

Témoignage :JDR Naheulbeuk :Le Camp des Orcs .

Joueurs

Alors il y avait :

-**Gregorsz**,voleur de niveau 3 aussi débile qu'un goblin,mais très courageux et adroit et c'est pour cela qu'il est le **Chef du Groupe**.

-**Darke Vaderth**,ranger également de niveau 3.Il est trouillard (ce qui va lui causer des ennuis)mais son charisme et son intelligence compensent.

-**Galadur**,nain de niveau 1 (ah,les débutants...),comme les autres,même si il est plutôt sympa. Il est fort,courageux et pas très intelligent.Comme le groupe n'était pas grand,j'ai décidé de l'inclure :c'est donc un **PnJ**.

-ET SURTOUT,le Grand Vilain MJ,ValKhor.

Sont absents :Brachus,paladin de Khornettoh,décédé et qui n'avait plus de points de destin (paix à son âme) et Balliür,demi-orque guerrier (qui n'est venu que pour une seule fois).

Le scénario

Les aventuriers reviennent du Donjon de Naheulbeuk (qu'ils ont quittés avant de l'avoir terminé) et,sur le chemin de Valtordu,en longeant le bosquet de Gnoulouf,trouvent un **Chapon Fanghien** et le prennent pour un dragon,même si c'est qu'un piaf.Mais celui-ci les attaque et les aventuriers le trucident vite fait.En rentrant à Valtordu,ils sont appelés par les gardes du village qui les prennent pour des sorciers.Ils les obligent à payer une taxe en prétextant que les magos sont toujours fauchés.Les aventuriers ont donc voulu payer quand même mais les gardes (qui sont pas très malins) ont dit que c'était pas la peine,car,si ils payent,ça veut dire qu'ils sont pas fauchés et que c'est pas des mages...

Ils veulent aller boire un coup à « La taverne du chien qui pleure »,en pensant y trouver le vieil Archibald,qu'ils connaissent bien.Mais le patron est chiant et un vieil ivrogne les ennuie en demandant une pièce pour boire une bière en plus.Les aventuriers refusent et ça provoque une **Baston de taverne**.Deux alcolos les attaquent mais les aventuriers se défendent.Dans le tumulte,Darke Vaderth se blesse tout seul (échec critique) et se coupe au bras.Il perd beaucoup de PVs et doit faire une épreuve de courage pour ne pas quitter le combat et ... il foire !Il se casse et les deux autres doivent finir le combat tous seuls.Avec un critique du nain et beaucoup d'attaques réussies de Gregorsz (il a 12 d'AT !),ils tuent les ivrognes et se font foutre dehors par le tavernier qui n'a pas envie que des tueurs boivent un verre tranquillement dans sa taverne.C'est ça ou il appelle la garde...

Une fois dehors,Gregorsz se venge de la fuite du Ranger en lui volant quelques piécettes et sa vieille épée à laquelle il tenait beaucoup.Pas bien,le voleur...

Ils se dirigent donc vers une autre auberge où ils sont gentiment accueillis par le patron qui leur offre à chacun une bière gratuite car il les trouve sympas. Après avoir mangé et bu leur bière,Archibald arrive et leur propose la mission,qu'ils acceptent avec méfiance.

Le lendemain,après un réveil difficile et quelque jurons,ils partent vers le bosquet de Gnoulouf avec l'intention de tuer les brigands.Le voleur proposa de rentrer dans la forêt et ils

sentirent de la fumée. Ils ont donc pensé que c'était les brigands et ont découvert leur campement.

Le VOLEUR : « Haha, on vous a trouvés, bande de salauds, on va vous faire la peau. »

Les BRIGANDS : « Hein, mais, que, on n'a encore rien fait, enfin, je crois. »

Les aventuriers ne sont pas convaincus et décident de les buter quand même.

Les BRIGANDS : « On n'a rien fait, on vient d'arriver ».

Le VOLEUR : « Ouais, c'est ça. Mais vous êtes qui au fait ? »

Un des BRIGANDS : « Skolandrir, demi-elfe guerrier, ou bandit, c'est pareil. »

Le VOLEUR : « C'est bien ce que je disais, à l'attaque ! »

Les AUTRES AVENTURIERS : « Ouais, baston ! »

Pendant le combat, les brigands ont tiré quelques flèches qui ont blessé le voleur et le ranger (dont un critique assez chanceux), mais pas gravement, un des brigands a été tué par un coup critique de Darke Vaderth qui lui a coupé les parties génitales. Le 2^{ème} brigand a été tué petit à petit (c'était le plus coriace) et l'archer est décédé par un magistral coup critique du nain (qui lui a perforé le cœur). Il fêtera le critique pendant 5 minutes, ce qui vaudra un point de Débilibeuk à chacun des aventuriers.

Après avoir fouillés le campement, ils ont remarqués que c'était pas eux les coupables parce qu'ils ont rien trouvés de spécial, et puis les pauvres ils sont morts pour rien. Ils ont donc continué un peu à marcher le long du chemin de l'est et c'est à ce moment que le ranger a eu l'intelligente idée d'utiliser sa compétence de pistage. Après un échec (et toc !), il a réussi critiqueusement son jet et les aventuriers sont donc arrivés plus vite au **Camp des Orcs**. Après une courte réunion stratégique (et un coup de main du MJ), ils ont décidé de longer la clairière pour éviter la plupart des sentinelles et en ont tout de même rencontrés une. Les aventuriers l'ont exterminée très rapidement et se sont dirigés vers le centre du campement. S'en suivit un combat rapide et facile contre deux gardes orques plutôt puissants et ils ont décidé de couper les piliers de la tente du chef orque pour l'étouffer mais le nain a foiré critiqueusement son éprouve et s'est blessé, alertant le vilain qui les a surpris. Ils l'ont battu assez lentement et au prix de quelques blessures légères. Les deux sentinelles ont eu peur et ont fui, abandonnant sur place leurs armes (au revoir l'expérience, malgré les remarques du ranger).

Le NAIN : « C'est bien, ils feront plus de mal et en plus on a des armes gratos ! »

Ce dernier improvisa une chanson et obtint, avec ses compagnons son 2^{ème} point de Débilibeuk. Ils pouvaient aussi récupérer la cotte de mailles du chef orque mais ils n'avaient pas assez de place, et puis c'est lourd ça pèse 15 kilos.

Les AVENTURIERS : « C'est un peu ça, la vie d'aventurier, et on y va, y'a des orques à décimer ! »

Ils n'ont pas rencontré d'ennemis sur le chemin du retour car il était tard et que même les monstres doivent dormir. Ils sont allés au poste de garde et ceux-ci les ont renvoyés à l'auberge car le chef était absent et qu'ils ont pas que ça à faire.

Le lendemain, réveil tranquille malgré la récupération vraiment moyenne, mais ils ont quand même empoché leur prime : 125 PO, car ils ont ramassés cinq colliers (à l'initiative du ranger). Ah oui, et puis, le voleur a rendu son épée au ranger pour le modeste prix de cinquante pièces d'or

Une belle partie marrante et tactique, même si elle était facile, qui n'est sûrement pas la dernière.

Par ValKhor, Grand Vilain MJ.