

Rapport de mission naheulbeuk 4 : les ruines d'Asvaard

Constitution du groupe : Léon le mage, Sinnay le demi elfe voleur et Zip le nain tous niveau 2

C'est durant une matinée enneigée hors saison que le groupe se réveilla surpris. Ils apprirent plus tard qu'il s'agit d'un sort entropique du maître du donjon de Naheulbeuk envers un groupe d'aventurier qui échouèrent trop proche de leur but. Pour se protéger du froid, il retournèrent à Valtordu acheter des pulls roses à pâquerettes contre quelques pièces d'or et leur amour propre. Ils en profitèrent pour revendre une partie de leur richesse. Lorsque ils se réapprovisionnèrent en nourriture à l'auberge, le vieil Archibald, qui voulait prendre un café bien chaud, les interpella. Il expliqua qu'un chef de bandits connu sous le nom de Rubin Debwa braquait les caravanes de marchandises. Il souhaita que les aventuriers devaient réduire le chef à l'impuissance. Pour les motiver, il annonça qu'en plus de la récompense habituelle, les aventuriers recevraient la prime de sa tête s'ils ramènent le bandit vivant au poste de gardes.

Une heure après être sortis du village, les aventuriers se firent attaquer par une meute de coyotes. Le voleur utilisa une tactique à partir d'une carcasse de chat pour les éloigner de leur chemin. Ils arrivèrent plus tard aux ruines d'Asvaard. Le voleur, malgré le fait qu'il avait rangé son pull peu discret dans cet environnement hostile, rata l'assassinat du premier garde qui avertit les autres bandits. Parmi eux, un gars armé de 2 dagues essaya de diriger ses sous fifres. Le mage rata la majorité de ses boules de feu qui fondit une bonne partie de la neige la cour et le nain manqua à plusieurs reprises de casser sa fidèle hache. Après le massacre de quelques gardes et que l'ambidextre perdit bêtement ses 2 dagues, ce dernier se rendit. Se faisant passer pour Rubin, il loupa son mensonge envers le demi elfe qui faisait équipe avec le nain pour un interrogatoire musclé en le bâillonnant, en le déshabillant et en lui lançant des boules de neiges truffées de pierres qui se révélèrent plus efficace que les sorts du mage. Ce dernier découvrit un gros coffre à trésor rempli d'or tandis que les deux pseudo-justiciers découvrirent que les autres bandits étaient partis s'occuper d'une caravane. Ils achevèrent le bandits qui n'avait plus rien à dire de plus, cachèrent les cadavres et essayèrent d'élaborer une stratégie pour tirer la situation à leur avantage.

Zip : Je propose que l'on abatte des arbres et que l'on fabrique avec un trébuchet et qu'on leur balance des pierres avec les débris de ruines.

Sinnay : T'es malade ! Déjà que ça les effraiera, ça va prendre 3 jours ! je propose que l'on pendre les cadavres devant les ruines pour leur faire comprendre qu'ils ont affaire à des costauds.

Léon : Et cela leur fera aussi peur qu'avec le plan du nain et donc pas d'argent !

Zip : Sinon, je propose que l'on abatte des arbres et que l'on fabrique un dragon en bois et le mage se cache dedans pour qu'il lui fasse cracher des boules de feu.

Sinnay : Et ça va prendre encore 3 jours et j'ai pas confiance au capacités de Léon ! Je te préviens, si le prochain plan est à partir d'une arme de siège, je te pend ! Et si on leur tendait une embuscade en se cachant tandis que le nain les combatte seul pour les retenir !

Léon : Je pense pas qu'il va retenir seul une dizaine de bandits à lui tout seul bien longtemps ! Ce qu'il faudrait, c'est les affaiblir avant qu'on ne les affronte au corps à corps.

Zip : Et si leur balançait la charrette à la figure en ayant au préalable mit le feu ?

Ils acceptèrent ce plan et se mirent en position. Les bandits rentrant aux ruines pour se réchauffer d'une dure et froide journée de labeur et partager leur butin furent surpris de voir une flamme géante foncer sur eux. Des archers ne réussirent pas esquiver la charrette

enflammée. Pendant ce temps les aventuriers passèrent à l'action. Plusieurs actions ratés (notamment des coups du nain et du voleur qu'ils se rendirent mutuellement...) plus tard, le dieu loyal bon, Braav, vit que les aventuriers ont été particulièrement cruels, transforma leurs armes en chaussettes. Ils perdirent beaucoup de temps en essayant de récupérer leurs armes avec des dispel du mage. Le nain ,qui pensait finir rapidement le combat contre Rubin avec sa hache redevenue normale, se fit trancher une jambe par le chef des bandits, ce qui réduisit considérablement son potentiel offensif. Le mage presque à cours d'énergie astral, eu du mal à contrôler la taille de sa boule de feu qui devint une énorme boule de feu carbonisant ses ennemis mais aussi ses alliés et leurs pulls.

Ces derniers réussirent par miracle à s'en sortirent vivant ainsi que le pied du nain recouvert par la neige et le chef bandit, seul ennemi rescapé qui se rendit en posant son épée et s'inclinant devant la « puissance du mage ». Ils ramassèrent le morceau manquant du nain, enfermèrent le bandit dans le coffre, récupérèrent la partie du butin qui n'avait pas fini en cendres (un peu d'or et bizarrement 2 livres « sort niveau 3 » et « techniques de bottes secrètes ») et retournèrent au village. En chemin, le nain attrapa un gros rhume et ils croisèrent les coyotes qu'ils avaient rencontré en début de journée. Le mage et le voleur n'eurent pas de mal à les massacrer sous les protestations du nain ne pouvant plus bouger qui voulait sa part d'expérience. Ils arrivèrent en fin d'après midi à Valtordu obtenir la récompense au poste de garde et donner des soins par un mage soigneur vagabond au nain qui en avait grandement besoin.

Merci pour la lecture de ce rapport et Tagazoc !