

## Compte-rendu de partie dans les Ruines d'Asvaard - Bonjour à tous !

J'ai décidé de faire ce petit compte rendu d'une partie faite à ce jeu hier soir. Et je peux vous dire qu'après des débuts quelques peu difficiles, ça c'est révélé être un jeu vraiment bien !

*Alors pour commencer, il y avait donc dans le groupe deux aventuriers : un assassin humain riche, pénomé Kraven, plutôt adroit et assez fort mais malheureusement pourvu du Q.I d'une boîte à chaussure, et du charisme d'une pouille... Suivi de près par Malrock, un guerrier humain brutal et stupide, et n'étant pas plus attirant que son camarade, mais pourvu d'une chance phénoménale.*

*Tous d'abord autant préciser : j'avais prévu de faire cette quête en 2 heures maximum, or résultat, ce n'est qu'après ce délai qu'ils n'ont "accepté" de prendre la quête en elle-même !*

*Bref, à peine arrivés à Valtordu, le bordel commence: l'assassin insulte un paysan supercticien qui ne voulait pas lui donner d'informations, et celui-ci lui répond avec un geste obscène. Le guerrier s'énerve, et décide d'envoyer une beigne au malotru. Malheureusement il fait un jet critique et lui démonte un bras...s'en suit donc une bataille sur la place des pendus impliquant notre groupe et trois paysans se trouvant au mauvais endroit. Alors bon, j'ai décidé de calmer les deux clampins en leurs balançant un garde niveau quatre sur la pomme, mais ça n'a servi à rien car le guerrier lui a savaté le bide sur un critique, et l'a envoyé direct dans l'au-delà...*

*Puis ils massacrent le marchand de "Donjon facile", juste pour le fun et ce servent dans les divers équipements. Ils acceptent finalement la quête du vieux, mais il aura fallu retenir le guerrier qui a manqué de le buter parce qu'ils ne voulaient pas augmenter la récompense. C'est donc finalement qu'ils partent sur la route du nord pour éliminer les bandits dans les ruines d'Asvaard.*

*Ils croisent une licorne sur la route, qui les attaque parce que le guerrier lui a lancé des pierres. Mais il s'avère qu'elle n'est pas très douée, et qu'elle rates 6 fois d'affilée son jet d'attaque. d'ailleurs, les aventuriers ne sont pas beaucoup plus doués et ratent presque autant leurs coups. juste avant la fin du combat, et après avoir lâché sa dague comme un looser, l'assassin, décidément malchanceux perd la moitié de ses points de vie sur la seule attaque que la licorne réussit à porter, et qui s'avère être un critique. C'est donc à moitié éclopés que le groupe arrive aux ruines.*

*Malgré ses très hautes compétences en adresse, l'assassin ne parvient même pas à rejoindre le premier rocher avant de se faire repérer. s'en suit un combat à l'arc et à l'épée, rapidement résolu du côté du guerrier sur un nouveau critique (décidément...) l'assassin fait un échec critique, et parvient à toucher son compagnon, qui s'était pourtant réfugié derrière un rocher pour attendre la fin du combat.*

*grâce à leurs intelligences et leur perceptions, ils parviennent à déceler l'entrée derrière les buissons. Ils entrent et massacrent facilement toute résistance. Ils apprennent de la bouche d'une prisonnière que le chef et son groupe est parti piller, et ne tardera pas à revenir. Le guerrier pense (à la plus grande surprise !) à reboucher la tour avec une charette qui traînait.*

*Les bandits reviennent, et le guerrier décide d'empêcher le chef et son acolyte de repousser la charette, pendant que l'assassin tire des flèches sur les trois autres archers. Lors de la première attaque, il manque d'ailleurs de se faire tuer par 2 critiques, mais est miraculeusement sauvé par sa maladresse, en se crouchant comme un baltringue. finalement à court de flèches, et après avoir tué un des archers, à court de flèches eux aussi, il décide d'aller aider son allié à retenir les 2 autres bandits. Il parvient d'ailleurs à repousser critiqueusement la charette, écrasant au passage la main du chef qui traînait au mauvais endroit. Après le décès de celui-ci, suite à une luxation du genou (et oui, on peut mourir d'une luxation, qui l'eût cru !), les trois bandits restants parviennent à rentrer dans la tour. Le guerrier reçoit un critique qui finit d'achever son armure, et affronte l'épéiste, tandis que l'assassin combat les deux archers, armés de dagues. Il décède d'ailleurs dans d'atroces souffrances, après s'être fait éborgner par un coup de dague bien placé. Le guerrier, suite à une maladresse de son ennemi, qui tranche au passage la tête d'un des archers, parvient à achever le combat, et use d'un point de destin pour sauver son ami.*

*Le guerrier passe au niveau 2 et soule l'assassin qui n'est encore que niveau 1. sur le chemin du retour ils croisent une créature verte, grosse et moche, en somme, un ogre...*

*Ils tentent de fuir mais sont rattrapés après quoi s'ensuit un combat épique dans lequel le guerrier s'illustre en venant à bout de l'ogre à lui tout seul.*

Bref ce fut une bonne soirée que nous avons passée à rigoler et à charcuter des monstres aussi stupides qu'impressionnants, et je remercie beaucoup POC pour ce jeu magnifique qui nous a permis de passer un très bon moment entre amis !