

Compte-rendu JDR Naheulbeuk, scénario du camp des orcs !

Ayant envie de tenter l'expérience du jeu de rôle fun avec mes potes, on a finalement décidé de tenter un scénario simple pour comprendre le jeu et interactions possibles.

LES GENS QUI JOUENT :

Votre MJ rédacteur (C'est moi!!!!) à donc du tenir avec 2 loustics qui ont fait pas mal de conneries.

Premier joueur : ROBERU, Semi-homme assassin avec des stats de Haut Elfe.

On part donc avec 13 en adresse, 12 en courage et en intelligence, 11 en charisme et 8 en force.

Il démarre en plus super riche (12 au lancement de dés...) et donc avec un équipement bien équilibré pour un level 1 => 2 dagues de luxe (ambidextrie inside) + plastron de cuir sur mesure et d'autres petites conneries (sac à dos, couverts, couverture en version classe ou luxe).

Par contre notre ami démarre... sans aucun points de destin.

Second joueur : FLAMENKUCH, Le ranger humain plus que moyen.

11 en adresse et courage, 10 en charisme et force, 8 en intelligence (enh gros il pouvait pas jouer grand chose le pauvre).

En plus il est pas riche (50 PO) et il démarre donc avec un équipement moisi (couverts en bois, arc pourri...). Je lui donne quand meme une potion de bourrin (héritage familial on va dire).

3 points de destin, il va mourir mais reviendra probablement dans le jeu.

L'HISTOIRE :

Donc mes loustiks démarrent à la taverne du chien qui pleure.

FLAM' commence déjà à faire chier et sirote un jus de goyave pendant que ROBERU se délecte d'une grenadine. Enfin d'une liqueur de fruits rouge (merci l'appel du tonneau).

Le vieux archibald arrive, leur explique que c'est la looze avec la fête du boudin, et qu'il y a des orcs pas loin à marraver. Nos héros demandent le montant de la récompense et acceptent le marché, prêt à tataner du monstre. Ils sortent de la ville, ne savent pas la direction du bosquet (les points Mankdebol vont pleuvoir) et retournent voir le vieux pour se diriger vers l'est !

Ils sont à l'orée de la forêt quand ils entendent un bruit. Je m'attendais à ce qu'ils sortent les armes, s'approchent furtivement... un truc du genre. Non, ces cons ont peur du bruit et se barrent en se marrant jusqu'à la taverne (WTF ?!).

Ils vont se plaindre auprès du vieux Archibald comme quoi ils veulent une avance, ils ont peur du bruit et tout. Echec à la tentative de charisme, mais le rodeur (qui à jonglage et pleurnichage en compétences) fait sa victime et demande une arme au vieux pour combattre les méchants. Succès critique (lol), Archibald leur file la seule arme qu'il a sur lui, un couteau à fromage (NYARK).

Nos amis repartent enfin vers la forêt et découvrent près d'un fourré une boule de poil. Une marmotte. Sauf qu'en s'approchant la marmotte devient castor mutant cracheur d'acide. Le combat s'engage, avec des parades et assauts ratés un peu partout. Les deux héros sont blessés mais butent leur premier animal et gagnent un peu d'XP. Ils tentent de dépecer la bestiole, ça foire, il reste juste du sang et des poils. Que font nos amis ? Ils enterrent le castor. Mouiiiiii

Bref, ils avancent, se paument grâce aux jets de pistage foirés du rodeur, Ils finissent par sentir un

fumet et entendre du bruit. Ils flippent (encore !!!) et tentent une fuite discrète. Jets de dés ratés, ils marchent sur des branches qui craquent et se retrouvent avec 2 brigands sur les bras. Les brigands demandent leurs bourses, ils refusent à moitié et se font attaquer. Le combat est long, âpre et mémorable. Avec des foirages multiples (mais pourquoi il attaque avec le couteau à fromage l'autre débile ???), ils finissent par tuer un des brigands.

Le 2e brigand gueule, un 3e brigand sort de la tente (il pionçait) et le combat se poursuit.

Conclusion : Le ranger est blessé mais rien d'affreux alors que le semi-homme ambidextre a perdu un bras sur un critique.

Ils décident de retourner au village pour trouver un guérisseur .

Un mage de haut niveau est dénicher et accepte de recoller magiquement le bras pour 100 pièces d'or. Le deal est fait, ROBERU va donc être remis sur pied totalement en l'espace d'une nuit (la magie c'est balèze).

FLAM', seul, végète en ville et décide de revendre son vieil arc pourri remplacé par l'arc de base d'un des brigands.

Il va chez le forgeron du coin, qui lui en propose 5 PO. Après des tentatives de pleurnichage, intimidation, jonglage et charisme, il finit par vendre son arc pour 10 PO.

Il va à la taverne, décide de manger léger avec une salade composée « Avec des Noix !!! » (oh toi tu fais chier !) et une bière basse qualité. Il dort dans une bonne chambre mais ne récupère que peu de points de vie à cause d'une aigreur d'estomac.

Il veut quand même faire son lit le lendemain (gné ?), tente de violer une serveuse qui lui colle une baffe magistrale, et se fait mettre dehors. Après des retrouvailles avec ROBERU, les 2 golios décident de repartir vers la forêt.

Je déclenche alors le premier Courroux divin de Mankdebol, et un paladin furieux vient leur coller une grosse tatane dans la gueule qui leur fait perdre 4 PV.

Après avoir entamé saucisson et rillettes (bah oui il est midi), ils se tapent contre un sanglier noir bourrin qui les fait souffrir. Ils se décident à le cuire avec une torche et des baies, en mange la moitié, et emportent le reste pour le soir.

Au bout d'un moment ROBERU décide de chier (j'en peux plus), et l'odeur attire le premier orc du camp. L'orc boite et s'approche doucement avec une grosse branche dans la main. ROBERU fait un lancer de caca critique qui touche l'orc et l'aveugle à moitié.

S'ensuit des attaques ratées, un tir à l'arc avec le couteau à fromage en guise de flèche, des parades cul nu ou avec un arc... L'orc à moitié mort leur indique l'emplacement du camp et le nombre d'orcs présents.

Problème, Mankdebol frappe à nouveau, et l'attaque surprise d'une quinzaine de chats finit d'achever le pauvre semi-homme dénué de points du destin.

L'aventure s'arrête plus ou moins la, parce que Flamenchuch VS les orcs restants = suicide.

CONCLUSION : Des délires ENORMES, un premier essai réussi. TROP TROP BON.
Votre MJ aura pas mal rigoler devant les conneries des 2 aventuriers en Herbe !