

Compte rendu du scénario « le camp des orcs »

Boulets Personnages joueurs :

- Silorn, demi-elfe noir voleur niveau 2 équipé de deux bonnes épées à une main.
- Cavindel, demi-elfe sylvain ménestrel niveau 1 armé d'un arc court de bonne qualité et d'une dague qui resta à sa ceinture tout le long du scénario.
- Roland, humain ménestrel niveau 1 muni d'un bâton et de... Euh... C'est tout.
- Nicolas Sticot (surnommé tout le long « lamasticot »), humain guerrier niveau 1 armé d'une épée démesurée inmaniable.
- Surt, nain guerrier niveau 1 se servant très mal de sa fidèle hache perrave.

Il s'agissait d'une partie par tchat vocal, sur Rolistik, et de la première partie du MJ, de son baptême du meujeutage. Cette partie fut plus longue qu'elle ne le laissait prévoir, surtout dans les combats.

Introduction

Les aventuriers se retrouvèrent purement par hasard dans la mauvaise taverne au mauvais moment quand le responsable des quêtes de Valtordu entra pour trouver quelques aventuriers téméraires et leur confier la quête. Ils acceptèrent et empêchèrent le voleur de tenter de s'emparer de la caisse de la taverne, et partirent aussitôt pour le bosquet de Gnoulouf.

Partie I : Le voyage

Après avoir convaincu le nain d'entrer parmi les arbres, un premier danger s'opposa à eux : une licorne. Les ménestrels commencèrent par retenir les guerriers qui souhaitaient lui couper la tête pour récupérer la corne et la vendre, puis charmèrent la bête par leur musique et leurs chants. Celle-ci estima qu'ils sont dignes de vivre et repartit dans les bois sous les protestations du nain, qui estimait que « cette saloperie serait mieux dans mon assiette et pas dans cette forêt de mes deux ».

Quelques dizaines de minutes de marche plus tard, ils aperçurent de la fumée au lointain. Pensant avoir trouvé le campement, ils se précipitèrent pour finalement s'apercevoir qu'il ne s'agissait là que du bivouac de deux bandits quelconques qui furent promptement massacrés par le groupe. Ils découvrirent également dans la fouille du campement que ces deux-là étaient recherchés par la garde, et qu'il valait mieux ramener leurs têtes en plus des colliers d'orcs demandés. Ils sortirent donc les deux bandits des tombes que le demi-elfe sylvain s'était épuisé à creuser pour leur couper délicatement – à la hache – leurs têtes, et passèrent la nuit dans le campement.

Le reste du voyage jusqu'au campement des orcs se fit sans incident.

Partie II : La bataille

Sept orcs étaient présent en comptant le chef, dont 3 visibles par les aventuriers. Après plusieurs réflexions sur la stratégie à adopter, où plusieurs idées furent proposées, telles que brûler les tentes, envoyer les ménestrels en pâture ou agiter des tissus colorés pour faire diversion, ils décidèrent de commencer par neutraliser l'un d'entre eux en empoisonnant une flèche avec du paranoïax. Les ménestrels un peu stupides pensaient que l'orc allait alors attaquer ses confrères, mais celui-ci s'enfuit en hurlant dans la forêt. Les autres orcs sortirent alors de leurs tentes et les aventuriers de leurs cachettes, et s'ensuivit alors l'une des plus longues bastons de l'histoire de Valtordu (plus d'une heure et demie de jeu !) enchaînant les fumbles du demi-elfe sylvain qui se tirait dans le pieds sous les rires moqueurs du nain qui frappait ses camarades à ses côtés, accompagnés par le lamasticot qui ne réussit AUCUNE de ses 8 attaques avec son épée à deux mains. Pendant tout ce temps, l'humain ménestrel tentait de tirer à l'arc sans la compétence adéquate, ce qui ne l'empêcha pas de réussir mieux que son confrère, qui l'avait. Sans le voleur qui one-shoota l'orc archer au début du combat et qui participa majoritairement à l'élimination de deux autres orcs dont le chef, le combat aurait été perdu d'avance.

Mais finalement, seuls les deux ménestrels furent un tant soit peu blessés. Ils emportèrent les colliers ainsi que quelques menus objets trouvés sur les orques ou dans le camp : la cotte de mailles du chef, un médaillon d'or, quelques flèches et une poignée de pièces d'or.

Epilogue

Le retour se passa sans incident, et ils gagnèrent 36 pièces d'or chacun en comptant les colliers et les têtes des bandits. Le nain gagna 60 pièces d'or supplémentaires pour la vente de son collier, et la vente de l'armure s'éleva suite aux marchandages du demi-elfe sylvain à 250 pièces d'or, réparties en 40-40-20 pour le demi-elfe marchandeur, l'humain guerrier et le nain, pour des raisons trop complexes et sadiques pour être révélées ici (d'autres aventuriers pourrait en user à encore plus mauvais escient...)

Avec l'argent ainsi gagné, le lamasticot s'acheta une plus grosse épée, le demi-elfe sylvain un gambison de luxe et des bottes de cuir renforcées, et le voleur acheta une nouvelle bonne épée avec ses économies, ayant brisé une des siennes contre les orcs. Et l'aventure se termina sur le gain de niveau du demi-elfe sylvain. Hormis les règles sur l'ambidextrie qui se révélèrent parfois problématiques, le bilan de la partie en ressorti positif pour les joueurs, le MJ et les personnages.