

L'heure n'étant pas très tardive (1h44 du matin), je proposai de faire un scénario plus simple, pour se détendre.

Rappel des protagonistes :

Agathor : humain ranger Nv1 (charismatique, plutôt adroit, mais dont l'intelligence suggérerait un problème à la naissance.) ;

• Gordli'n : nain guerrier Nv1 (relativement pauvre, moche et pas trop intelligent, il compense cela par une force et un courage dignes de Goltor lui-même) ;

• Fracass' : Barbare gladiateur Nv1 (aussi appelé tranche-mains, pour des raisons évidentes. Il fut rejeté de son clan, soupçonné d'avoir un lien de parenté avec Ourdou le sage : il sait compter. Il est aussi très porté sur les jolis demoiselles)

• Garwina : elfette Nv1 (honteusement inspirée d'une elfe connue, elle se distingue néanmoins pas le port d'un pantalon et d'une veste et toile renforcée, ainsi que par une adresse à l'arc un peu meilleure.)

Scénario 2 : Le camp des orcs

Les habitants étaient en pleine effervescence, car la fête du boudin approchait. Toujours à la taverne du Chien qui pleure, nos aventuriers prenaient leur repas (plat du jour = boudin/purée avec du roquefort et une part de clafoutis, salade pour l'elfe). Ils virent arriver le vieil Archibald, qui bien que content de pouvoir revoir sa fille depuis le dernier scénario, semble bien préoccupé. Il s'invita donc à la table des aventuriers et leur fit part de ses soucis : un campement d'orcs avait été repéré à quelques heures de marche seulement du village. Il n'était pas possible de savoir quels étaient leurs objectifs, mais une chose était sûre : avec les gardes qui s'occupaient du bon déroulement des préparatifs pour la fête du boudin (et le fait que la plupart soient des recrues toutes fraîches, pour remplacer ceux décédés récemment dans d'étranges circonstances), ils représentaient une menace sérieuse pour Valtordu.

« Vous vous imaginez s'ils devaient débarquer durant la fête du boudin ? CE SERAIT LA CATASTROPHE ! »

Regards de toute la salle tournés vers Archibald...

« C'est pour ça que tous les voleurs de boudins doivent être pendus hauts et courts ! »

Acclamations de la salle.

Plus tard, après le repas, le groupe, qui se dirigeait vers le nord, fût attiré par le cliquetis que faisait le forgeron. Ils acceptèrent sa quête en échange de la réparation de la hache à une main de Fracass', qu'il avait cassé lors de sa précédente quête.

C'est ainsi que le ranger fit son premier jet de pistage. Le Barbare lui précisa bien que s'il les perdait dans les bois, il en subirait les conséquences. Par chance, le test était réussi, et ils tombèrent rapidement sur le camp des brigands. L'elfe, par un magnifique jet d'adresse, grimpa à l'arbre qui surplombait le campement et pût crier à ses alliées qu'ils étaient trois. L'un d'entre eux leur fit remarquer qu'il voyait dans un arbre une nana bien foutue. Le combat qui s'ensuivit vit l'archer et l'elfe échanger des tirs (je précise qu'elle s'est racheté un arc depuis que la corde de son dernier lui était resté dans les mains), tandis que le ranger dû utiliser un point de destin pour ne perdre à nouveau sa jambe face au brigand bourré, lequel fit une attaque critique, réduisant la veste en cuir renforcée du ranger à l'état de lambeaux. Le brigand costaud arrivait à faire face au nain et au barbare, mais le poids du nombre finit par jouer en sa défaveur.

A la fin du combat, je décidai, dans ma grande magnificence, d'attribuer les XP maintenant pour ce combat, permettant à Gordli'n de gagner son deuxième niveau. Suite de quoi, le groupe fouilla le campement, récupéra une veste en cuir pour Agathor et mangea les saucisses laissées sur le feu (sauf l'elfe, qui ne pouvait pas supporter que l'on mange ainsi des petits animaux).

Une heure plus tard, après un nouveau jet de pistage réussi, le groupe pût sentir les odeurs peu agréables que le vent charriait depuis le campement. On expliqua à l'elfe qu'elle ne devait pas crier, et que si elle voulait leurs dire ce qu'elle avait vu, il fallait qu'elle redescende de l'arbre d'abord.

Ainsi donc, quatre sentinelles (deux armées d'arcs, deux de hallebardes) guettaient les chemins de chaque côté du campement, tandis que six autres (un orc avec une jambe de bois, les autres armés de gros cimenterres) se trouvaient dans l'enceinte du campement.

Un plan d'attaque simple fût établi : tandis que Fracass' et Agathor s'attaqueraient aux sentinelles du flanc droit, Gordli'n se chargerait de celles du flanc gauche. Ils espéraient ainsi s'occuper d'elle avant l'arrivée des renforts, tandis que Garwina s'était perchée dans un arbre avec la meilleure vue possible sur le campement. La discrétion fût laissée dans leurs pantalons du dimanche, et tandis que l'elfe parvint à blesser l'orc boîteux, les bourrins de service foncèrent en hurlant sur leurs cibles.

Dans l'ensemble, le plan fonctionna bien. Le nain, avait pu se débarrasser assez rapidement de ses sentinelles, et accueillit la deuxième vague avec une série d'attaques critiques. De leur côté, Fracass' ridiculisait Agathor avec de meilleurs jets d'attaque, et c'est quand un orc avec un cimenterre parvint à parer de justesse un coup qu'il se dit qu'il rencontrait enfin un peu de résistance. Agathor avait just pu détruire l'armure d'un archer, avant d'entamer un long combat stérile avec un orc à cimenterre.

Pendant ce temps, l'elfe avait décidé de s'attaquer au chef orc à coups de flèches. Celui-ci fût bien décidé à aller cueillir l'archère sylvestre, mais ne pût grimper dans l'arbre où elle était, et il ratèrent sur ses pieds. Il décida de faire descendre cette blondasse qui la narguait en lui balançant sa branche, ce qui ne loupas pas.

Garwina décida donc qu'il valait mieux se replier vers le barbare, qui voulait s'amuser avec ce nouvel ennemi, lequel serait peut-être plus résistant que l'orc boîteux. Pendant ce temps, l'orc qu'affrontait Agathor finit par faire un fumble, et perdit 3PV. Agathor en profita pour faire une attaque critique, et la tablée acclama ce joli coup porté aux gonades qui acheva l'orc (3XP accordés pour ce geste inattendu, dans ma grande magnificence).

Le combat et les orcs achevés, la fouille commença. Fracass' s'octroya la côte de maille du chef, les douze colliers furent récupérés, et une étrange sphère dorée découverte, ainsi que quelques pièces d'or et du matériel inintéressant.

Sur le chemin du retour, ils furent attaqués par une araignée tranchante, qui décida de manger du ranger. Garwina et Fracass' se débarrassèrent vite fait de cette horreur, et arrivèrent enfin à la taverne du Chien qui pleure juste à temps pour l'heure de l'ours à la bière.

Durant la nuit, le barbare et le nain décidèrent de rendre visite à l'elfe, qui refusa de se lever pour aller leurs ouvrir. Le barbare décida donc d'enfoncer la porte, ce qu'il fit avec brio. Ils durent payer la porte au tavernier, et la nuit s'était terminée sans autre anicroche.

L'intimidation, euh... Le charisme musculeux du barbare leurs permit de bénéficier d'un petit déjeuner gratuit.

Une fois le pactole récupéré, une voix éthérée annonça que Garwina et Agathor gagnèrent leur

deuxième niveau. Le gonflement de la poitrine de l'elfe provoqua le gonflement d'une autre partie du corps chez le barbare, qui le fit remarquer sans trop de discrétion.

Un jet de charisme raté de la part de l'elfe sur le ranger laissa à se poser deux questions : soit il est aussi naïf qu'elle, soit il a d'autres préférences sur lesquelles je ne m'attarderai pas.

Bon bah, je crois que pour la prochaine fois, je vais créer un scénario qui va remettre certains baroudeurs en place...