

Les ruines d'Asvaard

Voici un compte rendu de notre première partie. J'ai voulu faire un petit scénario de deux-trois heures, histoire de se familiariser avec les règles.

Le groupe :

- une magotte demi-elfe pas bien vaillante, mais plutôt agile et futée (donc une certaine prédestination à la magie de combat), et au charisme moyen.
- un voleur demi-elfe, assez malin, au charisme et à l'adresse impressionnants et disposant de la force et du courage propre à ces origines paternelles (elfiques quoi!).
- une prêtresse de Slanoush semi-homme, au physique avantageux et à l'intelligence moyenne. Elle est suffisamment courageuse pour foncer vers les ennuis, mais n'a pas forcément la force ni la dextérité pour s'en sortir après.
- un paladin de Dnul humain, aux caractéristiques fort honorables, à l'exception de sa dextérité qui ne l'autorise pas à faire dans la dentelle (ça tombe bien, il n'en n'a pas vraiment l'intention).

Rencontre avec Archibald :

La compagnie formée sur le tas suite à leur rencontre au bureau des propositions de quêtes se fait épingler par le vieil Archibald qui leur énonce son problème : un brigand et sa bande détournent les marchands qui arrivent à Valtordu pour la fête du boudin dont les préparatifs occupent une grande partie du personnel de la ville. Il a donc besoin d'un groupe d'aventuriers pour s'en occuper. Nos quatre clampins ne se font pas prier, ravis de pouvoir se rendre utiles.

La prime qu'il leur propose allèche tout le monde, sauf la hobbit (qui a été naine dans une autre vie, il faut le noter) qui juge qu'une petite rallonge est parfaitement envisageable, même pour des débutants, à condition de se donner la peine de négocier avec le vieil homme et de jouer sur la corde sensible. Une déconcentration mammaire plus tard, le salaire prévu de 200 po passe à 230 pour le groupe entier. La prêtresse essaye de pousser le bouchon en réclamant une avance, mais le vieil Archibald, les oreilles encore rouges, refuse en bafouillant. Il les abandonne alors en leur souhaitant bonne chance.

Quelques courses avant de partir à l'aventure :

Après avoir considéré leur matériel respectif, les aventuriers se donnent une heure pour faire un petit tour en ville et compléter leurs équipements avec les quelques pièces dont ils disposent.

Le paladin achète un stock de pulls roses à pâquerettes pour cacher son plastron de cuir moche, préférant le ridicule au malus en charisme. Finalement c'est tout aussi moche comme ça, et son charisme n'aura pas évolué d'un poil (bien que le maître que je suis ait hésité à lui enlever un peu pour le côté ridicule ajouté au drôle d'aspect que doit donner un pull rose en grosses mailles de laine par dessus un plastron métallique). Ne trouvant pas d'épée à deux mains de meilleure qualité que la sienne dans ses moyens, ni d'autre pièce d'armure qui ne réduisait pas à néant son adresse ou son charisme, il entre dans la taverne du chien qui pleure et s'installe dans un coin peu éclairé et à peu près calme au pied des escaliers qui mènent aux chambres pour se lancer dans un hommage rapide à son dieu.

Le voleur tente de son côté de négocier le prix d'un assortiment de poignards de lancer et repart bredouille, suite à une tentative grotesque de marchandage qui a plus irrité le commerçant qu'autre chose et aura transformé un geste commercial plutôt généreux en un bon vieux "si t'en veux pas, passe ton chemin!".

La magotte fait le plein de provision (principalement de boudin au sang de mouton, que certains marchands bradent avant la foire pour attirer les clients) pour s'assurer au moins une journée tranquille, ne sachant pas combien de temps de marche les attendait.

La prêtresse cherche une chambre dans la taverne pour prier et rendre hommage à Slanoush (seule dans un premier temps). Le prix des chambres à la nuit rédhibitoire (elle n'a besoin d'être au calme qu'une heure) malgré les efforts du patron pour lui proposer une réduction au prorata de la durée moyenne d'une nuit à Valtordu et du caractère inhabituel de sa requête ne lui convenant pas, elle décide de s'avancer parmi les tables et de chercher un type prêt à lui faire partager sa chambrée contre une demi-heure de plaisir non payant. Le pigeon trouvé, elle essaie de le détourner une fois son affaire réglée. Elle se fait repérer la main dans le sac, malgré ses efforts pour détourner l'intention de son bienfaiteur ("tiens-toi face à la fenêtre et ferme les yeux. Je vais te faire un truc super sympa, tu m'en diras des nouvelles."). L'homme n'est pas dupe suffisamment longtemps (il a même un gros doute quand il entend le son des pièces dans sa bourse qu'il avait rangée dans la poche de sa veste) et sort

en trombe de sa chambre, pantalon aux chevilles et sa chemise en guise de pagne, à la poursuite de la hobbit qui descendait l'escalier au pas de course. Se tenant à la balustrade, il hurle aux clients attablés d'arrêter cette "fille de mauvaise vie" (censure oblige...) qui a tenté de le détrouser. S'en suit une grande démonstration de charme et de plaidoirie théâtrale, afin d'essayer de semer le doute dans les esprits masculins de l'assistance et de fuir discrètement. Son charme agissant, les mâles présents dans la salle se retrouvent moitié ahuris devant ses atouts mammaires mis à contribution et complètement perdus dans le déluge de phrases incohérentes qu'elle déverse, en partie couvert par les insultes de sa victime (note, le paladin, caché derrière l'escalier qui avait tenté de faire payer la passe au pigeon fut bien heureux que la semi homme fasse diversion, ce qui lui permit de retirer discrètement ses fesses de là).

Sur le trajet :

Une fois rassemblés à la sortie de la ville, les aventuriers décident de longer le bosquet de Gnoulouf par l'Est en suivant la route. Ils croisent un scorpion, posé là par le destin désireux de tester leurs capacités, qui tentait de traverser la voie aussi rapidement que possible. La majorité du groupe décide de lui laisser le temps de passer tranquillement, contrairement au paladin, ravis de pouvoir taper sur quelque chose d'assez petit. Le combat est un peu laborieux, mais il finit par toucher l'insecte avec son épée à deux mains, dont le seul poids suffit à le tuer.

Derrière le bosquet, ils rencontrent trois gobelins maraudeurs à la recherche du reste de leur groupe. A la vue des aventuriers, ces derniers décident de charger, plus par habitude que par conviction. La magotte se dit alors que c'est l'occasion d'essayer son premier sort. Elle prépare rapidement un cône de glace, qu'elle parvient à lancer avant que les peaux vertes ne soient sur elle. Le sort est un échec critique qui se transforme en dérivation entropique provoquant un cataclysme de glace et de lames prenant l'aspect d'une sphère de plusieurs mètres de diamètre. Les joueurs s'éloignent rapidement et constatent avec crainte et admiration l'ampleur des pouvoirs de la sorcière (étonnée elle aussi de ce qu'elle a fait, mais qui n'en laisse rien paraître pour autant). Les trois gobelins sont bien sûr changés en givre.

Arrivée aux ruines :

Les joueurs font le tour de l'édifice dans un premier temps, en faisant autant de bruit qu'un régiment d'alcooliques en armure de plaques qui voudraient transporter une cargaison de vase en porcelaine à cloche-pied. La prêtresse de Slanoush fini même par tomber dans un ruisseau derrière les ruines alors qu'elle fouinait en bas des murs. Elle décide de profiter de cet avantage esthétique ("ho ! Ma tunique est toute mouillée !") pour frapper à la porte de la palissade et tenter un numéro de charme qui permettrait au groupe de forcer l'entrer ou de s'infiltrer derrière elle pour une intrusion discrète. Résultat, un bandit avec une forte odeur de graillon et d'alcool, pensant que la chance lui souriait à pleines dents, la fait entrer en catimini après l'avoir observé de pieds en cape et referme la porte consciencieusement, s'assurant que personne à l'intérieur ni à l'extérieur ne le voit, faisant ainsi foirer la ruse de nos aventuriers. La hobbit tente de pousser rapidement une buche pour maintenir la porte entre-ouverte, sans succès. Ses compagnons la voient donc entrer dans les ruines et se retrouvent un peu couillons, toujours dehors sans plus de solution pour entrer qu'auparavant (et en plus une coéquipière seule enfermée à l'intérieur, elle !).

La prêtresse se fait accompagner dans la tour nord par son compagnon du moment et le questionne sur le nombre et l'armement des autres bandits. Elle essaye également de tirer profit des bonnes intentions de l'alcoolique pour tenter de soutirer quelque collier ou bijou de valeur de leur butin. Après une réflexion aussi rapide que les promesses de la hobbit sont perverses, il l'amène dans la cache où les bandits stockent leur butin et commence à farfouiller pour s'attirer les faveurs de la belle. Son absence se fait remarquer par ses compagnons qui se demandent ce qu'il peut foutre tout seul. Les quatre soiffards déjà bien imbibés viennent voir dans la tour ce qui peut l'occuper plus que le tonneau de bière à la cerise récemment volé et le retrouvent à genoux devant deux grandes caisses de bois, le nez dans le grisbi. L'étonnement tourne rapidement à la bagarre quand il leurs explique naïvement qu'il cherche un collier en or que le chef s'était réservé, qui laisse trois des cinq bandits au sol après quelques secondes d'échanges d'insultes et de coups maladroits (la prêtresse se fait d'ailleurs un plaisir sadique à les égorger un peu plus tard, avant qu'ils ne se réveillent).

Les autres aventuriers qui ont donc dû se débrouiller seuls et rapidement (dans l'intérêt de leur coéquipière) se lancent dans une opération de creusement de cervelle et décident de fabriquer un grappin avec la corde et l'épée pourrie du voleur, puis de tenter leur chance en la calant entre deux piliers au sommet de la palissade. Le premier lancé réussit magistralement et la corde s'enroule autour du coup de la sentinelle qui s'était assoupi. Les trois aventuriers empoignent la corde et grimpent ensemble jusqu'en haut des remparts où ils trouvent le pauvre homme affalé et avec un teint de schtroumpf et la langue violette.

Ils se félicitent brièvement de cette élimination propre et silencieuse de la sentinelle et analysent la situation. Ils décident de charger rapidement les deux brigands encore assis autour du feu, signal du départ d'une grande cafouillade au milieu des ruines.

Le paladin charge en premier et se prend les pieds dans sa cape à quelques mètres de sa cible pour finalement se vautrer sur sa propre épée et se poignarder (ou plutôt s'empaler) au cœur. Cela lui permet de rendre une rapide visite à son dieu avant que l'usage d'un point de destin ne le ramène à la vie. La magotte (sous l'insistance nerveuse du voleur) parvient à lancer un cône de glace bienvenu, après une tentative de boule de feu dont l'effet fut comparable à l'éternuement d'une souris fiévreuse et détourne l'attention des deux bandits du paladin en piteux état. Le voleur tente alors plusieurs approches pour finalement se crever l'œil gauche à la dague, puis se tranche un doigt en parant l'attaque de son adversaire (il a même failli se crever le 2e œil de peu, ce qui provoqua un fou rire général autour de la table).

Finalement et malgré l'entrée en matière difficile des aventuriers, les sbires sont défaits, dans la plus grande douleur (principalement celle du voleur) à grand coup de gifles de Namzar et de fouet psychique, sous les yeux embrumés du paladin un peu impuissant.

Alerté par le raffut, Rubin sort de sa salle du trône et se dirige en hurlant après ses hommes vers la deuxième tour. Les joueurs qui l'entendent arriver, ferment la porte et se placent en embuscade derrière, une fois que la hobbit ait lancé un dernier fouet psychique qui lui hôte presque la moitié de ces PV (fouet qui devient rapidement le jouet favori de la prêtresse). Fou de rage, il fonce vers la porte, l'enfonce et se fait tomber dessus par les joueurs estropiés et affaiblis ... Qui se débarrassent de lui en un tour... Bon ...

Une fois les cadavres rassemblés et la tête de Rubin mise de côté comme preuve de leur succès, les aventuriers terminent de rôtir le cochon de laie à la broche que surveillaient les brigands quelques minutes plus tôt, récupèrent toutes les richesses qu'ils trouvent et troquent entre eux objets utiles et autres soins. La hobbit a pu mettre à profit ses dons de cuisinier pour requinquer ses compagnons de route, puis le paladin a exigé de dormir sur place, ce qui convint tout à fait aux autres.

Le retour à Valtordu le lendemain se fait sans accro, sous les plaintes du paladin qui juge sa nuit trop courte, hormis l'attaque de quelques coyotes, attirés par les cadavres empilés et les restes du cochon à la broche. La prêtresse et le paladin y trouvent une agréable occasion de gagner facilement un peu d'XP, et règlent rapidement la question.

Nos aventuriers, une fois passés au poste de garde et empoché leur récompense (sans revalorisation du montant prévue, sacrée hobbit !), ont donc pu vendre ce qu'il ne leur était pas utile et acheter du matériel de meilleure qualité. On notera par exemple, le paladin qui s'est acheté une épée à deux mains moins pourrie, histoire de faire du dégât aussi aux ennemis et le voleur qui a investi dans un arc court et quelques flèches, un peu échaudé par son expérience du corps à corps.

Voilà pour la petite histoire.

Merci beaucoup pour ce jeu gratuit et dont nous suivons tous l'univers depuis au moins cinq ans. Le rôle-play et les règles sont vraiment poilants et c'est bien la première fois qu'on a autant rigolé pendant un jeu de rôle !