

Compte Rendu d'une aventure Les ruines d'Asvaard

Une compagnie sans nom parmi tant d'autres, peut-être un peu plus tarée que la moyenne, a fini le scénario Camp des orcs, non sans quelques problèmes. Après un repos bien mérité, le MJ décide de les renvoyer au casse-pipe, c'est à dire les ruines d'Asvaard.

Le groupe (d'idiots) se compose de :

-Ack' Erhon Svart, un elfe noir de niveau 1 spécial, ce dernier ayant grandi dans la montagne, avec les nains (et ses propres parents, aussi) et par conséquent portant la barbe (postiche), détestant les elfes sylvains et aimant particulièrement l'or, tout en étant relativement chiant. Avec une adresse excellente, un charisme et une intelligence certaine mais aussi un courage moyen et une force à peine supérieure à un navet, il est, soit disant, le chef de groupe, ou en tout cas celui qui l'ouvre le plus et gagne le plus.

C'est officiellement un mage de la terre et officieusement un cas psychiatrique puisque c'est un des seuls tarés en robe à essayer de faire le boulot d'assassin, un magssassin en gros (ouais ouais).

Il a fini l'aventure précédente avec 200 pièces d'or, grâce à un combo faribole-bon charisme et une notion de partage toute personnelle. (qui se résume à « je prends presque tout et je te file une pièce que t'arrêtes de chialer »)

-Antonidas, autre elfe noir de niveau 1, officiellement nécromancien mais qui joue au pyromane. Ami du personnage précédent il n'a malheureusement pas pu participer à cette aventure, devant se reposer suite à une, heu... expérience explosive.

-Lyrro Poigneverte, un elfe sylvain ranger de niveau 1 aussi, mais qui se trouve être particulièrement inefficace à l'arc, malgré la compétence « tirer correctement » et une adresse de 12. D'ailleurs, il est plutôt pauvre niveau caracs, puisqu'il a 12 en adresse et charisme, qui sont ses meilleures scores... Il a aussi 10 en force et courage et le magnifique score de 8 en intell (à noter que c'est également le cas du type qui le joue...) Malgré ça, il rate presque tous ses tirs, les rares qui réussissent faisant les dégâts d'une pichenette, et néanmoins réussit tous les tests de pistage... À noter qu'il a un équipement naze, et est assez pauvre (faut dire que seul quelques jets de charisme l'empêchent de se faire dépecer par les deux autres elfes, relativement elfesylvainophobes) Sinon, c'est plus un boulet qu'autre chose, il sert à faire les tâches ingrates, grimper aux arbres en tant qu'éclaireur, pister, etc...

-Et le groupe est complété par un PNJ (officiellement, mais c'est le perso de notre MJ), la probabilité de survie d'un groupe composé de 2 mages et un elfe ranger pauvre et con étant relativement faible, surtout au niveau 1... Bref, vient aussi Gervais, humain guerrier qui parle presque pas, se prend des remarques acerbes des elfes noirs en raison de sa non-nyctalopie, qui est assez embêtante pour les attaques de nuit, mais qui est tout de même vachement efficace. Sinon, il encaisse plutôt bien et a déjà aidé le groupe dans son premier scénario (là c'est le deuxième, suivez un peu), le camp des orcs. À noter qu'il trimballe aussi deux épées, une à une main à sa ceinture, et une à deux mains dans son dos retenue par une lanière en cuir (Ça fait des armes à trois mains c'est ça ?)

Chapeteur numebour ouane : Où, quand, comment et surtout POURQUOI ?!

Après leur victoire écrasante sur les orcs, encore heureux, le groupe s'est un peu dissout ... Svart est à la taverne, en train de regretter les bières de Mliuej, Antonidas est en convalescence, Lyrro se promène et Gervais aussi mais pas avec le précédent. Alors que le magssassin est en train de siroter une bière, le vieil Archibald entre dans la taverne. Se rendant compte que son ancien employeur arrive, l'elfe l'apostrophe pour lui demander s'il n'aurait pas du boulot pour lui (car un elfe noir snob/nain, dans un village de bouseux, y a pas bon)

Ack: Hep Archibald ! Vous n'auriez pas un travail pour moi ?

Archi: Ben oui, on m'a dit que des bandits se seraient installés dans la région pour détrousser les voyageurs. Ils auraient monté un campement dans une ruine, au Nord-Est.

Hum... (réflexion rapide : un elfe noir contre un camp de bandits, ça vaut pas) Dites, vous savez, je pense que je devrais prendre des débutants sous mon aile, vous voyez pour leur montrer comment il faut faire...

Ben, il y a les trois qui vous avaient aidé à débarrasser le camp orc...

Vous sauriez pas où ils sont ? Enfin, sauf Antonidas, il ne pourra sans doute pas...

D'accord, je vais les chercher.

Bon, on se retrouve à cette taverne dans quelques temps, pour faire un rapide briefing...

Plus loin dans le village, au Donjon Facile, un certain elfe sylvain est en train de faire ses courses, en emmerdant bien le vendeur au passage car ne sachant pas compter (c'est à dire que le joueur mettait deux minutes à savoir combien il lui resterait d'argent) et donc en sortant avec l'aval de ce dernier. Après cet épisode relativement distrayant, Gervais arrive à la taverne et se met à la table de Svart, sur le conseil d'Archi. Les deux attendent.

Bon, il reste l'autre abruti d'elfe sylvain et on pourra partir...

À ce moment, Lyrro entre dans la taverne...

Hein ? Putain, on dirait qu'il suffit que je dise le nom de quelqu'un pour qu'il arrive ici ! Archibald ?

Et donc, Archibald entre...

Eh beh ! Tiens, ils se sont vus, cool j'aurai pas à expliquer à cet imbécile qu'il faut se regrouper.

Archi : Bonjour ! Vous êtes bien Lyrro ?

Lyrro : Oui oui c'est moi !

Bon, j'ai une mission pour vous... Vous vous rappelez de vos anciens compagnons ?

Ah oui ces abrutis !

Hein ? Abrutis ! Il va voir ce qu'il va voir, c't'enfoiré !

Le mago décide donc très calmement et civilement de lancer une bonne bananane sur Lyrro, ça le calmera... Mais bon, pas de chance, fumble et donc la peau de banane traîtresse part se caler sous le pied de la chaise où Archibald s'était assis...

BAM !

(Ah merde, je dois pas me faire repérer...)

Vous allez bien monsieur ?

Oui oui, mon petit... Donc vous vous rappelez de vos anciens compagnons ?

Oui, ces abrutis, je m'en souviens !

(Grrr...)

Donc vous allez repartir à l'aventure avec eux ! D'ailleurs les voilà, je vais tout expliquer...

*Ainsi, les trois glands à la même table, Archi commence à expliquer la mission, malgré les questions (légitimes) des deux elfes plutôt curieux (*Attendez, vous dites qu'il y a des ruines dans le coin, vous savez pas de quand elles datent et ce que c'était ? C'est quoi ces conneries ? On peut tranquillement construire un château dans le coin puis le laisser tomber sans qu'un village à dix kilomètres s'en rende compte ?*). Ils se mettent ensuite d'accord sur l'idée de l'elfe sylvain, c'est à dire couper « les cheveux » du chef des brigands comme preuve. Par conséquent après un marchandage du mage, qui demande cent pièces d'or tout de suite et profite de l'âge avancé de son interlocuteur pour obtenir 50 po de plus à la fin, Archibald les quitte en lançant un joyeux « Bonne nuit les enfants ! » qui laisse planer le doute quant à sa chute et ses effets. * Extasyyy **

Et donc le groupe repart vers le donjon facile pour s'approvisionner malgré le fait que Gervais n'ait rien à prendre, au grand damne du vendeur qui reconnaît Lyrro. Heureusement, les bonnes idées de l'elfe noir, la force du guerrier et une corde de cinq mètres ont tôt-fait de calmer le ranger ; qui attend donc dehors, ligoté. Les ventes commencent donc...

« Qu'est-ce que vous voulez ?

Des poignards de lancé. »

À ce moment survient un magnifique blanc, le temps que le MJ et l'autre joueur se rendent compte et assimilent l'idée qu'un mage puisse demander des poignards de lancé. Un mage. Des poignards de lancé. HEIN ?! NOOOOON !!!

Donc après un fou rire généralisé, le vendeur, malgré sa surprise, propose quelques poignards. L'elfe demande bien sûr les meilleurs, logique, puis s'étrangle en apprenant le prix (35 or le poignard) mais néanmoins en achète trois, pour seulement cent pièces d'or (notons qu'il arrive toujours à ses fins lorsqu'il s'agit de marchandage, et qu'il a toujours marchandé d'ailleurs) ainsi qu'une ceinture d'armes pour les accrocher, à côté de sa dague. Après encore quelques demandes, que le vendeur ne put satisfaire (des ingrédients), il achète néanmoins du papier, une plume et de l'encre (qui ne serviront à RIEN). Donc ils sortent du magasin... Avant que Gervais n'y entre à nouveau au nom du groupe qui a oublié une carte du village... Mais il faut bien libérer Lyrro (quoi que ?) et Svart, cet imbécile, trouve le moyen

de s'empêtrer dans la corde en voulant la délier... C'est donc Gervais qui coupe la corde, car il a pas envie de passer la nuit sur une putain de corde (*Dis, tu coupes sur lui hein ?*). Après une estimation (fausse) de l'heure de la part de Svart, ils partent vers les ruines.

Chapeteur numebour tou : Les joueurs sont fous !

Et donc ils sortent du village... Gervais, toujours aussi taciturne, écoute les deux autres parler du pistage de Lyrro... Sur les bottes que peuvent utiliser les bandits. Zarb, mais bon, c'est pas grave.

Quand soudain, le sol tremble, un cri retentit... Tout le monde est sur ses gardes ! Et un arbre s'écroule. Svart, prudent, s'éloigne du côté du sentier d'où est tombé l'arbre, sait-on jamais que d'autres lui tombent dessus... Et un troll berzerk des collines s'avance très discrètement, armé de sa double mortensen ! Il casse l'arbre qu'il a fait tomber, ce qui fait plaisir au guerrier qui se dit que, comme ça, il pourra lui foncer dessus (un peu suicidaire ?) Pendant que Lyrro tire la flèche qu'il avait encochée... et qui rebondit sur la peau du troll. Soit. Donc le mage lance une gifle de namzar qui déstabilise le troll pendant que Gervais le taillade plus efficacement que l'archer. Le combat est engagé, et le troll rate TOUS ses coups. Tous sans exception. Néanmoins, au moment où ce fou furieux de Lyrro lui fonce dessus avec son sabre (perrave, il est pauvre j'vous dit) le ménestrelcide lui freine son élan en tapant juste à côté de lui. Puis après encore quelques coups et sorts, le troll tombe... Donc Svart bondit en avant et lui plante sa dague dans la poitrine (ce qui le tue) puis dans l'œil, on sait jamais. D'ailleurs Lyrro en profite pour planter son sabre dans l'autre œil du troll.

La menace éliminée, les deux joueurs qui ont trop écouté l'épisode 8 d'une série audio inconnue, décident de suivre le sentier du troll (càd tout ce qui est cassé) pour avoir des trésors, ce que n'avait pas du tout prévu le MJ ! Et après quelques heures, nos trois compagnons arrivent à une clairière avec un lac, après encore quelques heures de marche, un camp avec une tente en ruine et une pas trop ruinée. En entrant dans la tente foutue, ils remarquent un pâtre sur le sol, sans doute une victime du troll. Et dans l'autre un dormeur. Après un interrogatoire musclé, il se révèle être un bandit schizophrène, qui raconte qu'il s'est endormi en ville, etc... Et donc Ack coupe court à ses explications (Non, pas le couteau, nonononon ARGH !). Et finalement, de dépit, il décide de camper ici pour repartir le lendemain vers les ruines...

Donc, après un réveil tardif, ils déjeunent et repartent vers le but de leur quête : Les ruines d'Asvaard !

Après quelques heures de marche, ils arrivent à une clairière, et l'on peut voir au loin quelques édifices de pierre pas très soignés...

En avançant encore, ils se rendent compte que devant la grande porte, il y a une sentinelle qui a trop picolé. Ils s'arrêtent donc, et envoient Lyrro grimper dans un arbre pour voir ce qu'il y a à l'intérieur du camp... Lorsqu'il redescend, il annonce qu'il a vu une autre sentinelle sur un mur, et trois gars en train de jouer aux cartes... Donc, le groupe s'organise : ça va chier.

Chapeteur numebour Sri (lanka ?): À l'assaut !

Ainsi, L'elfe noir imagine un plan : il va discrètement se diriger vers la sentinelle, s'en occuper et regarder si l'on peut ouvrir la porte. Tout le monde étant d'accord, il part en essayant de ne pas se faire repérer pour aller près de la porte et de sa sentinelle bourrée.

Malheureusement, il se foire et la sentinelle le voit. Le bandit tonne donc à tue-tête « Hep monsieur ! Vous s'vez, v'devrez pâ *hips* traîner par ici, c'dang'reux, on est des bandits nous ! *hips* ». Svart improvise pour le faire taire, prétextant qu'il compte faire une blague, et l'attirant dans un fourré où il le réduit au silence. Les autres bandits, connaissant la légendaire sobriété de leur collègue, ne s'inquiètent pas outre mesure. Svart part donc inspecter la porte, et n'arrive pas à l'ouvrir.

Il revient vers les deux autres membres de la compagnie, et leur fait comprendre « qu'on aura du mal à ouvrir la porte discrètement ». Il repart donc, accompagné de Lyrro cette fois (malheureusement ?) pour faire le tour de l'édifice, en évitant le mur de la sentinelle. Mais ce dernier foire son déplacement silencieux, et se rend compte qu'un bandit, en regardant par une meurtrière s'est aperçu de sa présence. Heureusement, on lui a précisé que s'il se faisait repérer, il devait se cacher et ne plus bouger, en espérant se faire oublier. Il fait donc un bond en avant pour se cacher dans des fourrés. Ack, qui s'est rendu compte de la bêtise de l'elfe sylvain décide d'utiliser un camouflage de Zubak pour ne pas se faire détecter... Mais, le ranger qui a foiré un jet d'intell, et pas qu'un peu, se met à hurler « AH ! AU SECOURS, J'AI DISPARU ! », ce qui confirme bien évidemment la présence de quelqu'un aux bandits. Mais ils pensent que c'est leur confrère poivrot, et décident donc d'aller le chercher, car il n'a pas l'air en état d'être lâché dans la nature. Pendant ce temps, L'elfe noir explique à son éminent acolyte que c'est un sort, qu'il va le lancer à nouveau et qu'il ne faut pas bouger, et surtout pas hurler. Ils se camouflent donc, pendant que les bandits, au nombre de cinq, débarquent à la recherche de leur camarade. Après avoir passé quelques temps camouflés, ils se rendent compte que les bandits abandonnent et repartent vers le camp. Mais un bandit a changé de vêtements entre temps ! Ce petit détail fait penser aux joueurs qu'une personne s'est déguisée en bandit pour infiltrer le camp. Bien entendu, c'est juste deux bandits différents, mais ils ne le sauront que plus tard. (Et se trouveront bien cons quand même)

Après ces incidents, ils continuent leur tour du camp et voient une ouverture dans le mur, couvert de quelques planches pourries. Le mage donne deux coups de pieds avant d'exploser les planches d'un coup de bâton dedans, qui les fait voler en éclats. Ils entrent donc, et voient une écurie (officiellement salle d'entraînement, mais c'est pareil) avec un escalier pour aller sur le mur où est revenue la sentinelle, et deux portes, dont une donnant sur la cour. Ack part donc sur l'escalier, laissant Lyrro surveiller l'ouverture, et lance un ensablement oculaire de Munff pour rendre aveugle la sentinelle. Une fois chose faite, il incante une gifle de Namzar, histoire de le lancer par-dessus bord. Mais le bandit retrouve la vue, et se rend compte qu'un mec en robe fait des gestes et bruits bizarres. À ce moment, la gifle de Namzar se lance ! Ah ben non, en fait le mage s'est foiré. Qu'à cela ne tienne, il s'engage au corps à corps avec le bandit, le magssassin avec une dague et son ennemi armé d'une épée. Lyrro va

très courageusement « chercher du renfort » en la personne de Gervais, qui est tout de même vachement loin.

Pendant ce temps, après de multiples tentatives du mage d'empoigner son adversaire et de le jeter au bas des escaliers, qui ratent toutes grâce à sa force de crevette (9, tout juste pour ne pas voir de malus de dégâts...) il décide de sauter lui même au bas de l'escalier, en lançant un poignard sur le bandit qui préfère ne pas sauter. Ensuite une furieuse bataille s'engage, que Svart domine. Un bandit, alerté par le bruit sort d'une chambre à côté. Svart arrive enfin à empoigner son adversaire, se colle au mur et place sa dague sous la gorge de son otage, en arrivant à convaincre l'autre bandit qui a foiré un test de courage, de s'arrêter, jeter ses affaires et d'aller dire aux autres bandits que le bruit qu'ils ont entendu n'était rien. Le MJ étant plus intelligent que le joueur, le bandit, sitôt sorti de la tour qui constituait l'écurie, hurle à ses collègues qu'un intrus est dans le camp. Après un « merde ! » magistral, le mage égorge son otage, déjà agonisant, et sort de la tour par l'ouverture (en prenant son poignard quand même, hein) pour aller se cacher dans un bosquet non loin, en jetant le camouflage de Zubak, décidément très utile. Tous les bandits se dirigent vers la tour, puis vers l'ouverture défoncée et se mettent à fouiller les alentours.

Pendant ces événements tragiques, Lyrro et Gervais arrivent. Ce dernier, après un critique à une épreuve de force, défonce la porte d'entrée et ils aperçoivent deux retardataires qui veulent entrer dans la tour de l'écurie. Tout en finesse, le guerrier leur fonce dessus, pendant que le ranger encoche une flèche. Les deux bandits, dont un archer, se préparent à l'assaut. S'en suit un combat rapide, où Lyrro s'illustre par son inefficacité et où l'archer ennemi se tue lui-même, en se plantant une flèche dans l'œil. Les deux opposants réduits en bouillie, Gervais part vers la tour, et Lyrro vers l'autre tour, à l'autre bout du camp, pour « voir ce qu'y a dedans ! ». Gervais arrivé à l'écurie, il prend les planches défoncées par le mage et se poste à une meurtrière, en lançant des planches sur les bandits en contrebas, toujours en train de chercher Svart. Malgré le caractère complètement con de cette idée, il touche un bandit qui subit quelques blessures. Les bandits décident de courir vers l'interstice pour rentrer dans l'écurie et apprendre à ce trouble-fête à lancer des planches !

Ack se rendant compte de la diversion de son collègue, décide de lancer une peau de bananane sur les deux derniers bandits qui entrent par le petit interstice. Bien entendu, il fait un échec critique (il n'a fait QUE des échecs critiques sur ce sort) et une pluie de bananes (la table des critiques parlait d'un sort multidirectionnel, donc... le MJ a improvisé) s'abat sur les bandits, qui se rendent compte que le type qu'ils cherchaient est là bas dans ce fourré. Ils lui foncent dessus, en évitant les bananes. Svart, quant à lui, lance ses poignards sur les deux bandits, et, en visant la tête (malus au jet d'adresse, mais il a quand même réussi) les tue tous les deux au bout de trois poignards. Notons qu'il y avait le bandit qui s'est prit la planche dans la gueule parmi les morts. Le mage fonce vers la tour, en récupérant ses poignards et égorgeant ses adversaires pour être sûr qu'ils ne se relèvent pas.

Pendant ce temps, dans la tour, Gervais a lâché ses planches, empoigné son épée, et fonce sur les bandits qui sont entrés. Lyrro, qui a décidé à mi-chemin de faire demi-tour pour être absolument sûr que son détour ne serve à rien, arrive et décide, suspens, d'encoche une flèche. Le combat fait rage, le ranger est toujours aussi inutile, mais le guerrier arrive à tuer tous ses ennemis, enfonçant sa lame dans le dernier, pile quand l'elfe noir arrive en gueulant

« *Attend ! il faut l'interroger !* ». Après cet épisode où Gervais gagne un niveau, et subit les insultes de ses camarades, le groupe se rejoint et après une rapide réflexion (il est censé y avoir un chef, y en avait pas, on a une écurie mais pas de cheval) décide de s'organiser pour un siège lorsque le chef reviendra sans doute avec sa troupe (supposée en raid sur un village par les aventuriers). Enfin, Gervais va réparer la porte qu'il a défoncée, ce crétin. Svart va fouiller les ruines et Lyrro va transporter les cadavres dans l'écurie pour les fouiller (cet elfe est décidément très étrange, même si c'est le mage qui lui a donné l'ordre).

Ainsi donc, Gervais fait un fumble une première fois pour la porte, et un coup critique lorsqu'il retentera sa chance, avant de partir réparer la « porte » de l'écurie. Lyrro transporte tous les bandits dans la tour, dans la joie et la bonne humeur, et les fouille en trouvant de la merde et des brassards, qu'il met parce qu'il les trouve jolis. Svart passe au crible les ruines, en passant chaque objet à l'examen de Pryaka. Il trouve donc un livre « Le seigneur des agneaux » quelques PO qu'il garde, et un coffre qu'il n'ouvre pas au cas où il serait empoisonné et/ou piégé. Ah, et il trouve aussi un gobelin maraudeur seul dans un lit, qu'il shoote à coup de pied puis égorge (en pourrissant le drap) Lyrro ayant fini son boulot, ils se rejoignent. Svart décide donc de lui faire ouvrir le coffre, mais celui-ci est fermé et le porteur de cadavre n'a pas la force pour l'ouvrir... Ils partent donc fouiller la dernière salle qui se trouve être une salle de torture (*Il est bien cet endroit*) avec une tente. Ils ne trouvent malheureusement rien. Le groupe se rejoint donc, les brassards de Lyrro sont identifiés comme enchanté +1 en attaque et un jet de persuasion les lui fait donner au guerrier qui part pousser un lit pour barricader l'entrée de derrière. Ils cassent la croûte, après une chamaillerie à cause des tours de garde pour surveiller le retour du chef. Une fois fini, ils sont fin prêts à tenir le siège (malgré un certain manque d'énergie astrale pour le mago) et chacun se met à son poste, Lyrro sur le mur Sud qui donne sur l'écurie, Svart sur le mur Ouest qui donne sur l'écurie, et Gervais devant la porte, comme un con, car il a rien pour attaquer à distance.

Chapeteur numebour fourre : Le sièèèège !...

Après un peu d'attente, Les deux elfes aperçoivent une charrette tirée par deux chevaux avec six bandits autour, en comptant le conducteur ! Deux sont archers (en arrière garde), le conducteur a une hache à deux mains, un type costaud qui à l'air d'être le chef se trimbale une épée et un bouclier, et les deux derniers (qui marchent devant le convois hein ?) ont respectivement un sabre et un marteau à deux mains. Ils se gueulent des instructions - les elfes, pas les bandits - car les bandits sont trop loin et savent qu'ils ont laissé leurs confrères dans le camp.

Une fois le groupe à portée, le mage lance un tourbillon de wazaa de telle sorte que les chevaux et la charrette ne soient pas touchés. Bien entendu, une fois que leurs collègues aient fait un baptême de l'air, les bandits se doutent de quelque chose, le conducteur parvient à calmer les bêtes. Les deux archers se positionnent pour toucher les deux elfes qui sont désormais visibles, les deux bandits touché par le tourbillon font le tour de la ruine pour passer par derrière et le conducteur fonce sur la porte, accompagné du chef qui ne voit pas ce qu'il peut faire. Les archers tirent et une flèche atteint Lyrro au cœur ! Mais son plastron de cuir retient la flèche et il s'en tire avec une belle blessure, qui le met K.O. et l'oblige à ramper au bas du mur pour se soigner.

Plus loin... Dans un village paumé...

« Putain ! Z'en avez mis du temps pour revenir !

-Ben... C'est que...

-Quoi ?

-Votre frère est mort.

-Hein ? Encore ? Mais il était en armure complète !

-Euh... Il est tombé de son cheval... dans l'eau.

-Grmbf... Bon apportez-le moi.

-Euh, d'accord !

-C'est bon ?

-Oui oui !

-Bon, je vais le ressuscité. Encore...

-Quoi ? Mais... Vous êtes sûr que c'est une bonne idée ?

-Mais oui, mais oui ! J'y arrive toujours au bout de la troisième fois ! Arbalim Zravlui...

-Oh merde les gars, FUYONS !!! »

Sur un sentier pourri, un cadavre de troll énucléé gît sur la route... Quand tout à coup une lumière jaillit ! Le cadavre se relève ! Il hurle et part dans une certaine direction, armé de sa double mortensen...

Mais revenons à notre compagnie. Donc le mage n'a presque plus d'énergie astrale... Le ranger est agonisant, en train d'essayer d'enlever la flèche planté dans sa chair... Et Gervais fonce vers l'arrière du bâtiment, pour stopper les deux bandits qui sont passé par là, sur conseil du magssassin car, derrière la porte il ne voyait rien ! Une fois arrivé, les planches se

brisent et le bandit au marteau bondit... Enfin, non car il se rend compte qu'il y a un lit, donc il renverse le lit d'abord. Mais Gervais est là et l'empale en deux temps trois mouvements, ainsi que le second qui a suivi le premier ! Bon, il faut dire qu'ils s'étaient pris un tourbillon de Wazaa... Justement...

« L'elfe noir gagne un niveau »

Yeaaaaah ! Ca va chieeer !

Le mage profite de son nouveau niveau et d'une bague d'économie accompagné d'une bague de puissance pour lancer un éclair en chaîne +2 ! Les deux bandits archers, touché, s'écroulent avec un seul et unique point d'énergie vitale restant... Pendant ce temps, Rubin et le conducteur se chamaillent, ce dernier fracassant la porte avec sa hache et une porte ça coûte cher mais bon, il le faut bien pour entrer mais quand même c'est chiant... Bref, pendant ce temps Svart qui n'a vraiment plus d'énergie astral lance une boule de feu mineure sur le bandit à la hache... Mais c'est à ce moment qu'un groupe de moineaux passe et lui chie dans les yeux ce qui résulte d'une boule de feu qui part sur la porte et l'enflamme (sans compter le malus en charisme) Relativement énervé, il décide de partir vers l'écurie pour intercepter le chef qui veut rentrer par là. Gervais, qui était revenu à l'entrée, se poste devant la grande porte et commence à la défoncer aussi parce qu'il en a marre d'attendre et veut croiser le fer.

Dans l'écurie, le magassassin pique une dague pourrie à un des cadavres sur le tas à côté pour profiter de son... Ambidextrie... Oui, un mage ambidextre. Décidément, ce perso est étrange, m'enfin. Le chef arrive et commence à se battre avec Ack. À un moment le mage de la terre, à terre, esquive un coup de son adversaire en roulant et faisant une balayette qui fait tomber le brigand. Bien sûr Ack en profite pour lui sauter dessus et lui planter ses dagues dans les poignets, pour le désarmer (pourquoi pas dans la gorge ? Ne me demandez pas...) mais échoue. Ils se relèvent donc tous deux, mais ! Ack re-réussit à esquiver un coup de son adversaire en lui foutant un marwashigeri dans la gueule et le refait tomber, lui saute dessus et réussit à planter une de ses dagues dans la main qui tenait l'épée... Le bandit lâche donc son arme, que le mage envoie dans un coin de la pièce d'un coup de pied. Décidé à récupérer sa dague, le mage tente de l'enlever du poignet du bandit, mais une fois fait, le bandit résistant lui colle un pain avec cette main. Le combat continue, Rubin tapant donc maintenant à coup de bouclier.

Pour Gervais, la porte s'est enfin cassé et, comme à son habitude, il éviscère proprement son ennemi et ce sans aucune difficulté. Il part donc avec l'elfe sylvain aider l'elfe noir contre le bandit et arrive pile au moment où... Un pan du mur éclate ! Un troll blanchâtre, sans yeux mais avec une double mortensen, sort de cette ouverture, apparemment décidé à casser des gens. Le mage trouve que ça commence à bien faire, et fuit proprement pour aller vers la charrette, prendre son contenu, et sans doute revenir à Valtordu empocher la récompense en utilisant ses compétence d'embobinage pour expliquer l'absence de preuve. Lyrro décide quant à lui de le suivre, pour lui dire que « c'est pas bien de fuir ». Donc Gervais est seul face à un troll mort-vivant énucléé et un bandit, situation plutôt cocasse. Heureusement pour lui, ces deux là commence à s'entretuer, ce qui laisse le temps au guerrier de monter l'escalier et se positionner dans le dos du troll, au moment où celui-ci envoie voler le bandit dans un mur et

le sonne. Gervais saute en avant et plante son épée à deux mains dans le dos du troll qui se débat dans tous les sens pour enlever ce moucheron.

Le fuyard n°1 est enfin arrivé à la charrette (en remarquant l'absence des chevaux, sans doute bouffés, vu ce qui se passait derrière lui) en disant au fuyard n°2 d'aller se faire foutre et d'aller aider lui-même le guerrier laissé seul. Mais Lyrro a le temps d'empocher 10 po d'un coffre de la charrette (qui en contenait 70, je vous avais dit qu'il était pas très aimé) avant de repartir dans l'autre sens. Ack continue à fouiller et ouvre un coffre contenant quelques pierres précieuses. Après un examen de Pryaka critique, il se rend compte que parmi les bijoux, hormis un bouclier, il y a une bague +1 en intelligence qu'il s'empresse de mettre. En continuant sa fouille il trouve aussi une belle dague de luxe, qu'il remplace plutôt que la dague qu'il avait pris sur les cadavres, et une potion de mana qu'il boit tout de suite. Puis il repart vers la tour, persuadé qu'il pourra maintenant vaincre un troll aveugle et un bandit désarmé...

Dans la tour le troll a eu tout le temps de reporter son attention sur Gervais qui a réussi à se décrocher. Mais il rate encore tous ses coups... Pendant que Gervais, lui, passe entre ses jambes et lui donne un coup d'épée à travers le pagne. Heureusement pour le troll, en tant que mort-vivant, il s'en fiche. Mais après, alors que Gervais a réussi à esquiver une attaque à la mortensen du troll, il se prend un coup de pied qui l'envoie dans un coin... Lyrro arrive juste à temps pour détourner l'attention du troll en tirant une flèche qui rate sa cible. L'elfe étant sur l'escalier et donc à peu près à hauteur du troll, ce dernier lui donne un coup. Le ranger qui avait encoché une flèche essaye d'esquiver en gardant sa flèche encoché et donc, bien sûr, il se foire. Il se prend la fin du coup ce qui, au vu de son mauvais état global, est assez négatif pour sa santé, néanmoins il est toujours vivant (mais écrasé contre un mur et bien sonné).

À ce moment, le mage décidé à en découdre, arrive et balance une boule de feu majeure, en utilisant une charge de bague de puissance et une de bague d'économie. Il réussit, elle fait un bon jet, le troll en tant que mort-vivant se prend les dégâts x2 et donc finit en tas de cendre puisqu'il était bien amoché. C'est l'heure de l'ivresse de la victoire :

Ahah ! Bon, c'est pas mal Gervais, tu m'as bien aidé ce coup-ci.

Hein ? Mais putain, tu t'es enfui au milieu du combat et c'est moi qui me le suis farci !

Ca va, je t'ai dit que t'as pas été trop mal ce coup-ci mais ne prend pas la grosse tête...

Allez, je vais être gentil, je vais te filer 30 PO

Que ça ?

Ecoute, c'est la moitié de l'argent que j'ai pris, alors fais pas chier !

En pleine discussion, les protagonistes se rendent compte que le chef bandit se réveille. Ni une ni deux, Gervais s'élanche et l'empale jusqu'à ce que la garde de son épée l'empêche d'aller plus loin.

Mais, c'est quand que tu vas comprendre qu'on ne peut pas interroger un mort ?! J'espère pour toi qu'il n'a pas de trésor caché...

Roooh, ça va... Parlons plutôt du troll, tu l'a pas trouvé bizarre ? J'ai l'impression qu'il résistait mieux aux coups et ne sentait pas la douleur... En tout cas, tu l'as bien achevé...

Il n'avait pas d'yeux ! C'est vraiment zarb.

Et si c'était le troll qu'on a tué hier qui est revenu à la vie ?

Ouais ouais, bien sûr...

D'où tu sors des idées aussi connes ?

Chapeuteur numebreur fail-ve : Enfin la fin

Après se passe l'épisode du partage des bien, où Svart propose au guerrier un bouclier qu'il avait trouvé dans un coffre de la charrette, mais ce dernier n'aime pas les bouclier et est trop occupé à jubiler devant sa nouvelle épée piqué au chef des bandit. Il passe donc son ancienne épée à Lyrro qui décide néanmoins de garder son sabre pour le revendre (une dizaine de PO, il est pauvre ET avare) Ack est bien content de ses différentes acquisition (moult piépièces, une dague de luxe, une bague d'intel) tout comme le guerrier (épée d'artisan renommé, bracelet +1 en attaque...) et le ranger n'as presque rien eu, mais c'est un elfe sylvain donc rien d'anormal. Ce dernier repart donc prendre les nouveaux cadavres pour les mettre sur le tas, une fois que Gervais a décapité le chef bandit pour utiliser sa tête comme preuve. Une fois cela fait, ils cassent la croûte comme avant le siège et partent dormir. Ils n'ont pas été réveillés par une créature vindicative ou un justicier masqué, grâce à l'odeur de cendres de troll mort-vivant et au charnier de douze personnes, dont un gobelin et un décapité.

Ils repartent le lendemain avec la tête du bandit et le coffre de pierres précieuses vers Valtordu. Sur le chemin, un kobold guette... arrivé à leur hauteur, il surgit et cri :

« La vie ou ta bour...se... Ah merde, ils sont trois ! »

Le groupe décide donc de le ratatiner pour passer le temps. Lyrro tire une flèche qui transperce le kobold et racle sur le sol sur cinq mètre, avec la créature embrochée dessus.

Ils n'arrivent pas à y croire, Lyrro a fait quelque chose avec une de ses flèches ! Bon, il faut qu'il le fasse sur un kobold de merde, que le mago finira à coup de boules de feu, qu'il foirera pour la plupart...

Arrivés au village de bouseux, les aventuriers vont vers le bâtiment de la garde pour réclamer leur dû. Svart en profite pour augmenter de cent pièces d'or leur récompense, déjà grande car le garde n'était pas au courant des cent pièces filées en début d'aventure par Archibald. Il prétexte l'extrême dangerosité de la mission, où il y a eu non pas UN mais DEUX trolls, oui deux troll monsieur, sans compter qu'en plus mon camarade ici présent a failli mourir d'une flèche dans le cœur ! Le garde, sans doute de bonne humeur, et sachant que ce n'est pas son argent, donne une prime. Après, Svart partage les quelques 300 po ici donné, en prenant une grosse part... Et là, retentit le fatidique :

Le ranger gagne un niveau

Voilà pour notre partie de jeu de rôle, troisième en tout et seconde pour cette compagnie sans-nom. Nous remercions PoC de ses magnifiques idées ainsi que tous les joueurs qui nous

ont donné envie de charcuter du troll, en racontant leurs propres aventures. Tagazoc à tous ! Enfin, sauf aux elfes sylvains. Faut pas déconner non plus.

Tip : Aucun personnage n'a été favorisé, aucune action truquée – seuls les dés ont décidé - et aucun goblin ne fut maltraité durant cette partie.

Joue avec Flip :

L'une des trois affirmations précédentes est fausse, saurez vous trouver laquelle ?

Pourquoi j'écris encore pour dire n'importe nawak ? parce qu'à la base y avait que 4 lignes sur cette page et ça faisait un peu pauvre...