

Rapport de quête : Les impôts de Valtordu

Je viens ajouter un petit récit d'aventure qui s'est plutôt pas mal déroulée, du moins du point de vue de mes premiers pas en tant que MJ (2ème quête guidée par mes soins), parce que pour les joueurs, c'était pas forcément la joie du début à la fin...

L'équipe de départ s'est constituée d'un nain guerrier, du nom de Gurdil (oui certains joueurs sont imaginatifs), aux capacités développées de manière impressionnante pour un nabot, à l'exception de son charisme digne d'un orc édenté. Il était accompagné d'un demi-elfe voleur, aux scores corrects dans toutes ses capacités.

La quête a donc commencé de la manière prévue par le scénario, à savoir le rendez-vous avec le vieux Bertrand. Celui-ci leur expose donc la situation et leur demande de mener l'enquête. Les deux acceptent, et c'est parti!

Ils perdent la moitié de leur journée à errer au hasard des rues sans penser à parler aux gens, à l'issue de quoi, ils décident de se rendre à l'auberge, où l'aubergiste est en train de percer un tonneau de bière, à l'appel duquel le nain ne peut résister. De nombreux verres plus tard, l'aventure reprend.

En recommençant leur marche hasardeuse à travers Valtordu, les aventuriers décident de passer chez le forgeron, qui leur confie sa quête secondaire.

Le camp des bandits est trouvé rapidement, et tout paraît plutôt bien parti. Le voleur, grâce à son déplacement silencieux, parvient à contourner sans se faire remarquer les bandits en train de manger et s'infiltrer dans la première tente, qu'il s'empresse de vider de tous les objets qu'elle contient, avant de se rendre, avec la même discrétion, dans la seconde tente, où il trouve le gamin ligoté et bâillonné. Pendant ce temps, le nain, impatient, décide de passer à l'action en beuglant des insultes aux bandits tout en courant vers eux. Les bandits sont au nombre de trois, et l'un d'eux est armé d'un arc. Les deux autres foncent sur le nain, et la bagarre commence plutôt en sa faveur puisqu'il tue instantanément le premier bandit par une décapitation sommaire à la hache. Le voleur décide de venir en aide à son compagnon et approche discrètement l'archer par derrière pour le poignarder. L'action semble proche de sa résolution quand soudain, c'est le drame. Le bandit restant armé d'une épée rouillée parvient sur un coup de chance improbable à passer sa lame au travers de la gorge du nain, qui échappe à la mort uniquement grâce à un point de destin.

La bataille se termine sans encombre, les deux aventuriers libèrent le gamin et rentrent sans souci au village, où le forgeron, en récompense, offre une nouvelle hache au nain, et mets les aventuriers sur la piste de la taverne du chien qui pleure.

Seulement, les deux compagnons ne restent pas longtemps dans la taverne. Ayant passablement énervé les dieux (le MJ), le nain attire sur lui une facétie du dieu mankdebol qui provoque l'apparition de deux clochards exaspérants suivis par des chiens à l'odeur pestilentielle. Le nain s'énerve et les massacre à la hache, malheureusement, cela n'est pas vraiment apprécié du tavernier qui met tout le monde dehors.

Alors que les aventuriers, dans la rue, se demandent quoi faire, ils voient (ah la chance...) le vieil Archibald arriver à la taverne, qu'ils connaissaient déjà puisqu'ils avaient accompli, en guise de quête d'initiation, la mission au camp des orques. Ils l'arrêtent donc pour lui demander conseil. Celui-ci leur parle de sa fille (qu'on ne verra d'ailleurs pas une seule fois dans l'aventure puisqu'elle est sortie de la tête du MJ en route...) et aussi du serrurier. Les aventuriers décident de se rendre chez celui-ci.

Le voleur et le nain ne se montrent pas très convaincants et le serrurier les met, lui aussi, à la porte. Les deux décident donc de retourner le voir avec des intentions moins pacifiques : le nain enfonce la porte et plaque le serrurier contre un mur en agitant maladroitement sa hache d'une main. Le serrurier accepte donc finalement de leur confier la précieuse clé. Les aventuriers choisissent de se rendre au château une fois la nuit tombée.

A ce moment là de la partie, deux nouveaux aventuriers sont venus se joindre à l'aventure : un assassin elfe noir et un haut elfe paladin de Khornettoh (les mystères de la nature des fois...) L'équipe, à présent composée de quatre personnes, a alors pris la direction du château.

Arrivés au château, la petite troupe a, sans hésitation, immédiatement ouvert la porte. Les gardes proches de l'entrée se sont tout de suite précipités sur eux. La toute première action de l'assassin depuis son arrivée en jeu a été une attaque particulièrement réussie. Celui-ci, ambidextre, a placé au premier assaut une frappe critique avec chacune de ses dagues, perçant l'armure et l'œil d'un premier garde qui s'est retrouvé mort dans les premières secondes de l'affrontement. Quelques échanges de coups plus tard, le second garde était au sol. C'est à ce moment là que le garde au balcon du dessus a remarqué qu'il ne voyait plus ceux du bas. Les aventuriers l'ayant entendu descendre ont tenté de lui tendre un piège à l'aide de la corde du nain, dans le but de le faire trébucher en utilisant le voleur comme appât... L'idée n'aurait pas été mauvaise si le soldat n'avait pas été équipé d'une arbalète. L'affrontement s'est fini dans les escaliers où cette fois l'assassin a écopé de quelques blessures importantes et a failli se tuer en tombant dans les escaliers, heureusement rattrapé par le voleur. L'arbalétrier tué et fouillé, le voleur et l'assassin ont eu l'idée de se déguiser en gardes tandis que le paladin et le nain sortaient cacher les corps.

Cette idée de déguisement aurait fonctionné si les tenues n'avaient pas été tachées de sang, chose à laquelle les aventuriers n'ont pensé qu'au moment où ils entraient dans les cuisines d'où ils sont tout de même parvenus à sortir sans combattre en s'arrangeant avec les cuisiniers. Ils ont ensuite découvert le couple dans le débarras, qui leur a appris l'existence des souterrains et le fait que le chef de la garde en détenait la clé.

Le chef de la garde, justement, ce sont le nain et le paladin qui l'ont croisé à l'étage, avant de redescendre discrètement.

En retrouvant le reste du groupe, la décision prise a été de remonter pourrir le chef de la garde qui, seul contre quatre, a cependant tenu un certain temps. Il a en plus de ça réussi à trancher une jambe au paladin et a presque achevé l'assassin qui n'a été sauvé de la mort suite à l'hémorragie qui s'annonçait que par des premiers soins bienvenus.

Après cette scène, le paladin et l'assassin ont pris la décision de se retirer.

Le voleur et le guerrier, à nouveau seuls, se sont rendu compte qu'ils n'avaient pas demandé la position des souterrains, et ont donc décidé de retourner en bas pour la chercher. Ils sont ainsi entrés dans le salon, effrayant un domestique qui a couru à la salle des gardes, ramenant trois de ces soldats, dont un armé d'une arbalète. Cela a incité le voleur à fuir, laissant le guerrier seul. Le MJ, plutôt cruel pour le coup, a décidé que ce n'était quand même pas très gentil et a donc fait rappliquer un nouveau garde en patrouille qui s'en est pris au voleur.

A partir de ce moment, les détails vont vous être épargnés, sachez juste que le combat a été une longue suite de maladresses et critiques en tous genres, que cela a entraîné l'utilisation de l'ultime point de destin du nain et que, finalement, tout s'est bien fini.

Les deux aventuriers ont rattrapé le domestique du salon, l'ont ligoté, posé dans un coin et ont commencé la torture. Voyant qu'il refusait de parler, trop terrorisé, le voleur lui a coupé une oreille mais, voyant le vacarme que cela entraînait, le nain a finalement décidé de lui fendre le crâne en deux.

A ce moment là, les deux comparses ont fini par se remémorer la présence d'une porte croisée auparavant qui se trouvait, enfin, être la porte des souterrains. Un garde et trois rats plus tard, ils faisaient face aux chapi-chapos. Le voleur a eu l'étrange idée de grimper sur un pilier «pour se cacher», ce qui en a fait une cible de choix. Il a reçu un shuriken dans le dos et est tombé de son pilier, s'assommant au sol. Cette perte de connaissance a cependant eu une bonne conséquence, puisqu'elle a amené le premier des chapi-chapos à se montrer pour foncer imprudemment vers le

demi-elfe, sans tenir compte du nain dans la trajectoire, ni de sa hache qui a fini entre sa tête et ses épaules. La seconde des petites créatures s'est attaqué au nain en représailles. D'abord elle a chargé, esquivé un coup de hache, puis est repartie dans la direction opposée en lançant un shuriken et a finalement, de manière totalement illogique, choisi de repartir vers le nain, qui l'a proprement coupée en deux.

Après cette courte bataille, le nain a décidé de réveiller le voleur et, plein d'enthousiasme, lui a collé une bonne paire de claques sans réfléchir, ce qui a forcé le demi-elfe à utiliser un de ses points de destin pour ne pas y rester. Après une petite dispute à ce sujet, les deux compagnons se sont souvenus du tas d'or et se sont précipité dessus. Ils se sont rapidement arrêté en entendant arriver le seigneur, et ont vite fait délivré les enfants.

Le seigneur les a plutôt bien récompensé, mais pas excessivement étant donné que les aventuriers avaient massacré toute sa garde...

La mission s'étant déroulée de nuit, les deux sont allés se coucher aussitôt la récompense encaissée.