

Compte rendu de l'aventure

Introduction

Le scénario est celui des animaux chapeardeurs.

Il n'y a qu'un seul personnage, plutôt bourrin, Glothar, barbare guerrier de niveau 3 joué par Martin.

L'enrôlement

S'étant lui-même fait voler sa bourse par un castor-ninja, Glothar part pour taper les animaux, se venger, récupérer sa bourse et, accessoirement, aider les gardes du village.

La poursuite

Glothar part ainsi vers le Nord-Est, direction indiquée par toutes les personnes ayant vu des animaux s'en aller avec des sacs autour du cou. Et c'est ainsi que, énervé de s'être fait voler ses Po, le barbare massacre tous les animaux qu'il trouve en chemin (2 corbeaux, 1 castor-ninja un peu trop courageux, 2 chats et 1 coyote). Il se dirige grâce à la compétence *pister* et trouve le lendemain la cabane.

Il tabasse les 2 panthères assez facilement puis s'attaque aux 2 crocodiles. Ceux-ci ne font pas long feu non plus : en effet, le guerrier réussit un coup critique et le dé 20 indique ... 20 ! Après avoir coupé la tête à l'un des 2 crocos, il s'en prend au second qui, lui, dur un peu plus longtemps (4 tours au lieu de 1 !)

Il massacre ensuite le sanglier pour se faire des repas, avant de rentrer par la fenêtre grâce à *escalader*.

Le château

Le bourrin entre alors dans le château et décide de descendre l'escalier pour aller voir ce qu'il y a en bas. La licorne parvient à lui infliger des dégâts car, sur ce coup là, le pauvre petit chétif n'a vraiment pas de chance aux dés. En effet, au final, la licorne lui aura infligé 10 points de dégâts, la plus grande perte que le barbare ait subie dans cette aventure.

L'aventurier solitaire (loin de son foyer si cher !) , énervé, décide d'éventrer la canapé et de fracasser les meubles pour se passer les nerfs.

Il monte ensuite et ouvre la porte piégée. Il se prend alors le poignard.

Il rentre dans la salle de bain et fouille longtemps malgré le fait que le MJ lui assure qu'il n'y avait rien de valeur.

Il ouvre ensuite la porte de la chambre et tabasse facilement le ranger : en effet, les seuls dégâts qu'il subirat seront ceux de la flèche. Il ne pense pas à interroger ou ramener l'elfe et, lorsque ce dernier tombe, évanoui, il l'achève d'un grand coup d'épée dans sa tête. Il fouille alors les coffres et récupère un maximum d'objets avant de repartir en défonçant la porte d'entrée.

La fin

Golthar reprend ainsi la route vers le soleil couchant en chantant « Dans une hutte on a grandit ! Depuis tout jeune on prend des gnons ! » (et non pas comme un certain taré à cheval « chuis un pauvre barbare solitaire »).

En route il croise 2 bandits un peu trop téméraires qui finiront sous la forme d'un petit tas de chair informe.

Golthar rapporte donc les objets trouvés au chef du village et touche la prime de 150 Po. Et c'est ainsi que cette histoire s'achève.

J'espère que vous vous êtes pas trop ennuyés et encore merci à POC !