

La compagnie des merdeux

La compagnie des merdeux est constitué de 3 personnes :

- Conar le Barbare, de niveau 1, qui est courageux, très (mais alors très) con, pareil pour sa beauté, abile et très fort. Il arrive dans l'aventure avec 120PO et 2 points de destin. Il est aussi vêtu d'un gambison de luxe, d'un plastron de cuir moulé sur mesure et de bottes de cuires renforcées légères. Il a en sa possession 2 épées de bonnes qualités et d'une couverture classe. Il est vêtu de chaussettes chaudes et d'un pantalon classe.
- Shark le Malchanceux (vous verrez pourquoi), est un Demi-Elfe Paladin (qui ne sais pas se servir de sa magie, mais c'est de la faute du MJ) de niveau 1. Courageux (autant que Conar), très (très) intelligent, très (très) beau, abile et pas très fort, il part à l'aventure avec 80PO et 0 points de destins (la malchance commence ici). Il a dans son sac à dos une couverture, un gobelet de fer et une torche. Il a sur lui des chaussettes chaudes, un pantalon correct, une ceinture de cuir, une tunique un peu classe et des gants doublés. Il possède une dague et un arc long de bonne qualité avec beaucoup de flèches. Comme protection, il a un plastron de cuir correct, une veste en toile renforcée et des bottes de cuir standard.
- Kimi l'Assassin (ouais enfin bon...) est un Elfe-Noir de niveau 1 avec 80PO et 2 points de destin. Il est moyennement courageux, énormément intelligent (autant que Shark), relativement moche (autant que Conar), plutôt abile et assez fort tout de même. Il a en sa possession deux dagues et un arc avec les flèches qui vont avec. On peut trouver dans son sac à dos du jambon, de la salade, du pain, une torche, une couverture, une corde (pour se pendre, mais il va pas en avoir besoin). Il porte des chaussettes, un pantalon de voleur silencieux, une ceinture et une chemise ; une veste de toile renforcée noire, un plastron de cuir bouilli correct et des bottes de cuir standard.

Chapitre 1 : Le camp des orcs

Nos aventuriers, courageux, se trouvent à Valtordu. Ne savant que faire, ils glandouillèrent près de l'Arbre aux Pendus. Là, le vieil Archibal les interpella. Conar voulu le tuer, mais Shark s'y opposa et proposa de le tuer après qu'il ai parlé. Le barbare accepta. Archibal leur parlèrent donc du camp des Orcs. Les aventuriers acceptèrent sa quête et partirent. Ils décidèrent de passer pas la forêt pour gagner du temps, mais ils furent ralentis par un orc boiteux. Un bon avant goût de se qu'il leur attendais (quoi que...). Ils l'achevèrent donc sans problèmes et n'ont pas voulu le fouiller (oO).

Ils arrivèrent ensuite au camp orc. Ils y trouvèrent, à cause du MJ, trop d'orcs : 3 sentinelles (un archer et deux au corps-à-corps) , un orc archer à côté d'un orc au corps-à-corps près des tentes et le chef dans la sienne. Shark décida de tirer à l'autre bout du campement pour toucher la sentinelle archer. Il imposa à Conar de ce mettre à côté de lui pour le protéger des coups de la sentinelle toute proche. Kimi marcha un peu et attaqua la dernière sentinelle.

Le début du combat se passa assez bien, même si Shark n'arrivait tout de même pas à toucher la sentinelle (un peu normal, et je ne pense pas qu'il ai fait d'épreuve d'intelligence). Conar eu quelques petits problèmes. Sur les 3 premiers coups qu'il donna à son orc, il trébucha. Mais l'orc n'arriva pas à le toucher. Peut-être qu'il était bigleu. Mais Conar réussi tout de même à l'achever. Kimi quant à lui, eu aussi quelques petits problèmes pour tuer son orc. Et pour Shark, n'en parlons pas. Il n'arriva à toucher l'orc qui se trouvait à l'autre bout du camp que une ou deux fois sur les vingtaines de tirs. Pour prouver qu'il savait viser, l'orc tira une flèche et réussi à couper la jambe droite de Shark. Mais lors d'un échec de parade, l'orc cassa son arc. Il fut obligé de courir vers Shark en

prévenant son chef et les deux autres orcs, qui étaient probablement sourds pour ne pas entendre le bruit de la bataille.

Le chef décida d'aller sur Conar avec un autre orc. Et le dernier alla vers Kimi. Celui-ci commença à le canarder de flèches, mais ne réussit pas à le tuer. C'est d'ailleurs lui qui se fit tuer, ayant cassé sa dague auparavant et en ayant oublié qu'il en avait une deuxième. L'orc qui l'a tué courra ensuite vers son chef.

Shark se battait avec un orc avec sa dague car une flèche avait brisé son arc. Il a d'ailleurs eu du mal à le tuer, il croyait que ce fut lui qui allait mourir. Il eu même réussi à toucher Conar avec sa dague. Pendant les combats, il réussit tout de même à toucher l'orc plusieurs fois... Conar eu sur lui un orc et son chef. Il ne s'en plaignait pas, mais eu tout de même du mal à les toucher. Il ne perdit presque pas de sang, tellement il arrivait à parer les coups et que ses protections le protégeait. Il tua un orc, mais pas le chef.

L'orc qui était sur Kimi arriva ensuite sur Shark. Celui-ci n'eu malheureusement pas de chances, il mourut. Ses amis voulurent le ressusciter, mais ils avaient oublié qu'il n'avait pas de points de destins. Il ne restait donc plus que Conar à combattre les deux derniers orcs. Et il y arriva (heureusement), ce qui lui coûta une jambe (la droite aussi). Il voulu la garder en souvenir. Ensuite, il ressuscita ensuite Kimi et brûlèrent ensemble le corps de Shark.

Ils fouillèrent après ça les corps des orcs qu'ils avaient combattus. Mais trouvèrent pas grand chose de palpitant. Enfin, ils dormirent sur place.

Le lendemain, Conar et Kimi trouvèrent judicieux de revenir par le chemin de l'Est (ce ne fut pas une idée du barbare). Ils mirent un jour entier pour revenir à Valtordu à cause de Conar qui marchait à cloche pied.

Le lendemain, ils montrèrent les colliers des orcs à Archibald. Ils ressurent 150 PO du vieil homme et partirent s'acheter des armes et de nouvelles armures que Conar avait sacrément abimée. Mais avant de trouver l'armurier, Conar trouva une personne qui soignait les blessures grave. Il pu donc retrouver sa jambe.

Bref. Avec tout ça, nos aventuriers ne sont pas passés niveau 2. Et à cause du MJ, Shark et Kimi sont morts.

C'était le compte-rendus de 4 loosers qui aiment le Donjon de Naheulbeuk et qui trouvent des idées bizarres. Nous avons déjà fait des parties avant, mais c'était pour apprendre les règles, que se soit autant pour les joueurs que le MJ. La personne qui jouait Shark trouva des idées vraiment bizarre lors de la quête sur les impôts de Valtordu et ils passèrent une heure devant la porte du château, sans même enquêter sur ce qui se passait... Bref, des joueurs vraiment bizarre. Préparez-vous pour des quêtes encore plus débile que ça, avec des jets de dès encore plus pourris (quoi que Shark ne peux pas mieux faire...) !