

L'Assurance Tout Risk*

Suite à la mort de Shark qui n'avait plus de points de destins, le groupe ne se compose plus que de Conar (le Barman, euh... le Barbare) et de Kimi l'Assassin. C'est en allant chercher une quête qu'ils trouvèrent Keld, un voleur de niveau 1 (joué par la même personne que Shark). Il courageux, assez intelligent, un peu moche, très abile et moyennement fort. Il part à l'aventure avec 90 PO (un très bon voleur apparemment) et 3 points de destin (plus chanceux que le dernière fois apparemment). Il possède 2 dagues de bonnes qualités plus une veste de voleur, un plastron et des bottes. Il se surnomme lui-même « Altaheure » en référence à Altaïr dans Assassin's Creed.

La compagnie composé de nouveau de 3 personnes, se mit en quête.

Chapitre 2 : Les Ruines d'Asvaard

Nos 2 compagnons victorieux se rendirent à la taverne pour voir le vieil Archibald (surnommé Archiboul par Keld...). Ils trouvent là Keld dit l'Altaheure. Il n'acceptèrent la quête qu'à condition d'avoir 300 PO pour la mort des voleurs. Archibald accepta mais oublia de dire aux aventuriers d'aller au poste des gardes pour réclamer leur argent avec les preuves. Bref, ça commence bien pour le MJ.

Donc, c'est le matin, il ne fait pas très chaud, tout va bien. Les 3 compagnons décidèrent de passer par la forêt pour gagner du temps. Ils y trouvèrent araignée trachante que Conar tua en 1 coup. « Trop facile. ». Pour le moment, tout va bien.

Dans la plaine, les aventuriers trouvèrent un (une ?) Auroch. Ce fut Kimi qui l'aperçu en premier. Conar, qui est con mais visiblement assez instruit sur les bêtes, dit à Kimi ce que c'était. Kimi et Keld décidèrent de faire un déplacement silencieux pour aller dernière la bête. Seul Keld y arriva. Auroch, ayant remarqué Kimi, le tua en 1 seul coup. Conar, dans les premiers coups, fit un échec critique et cassa son arme. Heureusement qu'il en avait une autre en réserve. Ensuite, Keld arriva à beaucoup endommager l'Auroch. Keld, trouvant ça trop facile, décida de trouver Kimi à terre, et réussit aussi à toucher la bête. L'Homme de Fer (Conar) fit un critique en attaquant l'Auroch et monta d'un niveau. Peut après, l'Auroch attaqua Conar, mais celui-ci fit un échec de parade et s'empala sur son épée. L'Auroch, apparemment en pleine forme, fit que Conar lâcha son épée et, à l'assaut suivant, perdit sa main droite. Quant à Keld, celui-ci réussit à lâcher sa dague lorsqu'il voulu attaquer la bête. Après s'en suit une série d'assaut complètement loupés, que ce soit pour les aventuriers que pour le monstre. Mais l'Auroch réussit à ce planter une de ses pattes dans un de ses yeux, et la bête mouru. Bref, il est déjà midi.

Keld ressuscita Kimi et Conar parti courir à Valtordu pour se faire recoller sa main. Mais celui-ci, tellement intelligent (sans ironie) gueula partout pour savoir où se trouvait le guérisseur car il réussit à se perdre dans ce petit village qu'est Valtordu. Personne ne voulant l'aider, il commença à frapper tout le monde, mais quelqu'un de très gentil voulu bien lui indiquer la direction. Il réussit tout de même à trouver le guérisseur et parti à la taverne pour manger. Il gueula en entrant : « J'ai faim !! ». Mais bon, on lui en veut par, il est bête, c'est pas de sa faute. Il acheta donc un ours à la bière et un saucisson. Il mit du temps à manger et Kimi et Keld commencèrent à s'impatienter :

- Mais que fait-il ?
- Aucune idée, répondit Kimi.
- Il dû s'être perdu pour trouver Valtordu, ou mieux, pour trouver le guérisseur.
- Il est tellement intelligent que à se pourrait. Mais nous, en attendant, on a bien mangé, même si j'ai toujours un peu mal à ma tête.

Lors de la traversée de la plaine sauvage, Conar trouva un rat zombi abandonné. Le rat fit plus mal que Conar lui-même, et il trouva même à lui endommager son armure.

* : anciennement la compagnie des merdeux, nom trouvé par le MJ qui est très inventif.

Conar, après son repas fut très doué et ne réussit aucune attaque contre le rat. Ce n'est que lorsque le rat essaya d'esquiver le coup du Barman, euh... du Barbare pardon (le délire c'est que le joueur qui joue Conar est parti sur Conan le Barbare et à trouvé judicieux d'échanger les 2 dernière consoles de Conan et de Barbare), le rat réussit à se toucher et à mourir. Conar pu donc rejoindre les autres.

Pendant ce petit laps de temps où Conar est allé à Valtordu, il s'est écoulé bien 1 heure. Nos aventuriers marchèrent un peu pour trouver le camp des brigants. Quand ils s'y sont approché, ils décidèrent d'un plan. Après ça, ils passèrent à l'attaque. Keld couru silencieusement vers un mur des ruines. Il réussit vaillamment à l'escalader (encore un peu et il se serait cassé la gueule. Kimi essaya de tirer sur une sentinelle mais apparemment ne sais pas viser puisqu'il loupa tous ses tirs. Conar, gros bourrin que c'est, chargea sur une sentinelle et réussit sans tomber (voir le chapitre 1). Keld lui, ayant eu le temps d'examiner la cour, sauta dans la charrette pleine de paille. Une sentinelle réussit à casser son arme, et l'autre ne tapa pas assez fort pour faire mal à l'Homme de Fer. Keld arriva près de la palissade et l'ouvri facilement. Conar réussit à tuer une sentinelle et Kimi loupa encore une sentinelle. La 2^{ème} sentinelle, elle, ne se laissa pas faire et trancha la main gauche de Conar. Et oui, encore... Conar, fou de fureur, attaque cette sentinelle et elle réussit à casser son arme, elle aussi. Keld arriva et attaque la sentinelle, mais loupa son attaque. Au bout de quelques tours, les sentinelles furent toute mortes.

Les brigants qui étaient dans une des tours arrivèrent. Kimi tira sur eux, Keld loupa son déplacement silencieux, Conar attaqua vaillamment. Pendant l'assaut, un brigant réussit à s'empaler sur son épée. À l'assaut suivant, Conar attaqua une sentinelle. Celle-ci loupa son éprouve de parade et toucha une autre brigant qui creva sur le coup. Le brigant que Conar attaqua meurt aussi. Kimi durant quelques assauts toucha Keld et Conar. Un brigant, vers là fin du combat, réussit à casser la main gauche de Keld. Et durant le tour suivant, il s'évanoui. Et Conar tua le dernier brigant encore debout. Pendant le combat, Kimi passa niveau 2. Il ne manque plus que Keld y vienne lui aussi, ce qui ne va pas tarder.

Rubin, étant occupé à ne rien faire, appela Jeff pour qu'il attaque les aventuriers. Mais il avait oublié que celui-ci était parti faire un raid avec quelques voleurs. Rubin parti donc à l'attaque.

Conar essaya d'intimider Rubin, mais celui-ci n'eut pas peur du tout. Rubin l'attaqua et Conar tomba. Keld fait un déplacement silencieux et Kimi attaqua Rubin mais ne senti rien. Rubin, assez violent, brisa une partie de l'armure de Conar. Et Keld tomba à son tour. Lorsque Conar attaqua au tour suivant, Rubin perdit son arme en essayant d'esquiver. Aussi, le Barbare réussit à trancher une main de Rubin et Kimi faillit casser son arme. Et Conar réussit à tuer Rubin d'un coup précis.

Ensuite, ils fouillèrent le corps des brigants et les chambres, et trouvèrent des choses précieuses ou non. Dans la « salle du trône » se trouva un coffre et Keld l'ouvrit avec la clé que Kimi avait trouvé sur Rubin. Keld fut empoisonné du poison Kirmu et évidemment, commença à faire n'importe quoi. Pour le calmer, Conar trouva marrant de le frapper et de le plaquer au sol, pendant une demi-heure. Pendant ce laps de temps, Kimi trouva 3 chevaux. Quand Keld se senti mieux, il se passa une dispute en lui et Conar et Kimi vint arranger les choses.

Le soir, de retour à Valtordu, Keld alla chez le guérisseur pour regagner tous ses points de vie, il paya, mais vola son argent par la suite. Conar, récupéra sa main (il faut qu'il prenne un abonnement). Tous les 3 allèrent ensuite au Donjon Facile pour vendre tout ce dont ils n'avait pas besoin. Une petite dispute commença dans le magasin, et le marchand trouva l'astuce de la fermeture du magasin. Nos amis allèrent donc voir le vieil Archiboul à la taverne. Kimi étant agoraphobe ne put entrer. Archibald accompagna les aventuriers au poste des gardes pour que ceux-ci récupèrent leurs 300 Po. S'en suivit une dispute car l'employé ne voulait pas donner plus de 200 PO pour cette quête, mais les compagnons tenaient mordicus à leur argent. Archibald décida donc de passer les 100 PO manquant. Kimi, Keld et Conar passèrent ensuite la nuit à l'auberge. Keld trouva le moyen

de encore chouraver la caisse et de récupérer leurs pièces d'or.

Le lendemain, ils voulurent aller au Donjon Facile pour vendre et acheter des objets, mais la porte du magasin fut fermée. Un passant leur dit que le propriétaire été parti loin d'ici, avec toute sa famille, sous prétexte que « que c'est un village de fou ici ». Ils allèrent donc chez le forgeron, mais purent acheter et vendre moins de choses qu'au DF. Kimi voulait que le forgeron lui achète 2 sphères d'or pour les refondre en une épée surpuissante, mais le forgeron ne voulu pas, pour quelque prix que ce soit. Keld n'ayant pu acheter une dague qui se trouvait dans le magasin, essaya de se fofiler discrètement vers celle-ci mais le forgeron le remarqua et Kimi trouva l'excuse bidon de la clé qui était tombé. Le forgeron les foutu ensuite dehors pour avoir la paix.

À peine fussent-ils sortis, que quelqu'un les appela et leur parla d'un vieux messieur qui les attendait à l'arbre du pendu, pour une nouvelle quête : les Impôts de Valtordu.

Conar et Kimi sont donc passés au niveau 2 durant une des batailles. Keld, lui, passa niveau 2 grâce aux points d'expérience de fin de quête. Cette quête, dans la réalité, c'est déroulée en 2 jours, à cause de l'Auroch qui ne voulait pas mourir. Mais on s'est tout de même éclatés. Merci pour ce jeu de rôle avec ses règles à mourir de rire.

Compte-rendu de partie fait le 10/07/2010