

## Scénario: Rendez nous nos impôts!

### Personnages:

#### **La compagnie se nomme: C.I.A (La compagnie des Clampin Inhabituellement Aguerri)**

- **Sow**, une elfe noir assassin fort portée sur le sexe et de niveau 1.
- **Scarlari**, un demi elfe voleur ne réfléchissant pas beaucoup aux conséquences de ses actes et de niveau 1.
- **Trod Mhor**, un barbare guerrier typique de niveau 1.

### La quête:

Nos aventuriers après avoir reçu la récompense due au massacre du camp des orcs décident de se reposer. Leurs bourses commençant à diminuer au fil du temps, ils décident de rechercher un nouvel emploi. Et coup de bol, justement le vieux Bertrand recherche des aventuriers pour l'aider à raisonner le seigneur du château local. Attiré par le fort gain d'expérience à la clef. La compagnie accepte.

Se rendant au château, Scarlari toque à la porte et par un judas le garde ignorant le charme de l'elfe noir (pas de bol, il est hypnotisé celui là...) leur demande courtoisement de dégager!

Le voleur toujours idiot décide de lui plonger sa dague dans le visage pour après pouvoir ouvrir la porte. Réussissant à le tuer par un magnifique coup, le garde s'effondre sans avoir eu le temps de pousser un cri. L'idiot passe donc sa main par le judas pour pouvoir essayer d'ouvrir la porte de l'intérieur.

Le problème, c'est que les gardes à l'intérieur, n'étant pas stupides au point de ne pas s'inquiéter de voir leur camarade tomber par terre, chargent, ouvre la porte du château et tentent d'attraper les meurtriers.

Sow s'enfuit très rapidement tandis que Scarlari, comprenant son erreur, tente aussi de fuir mais s'étale dans la boue. Le barbare, ayant une illumination, se rend compte qu'il y a trop de garde et que s'il se fait attraper, on lui prendra son épée. Ravalant sa fierté, Trod recule... et glisse sur son camarade...

Notre assassin, se retrouvant seul décide de faire quelques emplettes, puis voyant ses camarades ne revenant pas et imaginant le pire, va noyer son chagrin dans la taverne du chien qui pleure.

Et là! Surprise elle retrouve Archibald (le commanditaire de leur précédente quête) qui lui apprend que sa fille, servante au château n'était pas revenue. Notre héroïne... (hem) quand t'a elle lui raconta la perte de ses camarades et le vieux lui propose alors d'aller voir le serrurier pour essayer d'entrée dans le château. Après l'avoir remercié, Sow va, comme prévu voir le serrurier qui tend légèrement vers la paranoïa est finalement convaincu après qu'elle lui aie parlé du vieux Bertrand et lui donne les clefs du château.

De sa démarche conquérante elle se dirige vers le château, ouvre la porte, arrive à tuer un garde de dos en le frappant lâchement avec son épée et tue le deuxième garde et monte l'escalier pour fuir le troisième. Passant devant la porte des souterrains et continuant sa montée, elle se retrouve nez à nez avec le chef de la garde. S'ensuit un combat enragé, où le vilain réussit quelques beaux coups critiques mais finit par décéder suite à une attaque magnifique de Sow visant ses parties génitales.

Revenons en à la brute et à l'imbécile: Enfermé dans la prison, ils y doivent y affronter quelques gros rats à main nue. Après les avoir affrontés le barbare récupérant un os sur un cadavre décide de tenter de créer une clef en la ponçant sur les murs de la cellule.

Sow quand à elle décide d'ouvrir la porte avec la clef récupérée sur le cher et, descendant les escaliers arrive dans les souterrains où un garde l'y attendait. Le combat s'engage mais grâce à la diversion des deux mâles (à savoir que pendant tout la durée du combat, ils lançaient des os à la tête du garde.) le combat tourne court. A ce moment donnée, après plusieurs heures passé en prison, le voleur se rend compte qu'il a la compétence serrurier et que prenant la clef en os du barbare,

réussit à ouvrir la porte...

Après cette distraction de taille, le groupe entendit une dispute au fond du souterrain, on y entendait des petites voix d'enfants, forts semblables l'une de l'autre.

Notre assassin (Fan de la bande dessinée Naheulbeuk) y reconnut les chapichapos maléfique. Et en effet, après avoir jeter un coup d'oeil dans la grande pièce, ils virent deux petit lutins , l'un vêtu d'un pyjama rose, l'autre d'un bleu et tout ayant de grand chapeau assorti à leur tenue.

Sans faire dans la dentelle, la compagnie chargea sur les petits monstres et furent décontenancé par la vivacité des diabolins. Le barbare parvint à éviter une shuiriken mais le voleur vu touché.

N'arrivant pas à les rattraper, Sow eu la merveilleuse idée de déverser son shampoing par terre pour les déséquilibrer.

Son idée fonctionnant à merveille, le combat peut enfin commencer... Et aussi rapidement se terminer car dès le premier assaut le barbare parvint à tuer un chapichapo en lui coupant la tête et l'autre( le fille) mourut en glissant sur le shampoing(ainsi que plusieurs coup d'épée du barbare..)

Heureux, ils farfouillèrent dans le coffre mais furent interrompu par le seigneur venant les remerciers.

Sow reçu en cadeau un gantelet elfique, Trod, une belle épée et Scarlari une bague d'agilité ainsi que la coquette somme de 200 pièces d'or pour tout le groupe.

Après cette heureuse aventure, l'elfette noir fut la seul à gagner un niveau... Et oui, il faut réfléchir...

Compte rendu d'un maitre du jeu débutant.(Manu)