

Résumé partie 1 :

Les joueurs:

- Lebolos, haut-elfe ménestrel qui cherche désespérément un endroit où on le payerait pour faire du banjo (qu'il manie fort bien d'ailleurs, grâce à des renforts en acier sur le contour).
- Lookfor Baston, le ranger, spécialiste de l'attaque par derrière.
- Brunhilde, la gentille barbare surpuissante. C'est une grande timide malgré qu'elle manie une épée à deux mains et qu'elle ne connaisse que rarement la douleur.
- Ricard Cul-brillant, un nain croisé avec un char Leclerc. Pas forcément le plus doué pour dézinguer les ennemis, par contre il encaisse beaucoup.

LA Partie :

Scénario basique : le camp des orcs, avec un notable local qui envoie sa petite bande découper quelques orcs dans la forêt. Pour fêter ça, le nain et l'elfe proposent d'aller boire un coup dans une taverne du coin (je sais ça paraît bizarre, mais les deux s'entendent bien). L'elfe est complètement bourré dès la première bière. Il sortent et tombent sur un mendiant plutôt vindicatif. Un coup d'arme à deux mains (celle de Brunhilde) plus tard, ils prennent joyeusement la route vers l'endroit où les orcs ont établi leur campement. Alors qu'ils vont gaiement à travers la forêt, un ogre sort des fourrés pour attaquer son prochain repas. La barbare, qui portait l'elfe sur son dos, le lance avec vigueur contre le verdâtre ennemi (date historique de l'invention du lancer d'elfe, contrepartie longtemps réclamée par le peuple nain qui en avait marre d'être les seuls à se faire balancer). Combat épique (hum, hum ...) qui se termine à nouveau avec l'épée de la barbare (c'est effectivement une bourrine). Après cette rapide échauffourée, les quatre aventuriers débarquent enfin devant le campement orc. Le ranger se lance alors dans une infiltration brillante, durant laquelle il tue trois des quatre sentinelles orcs (la dernière victime parvient toutefois à prévenir ses compagnons, alors qu'elle s'effondre après s'être elle-même coupé le pied gauche). Engagement massif entre les aventuriers et les orcs (11 combattants !). Le ranger après un jet particulièrement foireux en parade, et une réussite critique d'un orc, se fait trancher la jambe gauche et chute au sol, à l'agonie (non sans avoir éliminé la dernière sentinelle). Le nain tue quand à lui trois adversaires, de manière grandiose, avant de se porter au secours de la barbare. Celle-ci fait face au chef des orcs et à un de ses subalternes armé d'une hallebarde. Le ménestrel elfe, contre toute attente (même la sienne, c'est dire ...) parvient à massacrer le pauvre orc qui l'avait sous-estimé, avec son banjo (le poignard c'est pas assez fun).

Il décroche ensuite son arc et tire sur le chef orc, et réussit à le toucher à plusieurs reprises mais lui inflige des blessures minimales. Le chef orc et son subordonné se filent quelques coups malencontreux qui les blessent méchamment alors même que leurs adversaires peinent à leur infliger des dégâts. La barbare finit enfin par achever l'orc à la hallebarde alors même que celui-ci a assommé le nain. En retour, le chef orc la jette au sol. En désespoir de cause, le ménestrel fonce sur l'orc imposant, mais ne parvient pas à le vaincre alors que celui-ci l'a amené à un seuil critique pour sa santé. Le ranger, qui a entretemps bénéficié des soins du ménestrel lorsque celui-ci est tombé à court de flèches et que le nain et la barbare se battaient encore, lance d'abord son épée puis sa jambe (et oui, vous avez bien lu !). Le chef orc esquive cette dernière en riant. Grossière erreur : la barbare, encore à terre, saisit son épée et la projette dans son dos de toutes ses forces. La lame de l'épée transperce son crâne épais sous les yeux soulagés du ménestrel.

Suite à ces aventures, le groupe reçoit paiement et le ranger se fait recoller sa jambe par un mage de haut niveau, moyennant un paiement très raisonnable.

P.S : On applaudit Pen Of Chaos et tous ses collègues qui ont contribué à créer un jeu aussi drôle.