

# Les impôts de Valtordu

**Avertissement** : c'est notre premier jeu de rôle

## **La compagnie** :

**Eleazer** : Elfe Sylvain qui ressemble à tout autre Elfe de Naheulbeuk, c'est à dire qu'il ne faut pas compter sur l'intelligence avec lui. Il réussit néanmoins à se faire passer pour le chef de groupe.

**Markout** : Humain au chômage assez banal. Il est plutôt intelligent et fort mais il est vraiment très moche et pauvre. Il est aussi de nature lâche.

**Pipinte (PNJ)** : Hobbit comme les autres qui est courageux. Il ne prend aucune décision et suit le groupe.

## **L'aventure** :

### **Dans le village** :

Arrivés à l'auberge de Valtordu, Eleazer et Markout s'ennuyait ferme. Mais c'était sans compter sur la venue d'un mystérieux inconnu encapuchonné. Ce dernier leur proposa d'aller voir dans une heure à l'arbre des pendus le vieux Bertrand. Ayant fini de déjeuner, les deux aventuriers rejoignent le lieu de rendez-vous. Là ils rencontrent Pipinte qui se joint à leur compagnie sans difficultés. Le vieux Bertrand arrive et leur propose d'enquêter au château pour comprendre l'origine du bordel qui règne à Valtordu. Après un courte discussion, ils se décident à se diriger vers le château. Mais la-bas, porte close. C'est alors qu'une femme craintive s'approche et les dirige vers la taverne du Chien qui tousse. Malheureusement, Markout intimida la femme en l'engueulant, parce que, c'est bien gentil de donner des informations, mais faudrait pas abuser quand même. En gros, pour comprendre la logique très étrange de l'humain, il faudrait le remercier car il se trouvait là au moment où la femme passait. Apeurée, cette dernière décida de s'enfuir. Eleazer, se rencontrant qu'ils avaient omis de demander l'adresse de la rue, voulu rattraper la femme qui s'enfuyait. Malheureusement, une solide racine se trouvait sur son

passage et il trébucha magistralement sur le sol. Ses compagnons le retrouvèrent en train de se relever. Et là, commença une longue série de bastonnades entre les deux boulets du groupe (enfin, les plus gros boulets, car on peut considérer que toute l'équipe n'est qu'un ramassis de boulets). Markout et Pipinte, pour je ne sais plus quelle raison, on commencé à se foutre sur la gueule. Eleazer réussit à calmer le jeu avec des épreuves de charisme bien réussies. C'est là que le paysan arriva et leur demanda de tuer son bouc qui pétait les plombs. Après un combat disons normal (et il fallait en profiter parce que se serait bien le seul), le paysan leur offrit dix pièces d'or à chacun. Pipinte prit le bouc et cuisina une bonne pièce de viande. Se promenant à l'aveuglette dans Valtordu, et après plusieurs discussion tendus avec les gardes (ainsi que d'autres bastons entre Markout et Pipinte), ils arrivèrent à obtenir par des paysans l'adresse de la taverne. Ils gagnèrent l'estime du tavernier après avoir maîtrisés deux ivrognes. Celui-ci leur dit de revenir vers 18 heures (car il était déjà 14 heures) pour rencontrer le vieil Archibald. Il leur dit aussi que si ils n'avaient rien d'autre à faire, ils pouvaient passer un coup de main au forgeron qui cherchait des aventuriers. Cette fois, ils eurent la présence d'esprit de demander la bâtisse où se trouvait le brave homme. Ayant retrouver le forgeron, celui-ci leur expliqua que des bandits se cachaient dans le bosquet juste à la sortie Nord de Valtordu et que les bougres avaient rackettés la fille de la voisine. N'écoutant que leur courage, nos aventuriers décidèrent de faire régner la loi et de défoncer les bandits. Après être arrivés dans le bosquet en question et s'être perdus plusieurs fois, nos héros se firent surprendre par un sanglier noir furax. Le combat qui s'en suivit fut grotesque, mais la compagnie réussit à mettre à bat l'ennemi. Encore une fois, Pipinte prit un bout de viande pour le cuisiner. Arrivés devant le bosquet (enfin!), les héros firent un semblant de plan stratégique. Voyant que les brigands étaient complètement bourrés, ils décidèrent de tirer avantage de la situation. Markout dégaina sa dague ainsi que Pipinte (et oui, ils n'avaient que ça) et s'approchèrent silencieusement du camp ennemis. Mais un mauvais jet lui fit rater son déplacement silencieux et avertis le bandit le plus sobre. Celui qui vomissait chargea Pipinte et engagea un combat ou pleuvaient les échecs critiques. Eleazer tira dans celui au milieu du camp et Markout s'approcha également de lui. Le dernier des bandits armé d'un tabouret, se retourna et voulut lui aussi participer au combat. De son côté, Pipinte décida de fuir car il était vraiment en mauvaise posture. Eleazer tua un des bandits et celui armé d'un tabouret fut tué par Markout. Ensuite, se retournant, Eleazer tua le dernier qui poursuivait Pipinte. Après une rapide fouille des lieux, ils retournèrent voir le forgeron qui leur donna 50 pièces d'or à chacun et une belle épée que Markout s'empara. Retournant à l'auberge du Chien qui tousse, ils rencontrèrent enfin le vieil Archibald. Celui-ci leur expliqua que le serrurier avait le doubles des clés du château, mais qu'à cette heure là, il était fermé et qu'il fallait repasser demain. Donc le lendemain, la

compagnie rejoint le magasin du serrurier. Celui-ci ne se laissa pas convaincre, et Markout le ceintura et commença à lui taper dessus. Ses souffrances furent abrégées par un coup de pied bien placé de Pipinte qui lui défonça la nuque. Après avoir caché le corps et récupéré toute les clés, nos aventuriers se dirigèrent vers le château. Sur la route, ils rencontrèrent une vache qu'ils découpèrent en morceaux pour pouvoir manger.

### **Le château :**

Ils entrèrent dans le château (après avoir essayés nombre de clés). Là le combat s'engagea rapidement contre les trois gardes du hall. Ils en tuèrent un chacun et commencèrent à chercher dans les autres salles d'éventuelles informations. Arrivées dans le salon, les autres gardes qui étaient dans leur salle sortirent et un nouveau combat s'engagea. Là aussi les gardes furent rapidement maîtrisés. Ils se rendirent ensuite aux cuisines où ils enfermèrent tous les larbins trouvés dans la réserve et ils y prirent du boudin. Ils montèrent ensuite à l'étage où ils rencontrèrent le chef de la gardes qu'ils liquidèrent très rapidement. Ils récupérèrent les clés dont ils ignoraient encore l'utilité. Descendant à l'étage, la compagnie arriva dans les locaux du seigneur et celui-ci leur expliqua que ses enfants étaient retenus en bas par des criminels qui le contrôlaient ainsi que la moitié des gardes du village. Ils descendirent dans les souterrains et tuèrent le garde qui s'y trouvait. Ils rentrèrent ensuite dans la salle infestée de rats qu'ils tuèrent tous sans se faire mordre. Finalement, nos héros arrivèrent dans la salle des gardes des souterrains mirent le feu au lit où se trouvaient le garde qu'ils butèrent juste après. Ils sortirent ensuite et de retrouvèrent face à la dernière porte qu'ils n'avaient pas défoncés. Markout l'enfonça et là, ils les vit. Les deux Chapi-Chapos se chamaillaient. En se retournant, le garçon envoya son churiken en plein dans la tronche à Markout ce qui l'assomma et abîma son chapeau de paille. Pipinte, voyant son camarade tombé, la tête en sang, oublia tout ses démêles avec et chargea les deux crapules qui se mirent à courir partout. Eleazer tira une flèche qui ne manqua pas la fille. Entre-temps, Markout se releva (utilisation d'un point de destin) et vit son chapeau abîmé. Une rage profonde s'empara de lui et il fonça dans le garçon. La fille venait de tuer Pipinte (qui lui mourut pour de bon). Le combat s'en suivit avec Markout voulant capturer le garçon dans son chapeau pour le détruire. Finalement; il se dit que ce n'était pas une bonne idée et le tua d'un bon coup d'épée. La fille, chargea Markout et l'assomma de nouveau, mais elle se prit une flèche d'Eleazer et mourut aussi. Markout se releva encore (utilisation d'un point de destin, il en avait 3). Les deux compagnons libérèrent les enfants du seigneur, sans prendre le temps de pleurer leur camarade mort au combat. Le seigneur arriva à son tour et récompensa gracieusement les héros, après qu'eux ces derniers aient massacrés tous les gardes présents dans le château et mirent le feu

aux dortoirs. Markout et Eleazer eurent leur niveau 2 et se promirent de vivre de nouvelles aventures ...

**Fin**

Merci à POC pour ce super jeu de rôle qui nous à prit 2 soirées