

# Nahaulbeuk, Le camp des orcs

*Petite partie d'initiation, ici c'est notre première partie à tous*

## **Avec:**

Aros, l'elfe noir, mage à la rue, spécialisé dans les flammes. Niveau 1.

Romanite, le robuste guerrier nain qui aime le granite (bah oui Romain plus granite, et ben ça fait Romanite ! Héhé). Niveau 1

Sneako, l'humain voleur fourbe et ... fourbe ... Niveau 1

Saarg, l'elfe sylvain assassin charismatique et plein de bonnes idées (malgré son intelligence limitée). Niveau 1

## Préquelle :

*Note du MJ :*

*Au début seuls deux joueurs étaient arrivés, je leur ai donc proposé un petit scénario improvisé pour leur apprendre les mécaniques.*

Tout commence à Valtordu, sur la place des pendus où Aros et Romanite se font haranguer par un vieux monsieur : Archibald, celui-ci leur propose d'intercepter un groupe de bandits ayant pillé un marchand se rendant au village pour la foire au boudins car c'est inadmissible ! Ce que nos aventuriers acceptent, ils se voient fournir alors une carte du village et de ses environs par Archibald et son vont ... Acheter du pâté pour la route !

Cela fait, ils se mettent en route, et au bout d'environ 3 kilomètres et demi aperçoivent une fumée et entendent des rires aigus dans une langue étrange, Aros décide donc d'utiliser la détection de Fulmitor, il entrevoit des silhouettes vertes de petite taille, elles sont 4 il y a aussi un feu de camp et une tente.

En ayant fait part au nain, ce dernier décide .... de grimper à un arbre pour mieux voir le campement ! Et le pire c'est qu'il le fait le bougre, et sans bruit qui plus est !

Il identifie bel et bien 4 gobelins riant autour du feu.

La tactique est simple : Aros s'approche discrètement et charge un sortilège de cône de feu, pendant ce temps le nain fait diversion en chargeant les ennemis ! Le plan marche à merveille, tous les ennemis sont touchés et l'un d'entre eux s'évanouit, s'en suit alors un moment mémorable, la Bataille des Moulins à Vent où les adversaires font tournoyer leurs armes sans grand résultat, le tout accompagné de quelques boules de feu ratées.

La monotonie est brisée en même temps que le bras droit du nain se fait trancher net par un gobelin, malgré la cotte de maille "avec manches" du propriétaire, le nain ne pouvant plus tenir son arme (à

deux mains pour lui) envoie une mandale au gobelin et ... Se fracture le bras gauche, pendant ce temps le mage réussi une boule de feu et qui fait tourner un gobelin de l'œil, comme le nain s'enfuit les gobelins se retournent vers le mage qui les réduira en cendres sans concessions et à grand renfort de boules de feu.

Par chance les gobelins avaient (apparemment) attaqués un guérisseur car le mage trouve un Onguent Magnifique de Niptuk, il s'empresse donc ramasser le bras de son comparse (non sans dépouiller les peau vertes) puis court à la poursuite de nain mal en point, il finit par le rattraper et lui recolle le bras, grâce à sa connaissance des premiers soins, il se retournent donc, piteux, à Valtordu pour attendre la guérison du nain.

### La quête :

*Note du MJ :*

*A ce moment les autres joueurs sont arrivés, le timing était parfait !*

Trois semaines plus tard, Nous retrouvons nos "héros", toujours sur la place des pendus, et à nouveau entiers et déterminés à partir à l'aventure, autres personnes notables dans la foule : Sneako un voleur humain et Saarg, un elfe sylvain assassin, ces deux là ne connaissent personne mais sont avides de richesses.

C'est à ce moment précis qu' Archibald monte sur son marche-pied et clame haut et fort :

"Oyez. Oyez, braves gens, je suis en quête d' âmes aventureuses pour m'aider à résoudre, moyennant salaire, quelques problème de notre village."

Que ceux qui sont intéressés se retrouvent à la taverne de Chien qui Pleure dans une demi heure !"  
Saarg et le voleur ont la même idée et se rendent illico à la taverne, Sneako commande un saucisson et Saarg qui avait faim mais "que go PO" décide d'aborder le voleur pour piquer dans l'assiette, ce que le voleur accepte.

Pendant ce temps, Nos deux autre aventuriers, plus expérimentés, décident d'aller faire le plein de marchandises pour le voyage puis rejoignent la taverne.

Tandis que le nain vas commander une bière au comptoir, Aros se dirige vers son presque compatriote elfique, de meilleur fréquentation que tous ces péquenots. Il engage donc la conversation pendant que le nain écluse sa Blonde.

Archibald fait son entrée alors que le nain est toujours le nez dans sa mousse et demande sans prime abord qui est partant pour sa proposition, ce à quoi la tablée des elfes et du voleur lèvent la main. Le nain se contentant de grogner entre deux rôts.

Archibald commence à expliquer au groupe qu'il y a deux problèmes : d'une part un camp d'orcs et d'autre part un camp de brigands, et que c'est problématique avec la foire au boudins qui commence très bientôt, font alors irruption un groupe d'aventureux aventuriers affirmant savoir où se trouvent les voleurs, le vieil homme leur donne donc les modalités du contrat et ils partent s'en charger, ne laissant que les orcs pour la compagnie de ... de quoi d'ailleurs ? "Quel est votre nom ?"

s'enquit Archibald, ils se concertèrent brièvement et comme ils étaient tous d'accord sur le fait que le saucisson c'est génial ils choisirent "La Compagnie du Saucisson Vengeur".  
Le vieil Archibald les informât alors que leur récompense serait délivrée par les gardes au montant de 25 PO par collier d'orc ramené, puis partit vaquer à ses occupations.  
Le voleur et l'assassin font alors leurs emplettes (tuant un coq belliqueux au passage) et ils partirent à l'aventure !

### Le chemin :

*Note du MJ :*

*J'ai voulu leur faire une petite distraction en chemin pour apprendre au voleur et à l'assassin les bases du combat.*

Ils décident de couper à travers bois pour atteindre les orcs, tout se passait bien jusqu'à ce que nos amis entendent des hommes se disputer, Saarg jette un œil discrètement : ce sont deux bandits.

*Note du MJ :*

*là on a le droit un moment stratégique digne du nain des Fiers de Hache !*

Romanite part faire du bruit dans un buisson pour attirer l'attention des bandits pendant que Sneako et Saarg se glissent dans leur dos et qu'Aros canalise son cône de feu, Saarg frappe alors lâchement sa victime dans le dos alors que Sneako se foire et dans son élan passe devant ses ennemis, Saarg se jette alors de côté au moment où le sortilège du mage se déclenche carbonisant les brigands et roussissant les cheveux du voleur, ils éradiquent vite leurs opposants et une dispute éclate entre le nain et l'elfe sylvain pour le partage du butin (ben tiens !) ce qui provoque le courroux de 3 coccinelles berzerk qui s'en prennent aux deux abrutis Sneako décide qu'il n'est pas intéressé et se prend donc une "Mandale de Crôm (ID12 BL)" pour punir sa lâcheté, une fois les "ennemis" vaincus ils repartent, et se perdent grâce au pistage raté de mage qui les ramènes ensuite sur le droit chemin, ils arrivent enfin au camp !

### La BASTON :

Ils décident de piéger les orcs : Aros trace un Glyphes de Protection de l'Empire Koumdar au sol pour y attirer les orcs, l'elfe sylvain, qui devait servir d'appât fait remarquer qu'ils pourraient être en nombre ce qui a pour conséquence de rendre le mage fou suite à un flumble sur une détection de Fulmitor, heureusement le nain le neutralise avant qu'il ne coure dans son propre piège ... On passe donc à une détection plus traditionnelle : l'assassin grimpe dans un arbre pour repérer les environs et il ne voit qu'une sentinelle, que le voleur aura tôt fait d'endormir par une fléchette enduite de poison faidhodho ils laissent donc le nain en retrait pour une infiltration, foiré par la mage !

Qui fais du bruit presque arrivé au but: un orc (boiteux) sort d'une tente voir ce qui se passe.

*Note du MJ :*

*Le combat qui suit fut très fun car c'est toujours tout ou rien !*

Aros réussit alors une Altération du Feu critique qui fais exploser le feu de camp, mettant le feu au tentes et soufflant l'orc boiteux au sol (pour 3 assauts), s'en suit un futoir monstre ou 2 orc foirent critiquement leur épreuve de courage et se triandent en sortant de la tente, un autre se met à courir un pent partout et le chef (ayant aussi raté son épreuve mais voulant garder la face) fait le point sur son avenir et sur l'incompétence indéniable de ses subordonnés.

Alors a lieu un combat disons pittoresque où l'on peut noter un cône de feu, des attaques ratés (beaucoup !), une pluie de boules de feu de mage qui dépense les PA sans compter, aussi un magnifique coup critique de nain "Et bim dans les c\*\*\*\*\* ! haha !" et une résistance à la rupture de sa cotte de maille par un beau 6, ainsi qu'une rude compétition pour le flumbe d'or entre le chef et son lieutenant, chef qui réussit à s'infliger un coup critique mortel, et le haliebardier qui réussit à lui seul à faire s'évanouir son voisin d'un bon coup de son arme puis lui même au coup suivant. Imaginez le désarroi de la sentinelle à son réveil (par un cône de feu, c'est gratuit !) devant un tel spectacle !

Les aventuriers finissent par l'emporter et fouille le camp de font en comble avant de repartir chargés comme des mules.

Arrivés au village on pourra noter un grand moment de roleplay du nain qui préfère vendre la "veste en toile noir pour voleur" plutôt que de la filer à son pote "parce que c'est plus rentable et au pire t'as qu'a la racheter pauvre tache !"

Sinon personne n'as monté de niveau, mais ça ne saurait tarder !