervers)

et moi (Marmotte) dans le rôle du MJ.

Avertissement: c'était notre première partie de JdR à tous.

Scénario: Les impôts de Valtrodu.

I- A l'aventure compagnons.

Les trois aventuriers ont décidés de former une compagnie pour voyager jusqu'à Valtordu afin de rencontrer le vieux Bertrand qui cherchait des aventuriers pour enquêter sur les agissements du Seigneur. Après avoir exposé le problème aux aventuriers, ceux-ci décident dans un premier temps de visiter une boucherie et la dévaliser (aller savoir pourquoi). C'est le premier échec de la compagnie et ils sont passés à deux doigts d'une course poursuite.

Ils décident finalement d'inspecter les alentours du château, les portes sont évidemment fermés mais ne sachant quoi faire, ils décident d'interroger des paysans lesquels ne possédaient pas d'informations intéressantes. Néanmoins l'un d'eux demanda aux aventuriers de tuer un bouc enragés qui lui posait problème. Ils acceptèrent et ils entamèrent un combat ridicule contre la bête sous les yeux du berger; la Guerrière frappa le Hobbit suite à un échec d'attaque, le magicien usa d'une boule de feu pour enflammer le bouc (pas vraiment utile mais bon) et le Hobbit mit la bête à terre en tirant à bout portant avec son lance pierre.

Une fois la récompense reçue les aventuriers quittèrent le berger avec un: « Si vous avez d'autres problèmes n'hésitez pas à nous demander de l'aide » très peu convainquant vu le déroulement du combat. Les aventuriers décidèrent de trimballer la carcasse de l'animal afin de la vendre aux bouchers mais les affaires de ceux-ci marchaient pas assez bien (notamment à cause des impôts pour racheter la bête.) Grâce aux talents de cuisinier du Hobbit ils coupèrent la bête et eurent de la viande pour leurs futurs repas (mais ils laissèrent le reste au milieu de la route). Après quelques interrogations ils se dirigent vers l'auberge du Chien qui Pleure.

II- Les choses sérieuses... ridicules commencent!

Après avoir interrogé Archiblad, ils prirent connaissance du serrurier et le Hobbit profita de la présence de poivrots pour leur dérober leurs bourses. Un fois que l'habile voleur réussit son larcin ils se dirigèrent vers le forgeron sous la demande de la guerrière. Ils prirent connaissance de la présence d'une bande de voleur dans les

environs et d'une récompense si quelqu'un se débarrassait d'eux. Notre compagnie se dirigea donc dans les bois pour mettre un terme aux agissements des brigands.

Après un quart d'heure de marche, ils tombèrent nez à nez avec un homme étrange qui vomissait, ils venaient de tomber sur une sorte de campement avec deux autres hommes armés dont l'un était en train de soulager sa vessie. C'était les brigands que notre compagnie cherchait et la Guerrière entama le combat en frappant violemment la tête de l'homme qui vomissait provoquant la mort de celui-ci. Clémentine se chargea d'un autre brigand à elle seule tandis que Merlin et Pippin se mirent à deux pour mettre à terre le dernier. Ce fut finalement Pippin avec un coup violent dans le dos en explosant l'armure qui mit fin au combat (tout ça avec un couteau de Grand-père).

Ils interrogèrent l'un des brigands qui s'était juste évanoui sous les coups pour savoir si il y avait d'autres hommes dans les environs. Réponse négative provenant de l'homme avant de mourir étouffé par ses crachats de sang et son vomi. La compagnie fouilla le camp et trouva des ingrédients magiques ainsi que des couvertures pour les pauvres aventuriers que sont Pippin et Merlin (20 pièces d'or chacun au début de l'aventure).

Ils retournèrent à Valtordu pour récupérer une récompense qui n'enchanta que la guerrière (une épée supplémentaire), midi s'approchant ils mangèrent un morceau de bouc. La compagnie décida de rendre visite au serrurier, ils firent beaucoup de mauvais choix dans leur paroles pour extorquer la clef du château au commerçant. Finalement Merlin le glaça et ils effacèrent les preuves en réduisant l'homme en un millier de petits glaçons (même si au final ça ne passera pas inaperçu).

III- Une infiltration tout en finesse.

Les aventuriers arrivèrent devant la porte principale et se dirent: « Eh! Mais t'aurais p'têt put déverrouiller la porte Pipin...

-Ah ouais pas bête! Bon ben tant pis.

-Ah mince on a tuer quelqu'un pour rien...

-Bon on rentre? »

En rentrant ils rencontrèrent deux gardes et un nouveau combat fut engagé avec beaucoup d'actions d'éclats de la part de la compagnie. Même avec l'apparition d'un soldat supplémentaire il sortirent victorieux (mais avec quelques blessures).

Après avoir monté quelques escaliers, ils se heurtèrent à la porte fermée des sous-sols et ils n'arrivèrent pas à ouvrir la porte. Ils tombèrent nez à nez avec le Seigneur et Merlin détecta une aura magique de contrôle mentale sur le noble. Après une rapide discussion dans laquelle ils prirent connaissance de la disparitions de ses enfants (ce qui intéressa l'esprit pervers de Merlin...), le Seigneur appela les gardes et heureusement pour la compagnie amochée Clémentine prit en otage le noble et réussit avec l'aide de Merlin à négocier un plan du château avec les gardes. Après

quelques actions débiles venant du Hobbit le combat commença mais les aventuriers avaient un avantage puisque les gardes avaient posés leurs armes à terre (sous ordre du Magicien et de la Guerrière).

Mais le combat tourna mal puisque les soldats récupérèrent leurs armes sans trop de soucis, le mage perdit son bâton deux fois, Clémentine rata beaucoup d'attaques et Pipin trouva la mort après s'être blessé de nombreuse fois comme un cake. Néanmoins Merlin broya le pied et les organes génitaux du garde avant de l'achever. Clémentine tua les deux autres gardes et elle perdit sa première épée (heureusement le forgeron lui en avait donné une deuxième). Ils usèrent d'un point de destin pour ramener leur compagnon à la vie.

Le Magicien était gravement blessé et la compagnie se rendit aux cuisines, Merlin usa de son charisme pour obtenir un repas gratuit pour tous. Ils interrogèrent les servants et décidèrent de récupérer la clef du sous-sol sur le chef de garde. Ils montèrent à l'étage, le combat commença par une gigantesque boule de feu à cause d'un échec de lancé de sort (causant des dégâts de feu à tous). Ce fut Pipin qui frappa lâchement dans le dos du capitaine provoquant ainsi sa mort. Après quelques fouilles ils se dirigèrent vers le sous-sol.

III- Un final à l'Américai... grotesque.

Trois combats rapides contre gardes et rats pour la compagnie avant d'entrer dans la salle des tortures. La compagnie découvrit les Chapichapos et le combat final commença. J'avais prévu un combat ridicule et chiant pour les aventuriers (fuite et cache-cache) mais ils ont joués les bourrins et ils ont explosés les Chapichapos en trois attaques.

Les aventuriers n'eurent pas le temps de fouiller le trésor des deux créatures, le seigneur arriva trop vite et remercia la compagnie (même si en ayant trucidé une dizaine gardes) . Ils furent récompenser, ils gagnèrent chacun un niveau, des pièces d'or, de l'équipement et quelques jours de repos dans le château.

A suivre (et oui cette compagnie est bien partie pour de nouvelles aventures)

Commentaires:

- Merci beaucoup pour ce JdR hilarant qui nous a occupés trois après-midis.
- Deux des joueurs auraient souhaités être Ménestrel.
- Excusez moi si il y a des fautes d'orthographe :)