

Compte rendu de partie « Le Camp des Orcs »

Misterfox, grand vilain MJ

2 joueurs : Hugo De Lyr (demi-elfe ranger niveau 1) et Gilles de Ray (humain voleur niveau 1).

Partie de découverte.

L'aventure commença à la taverne (pour faire original). Durant la grande foire au boudin, l'auberge était pleine de pochtrons fêtards, obligeant Hugo à s'asseoir près de Gilles, et à lier connaissance. Puis, Archibald arriva en plein milieu de la salle (étant l'assistant du maire, il impose le silence) et demanda à haute voix s'il y avait des volontaires pour la quête. Gilles et Hugo se proposèrent. Ils dormirent à l'auberge, et partirent le lendemain à la quête du village.

Devant les prix prohibitifs du marchand d'armes, ils décidèrent de partir directement à l'aventure. En chemin, ils croisèrent un rat géant (qui, après un échec critique, s'arracha une patte tout seul), qu'ils achevèrent. Puis, ils tombèrent nez à nez avec un groupe de bandits (deux brigands de base et un chef), que j'avais mis là pour qu'ils puissent les interroger sur le camp des orcs. Mais, essuyant échecs critiques sur échecs critiques, Hugo se trancha le pied droit, et Gilles perdit les trois quarts de ses points de vie. Après avoir tué le premier brigand, le deuxième se barra en courant (suite à un échec critique en courage). Le chef n'étant qu'un humain de base, il se mit à genoux et implora leurs pardons. Nos deux aventuriers décidèrent de le taxer, mais il n'avait plus un rond, puisqu'il s'était fait tout piquer... par des orcs ! (Etonnant, non ?)

Rentrant au village parce qu'ils sont sur le point de crever, nos deux aventuriers revinrent la queue entre les jambes à l'auberge, se bourrèrent la gueule à l'eau de vie (+1PV par verre, je vous rappelle), puis partirent chez le magicien du village (dont le nom, que j'ai inventé au pif, ne me revient pas), pour les régénérer. Le magicien, méchant et radin, taxa Gilles de 30 P.O. pour lui rendre ses PV et le loger la nuit pour qu'il récupère, et Hugo de 25 P.O. pour faire repousser le pied (:D).

Se levant le matin après une bonne nuit de sommeil, et après avoir léché le cul du magicien, Hugo et Gilles furent accosté par un clodo, qui tenta de leur vendre une chaussette et une chaussure pour 5 P.O.

Alors j'explique : Gilles et Hugo n'ont pas pensé n'ont pas pensé à récupérer le pied coupé, et donc chaussette et chaussure. Il fallait trouver une manière roleplay de ne pas laisser Hugo avec un pied nu. J'ai donc balancé un magnifique SDF, qui parlait vite et pleurait, car il avait besoin de vendre chaussette et chaussure pour nourrir sa famille (un grand moment de rôleplay !). J'espérais que Hugo payerai le prix pour me foutre la paix. Mais non ! Après 2 tentatives ratées de Gilles d'assommer le clochard (« Aie ! Mais vous me faites mal ! Achetez moi plutôt cette chaussure et cette chaussette ! »), une fausse manipulation de Hugo fit rendre l'âme au clochard. Grâce à une épreuve de Charisme et beaucoup de rôleplay, Gilles parvint à convaincre le passant qui avait tout vu que ce n'était qu'un accident, et qu'il fallait prévenir la garde.

Mais au final, Hugo prit quand même la chaussette et la chaussure (ainsi qu'un point d'expérience, pour buttage de clochard). Et c'est le principal !

Après cet incident, ils partirent voir le deuxième marchand du village : le marchand d'armures. J'ai improvisé une espèce de vendeur « zyva j'te nique ta mère », pour qu'ils repartent rapidement à l'aventure. J'ai également lancé un « zyva j'ai un garde du corps, il va te péter la gueule ». Gilles tenta alors un coup de genou pour le faire taire, mais une malheureuse réussite critique le tua sur le coup (:D). J'ai donc du réellement faire intervenir un garde du corps (de 3 mètres et 250 kilos). Grâce à sa compétence « Chouraver », Gilles eu le temps de prendre des bracelets de Mythrill (qui n'étaient pas dans l'inventaire (je me suis rendu compte après coup), et dont j'ai du donner des facultés décoratives, et attendant qu'ils cherchent à les revendre) avant de s'enfuir, et de foncer vers la forêt.

Le cadavre du brigand retrouvé, ils se mirent à rechercher le camp. Grâce à une réussite critique en déplacement silencieux, Gilles parvint à se glisser près de la sentinelle, et, d'un coup de dague dans le dos, de lui faire fermer sa gueule définitivement. Mais, juste après, un échec critique en déplacement silencieux fit sortir de leurs tentes deux orcs (Orc 1 et Orc 2). Hugo mis alors au point une stratégie : Gilles attira vers lui les orcs, tandis que Hugo, caché derrière un arbre, attendait leur arrivée pour les prendre par surprise. Une bataille remplie de critiques (échecs et réussites) qui se solda sur une victoire de Hugo et Gilles. MAIS une réussite critique d'un archer que j'avais caché plus loin provoqua l'arrivée inopinée d'une flèche dans le genou de Gilles.

S'avançant un peu, l'orc banda de nouveau son arc et planta une deuxième flèche dans le même genou (décidément) de Gilles, avant de lâcher son arc pour prendre sa dague. Gilles décida de bourriner comme un couillon tandis que Hugo, grâce au déplacement silencieux, profita de cette diversion pour attaquer l'archer au corps à corps. Une bataille épique, mes amis : L'archer se trancha le pied droit (juste retour des choses), et fini par décéder. Victoire !

Pour le chef, Hugo et Gilles voulurent couper les attaches de la tente pour la faire tomber sur sa tronche. Mais, encore une fois, un manque de discrétion fit sortir le chef de sa tente. Une bataille épique s'en suivit, mais après pas mal de critiques (faut que je change mes dés), la bataille s'acheva sur une magnifique victoire !

Hugo et Gilles passèrent un peu de temps à fouiller tout le camp (je leur ai fait trouver l'argent volé aux brigands (dans un petit coffre)) avant de repartir vers le village. Après un voyage sans encombres, ils rencontrèrent sur le chemin du village le vieil Archibald, qui déclara être au courant pour l'armurier. Il proposa donc un amende (ou plutôt un pot-de-vin) sur la récompense pour étouffer l'affaire (qu'il est fourbe, ce vieux !) et garder sauf l'honneur des aventuriers.

Hugo et Gilles rentrèrent donc à la taverne se bourrer la gueule (le tavernier leur avait promis une tournée s'ils réussissaient la mission), puis, après un bon dodo, retournèrent chez le vendeur d'armes, pour revendre leurs butins. Gilles échangea sa dague de bonne qualité contre une dague de luxe (grâce à la participation amicale de Hugo), et Hugo s'acheta quelques flèches pour utiliser l'arc de l'orc.

Hugo et Gilles décidèrent donc de rester ensemble pour leurs prochaines missions, vu le succès de cette mission et pour faciliter la vie du MJ ☺ !