

Nahenlbenuk, Les ruines d'Asvaard

Avec :

Brodgenn, le nain guerrier qui aime l'or et les haches. Niveau 1

Rüingørr, Le barbare guerrier aux muscles saillants. Niveau 1

Note du MJ :

Ici j'incarne le rôle de Rüingørr pour l'initiation du joueur, histoire de lui donner un coup de main !

Nos caractéristiques sont assez hautes pour se permettre d'être bourrin : le barbare : 13 COU, 10 INT, 10 CHA, 12 AD, 13 FO

le nain: 13 COU, 9 INT, 9 CHA, 12 AD, 13 FO

Nos Aventuriers sont à la place des pendus de Valtordu quand le vieil Archibald vient les voir...

Il leur propose de faire place nette aux ruines d'Asvaard où sévit Rubin Debnah, un fameux brigand, chose qu'ils acceptent, ils font donc le plein de victuailles et partent à l'aventure.

En chemin ils tombent sur 3 bandits, après une parodie de stratégie ils décident de foncer dans le tas ! Le barbare réussit par son intimidation à faire fuir l'un d'entre eux puis ils moulinent dans le vide un moment ... Et massacrent les malandrins, le barbare ruinant son épée dans la bataille, il finit son brigand à main nue. En les fouillant, le barbare récupère une épée semblable à son ancienne.

C'est donc un peu plus tard que nos bourrins arrivent aux ruines, le nain décide d'aller explorer l'endroit mais se foire et est repéré, il esquive la flèche que lui tire la sentinelle et se barre en courant, le barbare exaspéré par son incompetence y vas et, lui, réussi puis reviens expliquer l'agencement l'endroit son camarade.

Ils veulent passer par le rafistolage en bois de la tour nord mais le barbare se rate critiquement en discrétion et attire des bandits : un archer et trois combattants ils les massacrent proprement jusqu'au moment où ... le nain se fait transpercer un organe vital, et le barbare tente de toucher un ennemi en lui lançant son épée dessus (et le rate bien entendu), mais qu'importe, un bourrin s'avate aussi bien à mains nues, il finira le dernier brigand d'un (très) puissant coup de genou dans les parties. Ils s'en vont clopin clopant (en transportant autant de cadavres que possible pour les fouiller en paix) et rencontrent un guérisseur ambulancier.

Note du MJ :

Ben ouais j'allais pas laisser le nain comme ça sinon ils seraient mort avant d'arriver à Valtordu, en plus le pauvre n'a pas de Points de Destin et c'est l'initiation du joueur donc c'est bof de mourir comme ça ...

Ce dernier accepte de soigner le nain en l'échange de 20 PO (un nain, même presque mort, continue de marchander !) et d'une escorte jusqu'au village, en route ils croisent 2 bandits qui seront occis rapidement, le guérisseur les récompensera par un soin gratuit, ils vendent alors quelques équipements et repartent au combat !

Note du MJ :

Au final cette mésaventure leur a permis de rentrer faire le plein de PV, et de pouvoir tuer un nombre de bandits logique pour une bande organisée, comme quoi, des fois les dés font vraiment bien leur travail !

Ils retournent aux ruines et le nain inspecte l'endroit, il y a trois ennemis autour d'un feu, il arrivent cette fois discrètement au rafistolage en bois, que le barbare détruit dans le plus grand bruit (pas discret pour deux sous le barbare), attirant les bandits, pas le tant de réfléchir : CRÔM !!! YAAAH !!

Le combat débute bien quand tout à coup Jeffe se met à réussir ses attaques et coupe le pied du nain (encore !) qui finira le combat ainsi, après avoir massacré et fouillé les bandits, Rubin sort de sa tour en grommelant "Mais c'est quoi ce bordel Jeffe ?! Plus moyen de dormir ici !"

Le barbare le charge en tentant une intimidation mais le chef n'en a que faire et riposte, les aventuriers ont alors quelques difficultés car le chef est très habile mais il déchanté vite quand le barbare lui touche un organe vital comme un bourrin (qu'il est) et lui enlève d'un coup plus de la moitié de ses points de vie, le chef fait alors un échec critique à son épreuve de courage et tombe dans les pommes suite au coup, le nain se fera alors un plaisir de lui couper la tête en s'exclamant "Pour mon pied raclure !".

Ils fouillent le camp et le nain se retrouve avec une hache à une main et un bouclier, alors que le barbare prends une épée à deux mains et une bague, qu'il revendra 1200 PO car elle est magique et que "c'est pour les tarlouzes !"

A Valtordu, ils font alors le plein de matériel en prévision d'une prochaine aventure !