

## LE CAMP DES ORCS : 3 Branques à l'aventure, mission accomplie

C'est par un bel après-midi sans intérêt que trois aventuriers guère plus intéressants se retrouvèrent à table dans une taverne avec un vieux. Ce dernier, à l'instar de bien des gens de la ville de Valtordu s'inquiétait d'avoir vu apparaître un camp d'orc non loin alors que le festival du boudin devait avoir lieu dans quelques jours. Ainsi il envoya, ensemble malgré eux, les trois niveau 1 à l'assaut du camp d'orc, leur demandant de ramener les colliers moches qu'ils portent en guise de preuve de leur élimination, au tarif de 25 pièces d'or par collier rapporté.

---

### Commentaire du grand méchant MeuJeu

---

Première partie du JdR naheulbeuk, MJ confirmé, avec 3 potes, on se prépare une soirée sympa et on espère déconner un bon coup.

Le PJ ranger est notre hôte, le PJ nain imite l'accent nain de la saga et le PJ elfette est un veinard de première. J'ai choisi de faire le scénario du camp des orcs pour commencer simplement.

Déjà lors du tirage des persos, on a que des stats légèrement supérieures à la moyenne : rien d'abyssal ni d'exceptionnel. Par contre tous sont déjà sacrément riche même si, comble du comble, le nain est le plus pauvre.

---

Le soir même, quittèrent Valtordu une jeune elfe comme toutes les elfes, un ranger courageux et un nain particulièrement chiant qui débuta le voyage en insultant l'elfe. Cette dernière pour ne pas l'entendre se mit à chanter mais le nabot étant belliqueux, il menaça de lui coller direct un pain dans la tronche. La naïveté touchante de l'elfe lui épargna alors le coup, ce qui permit au ranger dans le même temps de se souvenir qu'il avait la compétence de pistage, nécessaire, après-tout, pour trouver le camp des orcs... Il eut à peine le temps de réussir à négocier au nain une pause dans les vannes que du bruit se fit entendre juste devant eux. Hésitants, le ranger et l'elfe se regardèrent tandis que le nain, fort de sa capacité à chercher des noises s'avança pour tomber nez à nez avec deux kobolds.

« NAAAAN ! Touche pas ma chandelle ! Ma chandelle ! Ma chandelle !  
-YAHA ! Je vais te l'aplatir sur le crâne ta chandelle ! Tiens ! »

Joignant le geste à la parole, le nain put rater son premier coup de hache, criant à la créature d'arrêter de bouger. Celle-ci cependant était aussi habile à esquiver les coups qu'à rattraper les flèches ou les couteaux, fusse avec l'épaule ou la jambe, et poussa un cri de douleur. Hélas ces talents particuliers n'étaient pas aussi flagrants dans le maniement de l'épée rouillée, et le premier coup que voulut porter la bestiole se solda par un échec critique de moindre importance qui tout de même l'amena à s'enfoncer la lame dans le pied, ce qui porta gravement atteinte à son équilibre et laissa toute latitude à l'elfe pour l'achever une fois à terre. Restait ainsi un kobold, seul et de méchante humeur. Le ranger se dit qu'il était temps après ça de faire une action d'éclat, histoire de montrer qu'il était déjà plus habile que le nain qui n'avait pas réussi à atteindre sa cible depuis le début du combat. Et ce fut fait immédiatement ! Dans un coup d'épée mémorable, le ranger parvint à se trancher un doigt, provoquant l'hilarité du nain qui, ne se sentant plus assena un coup critique au kobold qui s'écroula dans un gargouillis. Une brève fouille des créatures ne leur apporta guère de richesse, cependant après une suggestion du nain ils prirent tout de même les espèces de

bougie qui se trouvaient sur les crânes de kobolds (illustrant ainsi la fameuse expression, « faire des économies de bouts de chandelle »).

---

---

### Commentaire du grand méchant MeuJeu

---

---

Là, ils ont eu droit à un petit délire WoWesque sur les kobolds quand j'ai tiré ça sur la table des rencontres. Je n'ai pas voulu utiliser la magie lors du premier combat mais j'en ai mis 2 pour compenser parce qu'un seul, c'était vraiment trop simple vu les qualités martiales de l'elfette (et surtout sa chance démentielle au dés).

---

---

C'est encore contents de leurs exploits que les aventuriers se retrouvèrent en vue du camp orc. D'un commun accord, ils décidèrent d'envoyer l'elfe en éclaireur. Le ranger estimait que son éventuelle discrétion et surtout son excellente vue leur permettrait d'en savoir plus. Le nain, lui, disait qu'au pire ce serait pas grave si elle se faisait attraper, même qu'elle pourrait éventuellement retirer des vêtements pour que les orcs puissent tâter la marchandise avant de la bouffer et qu'en plus ils pourraient du coup ramener plus de colliers à 25 pièces d'or. Les choses se gâtèrent aussitôt que l'elfe revint, car maintenant que les aventuriers savaient qu'il y avait un chef orc et des orcs dans une tente avec une sentinelle qui patrouillait autour du camp, il était temps d'élaborer des plans d'attaque. Or le nain semblait déterminé à faire preuve d'ingéniosité...

« Alors moi je propose qu'on coupe plein d'arbres dans la forêt et qu'on construise un faux orc ! Comme ça on le file aux orcs alors qu'on est planqués dedans, et quand il fait nuit on sort et on les coupe en deux !

- Euh, et tu sais construire ça toi ? s'enquit le ranger
- Ah ben non tiens.
- Et de toute façon, il ne faut pas faire du mal aux arbres ! renchérit l'elfe qui ne suivait pas franchement la conversation qui en fait, la dépassait...
- Grmbl, bah sinon on leur fait tous cramer leurs tronches à ces sales orcs ! C'est facile à faire ça, on met le feu à leurs tentes et voilà !
- Pas bête, mais on risque pas de faire brûler leurs colliers du coup ?
- Ah mince oui ! Et adieu nos pièces d'or... Hé mais alors, on peut peut-être attendre un peu et leur piquer leurs colliers pendant leur sommeil ! Du coup on évite la baston et on en revend un max pour se faire plein de pièces d'or !
- Mais pas de point d'expérience à ce moment là, et je le sens moyen si jamais ils se réveillent...
- Ou alors on leur envoie l'elfe ! Et on la négocie ! Comme ça pas besoin de risquer notre peau, on ramasse les colliers et en plus on n'a pas à les partager avec la gourdasse !
- Nan mais tu crois vraiment que les orcs vont négocier avec nous ? Et puis je ne suis pas sûr que l'elfe accepte un tel marché. D'ailleurs... Euh, mais où elle est ? »

Le nain et le ranger se rendirent alors compte que l'elfe était partie devant, ayant décidé de s'occuper seule de la sentinelle pour s'occuper, parce que les discussions stratégiques de toute façon ça sert à rien. Voyant cela, les deux autres prirent une autre direction qu'elle afin de prendre les orcs à revers. Hélas pendant ce temps, l'elfe avait raté son tir et sa flèche alla se briser sur un rocher un peu plus loin. Le nain, ne faisant ni une ni deux, se dit que c'était donc le bon moment pour attaquer la sentinelle, et dans un grand YAAAH, il commença de

s'élancer sur elle. Seulement sa charge furieuse ne fut que de courte durée, il se prit les pieds dans les jambes et tomba en tournant sur lui-même, réussissant par un miracle de Mankdebol à blesser le ranger. Celui-ci eut juste le temps de se plaindre, car le nain tua ensuite l'orc en 3 coups bien placés.

Le chaos s'instaura sitôt après dans le camp, car les autres orcs furent bien évidemment attirés par le boucan des actes des aventuriers. Ils n'étaient après tout pas si nombreux d'ailleurs, contrairement à ce qu'avait laissé entendre l'elfe. Cette dernière vit soudain un orc foncer droit sur elle. Le malheureux se retrouva en instant avec une flèche de la part de l'elfe, et une autre dans le dos de la part du ranger, tandis que le nain devait faire face à trois orcs, dont le chef qui, furax, lui colla une mandale critique à 9pv qui abîma fortement son casque. L'orc à côté de son chef voulut en faire autant mais se rata, permettant au nain de lui mettre deux coups sur la tronche. Cependant le deuxième coup n'atteint pas la bonne cible, et plutôt que de trancher celui qui était au sol, il toucha à nouveau le ranger, en fin de compte un peu trop près du nain... Ebranlé, le ranger voulut quand même attaquer tout de suite, malgré ses 9 pvs fraîchement perdus. Hélas, déstabilisé, il rata son coup et se lâcha l'épée sur le pied, sans heureusement de dommages importants. Réussissant un nouvel échec critique, le nain manque de peu de briser sa hache alors que l'elfe, faisant montre d'une chance phénoménale, abattit par un coup critique avec une de ses flèches un autre orc. Le chef orc, non moins chanceux, frappa à nouveau le nain d'un coup critique et lui trancha le pied gauche qui alors rate son coup de hache en criant « ah mais merdeuh ! ». L'orc secondant son chef se rata à nouveau, se rata si bien même qu'il colla à celui-ci une patate mémorable à 10 pvs. Excédé par l'incompétence de son subordonné, il ignora complètement le ranger qui venait d'éventrer d'un coup critique un orc avec sa dague, et d'un coup de poing défonça la mâchoire de son abruti de second. Ce dernier, galvanisé par une soudaine peur, se retourna vers le nain et d'un nouveau coup critique, lui permit d'aller apprendre la signification du mot « tagazok » au paradis des nains.

Tandis que l'elfe s'entraînait au tir à l'arc sur un orc boiteux qui trottinait vers elle, le ranger réussit une magnifique parade d'un coup du chef et enchaîne en mettant un coup dans son assistant qui venait une fois encore de se rater et cette fois de tomber à terre. Le chef attaque à nouveau, et le ranger, plein de confiance voulut à nouveau parer mais lâcha son épée. L'elfe qui avait terminé le boiteux, se dit qu'il était temps de trouver d'autres cibles et commença l'arrosage du combat du ranger. Ce dernier réceptionna la première flèche tirée avec l'épaule, ce qui lui déclencha un réflexe incontrôlé l'amenant à frapper d'un bon coup le chef. Une nouvelle flèche critique vint tuer l'orc maladroit qui le secondait tandis que le ranger voulant porter un coup manquait une fois de plus de se blesser, laissant la place à l'elfe pour achever le chef d'une nouvelle attaque critique.

---

---

#### Commentaire du grand méchant MeuJeu

LA séquence de baston du jeu : absolument démente. Pendant quelques tours de combats je n'ai fait qu'alterner échecs et succès critiques pour les orcs (le nain en a d'ailleurs fait les frais, ainsi que le chef orc), on note aussi que rester près du tank peut être très mauvais pour la santé.

Remarquons que si on additionne les succès et les échec et qu'on fait des probas, on remarque que ça fait une chance sur 5 de faire un critique de n'importe quel type. Il ne faut donc pas s'étonner que ça parte vite en délire (et tant mieux !).

---

---

Avec cette dernière action d'éclat, c'en était fini du bordel. Le nain ayant fait claquer un point de destin se réveilla au milieu des cadavres, mais avec ses deux pieds. Tout content, il se dit qu'il n'était en fait sans doute pas mort et venait juste d'entrer dans une transe de combat qui lui avait permis de venir à bout de leurs ennemis, ignorant ainsi délibérément les flèches manifestement plantées dans les points vitaux des sales bêtes. Les aventuriers fouillèrent alors le camp et trouvèrent un tonnelet de bière que le nain parvint à ne pas boire d'une traite, le gardant pour plus tard. Il laissa le ranger le porter, tandis que lui-même chargeait son sac avec 4 mauvaises épées prises sur les corps. Une âpre négociation ensuite s'entama pour la répartition des 40 pièces d'or. Le nain fit bon usage de ses talents et parvint à en garder 16 pour lui, en laissant 14 au ranger et miraculeusement 10 à l'elfe qui n'avait guère réussi à en placer une. C'est alors qu'ils allaient discuter de qui devait prendre la bague d'agilité qu'ils avaient également trouvé qu'ils entendirent deux voix. Tendant l'oreille, ils comprirent que deux types en robe de mage étaient en train de se disputer pour déterminer qui des pirates ou des ninjas étaient les plus forts. Chacun, bien entendu, soutenait une théorie différente de celle de l'autre. Ils ne tardèrent pas à en venir aux mains, ce qui chez les sorciers veut en fait dire en venir au duel magique. Dans un soudain élan de lucidité, les trois aventuriers se mirent à courir aussi vite qu'ils le pouvaient, échappant de très peu au carnage provoqué par un déluge de sorts plus destructeurs les uns que les autres. C'est à peine si dans leur fuite, les aventuriers réalisèrent qu'ils butèrent au passage un globzoule d'un coup de hache et deux coups d'épées.

Ils arrivèrent tard à Valtordu et allèrent donc chacun se chercher une chambre, le nain refusant de dormir avec les deux autres et de déboursier des pièces d'or entières pour juste dormir et manger du jambon. Le lendemain matin quand ils se retrouvèrent, le nain mit moins d'une minute à se rendre compte que le tonnelet de bière avait disparu. Le ranger, qui l'avait vendu quelques minutes plus tôt, prétendit qu'il l'avait perdu durant leur fuite du camp orc. Trouvant cette perte scandaleuse, le nain lui mit un taquet en pleine face. Après de nouvelles négociations, le nain parvint à récupérer une fois encore la majeure partie du butin obtenu par la remise des colliers d'orc, car il n'était bien entendu pas question pour leur petit groupe de mettre quelque argent au commun. Ce qui de fait arrangeait d'autant plus le nain qui, étant allé revendre ses épées moisiées, avait réussi à en tirer un prix à la limite de la normale, assez proche en ce sens de leur petite équipe finalement...

---

---

#### Commentaire du grand méchant MeuJeu

Après le combat, les points Mankdebol s'accumulaient (et j'avais désespérément envie de tester ce tableau aussi) donc je me suis permis un petit délire.

La table des rencontres a filé un globzoule à cette bande de branques, j'aurais pu en mettre plus mais vu l'état dans lequel ils étaient et le cataclysme qui se déchaînait autour d'eux, j'ai décidé qu'il s'agissait d'un malheureux globzoule esseulé qui avait perdu son troupeau avec tout ce bazar.

Le mot de la fin : on note que l'elfette a fait le plus de dégâts et n'a pas perdu un seul PV (ce sacré veinard), le ranger a subi plus de dégât de la part du nain (et de lui-même) que de l'ennemi et le nain a fait presque aussi mal à ses alliés qu'à ses ennemis et pourtant quand on compare les gains à la fin, le nain a gagné le plus d'argent, puis le ranger, puis l'elfette.

La logique naheulbeuk est donc bien respectée, ainsi que les prorata.

Je finis mon commentaire par un grand merci à POC pour les bonnes tranches de rire (gratuites en +) en écoutant la saga audio et en jouant à ce JdR.

---

---