

La suite des aventures de cette équipe de chic, de choc, de bric et de broc!

2. Le Camp des Orcs.

Les personnages :

TANTAR est un rôdeur prétentieux et obsédé. Né pauvre et bête, son charisme, moyen pâti de vêtements de mauvaise qualité. En plus, il n'a pas d'armure. Relativement courageux, son principal talent est son adresse de 13 qui fait de lui un archer (le meilleur du monde d'après lui). Pour son plus grand plaisir, il est accompagné de deux femmes magnifique :

ANVAR est une guerrière barbare aux caractéristique presque parfaite (12 ou 13, seul l'intelligence est à 10). Redoutable au combat et à l'intimidation, et

FLORENCIA une prêtresse de Slanoush, le « potentiel cognitif » du groupe, principal fantasme de TANTAR.

GATILOU, enfin est un voleur gobelin lâche et assez faible aillant de grands projet et maîtrisant le langage humain parfaitement. Il a tout dans la discrétion (étonnant hein?) (ad 12 + déplacement silencieux + cape et chemise de voleur). Il a également gardé les shurikens des Chapi-Chapo maléfique, ce qui n'augure rien de bon.

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT :

Après une rencontre pour le moins mouvementé impliquant un paysan et un bouc, les aventuriers ont sauvé le seigneur des lieux des Chapi-Chapo échappés du Donjon de Naheulbeuk. Ils y ont gagné un meilleur équipement, de l'expérience et une cabane délabrée.

Depuis ils vivent dans la charmante contrée de Valtordu (« Comment ça vivote? Du tout! Tantar le Magnifique protège les habitants de Valtordu de toutes attaques. »)

Gatilou utilise sa compétence d'instinct de survie pendant que Tantar chasse avec Anvar. Les activités de Florencia semblent mystérieuses, mais elle ne dort pratiquement pas à la cabane. Elle a emmené une fois Anvar lors d'une « séance d'activité nocturne », et cette dernière n'a pas voulu en parler. Les nuits ne sont guère agréables : surtout à cause des odeurs des pieds de Gatilou et d'Anvar. Cette dernière en est bien contente, vu que son odeur repousse Tantar.

Ils ont aussi discuté du nom de la compagnie. Tantar voulait une « compagnie héroïque », mais Florencia et Gatilou n'aimaient pas le nom. Le nom fut finalement « Héroïque et érotique ». ça ne plaisait toujours pas à Gatilou, mais la majorité l'emporta.

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE.

Leur confort fut interrompu (pas trop tôt) par un garçon qui vint les chercher de la part d'Archibald. Ce dernier leur parle de la foire au boudin, d'un bande d'orques dans le bosquet de Gnoulouf et de ce « bon à rien de seigneur qu'est pas chier de s'en occuper et qui me refile le bébé. » Tantar le magnifique est déjà prêt à aller sauver les Terres de Fangh d'un danger incommensurable.

GATILOU : « Au risque de paraître grossier. Je ne dis que nous n'aimons pas rendre service, mais j'avoue que ma motivation est plus efficace lorsqu'on me promet quelques espèces sonnantes et trébuchantes. quel sera le montant de notre rémunération? »

« Et bien, les gardes vous donnerons 25 pièces d'or par orques tués. Comme preuves vous devrez ramener les colliers que chaque orc porte autour du cou. »

TANTAR « Des orcs qui portent des colliers? Le bol! Sinon pas possible de prouver quoi que ce soit! »

Voici donc les braves compagnons qui s'enfoncent dans la forêt, LALALANINANANATALALA. « Ta gueule... Et puis on a même pas d'elfe! ». Donc dans la forêt, en ayant toutefois préféré le chemin jalonné, probablement à cause du manque de confiance en les capacités intellectuelles du Rôdeur. Ils ne tardent pas à sentir l'odeur de la viande qui cuit et à voir de la fumée. Bien entendu, il ne s'agit des orcs et mais de brigands humains, ce qu'ils auraient su s'ils avaient eu la bonne idée d'envoyer un éclaireur. (FLORENCIA « Vous n'auriez pas vu des orcs dans le coin par hasard mes

mignons? »)... Arrivés à 5 points Mankdebol, les aventuriers ont le droit à la 2eme calamité de leur courte carrière (la première avait eu lieu lors de leur rencontre/combat contre le bouc)... le sac de Tantar casse. Calamité sans granitée : il ne perd que des couverts en métal, et il en retrouvera dans le camps des brigands. Mais pour l'instant, les brigands répondent à Florencia en sortant leur armes, Anvar lance son cri de guerre, ce qui intimide les deux sous fifre. Le chef attaque Tantar (FLORENCIA « Quelle idée d'être le premier quand on est archer. » GATILOU « C'est peut être la seule manière de faire justice à ses vantardises. Tant qu'il ne tire pas, on ne peut prouver qu'il n'est pas le meilleur archer du monde. ») qui esquive, riposte et rate. Gatilou rate le premier lancé de shuriken de sa carrière (« Bien la peine de se foutre de mes talents d'archer. »). Le chef bandit réussit ses deux attaques d'après, dont un critique... Sur Tantar qui, de plus, foire son esquive... voilà comment on perd 12 point de vie et son arme en un coup (« Quand on a pas d'armure aussi... »). Finalement, Tantar réussira a assommer le chef (« Même à main nu je reste l'ultime guerrier »). Pendant que l'ultime guerrier ramasse son épée, ses compagnons se dépêchent d'achever l'ennemi à terre pour toucher une part de l'expérience. Ils trouvent 4 pièces d'or, deux épées courtes et un plastron de cuir. (GATILOU « C'est bien beau de faire fuir les ennemis... Mais du coup on ne peut plus piller leur corps. »). Tantar est bien content d'avoir une armure. Il poursuivent leur chemin, menés par le Ranger, qui malgré sa faible intelligence n'a raté aucun des trois jets de pistage. (« Heureusement qu'on ne m'a pas suivi dès le début, sinon on aurait pus se perdre et tomber sur des brigands. »). L'instinct du danger de Gatilou les prévient de la présence d'une sentinelle orque (orque archer 1 de l'extension orque). Tantar s'approche suffisamment près pour lui décocher une flèche et touche. L'orque se touche lui même. Les autres accourent. Le deuxième tir de Tantar le met KO. Florencia tape dessus et l'achève. Il faut dire que la prêtresse s'était pris un point de Mankdebol pour « utilisation d'une *Flagellation Sadique* sur adversaire immunisé à la magie psychique. ». La prêtresse, comprenant que sa magie offensive ne sera pas utile, utilise son *Œil de Slanoush* pour espionner le camps. Elle repère un orc aviné, un armé d'une épée, un armé d'un fléau à 2 mains, un armé de 2 haches et leur chef armé d'une hache à 2 mains. Ils décident alors de faire de la stratégie. « Crom va pas être content. ». Ils décident d'envoyer un appât, qui devra traverser le camps discrètement, pour attirer les orques dans une embuscade.

GATILOU « Les orcs sentent le danger... La discrétion risque de ne pas marcher ».

TANTAR « On va t'envoyer toi.... Tu ne représentes aucun danger de toute façon! »

Ils décident ensuite que Tantar suivra le voleur de plus loin, pour être présent en cas d'échec, et aussi pour pouvoir prendre les orques en tenaille avec son arc. Ils décident également le faire le bon vieux coup de la corde... Mais comme ils n'ont pas de corde, ils en fabriquent une avec les vêtements de la sentinelle et une partie des leurs (en fait, juste la chemise du Magnifique). Ils renoncent à creuser une fosse.

La première partie du plan se déroule bien, Gatilou réussissant son jet d'adresse, réussissant même à donner un coup à l'orque au fléau (et regrette encore de ne pas avoir d'attaque en traitre). Par contre, l'orc aviné suit nettement moins vite.... Tantar arrive et décide de passer à l'action. Il tire sur l'orque saoul et rate. L'orque à l'épée le repère, les autres continuent de courir après le voleur. Après avoir raté ses 2 premiers tir, Tantar transperce un poumon de l'orque à l'épée qui perd conscience. L'orque aviné le rate. Tantar comprend que son adversaire ne risque pas de lui faire grand mal et court rejoindre les autres

Les autres orques suivent le voleur. L'orc ambidextre tombe dans le piège. Anvar charge et blesse l'orque au fléau. Elle se fait blesser par le chef et l'orc au fléau lui casse la main gauche. Florencia rate sa *Déconcentration Mammaire* sur l'orque à terre, Gatilou, lui réussit à lui couper le bras droit, ça lui apprendra à être ambidextre. Florencia lance une *Déconcentration Mammaire* sur le chef orque. Anvar tue l'orque au fléau en lui coupant la jambe (laquelle? On ne sait pas et on s'en fout). Tantar arrive et touche le chef des orques, la prêtresse lâche sa massue. S'ensuit une phase palpitante pendant laquelle je pensais que personne n'allait provoqué le moindre dégât (faut dire qu'avec un orc manchot, un autre occupé à mater la prêtresse qui ramasse sa massue et une barbare au bras cassé...), qui se termine pas une des rares actions d'éclat du voleur qui transperce le cœur de l'orque manchot. Anvar réitère son tranchage de jambe sur le chef orque qui meurt. Tantar tue alors

l'orque aviné d'une flèche en plein poumon.... C'est alors que retentit la phrase que les aventuriers attendent :

« Anvar gagne un niveau. »

« OUAIS »

« Tantar gagne un niveau. »

« Hé hé! Tantar le Magnifique était déjà un héros au niveau 1... Au niveau 2, je vais être un dieux! »

« Gatilou gagne un niveau. »

« Je suis tout à fait capable de me rendre utile... la preuve! »

.....

« Hey et moi! »

GATILOU « Montrer ses seins aux ennemis ne semble pas être suffisant. »

« Ta gueule ! »

TANTAR « Euh.... J'ai mis un orque KO.... Il doit être encore en vie. Contre une nuit avec toi... je veux bien que tu l'achèves.... Ça devrait te donner assez d'expérience pour être niveau 2. »

Florencia presse sa poitrine sur celle de Tantar, lui prend les fesses et dit d'une voie mielleuse.

« C'est vrai? »

« Euh.... <Gloups>. Bien sur. »

« Tu ne le regretteras pas ce soir.... »

Florencia fracasse l'orque à l'épée de plusieurs coups de masse, histoire d'être sûre.

.....

« MAIS MERDEUUUH. »

« Arf, dommage, il doit encore te manquer quelques point d'expérience... Mais ça ne devrait pas tarder. Sinon pour ce soir... »

« Tu peux toujours crever! »

« Hey c'est pas de ma faute... Et puis, par rapport à ton dieu, si ça se trouve ça te fera gagner de l'expérience. »

« Si c'est le cas, j'ai pas besoin de toi. »

S'enfuit la fouille des cadavres des orques (tous très pauvres) et du campement (une cinquantaine de PO, du matos pourri, de la nourriture immangeable parmi laquelle Florencia repère du poivre noir et Potion de réduction des plaies). Ils embarquent le poivre, un gourde de vin de qualité et les colliers. Anvar ramasse la cotte de maille, et ils décident de transporter les armes à deux mains en soulevant la charge à deux. Ils ont de la chance, vu qu'ils ne croisent personnes sur le chemin du retour. Par contre il fait nuit, et ils doivent aller dormir chez eux. C'est alors qu'ils ont une réaction à laquelle ils ne m'avaient pas habitué : ils essaient d'arnaquer les villageois, en fabriquant de faux colliers.... Je fait mine de lancer un dé en leur disant que les colliers sont trop compliqués à recopier et qu'ils échouent.

TANTAR « Ah bah ouais... Les mobs ont tous du matos pourris qui casse si on tape trop fort dessus, leurs armes, dans l'ensemble, sont toutes pourries, leurs nourritures faisandés, ils ont de l'eau croupie dans leur gourde.... Mais leurs colliers sont hyper dur à recopier.... »

Et bien oui mon pauvre Tantinou, ils sont pas bêtes les villageois, ils demandent de ramener des trucs compliqué à copier pour pas se faire arnaquer...

Le lendemain ils vont chercher leur butin et là....

« Florencia gagne un niveau. »

PS :

Les personnages commencent à se mettre en place, GATILOU réussit à être utile au combat, ce à quoi je n'aurait pas cru (il est vrai que j'ai été un peu « gentil » avec son « attire les monstres »). J'ai eu peur qu'ils ne meurent pendant l'attaques des orques, mais non.... Tout ce joue vraiment au coup critique.

Tantar doit être celui qui a gagné le plus de points d'expérience. Il faut dire que pendant les combats il était le plus souvent à une distance raisonnable et tirait à l'arc.... Ayant 13 en adresse il avait plus de chance de toucher que les autres avec une attaque de 8 ou 9.

Le passage de niveaux :

ANVAR a tout misé sur la force et l'attaque.

GATILOU a misé sur l'attaque et l'adresse. Avec 11 en attaque pour toucher et 13 en adresse pour esquiver, mine de rien, c'est un guerrier valable, malgré sa dague qui fait peu de dégât.

C'est finalement TANTAR qui a le plus profité de cette montée de niveau. Même stratégie que Gatilou, sauf que son score de 14 en adresse lui permet de combattre avec une arme dans chaque main, il va devenir un adversaire farouche au corps à corps.

FLORENCIA est la seule à miser sur la parade. Elle a récupéré un point d'intelligence.

Les dés n'ont pas été très généreux au niveau point de vie lors des passages des niveaux...