

## Compte-rendu de partie JDR Naheulbeuk – le camp des orcs

Tagazok à tous les lecteur de ce parchemin, achetable dans tous les magasin Donjon Facile du coin . ce parchemin au allure magique raconte l'histoire de deux aventuriers ~~na à ch~~ débutants, donc de niveau 1 :

-Un Haut-Elfe mage généraliste plutôt gâté par la nature (COU 11; INT 13 ; CHA 12 ; AD 12 ; FOR 10), bien équipé dû à ses pièces d'or ~~volées~~ gagnées légalement (ou presque) pendant sa jeunesse,

-Un Nain guerrier pas très charismatique (de toute façon, un nain charismatique, t'en à déjà vu toi ?) mais doué pour le combat (COU 12 ; INT 10 ; CHA 9 ; AD 10 ; FO 12), mais malheureusement avec des outils de mineurs en guise d'armes,

Tout commença (à la taverne bien sûr) à peu près bien, pour pas dire mal, le nain avait soif, et l'elfe voulait voir les filles de la taverne danser sur la table (va savoir pourquoi, sa doit venir de ses expériences dans la vrai vie) . Le tavernier, de mauvaise humeur aujourd'hui (Pas de chance pour eux) leur sert à boire (de l'eau pour le Haut-Elfe, il digère mal la bière), le magicien, sûr que l'aubergiste avait mis du poison dans son verre, déclencha un bataille d'ivrognes . Suite à un mémorable combat (Sans le patron de la taverne partie remplir ses futs, heureusement pour nos deux ~~ouillons~~ héros (du samedi, et pas du dimanche, bah oui dimanche le nain devait allée voir son banquier) le noble (enfin, vieux) Archibald contacta le guerrier qui paraissait le plus fort (le nabot quoi) pour lui proposer la mission (voir le camp des orcs) mais leur conseille de prendre un autre aventurier avec eu (Bah comme dit Lafoune, c'est meilleur à plusieurs).

Le nain sûr de lui demande une paye d'avance au vieux (test de CHA avec un nain, c'est risqué) qui lui donne un bon coup de bâton sur le crâne (fallait pas faire d'échec critique aussi), puis s'en va en déclarant qu'ils aurait leur paye si ils la méritaient . Le Haut-Elfe décide d'aller parler au forgeron pour le prendre dans la compagnie (suite à un coup critique sur son jet de charisme, la fille du forgeron est folle amoureuse de lui), il accepte tout de suite en voyant le magicien dans sa belle robe neuve .

Tout ce petit monde sort donc de la ville, au bout d'une heure ils se rendent compte qu'ils n'ont aucune idée de l'emplacement du campement, retour en ville pour parler aux gardes . Un fois renseigné, les aventuriers décident de partir, sauf le haut-elfe qui pense qu'il est trop tard pour partir et qu'il ne partira que le lendemain matin (mais quel chiant celui-là). Suite à une nuit à l'auberge (si si, la même que celle de la bataille du début) les aventuriers partent le matin après que le magicien (de pacotille) aille révisé ses (foutus) sorts (de ~~merde~~) . La petite compagnie c'est perdu dans la forêt pendant 4 heures, avant de trouvé le fameux camp, avec les orcs (J'ai mis 3 orcs, 1 sentinelle et le CHEF) . Suite une heureuse suggestion du forgeron (ha tiens il est toujours là lui), les aventuriers choisissent de prendre les orcs un part un, tout se passe plutôt bien sauf pour le dernier orc qui arrivent à alerter la sentinelle.

Le Haut-Elfe apeuré lance son fameux tourbillon de Wazaa, qui lui revient dessus (pas de chance hein), le nain décide de finir l'orc qui a appelé du renfort avant que sa alerte le CHEF (qui dort dans sa tente), un nouvel échec critique fait qu'il touche le forgeron, qui lui même loupe son attaque sur l'orc . Suite à des coups de manche de pioche du nain, des boules de feu qui ont presque cramé la forêt et des coup de tisonnier du forgeron (plutôt habile au combat celui-là), le CHEF se retrouve seul (dans sa tente) et se réveille, alerté par la chaleur (le magicien a décidé de lancer un boule de feu sur la tente) et court vers le nain, qui lui place un coup critique au manche de pioche qui écrase violemment le crâne un organe vital du CHEF qui décède sur le coup .Le nain décide de lui voler sa cotte de maille(sans manche) pour remplacer son plastron de cuir de base, le haut-elfe à perdu la

belle robe de mage de qualité que j'avais caché dans la tente (fallait pas la cramé aussi), le forgeron trouve 20 PO qu'il partage avec le groupe (20 Po en trois avec un nain, le partage à été long, très long, mais le magicien à réussi à en avoir plus vu que la robe, dont il n'a jamais su qu'elle était là à cramé), les héros ne trouvent rien d'autre sauf un pomme moisie (que garde le Haut-Elfe) et décident de dormir dans les autres tentes des orcs, il repartent au matin (et passe 3 heures dans la forêt) pour arriver en ville. Le forgeron repart dans son magasin et les aventuriers cherchent Archibald, ils empochent la récompense et le nain passe niveau 2 (tatalatata) mais il manque deux points d'expérience au magicien pour gagner lui même un niveau, c'est la qu'il à une idée tordue et plutôt malhonnête : il part chercher la fille du forgeron (toujours follement amoureuse de lui) et l'entraîne hors de la ville pendant que le nain va vendre quelque babioles au forgeron (histoire de l'occuper quoi) . Une fois dehors, loin des gardes, le magicien fait assoir le jeune fille en quête d'amour et lui balance une gifle de Namzar qui la tue sur le coup (Bah un coup critique, sa rigole pas), Le Haut-Elfe, maintenant niveau deux décide de rentrer en ville (il à laisser le corps là comme sa) et d'aller chercher le nain pour allée dormir à la taverne (à 13h00, décidément ils sont étranges ces aventurier), voilà comment s'est terminée cette aventure plus que débile, mais ultra-drôle !

Ps ; Je tiens à préciser que cette aventure à été menée sans Alcool ni autre produit dangereux pour la santé (sauf une orange dans je me suis pris du jus dans l'œil, ça pique !) et que la chambre n'avait pas de moquette,

Pss ; Je tiens à dire merci à POC pour ce merveilleux jeu !