

Compte rendu du scénario « les ruines d'Asvaard »

Baltringues Aventuriers :

- Ahcas, un humain anodin et ennuyeux de niveau 1 n'ayant absolument aucune classe (dans tous les sens du terme).
- Auron, un humain gladiateur de niveau 2 suivi par un chiant au poil brillant et à la tête vide.
- Homaran, un humain ingénieur de niveau 1 venant tout juste de partir à l'aventure.
- Bartolomé, un humain paladin de Dlul de niveau 2 équipé d'un gros marteau et d'un gros oreiller.

Il s'agissait d'une partie par chat vocal, sur Rolistik, et de la première partie du MJ, de son baptême du meujeutage. Malgré le fait que le groupe soit composé uniquement d'humains, la discorde régna durant toute l'aventure.

Introduction

Nos quatre vaillants compagnons étaient de passage à Valtordu, en quête d'aventure, d'or et de gloire. Alors qu'ils étaient en train de mettre le merdier dans l'auberge, comme font tous les aventuriers, du raffut sur la place aux pendus attira leur attention. C'était une délégation de la guilde des alchimistes, en passage dans la région, qui se plaignait de s'être fait attaquée et dévalisée par des bandits, non loin des ruines d'Asvaard. En s'approchant un peu, l'ingénieur apprit qu'une partie de la délégation avait été capturée par les bandits, ainsi que tout leur matériel, mais que la garde ne pouvait rien faire à cause de la foire du boudin qui aurait bientôt lieu en ville.

Le vieil Archibald vint alors à eux, leur proposant 200 pièces d'or pour l'élimination de ces bandits, qui risqueraient de troubler le bon déroulement de la foire. Mais les aventuriers sont des radins et vont parler aux alchimistes pour leur demander à eux aussi une récompense. Ils leur proposent alors les 100 pièces d'or qu'il leur reste s'ils ramènent sains et saufs leurs camarades prisonniers. Les aventuriers acceptent enfin, et partent aussitôt vers le nord, sans penser à acheter une carte où quoi que ce soit d'autre.

Partie I : Le voyage

Le voyage aurait été très court, si le paladin n'avait pas refusé de marcher au-delà des 0.5 mètres par seconde en prenant des pauses toutes les 15 minutes. C'est pendant une de ces pauses que le MJ effectue un jet sur la table des rencontres en territoire sauvage.

20.

Une vague d'angoisse s'abat sur le groupe à la vue de ce jet, mais pas aussi grande que celle qui vint juste après, à la vue du morshleg à poils longs affamé qui se dirigeait vers eux. Le paladin décide alors d'utiliser sa relique pour lancer le bâillement de Dlul, qu'il réussit d'une façon critique ! Le morshleg s'en trouve encore plus somnolé que d'habitude, et s'effondre par terre. Le reste de la compagnie improvisée en profite pour charger en hurlant sur le monstre (même le chien, oui) et profitant d'un bonus de 4 à l'attaque lié au fait que le monstre dort à moitié, mais ils coupent plus de poils que de peau à la bestiole.

Suite à cela, le monstre se relève, mais subit toujours le malus à l'attaque du sort du paladin (qui avait commencé une sieste après avoir lancé son sortilège, à 10 mètres de la baston) et rate la plupart de ses attaques, tandis que les faibles mais nombreux coups des aventuriers lui baissent lentement ses 72 points d'énergie vitale. Le gladiateur se prend alors un coup critique, qui l'envoie se crasher dans l'arbre le plus proche, lui faisant perdre la majorité de ses points de vie d'un coup. Mais peu après, alors que la bête tente de fuir, elle est rattrapée et mise à mort par l'ingénieur, qui se retrouve lors de l'égorgeage de la bête couvert de sang et gagne temporairement la compétence équivalente à « sentir des pieds » en raison de l'odeur de trippes qui le suit partout.

Ses défenses sont coupées par la scie de l'ingénieur, et cachée dans un buisson pour le retour.

Puisque la nuit commence à tomber et qu'il est impossible de réveiller le paladin, la compagnie décide de monter un bivouac au bord de la route, et s'endorment tous juste après avoir évoqué les tours de garde. Le reste de la nuit se passe alors sans incidents.

Le lendemain matin, des coyotes étaient en train de se repaître du cadavre du morshleg, sans prêter la moindre attention aux humains. Ceux-ci s'en foutirent royalement et continuèrent leur route le long de la route principale, et s'écartèrent de leur objectif. Lorsqu'ils comprirent qu'ils étaient perdus, ils firent demi-tour, mais le

sang dont l'ingénieur était recouvert avait attiré les coyotes, dont la satiété était inconnue. Après un terrible combat long de... Un assaut, le seul des 4 coyotes qui ne s'était fait pas décapité, empalé ou coupé en deux s'enfuit en geignant.

Le reste du voyage jusqu'aux ruines d'Asvaard se fit sans autre incident.

Partie II : La bataille d'Asvaard

Dans les ruines, 11 bandits étaient présent, dont Rubin Debwah, son lieutenant Jeffe, 3 archers et 6 épéistes. Seul deux des archers étaient visibles par les aventuriers, en haut des remparts. Alors qu'ils réfléchissaient à une stratégie, le paladin décida qu'il était l'heure de la sieste et se mit à ronfler de plus en plus fort, tant que le reste de la compagnie dut s'éloigner pour parler. Tandis qu'ils escaladaient la tour nord pour apercevoir certains des bandits qui comptaient un butin, les ronflements du paladin attirèrent l'un des bandits archer montant la garde, qui vint chercher Jeffe pour y aller avec lui. Les autres aventuriers revinrent alors vers le paladin pour surprendre les deux curieux. Le gladiateur réussit sur un critique son jet d'intimidation et fit fuir en pleurant l'archer, et Jeffe eut du mal à lutter seul contre 4. Il se fit promptement assommé et interrogé, bien qu'il donna de fausses informations à la compagnie, par exemple qu'ils étaient 17, qu'ils n'avaient pas de prisonniers...

Plutôt que de réfléchir davantage, tous les 4 décidèrent de passer à l'action. Ils escaladèrent à nouveau la tour nord et attachèrent une corde pour pouvoir y grimper aisément. Ils brisèrent alors le tas de planche qui remplaçait une brèche qui y fut jadis et chargèrent sur les 2 épéistes et sur l'archer qui y comptait le butin de la veille. Les deux épéistes se retrouvèrent à batailler à deux contre un, et se firent rapidement assommés et exécutés, puis l'archer, qui avait jusque là raté tous ses tirs, réussit à placer son projectile dans le poumon de l'ingénieur, qui se mit à perdre une grande quantité de sang un peu partout dans la pièce. Il tenta de fuir, mais fut rattrapé dans la cour par le gladiateur, et éventré. Mais le dernier archer, qui était posté sur le rempart sud, vit cette dernière scène et courut prévenir Rubin dans sa tente.

Pendant ce temps, les autres aventuriers, bientôt rejoint par le gladiateur, commencèrent la fouille du butin des bandits. Ils y récupérèrent plusieurs dents d'animaux divers, des fioles diverses et variées mais toutes vides, quelques piécettes, et y laissèrent des vieux chiffons, un couteau de poche et un poisson crevé. Ce qu'ils ignoraient, c'est que ce poisson était mort noyé et pouvait ainsi se vendre plus de 100 pièces d'or, mais ce n'est qu'un détail...

Une fois la fouille finie, ils se rendirent compte que les bandits restants, c'est-à-dire Rubin, 4 épéistes et le dernier archer s'étaient rassemblés pour les attaquer tous ensemble. Ils s'échappèrent par le trou qu'ils avaient fait et décidèrent de dormir dans un buisson à 50 mètres des ruines. Bien entendu, moins de 10 minutes plus tard, les bandits les retrouvèrent et ils s'éparpillèrent dans la nature. L'un d'entre eux retourna aux ruines, tua le dernier archer qui y était resté en sentinelle et délivra les deux prisonniers. L'un d'entre eux était un guerrier chargé de la sécurité de la délégation, qui récupéra sa hache qui trainait un peu plus loin et sortit des ruines.

Pendant ce temps-là, l'ingénieur et le chômeur tournaient en rond autour des ruines pour tenter de céder les bandits, sans succès. Ils rentrèrent alors dans les ruines, et à leurs portes commença la bataille.

Le paladin, qui depuis tout ce temps tentait de dormir au pied d'un arbre, comprit que les bruits de la bataille allaient l'empêcher de dormir et décida d'y prendre part. Et ainsi, dans un immense élan de bravoure, il brandit son gigantesque marteau et chargea vers le chef des bandits, qui fut surpris, mais le fut encore plus l'instant d'après, quand le paladin s'assomma lui-même avec son arme et tomba inconscient à ses pieds.

Les autres bataillèrent avec les bandits en affrontant un par un, et le chien du gladiateur fut bien utile pour pourchasser les fuyards. Bon, il faut dire aussi qu'il avait eu à plusieurs reprises mis ses crocs dans les bottes de son maître par inadvertance, mais bon...

Les choses tournèrent lorsque Rubin réussit un coup critique qui allait faire perdre la moitié des points d'énergie vitale du gladiateur. Celui-ci rata également son jet de résistance à la fièvre fanghienne, même si il n'en avait que 10% de chance, et décida d'utiliser un de ses deux points de destin. Le temps se remonta alors de quelques secondes, et le gladiateur brisa le bouclier de Rubin plutôt que de le prendre en pleine poire.

Depuis l'ancre de Zaral Bak, Dlul remarqua avec admiration la foi de son disciple, qui priait en pleine bataille. Il décida alors, afin qu'il puisse à l'instant le couvrir de gloire (et pour éviter que le joueur ne s'ennuie trop, aussi) de le réveiller et de le remplir de force, ce qui le permit de briser les rotules des fuyards, ainsi que le crâne de Rubin.

Avant de repartir, ils fouillèrent rapidement les lieux, et trouvèrent quelques armes perraves, de la vaisselle en argent, des pièces d'or, un bouclier merdique, un peu d'alcool fermenté et une terrine moisie. Ils ramassèrent pratiquement tout et s'empressèrent de le revendre au bazar de Valtordu durant la foire.

Epilogue

Comme convenus, les aventuriers récupérèrent 200 pièces d'or de la part des gardes et 100 de la part de la guilde des alchimistes, mais au prix de devoir leur rendre les objets leur appartenant trouvés dans les ruines, c'est-à-dire pratiquement la moitié.

Le gladiateur trouva un dresseur pour former son chien au poil brillant en chien fidèle et robuste pour 50 pièces d'or et quelques semaines d'entraînements ; L'ingénieur repartit sans demander quoi que ce soit ; Le paladin dormit plusieurs jours à l'auberge et le chômeur, qui venait de gagner son niveau 2 et qui en avait marre de ne servir à rien, commença une formation de ranger.