

Le camp des orques : compte rendu de mission.
(Si on peut appeler ca comme ca...)

Personnages :

Twinuts, Haut elfe voleur :

Couard, très habile et avec une obsession pour les dépeçages (sans doute un choc violent dans son enfance...). Disposant d'une fortune moyenne.

Sylphide, elfe noir Assassin :

Particulièrement laide, Mais disposant d'une adresse et d'une intelligence hors du commun. Une passion pour les arbres (quelques affiliations à des elfes sylvains peut-être ?). Fortune assez élevée.

A cause de son agoraphobie, sylphide refusa catégoriquement de se rendre à la taverne de valtordu, forçant les deux aventuriers à errer piteusement un moment dans la bourgade, jusqu'au moment où le vieil Archibald les interpella. Twinuts au départ eu peur du nombre inconnu des orques au camp et sylphide lui reprocha une arnaque (qui, comme nous le savons bien, sont monnaie courante dans la terre de fangh). Les aventuriers acceptent néanmoins, lorsque le vieil homme leur parle d'expérience et de pièces d'or... décidément on les changera jamais les aventuriers...

Après avoir galéré un petit quart d'heure pour trouver ladite forêt et décider de couper par la forêt, ils entendent comme un bourdonnement autour d'eux mais ne s'en soucient guère. C'est alors que Twinuts est violemment frappé par une coccinelle berserk particulièrement grosse. Le pauvre Twinuts laisse quelques points de vie dans cette bataille ridicule, achevée d'un coup d'épée pile au milieu du corps de la bestiole par sylphide.

Après avoir fouillé la dépouille et trouve un os (on ne saura jamais si c'est celui d'un rat digéré ou de la coccinelle), Twinuts décide de monter en haut d'un arbre pour observer en fauteur, mais il se ramasse lamentablement sous les rires de son acolyte. Celle-ci tente à son tour et grimpe avec succès apercevant deux fumées, ils choisissent la plus petite (lâcheté de Twinuts oblige...). Twinuts monte également dans l'arbre, évitant inconsciemment une charge d'un cochon mutant qui s'écrase contre l'arbre et tombe inconscient. Sylphide l'achève d'un gracieux saut du haut de son arbre et l'empale de son épée.

Arrivés près du feu de camp à la tombée de la nuit, ils découvrent trois brigands occupés à dépouiller un malheureux marchand. Après l'établissement d'un plan (foireux), Sylphide utilise sa compétence de bien viser pour assommer le chef en lançant l'os trouvé. L'os atteint sa cible mais alerte les autres gardes.

S'en suit alors un combat aussi brutal que stupide, où les deux compagnons s'acharnent à tuer d'un seul coup les brigands. A la fin du combat, on dénombre trois morts dont un castré (Sylphide n'a pas apprécié le coup de poing...) et un au visage lacéré (Twinuts n'a pas apprécié l'acharnement du chef à lui pourrir ses points de vie...)

Ils récupèrent ainsi quelques armes (dont celle du chef qui s'avère être du chiqué), une terrine, deux fioles de vin, et quelques objets bizarres. Twinuts, qui a visiblement sombré dans une frénésie sanguinaire et oubliant son digne statut de haut elfe, décide de couper le bras du chef

et de le désosser, afin de re-récupérer un os plus dur. Ils s'installent ensuite dans un arbres ou ils passent la nuit et récupèrent quelques peu.

Le lendemain, après avoir désinfectés leurs plaies au vin (c'est malin maintenant ils puent la vinasse) ils se mettent en route vers l'autre camp, leur objectif principal. Maintenant habitués aux arbres, ils décident de faire leur route dans les arbres, ce qui leur évitera de nombreuses rencontres... Pris dans leur vitesse enivrante, Twinuts manque de se crouter par terre arrivé au fameux camp des orques, mais un heureux jet de dés le sauve.

Ils établissent alors un nouveau plan (tout aussi foireux) en utilisant l'os du pauvre brigand, actuellement dévoré par quelque charogne avec ses confrères. Le camp est composé d'un orque éclaireur, deux orques archers et le chef-orque.

Après avoir égorgé dans son sommeil l'éclaireur endormi dans son chariot (ca lui apprendra à faire la grasse mat, tiens), les deux aventuriers repartent se cacher dans les bois et s'efforcent d'assommer les archers à coup de demi-os. Le premier tombe, frappé de plein fouet et l'autre alerte le chef.

Les aventuriers décident de fuir vers la ville mais se font poursuivre par les orques criant vengeance (ou un truc du genre, mais ils ne comprennent pas le langage des orques alors bon...)

Soudain sylphide est interpellé par deux orques élégamment habillé qui lui frappent, on ne sait pourquoi les deux jambes à coup de barres de fer. Twinuts et son amie désormais boiteuse font alors face aux orques et combattent avec la force du désespoir. ils triomphent après quelques jets de dés chanceux et font le tour des cabanes pour récupérer or, armes, saucissons et colliers, se souvenant enfin que ces derniers vont leur rapporter beaucoup.

Arrivés à la ville, ils réalisent le triste état dans lequel ils se trouvent en voyant une pauvre bergère fuir en hurlant à leur approche. Ils décident alors d'entrer dans la première auberge pour boire une pinte de réconfort, ayant oublié à qui donner les colliers pour la récompense. Mais sylphide ne résiste pas à son agoraphobie et fuit se cacher sous un pont en sanglotant. Alors que Twinuts essaie de la réconforter, ils tombent fortuitement sur un garde qui s'apprêtait à les chasser comme des gueux. Ce dernier leur indique alors où donner les bijoux, agrémenté de commentaire peu sympathique à l'égard des aventuriers.

Ils récupèrent leur dû et s'en vont dans une auberge miteuse et donc dépeuplée, où ils rencontrent le vieil Archibald. Celui-ci les félicite et s'en va, visiblement importuné par leur odeur. C'est le lendemain au réveil qu'ils célèbrent, propres et soignés, leur deuxième niveau.

En conclusion, ce fut une toute première expérience, que ce soit pour le MJ ou pour les joueurs, et elle fut couronnée de succès ! (et de ridicule, mais ca il ne faut pas s'attendre à autre chose avec des baltringues pareils)