

Le camp des orcs

Composition de l'équipe

Mon premier joueur, pour la création de son personnage, lance les dés : un 6, deux 5 un 4 et un 1 ! Le haut elfe s'est imposé de lui-même. Comme quoi, la chance des débutants ça marche (en plus il a eu 11 à son jet de richesse...). Il a choisi de jouer un ranger, voulant éviter la magie puisqu'il n'est pas familier avec le jeu.

Mon autre joueur s'est fait un orc complètement bourrin. De métier guerrier, mais il a changé le titre pour tapeur-de-gueules... A eu 10 pour sa richesse. Bon, un orc riche...

L'aventure

L'orc est attiré au village par le festival du boudin tandis que l'elfe voulait seulement s'y arrêter pendant son voyage. Ils sont abordés par le vieux donneur de quête qui leur dit d'aller tuer de l'orc pour des piécettes. Biens sûr ils acceptent et l'elfe piste pour trouver le camp orc. Ils tombent sur deux bandits, dont un qui a une lame dans chaque main. S'ensuivent quelques échanges entre l'orc et son bandit, pendant que l'elfe agitait pathétiquement sa dague afin de toucher le bandit qui lui faisait face. L'orc fait un 20 sur un coup critique et son bandit rejoint le monde des morts aussitôt, que voulez vous, personne ne résiste à une mâchoire fracassée (d'où le nom de son marteau : le péteur-de-gueule) L'autre bandit échoue épiquement son jet de courage et fuit à toute jambe pendant que l'elfe prend son arc et tire dessus. Premier coup, manqué. Deuxième coup : coup critique qui arrache la main du mécréant. Ça, c'est une flèche. L'orc tente de le poursuivre, mais les deux trébuchent et s'écrabouillent la figure au sol. Il finit par réussir à s'enfuir, mais il n'ira sûrement pas loin avec sa main en moins...

L'elfe continu de pister et ils finissent par arriver au camp orc après s'être perdus une heure. C'est là que tout s'est détourné de la quête originale. L'orc décide d'aller parler tranquillement à ses copains de race qui l'acceptent dans leur clan et préparent un raid contre le village. L'elfe lance une flèche sur le chef orc, mais son compagnon réussit, après un jet particulièrement réussi de charisme, à faire croire au blessé que ce n'était qu'un gros insecte. Les orcs partent ensuite s'amuser joyeusement à aller piller du boudin, pendant que l'elfe les suit discrètement. Arrivés au village, la milice sort pour défendre leur cher boudin. S'ensuit un combat entre les orcs et la milice, pendant que l'aventurier bourrin allait manger du boudin et que l'elfe leur tirait dans le dos. Un milicien attaque le casseur-de-gueule, mais se crève l'œil avec un échec critique pendant que l'orc lui écrase sa pauvre gueule au sol, à grand coups poings sur le nez. L'elfe lui casse son arc et décide de charger les orcs, prenant un sabre ayant appartenu à un orc, maintenant mort. Il réussit à en tuer un, mais aussi à se couper un doigt... Le péteur-de-gueule, après en avoir fini avec les miliciens, se retourne contre ses semblables et finit par tuer tout le monde, excepté l'elfe... dommage.

Maintenant le temps de la récompense ! Ils vont voir le vieux pour être payés. Ce dernier paie les colliers ramassés sur les orcs, puis donne un petit surplus à l'orc qui se faisait fort intimidant. Ce dernier finit par tuer le vieux, piller sa maison et, avec l'aide de l'elfe, trouver le contrat de possession de la baraque... Les voilà maître d'une jolie maison perdue au milieu de Valtordu où ils pourront panser leurs plaies. Et voilà que le méchant MJ se demande ce qu'il va faire pour donner des quêtes dans cette ville, sans le vieux qui donne des quêtes...