

## Rapport de scénario : « L'attaque du chariot »

Le groupe se compose d'un barbare ranger de niveau 2 appelé Tranchetous et de triplet ogre exerçant le délicat métier de guerrier et s'appelant Briseos, Dechiquecorps et Arrachetête. La subtilité et la finesse n'étant les points fort du groupe au contraire de la force et de la baston ils décidèrent de s'appeler "la compagnie des massacreurs". Tous sont moyennement riche et on un équipement perrave mais comme le charisme n'est pas le principal problème des ogres ainsi que des barbares ce n'est pas trop grave.

Notre aventure commença à Chnafon. Les aventuriers arrivèrent à la porte ouest mais furent bloquer par les gardes exigeants un pourboire assez exorbitant (8 pièces d'or par aventurier) pour les laisser entrer. Puis après quelques minutes de discussion ils décidèrent s'employer le plan du barbare qui consistait à massacrer les gardes et rentrer dans le village (celui des ogres était quelques peu similaire mais il impliquait de dévorer les gardes après). Nos héroïque héros chargèrent donc comme des bourrins deux gardes qui se firent massacrés en quelques minutes en raison d'une odieuse série d'attaque et parade critique, cependant les gardes eurent le temps d'alerter leurs camarades dans la caserne. Les aventuriers purent donc entrer en ville mais avec une douzaine de garde derrière leurs fesses. Constant qu'ils étaient inférieur en nombre les aventuriers décidèrent courageusement de fuir mais comme ils auraient eu les moyens de combattre et qu'en théorie se sont des bourrins de première ils reçurent un point de Mankedebol. Dévalant a toutes vitesse l'avenue des échoppes ils rentrèrent dans le premier magasin qu'ils trouvèrent et qui comme par hasard une armurerie. Ayant réussi un jet de discrétion ils purent voir passer une troupe de soldat énerver avant de se tourner vers le magasin avec un sourire mauvais. Tandis que le Tranchetous et Arrachetête pillaient le magasin en mettant toutes les armes et armures intéressantes (donc les plus chères) dans le sac a dos de l'ogre, les deux autres attaquaient la vendeuse et son patron qui ne tardèrent pas a finir dans l'estomac des deux monstres. Cependant les aventuriers avaient fait suffisamment de bruit pour alerter une patrouille qui entra dans le magasin et attaqua les aventuriers. Ses derniers se défendirent avec tous ce qui leurs tombaient sous la main et firent fuir les soldats mais Briseos avait reçu au cour de la bataille une plaie profonde et un de ses frères une blessure aux organes génitaux. Profitant de la fuite des gardes ils s'équipèrent dérobant ainsi près de 1500 pièces d'or en équipement chacun ainsi que la caisse qui ne contenait presque rien. Une nouvelle escouade de garde arriva mais cette fois plus nombreuse, chaque aventurier avait face a lui trois gardes. Dechiquecorps inaugura une nombreuse série de mort en décapitant avec sa nouvelle hache à deux mains l'un de ses adversaires. Tandis que le barbare par sa maladresse se tranchait un doigt. Arrachetête fendit un crâne avec son marteau mais il perdit 5 points de vie en essuyant deux blessures consécutives. Briseos se retrouva sans arme lorsqu'il brisa son épée et me barbare rajouta un mort au total de garde tuer depuis le début de la journée. Briseos tua un garde a main nu puis ramassa la hallebarde de sa victime après quelques coups il finit par en tuer un autre. Son dernier adversaire décida de fuir imiter par les adversaires d'Arrachetête. Lorsque Dechiquecorps trancha le bras gauche de l'un de ses adversaires puis le ramassa pour le mange tous en parant les assauts des gardes, les cinq soldats restant essayèrent de se regrouper tous en se dirigeant vers la sorti mais quelques peu paniquer ils se retrouvèrent pris dans des combats individuels et aucun ne survécut. Dechiquecorps prit sur ses épaules un cadavre et accompagna ses camarades qui sortaient par la porte de l'arrière boutique. Ils coururent comme des malades dans toutes la ville puis après s'être perdu et avoir demandé leurs chemins a un passant qui s'évanouir en voyant les ogres, ils arrivèrent sur la place du marché où ils essayèrent de passer inaperçu mais échouèrent car lorsque l'on a avec soit trois ogres équiper pour la guerre dont un portant sur ses épaules le cadavre d'un garde municipal c'est assez difficile. Cependant ils ne furent pas accoster par les

gardes mais par Il Padron qui leurs proposa une mission avec un contrat en bonne et du forme. Après une courte réflexion les aventuriers finirent par conclure que massacrer des gens c'est drôle mais sa l'est encore plus lorsque l'on est payer. Ils acceptèrent puis après avoir conclu un lieu de rendez-vous avec leurs commanditaires ils sortirent facilement de la ville car tous les gardes les recherchait a l'intérieur de la ville et non pas prêt des remparts. Savant que le chariot avait quatre d'avance sur eux ils se mirent a courir en faisant un bruit de casserole qui tombe et laissant derrière eux une forte odeur de pied et de pourriture. Ils rattrapèrent le chariot et le combat commença. Les ogres se jetèrent sur les gardes tandis que le barbare sortait son arc pour tirer sur le marchand en fuite, il tira et son premier tir se solda par une grande réussite car le marchand reçut la flèche dans le dos. Tandis que les ogres continuaient de s'écharper avec les gardes, le barbare courut jusqu'au marchand puis le prit en otage et le traina jusqu'au combat après une épreuve de charisme il réussit a calmer les participants du combat et obligea les gardes a se déposer leurs armes, choses qu'ils firent avant de se faire tuer puis dévorer par les ogres qui récupèrent ainsi une partie de leurs énergies vitales perdus pendant la bataille. Le marchand fut assommé et jeté au fond du chariot où les ogres avaient prit place tandis que le barbare prenait les rênes du chariot. Les aventuriers grâce à cette attaque rondement menés ils avaient accumulé suffisamment d'expérience pour passer au niveau suivant. Les ogres décidèrent de s'acheter un duvet pour dormir dans les donjons sans jamais s'enrhumer et le barbare qui était niveau trois un carquois pour y mettre des flèches magiques qui arrache un bras. Durant le voyage, l'estomac des ogres qui gargouillait fut apaisé soit par une brochette d'organes soit par un duo de bras ou de jambe. Arriver aux abords de la ville six bandits sortirent des broussailles et se mirent au milieu de la route. Le barbare sortit son arc et sans doute grâce à sa compétence "tirer correctement" fit un œil et cerveau transpercer bien fait! Les brigands se ruèrent à l'assaut avant de faire marche arrière en voyant sortir du chariot un puis deux et enfin trois ogres barbouillaient de sang. Cependant trois d'entre eux ne furent pas assez rapide pour échapper aux ogres qui les pourtrèrent rapidement tandis que le survivant s'enfuyait a travers la forêt et que le Tranchetous regardait le combat en se disant "c'est beau une équipe de bourrins". Une fois les ogres et les cadavres des brigands dans le chariot le barbare lança le cheval au galop et passa la porte ouest de la ville en écrasant un garde municipal qui pensait que se mettre en travers de la route faisait toujours s'arrêter un véhicule. Nos aventuriers débouchèrent de nouveau sur la place du marché avant d'obliquer pour se rendre au point de rendez-vous qui était de temple de Niougrl (afin que les miliciens ne les repèrent par l'odeur de mort que dégageaient les ogres). Le commanditaire arriva puis après avoir trouver l'objet qu'il cherchait au milieu d'un tas d'immondice, d'objets en tous genres, de mare de sang et de bouts d'humains a moitié dévorer, il paya les aventuriers. Alors que ces derniers se garaient pour aller a la plus proche taverne, un voleur arriva afin de leurs prélever une taxe sur leurs récompense car ils avaient commis un vol sur le territoire de la guilde des voleurs de Chnafon. Briseos mît fin au baratin et au blabla du voleur en le tranchant en deux de sa hallebarde lorsqu'il comprit qu'on essayer de lui volait ce qui allait lui permettre d'avoir des saucisses. Brodique Jeanfurret qui passait également par là pour percevoir une taxe sur le gain d'aventure préféra faire demi-tour car la perspective d'être écarteler par un mammoth ne semblait pas pouvoir apeurer un ogre ou un barbare. Il jetait les deux morceaux du voleur dans la charrette lorsqu'ils furent interpellés par un prêtre de Niougrl qui sortait du temple afin de trouver de nouveau corps en décomposition pour les vénérer. Les aventuriers vendirent alors au prêtre les morts, la charrette et tous ce qu'elle contenait parce que se laisser porter par un chariot pour voyager c'est pour les mauviettes et sa fait paysans. C'est ainsi que se finit la première aventure de "la compagnie des massacreurs" qui décida d'aller tester sa force et son courage dans une nouvelle épreuve par la surconsommation bière et de nourriture.

Note du MJ: j'ai trouvé bien regrettable qu'aucun de mes aventuriers n'est été grièvement blessé dans leurs combats car ils ont tué pas moins de 24 adversaires alors qu'aucun d'entre eux n'a perdu plus de la moitié de ses points de vie. Mais ça a été quand même une bonne tranche de rigolade. :)