

Compte rendu de l'aventure

Introduction

Le scénario est celui du Bazar de Valtordu sauf que j'ai changé de ville car l'aventurier était poursuivi à Valtordu.

Le seul personnage est Canof, humain mage de feu de niveau 2 joué par Damien.

L'enrôlement

Notre aventurier se trouve dans un petit village, dans une des 4 tavernes. C'est alors qu'un homme s'assoie à sa table et lui demande d'assassiner le marchand du Bazar qui, semble-t-il, l'a ruiné avec l'aide de brigands.

La tentative d'assassinat la plus pitoyable qui soit

Le pratiquant des arcanes se pointe donc au grand jour chez le marchand. J'ai bien insisté sur la présence de nombreux clients pour qu'il comprenne bien qu'il ne faut pas tenter d'assassiner quelqu'un en plein jour devant plein de témoins et au bout de 30 minutes d'hésitation, j'ai enfin réussi à la faire partir. En sortant de la boutique il a voulu lancer une boule de feu majeure pour faire brûler l'établissement mais je l'ai prévenu qu'une fois de plus il y avait des gens et des gardes et que ce n'était pas une très bonne idée (je sais, c'est plutôt gentil pour un maître du jeu). Il repart donc à la taverne pour attendre la tombée de la nuit pour accomplir son travail. Là, une grande bataille entre ivrognes fait rage et le mage calme tout ça grâce à un sort de dissipation d'ivresse de groupe.

La deuxième attaque contre le marchand

Canof retourne donc au Bazar de nuit pour tuer le marchand. Ayant

visiblement oublié qu'il y trouverait peut être aussi des brigands et qu'il n'avait pas beaucoup de points d'énergie astrale, il y va tout seul.

C'est alors qu'un premier obstacle s'oppose à la simple résolution de sa quête : la porte est fermée, chose qu'il n'avait absolument pas envisagée. Il entreprend donc de faire brûler la porte mais le feu se propage et gagne toute la façade de l'établissement. En disant « De toute façon chuis spé feu, osef des flammes ! », il s'élance dans la boutique en perdant quelques points de vie. Il ouvre donc la porte et voit les 6 brigands avant de la refermer, une chance car pour l'ouvrir de l'intérieur, il faut une clé (que le mage n'a pas). Cependant les brigands l'étendent et le poursuivent, rejoints par 3 autres brigands, (car, eux, ils ont la clé). Le mage, toujours très courageux – et surtout en manque de points d'énergie astrale – s'enfuit vers le lieu où il se réfugie d'habitude : la taverne. Il y fait un tel boucan qu'il réveille le patron ainsi que 2 clients. Il leur explique rapidement le problème et le groupe s'organise pour défendre l'établissement, si sacré aux yeux de tant de personnes ...

Le combat et ses conséquences, qui prouvent que tout ne finit pas toujours bien pour les héros dans les rpg

La bataille entre les 4 de la taverne et les 9 brigands se déroule très vite : au premier assaut un client meurt, ainsi que 2 des brigands grâce à un coup critique et aux derniers points de mana du magicien. Ce dernier s'enfuit, voyant d'avance l'issue du combat.

Canof part se réfugier dans la forêt (non, il n'a pas l'idée de prévenir les gardes) où il passe une nuit miteuse car il est très mal installé et qu'il a faim.

Il revient le lendemain au village où des gens sont agglomérés devant deux bâtiments : la taverne et le magasin (ou du moins ce qu'il en reste). Le mage décide de d'abord aller voir à la taverne : il y apprend que le patron a réussi, avec l'aide du client survivant, à tuer les brigands ! Pour cela il a reçu une récompense rondelette. Canof, indigné, s'avance pour trouver sa part. Voyant son visage le patron de l'auberge s'écrie « Là ! Cet homme a ramené les bandits et il s'est enfui ! », ce qui provoque la

colère de quelques villageois qui le frappent en le traitant de lâche, de pleutre, de couard, de traître, de félon, d'égoïste, et d'autres gentillesses du même registre. Après après été passé à tabas et avoir perdu quelques points de vie, il se dirige vers la magasin. En fait, le feu, qui s'était propagé, a fait brûlé la moitié du bâtiment ! Et c'est ainsi que les gardes se retrouvent en tarin d'enquêter sur les lieux du crime. Pour les assister, un mage est avec eux et arrivé à déterminer que le feu est dû à une boule de feu. Les gardes arrêtent alors les trois seuls magiciens capables de lancer des boules de feu qui se trouvent dans le village. Etant le seul à ne pas avoir d'alibi et ayant raté son test de charisme, la mage se fait retirer son or, son équipement et est exposé une journée sur la place publique. Désespéré il se suicide (c'est lui qui l'a voulu, pas moi !) alors en se laissant mourir de faim, chose qu'il ne réussit qu'après 3 jours et un test de courage réussi, pour voir s'il arrive à ne pas se jeter sur sa nourriture.