

# L'Assurance Tout Risk

Cette compagnie héroïque (hum hum), est encore et toujours composée de nos trois aventuriers familier :

- Conar le Barman, un Barbare niveau 2, ambidextre avec 3 épées sur lui ;
- Kimi l'Assassin Elfe-Noir armé d'une épée et d'un arc ;
- Keld le Voleur Humain, armé de 3 dagues.

## Chapitre 3 : Les Impôts de Valtordu

Donc, nos compagnons étaient entrés chez le forgeron pour aller acheter des armes. À peine fussent-ils sortis que quelqu'un les appela :

- Messieurs ! Ohé messieurs !
- Bon il veut quoi lui ? demanda Keld.
- Messieurs, dit l'inconnu, quelqu'un m'a chargé de vous appeler. C'est un vieux monsieur qui se trouve à l'Arbre aux Pendus. Ils vous attendent.
- Et... C'est pour quoi exactement ? demanda Kimi.
- Euh... J'en sais rien, sûrement une quête, répondit-il.
- Bien, allons voir, on sait jamais, proposa Keld.

Et il se rendirent à l'Arbre aux Pendus où le vieux Bertrand les appela :

- Ah ! Bonjour chers aventuriers. Vous saviez que vos exploits sont connus dans tout le village ?
- Euh... Ah bon ? demanda Keld.
- Oui oui oui. Et c'est d'ailleurs pour ça que j'ai envoyé quelqu'un vous appeler. Il se passe quelque chose de bizarre ses derniers temps. Les impôts ont été multipliés par 3, raconta le vieux Bertrand.
- Euh, c'est quoi des impôts ? demanda le barbare.

Keld lui expliqua ce que c'était en prenant l'exemple de vaches, que au lieu d'en donner une, il fallait en donner 3.

- Ah ! Les enfoirés ! rouspéta Conar.
- Oui bon, continua le vieil homme. Le seigneur semble être devenu complètement fou. Plus personne ne sort et ne rentre dans le château, mais tout le monde aimerait voir ce qu'il se passe. Donc je vous charge de mener l'enquête.
- C'est quoi une enquête ? demanda le barbare.
- Keld lui raconta alors ce que c'était. Après ce petit laps de temps, Kimi demanda :
- Et vous ne savez rien de plus ?
- Non, je suis désolé, répondit le vieux Bertrand. Au revoir et bonne chance !

Sur ce, ils décidèrent de questionner des gens. Ils virent un groupe de gens et décidèrent de les tabasser pour les faire parler. Mais Kimi vit une jeune fille.

- Bonjour mademoiselle, dit-il. Est-ce que vous êtes au courant pour les impôts ?
- 

Et là, échec du MJ. Lui qui sais bien faire des voix différentes (le Nain, la Barbare, l'Elfe, le Voleur et des voix de filles), il fit la voix d'un vieux pervers travlo. Fou rire général.

- Oui, je suis au courant, dit-elle. J'étais cuisinière au château et, il y a quelques jours, je suis sortie aller faire les courses, et je n'ai pas pu rentrer. Il se passe vraiment quelque chose de bizarre.
- Et vous ne savez rien de plus ? demanda Kimi.

- Non, désolé, répondit le cuisinière. Mais allez voir le vieil Archibald, il sait peut-être des choses.
- Bien, merci, salua Keld. Eh bien allons le voir.

Sur ce, ils partirent à la taverne. Kimi, à cause de son agoraphobie fut obligé de rester dehors. Conar, en rentrant, gueula : « À BOIRE ! ». Keld, essayant de se faire discret, alla rencontrer Archibald qui était bourré.

- Bonj... HIPS ! ...jour !
- Euh... Oui bonjour Archibald, répondit Keld. Le vieux Bertrand nous a envoyé vers vous pour l'histoire des impôts.

Blanc général. On entendit les mouches voler.

- CHUT ! HIPS ! Parlez moins f... HIPS ! ...fort ! dit Archibald. Mon ami HIPS ! Bertrand à bien fait. HIPS ! J'ai ma petite fille Églantine qui HIPS ! était serveuse dans le châ... HIPS ! Château. Et depuis quelqu' HIPS ! jours, je ne l'aie plus revue.

Conar, entre temps, arriva, des bières à la main, complètement bourré, lui aussi.

- Euh... Bonjour Arch'bald ! HIPS ! TRINQUONS ! HIPS !
- À LA TIENNE ! rétorqua Archibald.
- Euh oui bon, dit Keld. Et, ensuite ?
- HIPS ! répondit Archibald. J'aimerais bien aller v... HIPS ! voir ce qui se passe, mais j'ai p... HIPS ! ...peur. Comme tout l... HIPS ! ...monde. Mais je s... HIPS ! ...sais que le serrurier à le doubl... HIPS ! ...double des clés du château.

En partant, Keld remercia Archibald et il partit voir le serrurier avec Kimi et le barbare bourré.

- Bonjour messieurs ! dit le serrurier. C'est pour quoi ?
- On voudrait avoir la clé du château de Valtordu, dit Kimi.
- Mais... Mais... Vous savez ! rétorqua le vendeur.
- Nous savons quoi ? demanda Kimi.
- Pour... Pour les impôts de Valtordu !? dit-il.
- Mais non pas du tout. On nous a juste parlé de la quête et...
- Ah ! Donc vous savez !
- Mais, mais non pas du tout, se rattrapa Kimi.

Jet d'intelligence pour le serrurier, qui heureusement pour les aventuriers, se fit rouler et n'y compris rien :

- Ah... Ah bon... J'aurais cru.
- Alors vous nous la donnez c'te clé ? demanda Conar.
- Non ! répondit fermement le serrurier.

Conar le prit et commença à le frapper. Quelques frappes après, il lui dégueula dessus. Le serrurier parti un peu dans les vappes.

- Et si on vous dit qu'on vient de la part d'Archibald ? demanda Conar.
- A... Ah ! Dans ce cas, je vais vous chercher la clé. Elle doit être dans la cave.

Il partit voir à la cave et on entendit ensuite le bruit des pas dans la rue. Le serrurier courrait, mais où ?

- Écoutez ! dit Keld. Il s'est enfuit ! Rattrapons-le !

Ils partirent eux aussi à la cave, et ne virent rien qui puissent donner accès vers

l'extérieur. Conar frappa ensuite sa tête contre le mur, et un petit passage s'ouvrit qui donnait vers l'extérieur. Conar s'évanouit, Kimi resta là pour le surveiller, et Keld parti poursuivre le serrurier. Ne savant pas où il était partis, il coura au travers des rues. Là, il décida de monter sur un toit pour voir où il pouvait bien être. Il ne vit rien et un garde commença à lui parler d'en bas :

- Hep monsieur ! Déçendez d'ici !

Keld déçendit et lui dit :

- Dîtes, vous n'auriez pas vu le serrurier ? Il doit me passer une clé du château.
- Eh bien non, il doit être dans sa serrurerie.
- D'accord merci.

Keld, en marchant au hasard des rues, entra dans la taverne et y trouva encore Archibald. Il lui demanda s'il n'avait pas vu le serrurier.

- Ah euh... oui. Il m'a demandé si ce que vous lui aviez raconté était vrai. Je lui ai dit que oui, et puis il est reparti.
- Bien, merci, dit Keld en partant.

Pendant ce temps, Kimi entendit des bruit de pas dans la serrurerie. Il monta et trouva le serrurier qui lui dit :

- Ah, vous êtes là. J'avais oublié que ma clé était chez moi, alors je suis parti la prendre.
- Mouais. Je vous l'achète 7 PO, dit Kimi.
- Euh... non. 10 PO, répondit le vendeur.
- Marché conclu !

Kimi sorti avec la clé et rencontra Keld. En marchand au hasard des rues, le garde avec qui avait parlé Keld arriva.

- Dîtes, vous aviez bien parlé du château tout à l'heure ? demanda-t-il.
- Oui, bien sûr, pourquoi ? fit Keld.
- Eh bien parce que je peux peut-être vous aider. Il se trouve que...
- **ATTRAPEZ-LE !** cria un garde.
- Il se trouve que le seigneur n'as plus le contrôle du château ! dit-il pendant que les gardes l'emmenait.

Peu de temps après, ils pensèrent à Conar qui était resté dans la serrurerie. Ils y allèrent et virent le vendeur baignant dans son sang. Ils décidèrent ensuite d'aller à la taverne, un des endroits où va le plus Conar. Il le trouvèrent là effectivement, en train de boire avec son ami Archibald. Refusant de payer, Conar tabassa le patron de la taverne. S'en suit une baston générale. Des gardes arrivèrent pour emporter Kimi, Keld et Conar au poste. Ils les ficelèrent et les emmenèrent dans une cellule. Avec leurs armes encore sur eux, il ont pu casser leurs liens et Keld crocheta la porte, l'ouvrit, et assoma un garde qui se trouvait là en même temps. Kimi assoma l'autre. Ils partirent ensuite au château.

Ils ouvrirent la porte et virent les 2 gardes sur le point de les attaquer. Le garde qui était dans l'alcôve n'était sûrement pas là puisqu'il n'ai pas venu aider ses camarades.

Après avoir tuer les deux gardes, il partirent dans la salle à manger, puis dans la cuisine, dans la réserve et revinrent sur leurs pas. Dans le débarras, ils trouvèrent bien évidemment les deux larbins qui se bécottaient. Ils leur dirent qu'il se passait des choses bizarre et acceptèrent de mener les aventurier dans le bureau où se toruvait le seigneur.

Quand ils y arrivèrent, le seigneur leur parla des Chapichapos maléfiques qui s'étaient enfuis du Donjon de Naheulbeuk et qui prirent le contrôle du château. Le seigneur

leur donna aussi la clé qui donnait l'accès au souterrain, grâce au Grand Gentil MJ (pas taper). Il tuèrent le garde qui se trouvait sur l'alcôve et allèrent dans les souterrains, tuèrent aussi le garde qui s'y trouvait et entrèrent directement dans la salle où se trouvait les Chapichapos. Ils les tuèrent sans problèmes. Ils libérèrent le paysan qui se faisait torturer et virent le trésor. Pile à ce moment là, le seigneur arriva et leur dit que c'était sûrement les impôts qu'il fallait rendre aux habitants. Mais, bon prince, le seigneur donna aux joueurs 78 PO pour l'avoir sauvé. Kimi et Conar passèrent niveau 3, mais pas Keld (ça va bientôt arriver).

Et voilà encore une quête de finie, avec des fous-rires à tous moment. Un ÉNORME merci à POC.