

Témoignage :JDR Naheulbeuk :attaque du chariot.

1) Le groupe

-Gregorsz,voleur niveau 3,humain.Il est le chef du groupe,très justement nommé : « Les glandeurs de la Glandebruine ».

-Darke Vaderth,humain ranger également de niveau 3,qui,euh,a...une bonne épée !

-Galadür,le nain,niveau 1 mais il approche sérieusement du 2^{ème}.C'est le petit marrant du groupe,même si il est parfois chiant.

-Et moi ,le Maiiiiitre, Valkhor.

2) L'aventure

Les aventuriers glandent à Valtordu,après avoir empoché la récompense de leur précédente mission,le camp des orcs.

Le VOLEUR,au NAIN : « Et toi,qu'est-ce que tu feras quand tu auras ton niveau 2 ? »

Le NAIN : « Eh ben,quand j'aurais mon niveau 2,j'achèterai une meilleure hache,pour dégommer encore plus d'orques,et me faire des PO ! »

Mais ils s'ennuyent,et décident de partir à Glargh.Ils n'ont pas de plan et donc ça va être difficile d'y aller sans se paumer.Ils vont donc au Donjon Facile ®.Mais le vendeur est assez chiant et il ne vend pas de cartes.Ils se cassent donc et,en marchant,découvrent un grand bâtiment,qui est le bazar.Ils rentrent et achètent un atlas de la Terre pour 50 PO,aux frais du voleur.

Après ces emplettes,ils se dirigent vers Chnafon,où passe un chemin qui va vers Glargh. Après 12 km de marche,ils s'arrêtent près d'un ruisseau et boivent.Après 1 jour de marche,donec le soir,ils dorment à la belle étoile.Et oui,c'est dur la vie d'aventurier ! Le lendemain matin,après un réveil plein de moustiques,ils marchent et rencontrent (pas de bol) un ogre mutant.Ils sont moins courageux que la bestiole (sans blague !),et c'est donc l'ogre qui commence.

L'ogre est maladroit et se fait direct un échec critique,tandis que les autres,les aventuriers,l'attaquent et lui font perdre encore plus de PV.Mais l'ogre fait un coup critique et blesse sévèrement le nain,qui n'en demandait pas tant.Le ranger,en voulant venger son ami,casse son arme.Mais le voleur et le nain,même si il était sonné,réussissent à l'achever.

Le petit groupe repart donc et ils passent devant la crypte du vampire hémophile.Le ranger remarque que quelqu'un les épie et ils fuient .Mais ils marchent (très) vite et arrivent à Chnafon vers midi.A l'entrée de la ville, un homme habillé comme un riche les accoste et se présente :il est « Le parrain ».Le voleur, perspicace, devine qu'il vient de la mafia.Mais le type leur explique qu'il a « une mission que l'on ne peut pas refuser ».Le voleur se prend 3 coups de poings dans la tronche parce qu'il a imité et insulté « Le parrain ».Il perd donc quelques PV.

Les aventuriers se rendent d'abord chez un commerçant pour réparer l'épée de Darke Vaderth. Son magasin est nommé « Gurdil ». Le nain, sceptique, demande des renseignements et le vendeur explique qu'un certain Gurdil est venu ici, qu'il était chiant mais que ça l'a marqué et que depuis il fait des réductions aux compagnies comprenant au moins un nain. Le ranger paie donc la réparation de son arme 5 PO à la place de 50. Ils remercient le nain, qui s'en fout parce qu'il a rien fait de spécial.

Il partent direct en direction du chariot à la mode barbare, c'est-à-dire en courant très vite, et arrivent à rattraper le convoi en moins de 2 heures. Alors qu'ils allaient charger, Gregorsz eu la brillante idée d'utiliser le déplacement silencieux et de couper les roues du convoi à coups de hache. Après trois épreuves réussies, ils sont juste derrière le chariot et le nain coupe la première roue. Mais il foire la 2^{ème} et les deux baltringues de l'escorte attaquent la compagnie. Dès le début, ils sont tous les deux blessés mais le voleur aussi. Ensuite, le premier « méchant » se crève l'œil sur un échec critique, puis il meurt. Mais le nain est de plus en plus blessé, et c'est pas cool pour plus tard. Et en fin de compte, le 2^{ème} est massacré par les aventuriers. Et tout ça très rapidement !.

Ensuite, ils torturent le marchand qui est resté dans la carriole et celui-ci avoue où est caché le trésor que les « Glandeurs » doivent ramener, mais le voleur le tue quand même, ce qui lui vaut un point Mankdebol.

Ils rentrent assez vite à Chnafon et trouvent Il Padron en train de picoler à la taverne. Ils reçoivent l'argent, remarquent qu'il est seul et décident de le tuer pour se faire de l'XP. Ils le blessent assez sévèrement et celui-ci, fâché, décide de les brûler vifs avec une « boule de feu majeure ». Il achève le nain, ce qui l'oblige à utiliser son dernier point de destin. Mais le vilain parrain a aussi cramé des dizaines d'autres personnes dans la taverne. La garde municipale de Chnafon arrive et l'achève pendant que la compagnie s'occupe de Galadür. Mais le patron ne fout pas les aventuriers dehors ce qui est un bon présage. A l'issue de la mission, le nain monte niveau 2 !!!!

Le NAIN : « Je suis niveau 2 , talata ta tala ,je suis niveau 2 ... »

Il est félicité par ses compagnons, puis ils vont dormir parce qu'ils ont pas chômé et qu'il est quand même tard. Encore une mission vite fait bien fait !

Par Valkhor