

## Comment un camp d'orc peut changer beaucoup de choses !

Le scénario est celui du camp des orcs, qui aurait pu se passer très bien !

Pour les personnages, nous avons Julien dans le rôle de l'humain ranger Vlandol, et Valentin dans celui du nain guerrier Trankal, tous les deux de niveau 1, rescapés d'une autre aventure aux ruines d'Asvaard.

Après avoir accepté leur quête, les deux aventuriers partent sur le sentier qui aurait pu les mener au camp des orcs. Malheureusement pour eux, ce ne fut pas le cas ! En effet, après quelques heures de marche, le nain aperçoit des champignons au bord du chemin. Malgré leur apparence (bleus avec des pois jaunes) il décide de les manger en omelette. Le ranger tente de l'arrêter, non pas pour lui éviter une maladie ou la mort mais pour lui demander de les faire revenir à la poêle. Après plusieurs dizaines de minutes de débat intense, Trankal, énervé, mange les champignons crus sans en laisser une miette à Vlandol. Ce dernier se retrouve alors obligé de trainer le corps malade de son partenaire jusqu'au village, en abandonnant quelques objets (du nain) sur place.

Une visite chez le guérisseur plus tard, le groupe reprend la route. En chemin, le ranger trouve la piste d'un coyote et décide de chasser l'animal. Le nain, avide des quelques pièces que pourrait lui rapporter la vente du cuir, accepte cette partie de chasse. Après une demi-journée de course dans les sous-bois, les deux aventuriers se rendent compte qu'ils sont totalement perdus.

S'en suit une errance dans la forêt, durant laquelle le groupe finit ses provisions. Les deux compagnons parviennent cependant à retrouver une route qu'ils décident de suivre. Sur la route, ils croisent un voleur mais, contrairement à leurs habitudes, ils décident de ne pas de l'attaquer et continuent sur le chemin.

Ils arrivent enfin à Valtordu, pour la troisième fois depuis le début de la quête. En voulant acheter de la nourriture, le ranger se rend compte que sa bourse a disparu, tombée dans la forêt ou dérobée par le voleur. Quoiqu'il en soit, il décide de faire la plonge dans une taverne pour acheter à manger, puisque le nain ne veut pas lui prêter d'argent.

Suite à une bagarre d'ivrognes, Vlandol casse une pile d'assiettes et se fait assommer par un poivrot alors qu'il tente de fuir le patron de l'établissement. C'est alors que s'additionne le point de Mankdebol qui leur manquait pour déclencher une calamité. Ainsi, un Élémentaire d'Eau déverse un volume colossale sur le village qui se retrouve alors englouti.

Les deux preux aventuriers parviennent à monter sur les toits, avec quelques habitants du village. Au milieu des débris et des cadavres, le village s'organise alors pour soigner les blessés et construire des embarcations pour quitter ce nouveau lac.

Le nain, impatient, propose à son compagnon d'en fabriquer une très rudimentaire, pour partir au plus vite, ce que le ranger accepte. Ils se retrouvent ainsi sur quelques planches de bois, le nain tentant de ramer avec sa hache. Après un retour au village du au courant et un crise de nerfs du nain, leurs pieds foulent la terre ferme. Ils décident (les aventuriers, pas les pieds !) alors d'aller se défouler sur ces fichus orcs. Le ranger ayant laissé ses armes dans l'auberge à présent inondée, il s'arme d'une branche. Attaqué par un corbeau, le nain rate une esquive, et ce de manière critique. Il tombe alors et roule jusque dans l'eau où il attrape un gros rhume qui le maintient sur sa couche de fougère.

Leurs provisions s'amaigrissant déjà, le ranger part chasser les lapins, toujours armé de sa branche et ne parvient pas à en attraper un seul. Il revient alors au campement où il découvre que l'état du nain semble empirer. Suite à la fabrication d'un pseudo-radeau qui lui prend du temps, le ranger embarque le nabot et rame avec le hache de ce dernier

qui, dans le délire de la fièvre (ou pas ^^) prononce des paroles du genre "gn'foiré d'ranger ... 'vec ses flèches à la con ... m'chourer ma hache ..."

Après avoir (une fois de plus) atteint le village, le petit groupe découvre que les habitants de Valtordu ont ré-aménagé des abris sur les toits des anciennes et installé des ponts entre les bâtiments et que le village s'est réorganisé. Ainsi, les derniers boudins au sang de moutons de Valtordu se vendent une fortune, la nouvelle spécialité de ce village étant la carpe fumée. Quoiqu'il en soit, une fois Trankal soigné chez un guérisseur, ils décident d'aller acheter des potions de guérison de maladie afin que de tels ennuis ne les tracassent jamais plus. Cependant, l'alchimiste du village dormant avec les poissons pour toujours, ils décident d'utiliser les embarcations du village pour rejoindre la route qui mène à Chnafon où ils espèrent trouver un autre apothicaire.

La traversée en bateau se déroule sans autre incident que quelques insultes anodines. Arrivés à Chnafon, les pseudo-héros finissent par trouver un mage vendeur de potions. Le nain s'énerve suite au refus du mage de faire un ristourne sur les potions. Le nabot sort alors sa hache pour menacer le marchand. Celui-ci, étant un mage de niveau 9, pétrifie le nain. Son compagnon d'infortune décide alors d'acheter une charrette (eh oui, le nain était riche) pour transporter la statue qu'est alors devenu son ami jusqu'à un autre village plus accueillant où un mage pourra lancer un *Advanced Dispel Magic* afin de briser le maléfice avant d'enfin aller tuer les peaux-vertes qui se trouvent alors bien loin.

Sur le chemin, un castor-ninja attaque le ranger ; conscient que un castor-ninja aurait facilement raison d'un aventurier armé d'un bâton, j'ai décidé que le rongeur était blessé et qu'il perdait du sang à chaque tour et n'allait pas tarder à passer à trépas. Ceci ne fut pas suffisant puisque le castor ne succomba de ses blessures qu'après avoir donné plusieurs coups au ranger et lui avoir coupé une jambe.

On raconte que son corps mutilé a été retrouvé bien après sur la route

par un marchand et que la statue de nain orne toujours le lieu de cette tragédie.