

Conte-rendu d'une aventure jouée par une bande de boulets :

Les coyotes de Loubet

Présentation des personnages :

- Ezio : un humain assassin de niveau 1 (un boulet comme les autres, en plus peureux.)
- Vlakis : un guerrier elfe-noir de niveau 1, un mec moche mais bourrin.

Notre aventure commence dans le petit village de Loubet, un village pourri qui n'intéresse personne. Notre groupe, (bon, ils ne sont que deux, mais techniquement, ils forment un groupe non ?) se trouvent dans ce village par hasard, et décident de faire halte à la taverne, afin de s'y reposer et se taper un bon Pulco™. Mais voilà, pas moyen d'être tranquille, un vieil homme nommé Grégoire les aborde. Il dit que Mankdebol semble s'intéresser à son cas : En effet, le vieil homme est victime de plusieurs problèmes comme le rapt de son cheval par un rempailleur en mal d'aventure, ou une épidémie de varicelle chez ses poules. Mais cela n'est que le cadet de ses soucis, car depuis quelques lunes, un troupeau de coyote se ramène le soir se taper un casse-croûte composé à 80 % de son troupeau (les 20 autres pour cent correspondants aux clôtures). Les aventuriers, apitoyés par les malheurs de Grégoire, décident de l'aider, histoire de se faire quelques XP. Celui-ci leur promet de leur donner à chacun 20 pièces d'or plus une potion de soin. Il leur donne rendez-vous le soir même à 20h, en leur conseillant de laisser le chien du guerrier à l'auberge (Hé oui, il a assez d'argent pour se payer un chien !).

le soir :

Le groupe se rend dans la grange du vieux bonhomme, située à l'extérieur du village, et fait connaissance avec sa femme Clémentine, qui les accueille l'air méfiant, armée d'un magnifique rouleau à pâtisserie.

Grégoire leur explique qu'il a rentré le troupeau dans la grange et que sa ne sert à rien de fermer la porte puisque que ses bêtes ont peur du noir, et qu'elles finissent toujours par la défoncer . Les aventuriers ont donc la judicieuse idée de se cacher derrière les portes et d'attendre patiemment la venue des coyotes.

Après une heure d'attente dans les relents des vaches, un bruit se fait entendre.

Les coyotes approchent ! Alors que le premier pénètre dans la grange, l'assassin se jette sur lui en oubliant de pousser la porte. Résultat : Il se la prend en pleine figure et s'effondre, inconscient (bon, d'un côté, il avait fait un fumble sur son jet d'attaque, et j'avais pas le tableau des critiques). Le guerrier, quant à lui, s'interpose entre la bête et la porte de l'enclos intérieur. Il foire son attaque, et se fait mordre. Deux autres coyotes se jettent sur lui, pendant que le quatrième contemple Ezio, effondré sur le coté. Le guerrier essuie plusieurs attaques parées avec succès, et tente plusieurs attaques sur le premiers coyote, qui réussiras à toutes les esquiver.

Après quelques tours, l'assassin émerge et juge la scène qui se déroule devant ses yeux, avant de se faire mordre le nez par le coyote qui l'observait jusque-là.

Ezio tente une première attaque sur l'animal, qui foire son esquive et se prend la porte. Ezio en profite pour l'empaler dessus, et cours prêter main-forte à son compagnon. Celui-ci est en plein combat avec deux coyotes, pendant qu'un autre s'attaque à une vache.

L'assassin se jette sur un coyote et lui tranche le flanc, ce qui tue la bête sur le coup.

Vlakis en profite pour attaquer le premier coyote qui esquive pour la sixième fois ses attaques.

Cette saleté de bestiole finit par se faire tranchée en deux par le guerrier, ce qui à pour effet d'éclabousser l'intérieur de la grange et d'aveugler les deux aventuriers. Le quatrième et dernier coyote tente de s'échapper, mais se fait finalement tuer par le guerrier. Un coup de chance, vu que celui-ci l'a touché en glissant sur le cadavre de Filou, le chat des voisins, déchiqueté au passage par un des coyotes.

Après l'effort, le réconfort ! enfin...

Les aventuriers sont rejoints par Grégoire et sa femme, alertés par l'absence de bruit. Après un rapide examen des dégâts, Grégoire invite les deux vainqueurs à passer la nuit chez lui, vu que l'auberge est sûrement fermée. Ceux-ci acceptent avec enthousiasme, mais Clémentine refuse de les faire rentrer dans la maison sans s'être nettoyé de tout ce sang. « J'les fé pa rentré tant qu'y son pa lavé ces p'tit salopiaux ! ». Les aventuriers obéissent sagement, pour éviter de se prendre un coup de rouleau à pâtisserie. Enfin, après un bain glacé dans la rivière, et un coup de rouleau récolté par Valkir pour avoir négligé de se nettoyer les ongles, les aventuriers peuvent enfin rentrer dans la maison. Après le souper, les aventuriers montent se coucher. Malheureusement pour lui, Clémentine décide de soigner la morsure au doigt du guerrier, dont le hurlement de douleur effrayera la maisonnée. Vlakis put enfin aller se coucher, et réussit à s'endormir malgré la douleur causée par son doigt cassé. Le lendemain matin, le groupe reçoit la récompense bien méritée, récupère le clébard(qui a chié partout dans la taverne) et décide de prendre la route de Valtordu, un voyage qui s'avéra assez dangereux...

La suite dans la prochaine partie !

Dantageul , grand vilain MJ