

Compte-rendu de mission: Le blocus de Valtordu

1°) Les personnages en présence:

- Wilhelm, demi-elfe ranger;
- Arsouille, demi-elfe voleur;
- Srownel, elfe noir mage de la terre, joué comme PNJ (ou plutôt le MJ qui voulait jouer aussi);

Nos trois héros, déjà vainqueurs du «camp des orcs» et de «l'ordre des charcutiers-bouchers-alchimistes», sont tous de niveau 2 (en raison d'un scénario particulièrement stupide qui s'est meublé de terrines maudites et de saucissons parfumés à la fraise tagada, la deuxième aventure de nos trois héros n'a pas été rédigée).

Celle que je m'en vais vous compter est donc la troisième.

Notez que la quatrième ne sera pas rédigée non plus car le scénario dépasse toutes les espérances en matière de stupidité. Il s'agit d'une histoire de pingouins télépathes et télékinésistes qui, sous les ordres d'un empereur manchot, partent à bord d'un iceberg de combat volant pour aller démonter tous les mages de feu de la Terre de Fangh, car ils accélèrent le réchauffement climatique et que ça fait fondre les glaciers.

Enfin bon, passons à la suite.

2°) La mission:

Nos trois héros traînent à la taverne lorsqu'arrive le vieil Archibald qu'ils connaissent déjà plutôt bien.

Il leur propose la mission (voir pour cela le scénario de 7 pages de texte).

Nos héros décident, après un bref passage au donjon facile et sa magnifique vendeuse, de se diriger plein Nord. Si les bandits font réellement un blocus, ils

seront bien interceptés à un moment.

En effet, nos trois aventuriers sont pris en embuscade par une dizaine d'archers qui les encerclent et leur ordonne de retourner à Valtordu. Nos trois héros (dans la merde, certes, mais héros quand même) expliquent qu'ils souhaitent s'entretenir avec le chef des bandits. Après une petite marche (avec les yeux bandés), on les présente à un elfe noir qui se présente comme le bras droit du chef. Le bras gauche se trouve également ici, il s'agit bien sûr de l'ogre avec sa grosse massue.

Après une petite discussion d'une minute lors de laquelle l'elfe noir leur explique que les bandits vont purement et simplement mettre Valtordu à sac, l'ogre s'approche et assomme rapidement nos héros (encore plus dans la merde mais toujours héros).

A leur réveil, ils sont dans une cellule, sans armes ni armures sous la surveillance d'un colosse de 2,15 mètres de haut équipé d'une lance et d'une grosse armure. Ca donne pas envie de s'évader.

Avant qu'ils n'aient eu le temps de réfléchir à leur condition, quatre gardes armés d'épées à deux mains viennent chercher nos héros (mais si j'insiste) et les escorte jusque dans une salle puis ils referment la porte. L'équipement des héros se trouve là. Une fois équipés, nos héros n'ayant pas le choix ressortent par la seule porte ouverte de la salle et se retrouvent dans l'arène. En haut, dans les gradins se trouvent pleins de bandits, des arbalétriers et, sur un trône, un demi-elfe avec à ses côtés l'elfe noir et l'ogre.

Après s'être fait expliqués les règles de la bataille nos aventuriers se dirigent immédiatement vers le fort, emportant l'échelle au passage. Wilhelm et Arsouille se placent en haut de la tour et Srownel se place sur les remparts. Arrivent les ennemis: un nain, un archer et deux aventuriers normaux. L'un des deux commence à contourner, ayant visiblement l'intention de rentrer dans le fort. Pendant ce temps, l'archer leur tire dessus sans aucun résultat et le nain et le deuxième aventurier foncent dans le tas. Malgré des tirs de flèches et poignards de toute l'équipe, les deux arrivent vivants jusqu'à la muraille. L'aventurier protège le nain avec son bouclier tandis que celui-ci attaque la

muraille à coups de hache frénétiques. Arsouille voyant que la situation était mauvaise, décide de sauter du haut de la tour, sur le bouclier. Grâce à un critique d'adresse, il parvient à tomber sans dégâts et en plaçant un coup d'épée à l'aventurier. Celui-ci déjà bien blessé, succombe, et le combat s'engage donc avec le nain. Pendant ce temps, l'autre aventurier avait pénétré dans le fort et souhaitait monter dans la tour. A peine rentré, son capital d'énergie vitale se vit grandement entamé par un glyphe de protection de l'empire Koundar que Srownel avait placé là. Sur un jet de courage réussi, il monta quand même dans la tour et s'attaqua à Wilhelm. C'est à ce moment que l'auroch fut lâché dans l'arène (un peu trop tard malgré tout) et parcouru d'une charge toute l'arène pour aller terminer sa course dans l'archer ennemi qui vola sur plusieurs mètres. L'auroch en furie ne fut même pas ralenti par le piège de boule de feu mineure qui se trouvait sur son passage. Puis il se retourna, cherchant une autre cible, tandis que l'archer se tordait de douleur un peu plus loin. Et là que vit-il? Un petit voleur qui venait d'achever un nain en bas de la muraille.

Arsouille, voyant l'auroch arriver droit sur lui, courut comme un fou et, au dernier moment, plongea dans le trou avec les pieux. L'auroch n'ayant pas le temps de stopper sa course s'empala sur un pieu, perdant ainsi une bonne partie de son énergie vitale. Malheureusement pour Arsouille, ledit pieu n'était pas bien planté et la puissance de la charge était trop grande. L'auroch emporta donc le pieu avec lui et tomba dans le trou, sur Arsouille, qui se blottit tout au fond, soulagé de voir que c'était trop étroit pour l'auroch. Il parvint à sortir sa dague et s'attaqua à la bête par petits coups vengeur malgré l'espace restreint.

C'est à ce moment que les murs du fort ont commencés à brûler. Srownel sauta sans problème du haut des remparts, mais Wilhelm parvint à faire un critique sur son jet d'adresse. Le MJ a donc décidé que Wilhelm était parvenu à emporter et à achever son ennemi dans sa chute (sauvegardant sa dépouille des flammes, ce qui permettrait plus tard de le fouiller). Que voulez-vous? On a la classe ou on l'a pas. Srownel courut immédiatement achever l'archer qui

commençait à se remettre du choc, et Wilhelm partit achever l'auroch agonisant. Puis sur une épreuve de force réussie, il parvint à soulever suffisamment pour qu'Arsouille parvienne à sortir.

Le combat étant enfin finie, ils furent chaudement félicités par le demi-elfe qui avait trouvé le combat très divertissant. Puis ils fouillèrent les aventuriers récupérant une bague d'agilité +1 et une bague d'absorption des critiques (pour le voleur qui n'a pas de points de destin), un casque Lebohaum et un bouclier Saldur (pour le ranger qui joue le rôle de tank dans la compagnie), et des flèches (partagées entre les deux). Tandis qu'Arsouille prélevait les cornes de l'auroch (?), Srownel boudait parce qu'il n'avait rien récupéré.

Ils furent ensuite raccompagnés à leur chambre (sans leur équipement) et le « jeune » de 17 ans prit la relève en leur expliquant qu'il était chargé de prévenir le grand en armure s'ils parvenaient à ouvrir la cellule (dissuadant ainsi Arsouille de faire usage de sa baguette de Zorlaki qu'il était parvenu à conserver).

Après quelques heures de repos et un repas (où Srownel a consommé son fameux saucisson parfumé à la fraise tagada), l'équipe a ensuite emprunté le tunnel d'évacuation des déchets en étant bien conscients qu'il s'agissait d'un piège puisque le garde n'a pas réagit. Après la fouille de toutes les cellules et la récupération de la terrine qui n'a pas provoquée la boustifflasse malgré sa consommation en deux fois par Wilhelm (foutu chanceux), nos héros toujours sans armes ni équipement arrive dans la salle gardée par les deux gobelins.

Nos trois héros foncent donc sans prévenir, même le mage qui n'avait pas envie de gaspiller ses sorts pour deux gobelins qui n'avaient même pas l'air dangereux. Wilhelm à d'abord sauté sur celui avec une dague et un bouclier et lui a asséné un magnifique croché du droit. Puis Arsouille à bondit sur le deuxième et grâce une réussite sur l'épreuve adresse/force est parvenu à l'attraper et le jeter sur son compagnon, les précipitant tous les deux à terre. Srownel a alors tenté d'étrangler celui avec un bouclier tandis que Wilhelm lui maintenait les bras et les jambes. Arsouille quant à lui, a écrasé la main de son goblin pour qu'il lâche son épée et l'a ensuite ramassée laissant donc le

pauvre gobelin à main nue. Srownel avait malheureusement lâché prise mais Wilhelm maintenait toujours le gobelin à terre, et tandis que le magos lui mettait des coups de pieds dans la tête, notre ranger tentait de lui écraser les parties génitales avec le genoux.

Après réception d'un coup d'épée d'Arsouille, le gobelin désarmé tenta de s'échapper mais un deuxième coup d'épée dans le dos le contraignit à s'évanouir. Wilhelm finit par réussir la castration du malheureux gobelin dans la plus grande souffrance. La douleur était trop importante pour le mob qui s'évanouit à son tour.

Après récupération de l'équipement (c'est mieux que rien) des gobelins, nos héros les achevèrent et sortirent de la salle. Une fois dans le couloir, les ennuis commencent. Ils décident d'aller tout droit et tombe nez-à-nez avec 5 bandits armés jusqu'aux dents, ils font donc demi-tour en trombe, laissant les bandits à leur étonnement. Wilhelm a d'ailleurs bénéficié d'une vélocité de Mazrock car c'est lui qui avait ouvert la porte. Arrivé à la salle suivante, ils récupèrent rapidement leur équipement et barricadent la porte d'entrée avec les meubles afin de ralentir les bandits, puis une fois sortis dehors, ils remarquent les gardes. Srownel décide alors qu'étant proche de la sortie, autant mettre la gomme tout de suite. Un éclair en chaîne +2 laissera les gardes dans l'état de tas de chairs électrocutés, puis le ranger et le voleur achevèrent un archer et un lancier chacun. Puis ils se dépêchèrent de partir sans fouiller car leurs poursuivants venaient d'arriver dehors. Dans leur fuite ils croisèrent les trois gardes de Valtordu qui se mirent immédiatement en posture défensive.

Deux des cinq bandits rebroussèrent chemin mais les trois autres chargèrent. Deux d'entre eux n'arriveront jamais jusqu'aux gardes suite à la réception de flèches, poignards et boules de feu majeures.

Le dernier bandit (dans un état berserk grâce à un critique sur le jet de courage) fonce directement dans les trois gardes et assène direct un critique qui tranche un bars à l'un d'entre eux. Bon finalement, il était déjà blessé et mourut normalement (càd à coups d'épée dans la tronche).

Nos héros rentrent donc à Valtordu escortés par les gardes. Une fois le vieil Archibald retrouvé (à la taverne) il leur explique la situation et leur explique ce qu'ils doivent faire maintenant (malgré l'évident mécontentement des aventuriers qui découvrent qu'ils ne seront pas payés pour leur passage chez les bandits). Il passent ensuite faire un tour au magasin où Wilhelm achète une épée 1 main d'artisan renommé. C'est à dire AT +1 (ce qui lui permet d'annuler le malus du à son bouclier Saldur) et PRD +1 ce qui achève de le transformer en un véritable tank doté d'une parade au score exorbitant pour un niveau 2 (ben oui un bouclier Saldur plus une épée qui confère +1 à la parade, on rigole plus là).

Puis ils vont voir Archibald qui leur montre le tunnel. Avançant sans aucune précaution ils arrivent jusqu'à la porte que Srownel ne parvient pas à identifier comme étant magique (échec à l'examen de Priaka). Arsouille s'avance donc pour crocheter la porte et nous fait un magnifique... échec critique. 4D6 X 3 dégâts. Grâce à une chance exceptionnelle sur les jets de jets, notre voleur (sans points de destin rappelons-le) s'en sort avec quelques points de vie. Malgré ses blessures il ne manque pas de hurler sur Srownel qui n'a pas réussi à repérer le Claptor de Mazrock. Des premiers soins, un potion et une armure de Fulgör plus tard (ça a quand même monté ses PR à 7) ils reprennent la route avec un voleur pas en pleine forme.

Je saute les détails scénaristiques et passe directement au combat final. L'elfe noir s'est fait sauter dessus et n'a pas eu le temps de lancer ses poignards de jet. Quelques boules de feu majeures (du magos), poignards (du voleur) et critiques (du ranger) plus tard, l'elfe noir succombait sans avoir posé de problèmes (ouiiiiinnnn, mais pourquoi ils passent leur temps à démonter mes boss à coup de critiques?). Le maire réanimé leur a offert 350PO /personne et nos aventuriers sont partis à la taverne.

Vint alors la question de l'expérience de fin de quête. Je propose 40 XP/personne mais Arsouille parvint à négocier 45. Il ne pourra s'en prendre qu'à lui-même s'il est jaloux car ce petit supplément m'a permis de placer un:

« l'elfe noir gagne un niveau ».

Cela m'a permis de monter son score d'adresse à 14 et de développer la compétence « ambidextrie ». Avec récupération des deux dagues de luxe du boss qui ont d'ailleurs fournies des bonus d'AT et surtout de CHA (le CHA est le seul point faible de mon elfe noir). Le malus de PRD fut comblé grâce au bracelet de PRD +2 de Galdaz trouvé sur le boss.

A partir de maintenant, ça va ch... !!!!

Cette partie fut une succession de gros fun (surtout le voleur coincé sous l'auroch, on est pas près de l'oublier), et en plus, je suis niveau 3 talatatata, je suis niveau 3! Je vais faire un carnage!!! YAHOOOOO!!!!

(Il est évidemment à noter que tout ça c'est pour faire du contenu, car l'une des grandes règles de la vie dit que lorsque vous faites un compte-rendu de JdR, il n'y aura qu'une seule ligne sur la dernière page.)

Alors bon voilà, je saute des lignes, j'écris des trucs sans importance et je suis presque parvenu jusqu'à la moitié de la page. C'est déjà pas mal.

Bon allez, bonne journée à vous, et puis, tagazoc si jamais vous avez fait un échec critique face à un Claptor de Mazrock.