

## Compte-rendu: Les Impôts de Valtordu

Personnages:

- Rayle, humain mage, PNJ, niveau 2
- Thale, barbare gladiateur, niveau 1
- Gumpfa, ogresse de niveau 2, PNJ

À l'arbre au pendus, Thale attend. Il est bientôt rejoint par un mage et une ogresse. Ils ne se connaissent pas. À midi, ils sont rejoints par le vieux débris qui leur demande d'aller enquêter au château. La compagnie se met en route.

Arrivés, au château, devant la porte close, ils débattent longuement, le barbare voulant absolument défoncer cette p..... de porte. Ils se décidèrent à aller chercher la clef chez le serrurier, qui la leur donna, et gratuitement en plus! La fière compagnie entre dans le château où ils se font misérablement surprendre par deux gardes en faction. L'ogresse et le barbare ratent presque tout, mais permettent au mage de se concentrer pour envoyer une boule de feu majeure. Avec son arme, il terrasse l'autre garde. Le ramdam que cela cause attire le troisième garde, sur le balcon, qui débarque.

---

### Bulletin cérébral du MJ:

Mais c'est quoi cette équipe de bras cassés. Les points de Manqdebol s'accumulent. On va arriver à 5 avant d'avoir passé le hall. Bordel...

---

Cette fois-ci, le gladiateur et l'ogresse réussissent leurs attaques, même si un coup critique du mage sur une boule de feu mineure leur vient en aide. Celui-ci se fait d'ailleurs salement amocher. Après ce bref combat, il décide de se soigner (que c'est cher en PA ce sort de soin  $\mathcal{N}(\mathcal{D}\mathcal{M})$ ). Puis ils fouillent les corps, sur l'un desquels le mage trouve une sarbacane et du poison. L'ogresse entraîne ses compagnons vers la cuisine, où ils rencontrent deux cuisiniers ivres se battant avec des tabourets. L'ogresse décide de les charger, se rate et mange le mur. Les deux autres profitent de cette distraction pour les attaquer. Après s'être remise de son choc, celle-ci décide de frapper un des cuistots: c'est l'échec critique, elle est sensée frapper un compagnon à sa droite. Cependant, comme à sa droite il n'y a qu'une étagère contre un mur, elle la cogne, provoquant son effondrement sur sa persécutrice et la blessant au passage. C'était l'étagère à couteaux. Après un combat presque sans histoire à part celles de l'ogresse, où le mage a quand-même essuyé un coup de tabouret, la Compagnie fouille les cadavres et la pièce, ainsi que la réserve. Le barbare trouve notamment un écrase-patates.

Après un bon repas aux cuisines, la compagnie décide de monter à l'étage, où ils affrontent le chef des gardes, qu'ils battent avec brio (et avec quelques échecs critiques). Puis ils délivrent la châtelaine, retenue prisonnière dans sa chambre, qui leur explique ce qui s'est passé et leur demande de sauver son mari et ses enfants. Avant de sortir du château, elle leur donne les plans, sur lesquels le mage localise immédiatement la bibliothèque, qu'il insiste pour aller fouiller. Il trouve, entre autres, le Grand Livre de la Botte Secrète, qui ne lui est d'aucune utilité, mais qui pourrait servir au barbare... qui ne sait pas lire. Le mage lui monnaie alors ses services pour lui faire la lecture du bouquin une fois qu'ils seront sortis du donjon. Le mage prend, quant à lui, un livre sur les techniques de forge, puisque le barbare sait déjà forger. Puis ils descendent aux souterrains après avoir délivré le seigneur retenu prisonnier dans son bureau.

Le garde en faction à l'entrée du couloir ne les a pas entendu arriver. Le mage utilise alors la sarbacane trouvée sur un des gardes combattus précédemment, ainsi qu'une dose de poison Faidhodho. C'est une réussite, le garde s'endort. Ils décident alors de l'achever. Ni une, ni deux, l'ogresse s'avance avant que le reste de la troupe ait pu décider quoi que ce soit, et abat sa masse à deux mains sur le crâne du garde, aplatissant au passage son casque, que le barbare convoitait. Ils fouillent alors méthodiquement toutes les pièces. À la troisième, ils tombent sur une troupe de rats pesteux. Les dés furent favorables: une attaque bien placée par membre, aucune blessure reçue et trois rats crevés. Après avoir défait un dernier garde dans une salle miteuse lors d'un combat sans grand intérêt si

ce n'est la maladresse d'attaque du mage avec son arme, qui toucha l'ogresse, bêtement restée trop près (elle savait bien qu'il n'était pas très bon au corps-à-corps), ils ouvrent la dernière porte...

Les chapichapos maléfiques chargent. S'ensuit un combat épique au cours duquel le garçon se réfugie sous une table proche de l'ogresse avec la ferme intention de lui taillader les jambes, table qui finit écrasée par le marteau de l'ogresse, ainsi que le chapichapo qui se cachait dessous. La fille, pendant ce temps, avait grimpé au sommet d'un tas d'objets et s'amusait à lancer des shurikens sur ses assaillants. Voyant que ses amis ne réussissaient pas à grimper sur le tas et que la boule de feu du mage n'avait presque pas fait de dégâts, l'ogresse donne un coup sans le tas d'objets, faisant tomber le chapichapo. Le barbare l'achève. Ils délivrent ensuite un pauvre paysan attaché à un poteau de torture, puis l'ogresse fractura la porte de la salle dans laquelle étaient retenus les enfants du seigneur. Sur recommandation de Rayle, Thale essaye de sourire; mais sa capacité naturelle d'intimidation et sa hache pleine de sang terrorisent les petits, qui finissent néanmoins par accepter de les suivre pour rejoindre leurs parents à l'auberge de Valtordu. Après avoir été récompensés en or par le seigneur, le barbare gagne son niveau 2 de justesse. Puis ils revendent le matériel trouvé.

Décidant qu'ils ont bien réussi leur coup, la compagnie décide de ne pas se séparer et de se trouver un nom: la compagnie du Dragon Doré, le dragon étant l'animal préféré du mage de par sa capacité à cracher de puissantes flammes sans dépenser de PA, et l'or étant ce que préfère notre barbare, avant même les armes (voilà ce qui arrive à fréquenter la civilisation et à cogner dans des arènes pour quelques piécettes). L'ogresse s'en foutait plus ou moins, puisque les deux autres l'ont tenu en dehors de la discussion en lui proposant de la nourriture. Ils attendent désormais de nouvelles quêtes. Il semble d'ailleurs que le forgeron, chez lequel le barbare met à disposition ses compétences en forge pour de l'or (le mage n'a pas fini d'apprendre son bouquin sur le sujet, donc il ne peut pas) ait eu quelques ennuis récemment...

*A suivre...*