

Rapport de mission naheulbeuk 1 : camp des orcs

Constitution du groupe :

Boris : Barbare guerrier misant tout sur sa force physique, son courage et sa richesse.

Sinnay : Demi elfe voleur, très polyvalent avec des caractéristiques hors normes (12-13-13-12-12).

Léon : Humain mage, très intelligent et courageux mais utilise sa force que si c'est vraiment nécessaire.

Les aventuriers débutants (pour ne pas dire complètement inexpérimentés) se sont retrouvés à Valtordu afin de pouvoir montrer à tous le monde qu'ils sont capables de se débrouiller en tant qu'aventuriers (enfin, c'est ce qu'ils racontent). Ils sont contactés durant qu'ils faisaient les échoppes par un envoyé du vieil Archibald à l'auberge. Celui-ci leur indique les détails de leur première mission et leur récompense en cas de succès (voir scénario).

Afin d'arriver au camp des bûcherons, 2 chemins leur sont disponibles : soit couper directement par la forêt (gain de temps mais risque de rencontres imprévues et de se perdre) ou alors le chemin utilisé par les bûcherons quand ils pouvaient aller et revenir du travail à chez eux qui contourne la forêt mais très long. Après un « débat » très court, les aventuriers choisirent de couper par la forêt. Léon décida de montrer ses compétences de pisteur en utilisant son intelligence, mais il révèle après une heure sa fâcheuse manie de se tromper dans les points cardinaux. Il se retrouvent à proximité d'un bivouac avec 2 personnes en train de griller des saucisses. Sinnay se proposa pour analyser le camp pour savoir si ces personnes ne cachaient pas un objet de valeur dans leurs affaires. Un malheureux jet de dé indique qu'en s'infiltrant dans le camp, le voleur se prend un pied dans une racine et tombe dans le feu de camp avertissant par des cris de douleurs la présence de personnes leur étant hostiles. Après diverses esquives de la torche humaine (par des roulés boulés de toute beauté), une tunique niquée et l'intervention des 2 autres compagnons pour lui prêter main forte, ils purent célébrer leur première victoire même si les 3 pièces en récompense leur firent grise mine. Après d'autre test d'intelligence et monstres plus ou moins hostiles, ils arrivèrent enfin au camp de bûcherons.

Le voleur proposa qu'il aille assassiner le premier orc qui gardait le camp afin de laisser la voie libre pour les 2 aventuriers. Mais sentant le danger venir, l'orc se retourna et avertit par des cris rauques ses copains qui gardaient les autres entrées possibles. Après une grosse bataille et divers membres de corps tranchés (dont un doigt de barbare) et récupérer de leur blessures, ils examinèrent la plus grosse tente où le chef se trouvait et semblait mécontent de perdre ses copains. Après un autre combat où le mage s'illustra au corps à corps en brisant la cote de maille du monstre avec son bâton mais aussi en se faisant piétiner la main droite, ils fouillèrent le camp à la recherche de butin à récupérer (à savoir les colliers, une rapière d'artisan renommé dans le coffre, 2 épées pourries et 30 pièces d'or) et se régalerent d'un copieux repas. Décidant de rentrer à Valtordu en un seul morceau, ils rentrèrent par le chemin balisé et rentrèrent en ville sans rencontrer de danger et reçurent leur récompense en échange des colliers comme promis.

En attendant qu'ils récupèrent de leur blessures, les aventuriers se rendent compte de la dure vie d'aventurier et décidèrent d'attendre le niveau 2 et la venue d'un autre compagnon pour leur prêter main forte avant de s'attaquer au donjon de Naheulbeuk.