

# LE CAMP DES ORCS

(Petit) compte rendu sur notre première partie de ce JDR.

Persos : \_Krom « au mains moites » :

-Humains Gladiateur

-Cou : 8

-Int : 9

-Cha : 12

-Ad : 10

-Fo : 13

\_Belraw « le chanceux... ou pas »

-Elfe-sylvain Assassin

-Cou : 8

-Int : 9

-Cha : 12

-Ad : 13

-Fo : 10

\_Lind « le caché (dans les buissons) »

-Elfe-noir Ranger

-Cou : 8

-Int : 13

-Cha : 13

-Ad : 13

-Fo : 9

# LA TAVERNE

Tout commença dans une taverne (original) : « La taverne du chien qui Pleure ».

La premier personnage fait son entrée : Krom. C'est un humain, l'air un peu bourrin, faisant penser à un barbare... mais ce n'en est pas un. Il commande une bière...tout ce qu'il y a de plus classique.

A ce moment, un deuxième personnage fait son apparition : il se prénomme Lind. Cet elfe-noir a l'air mal à l'aise devant tant de monde et essaye de ce déplacer vers le ber le plus discrètement possible. Il arrive devant le bar et demande doucement un verre d'eau. Le tavernier le regarde et s'exclama bruyamment : « Comment ça un verre d'eau ? T'es dans une taverne ! Prend aut'chose mon gars ! Je ne sert pas de ça. Tiens ! Prend une bière... cadeaux de la maison. » Lind s'empresse de prendre la bière et boit un gorgée sous les yeux de toute la foule. Il ne put retenir une grimace et s'éloigna dans un coin sombre de la salle.

C'est à cet instant que le troisième personnage entre : il s'agit de Belraw Oddendoth.

C'est un elfe sylvain habillé en noir avec 2 dagues sur ses côtés. Il s'approche du tavernier et demande :

« *\_Bonjour. Je voudrais une timbale de nectar relevé au lys blanc, au shaker hein, pas à la cuillère...*

*Le tavernier le regarde l'air ahuri et répond par un simple :*

*\_J'ai pas...*

*\_...ah ?...bon ben une chope d'ambrosie adoucie d'une gelée royale tiédie au feu de bois*

*\_J'ai pas...*

*\_Un verre d'eau, sucré, avec une rondelle de citron...*

*\_(D'un ton sec) J'ai pas !*

*\_ Un verre d'eau alors...*

*\_ J'ai pas !*

*\_ (L'air résigné) Ça va j'ai compris... une bière*

*\_ Ah !!! Messire elfe... ce choix est un progrès vers la pilosité ! »*

**(Bon... j'avoue, c'est du copié-coller de reflet d'acide...  
On a pas pu résister^^)**

Belraw s'approche de Krom qui était en train d'essayer de sortir Lind de sous la table ou il se cachait et regarde l'elfe-noir. Les elfes-sylvains et les drows ne s'aiment pas... c'est bien connu et notre elfe-sylvain commença donc à insulter l'elfe-noir.

Les armes furent rapidement dans les mains de leurs propriétaires. Elles furent toute fois vite rangées car le tavernier s'approcha en faisant une réussite critique à son jet d'intimidation en craint que le premier qui ce battait aller avoir droit à... (pas besoin de finir car son point en l'air faisait comprendre au plus ahuri des hommes/nains/elfes/ogre/gobelin/..... ce qui allait se passer).

C'est à ce moment là qu' Archibald s'approche et leur propose une quête qui semble plaire au groupe entier qui décide de partir ensemble.

## LE VOYAGE

Nos aventuriers décidèrent de passer par la forêt par un souci d'expérience... ce qui fit bien plaisir au MJ (moi).

Après une dizaine de minute de marche à travers la forêt, ils entendirent du bruit autour d'eux. Ils eurent juste le temps de dégainer qu'ils furent encerclé par des brigands. Après un combat long et éprouvant où il est à noter que les 1 et 2 et les 19 et 20 sont sortit à 1 lancé sur 3, nos

aventuriers réussirent à massacrer tout le monde. Ils reprirent donc leur chemin, sans avoir oublié de fouiller les corps auparavant.

Ils entendirent alors du bruit pas très loin et des voies. Krom décida de charger sans réfléchir et en criant comme un bourrin. C'était sans compter sur ma perfidie : comme il courait dans une forêt, j'ai décidé de lui faire jeter un dé d'adresse. Ce jet se solda par un échec critique. Après un autre jet de dé dans un tableau que j'inventais rapidement, Krom se prit les pieds dans une branche basse, se tapa la tête contre un arbre (il fut sauvé par son casque), et tomba au sol, les organes génitaux s'écrasant contre une pierre. Ses hurlements (au moment de charger et son hurlement de douleur) firent vite comprendre aux brigands du camp qu'il y avait des gens pas très loin. Ils commencèrent à marcher vers le bruit. Krom arrêta vite de hurler car il n'aimait pas montrer sa douleur et mit au point un plan où il n'avait pas besoin de se lever directement : Il resterait couché, faisant croire qu'il était mort, et pendant que les brigands s'approcheraient, ses compagnons les prendraient à revers. Quand les brigands s'approchèrent, leur premier réflexe fut de tirer sur cette homme à terre. La flèche le rasa et grâce à une réussite sur le jet de courage, Krom ne bougea pas d'un poil. Les brigands s'approchèrent donc, les épées sorties, au cas où. Après un bon combat qui commença par une attaque dans le dos de notre assassin (avec la multiplication par 2 quand il attaque dans le dos, ça fait pas mal de dégâts!!!), le groupe réussit à détruire les derniers membres de ce camp.

**A noter : L'elfe-sylvain, pour une raison que j'ignore toujours voulait soigner tout le monde avec sa compétence « premiers soins », mais Krom, pour une raison que je comprend encore moins refusa catégoriquement. Belraw décida donc de l'assommer**

**dans le dos puis de le soigner ensuite... Ce fut complètement raté et l'elfe se prit une jolie claque ( avec 1 au jet de dé 20 en plus...) et resta assommer en petit moment. Voilà ce qui arrive quand on fait chier un bourrin, même si ce n'est pas un barbare.**

**De plus, le nombre de 1 et de 2 au dé 20 était assez impressionnant... (mal)heureusement, c'était toujours les PJ qui les faisaient.**

**Aussi, un des joueur (Lind) trouva marrant de prendre un pantalon troué au niveau des organes génitaux d'un des brigands qui c'était pris un jolie coup critique.**

**Quand il apprit que ça lui enlevait 5 à son charisme, il décida que finalement il le garderait juste dans son sac, comme souvenir.**

**Enfin, Krom à fait tomber pour la première fois son arme au sol. Heureusement qu'il savait se battre à mains nues...**

Dans le camp, ils trouvèrent des potions inconnues que Krom décida de boire sans réfléchir. Le MJ, (trop) gentil lui dit qu'il regagna les quelques points de vie perdu. Ils trouvèrent aussi quelques pièces d'or mais pas d'objets très intéressants.

Ils repartirent donc vers le camp. En chemin ils croisèrent un chapon fanghien que Belraw tenta d'appriivoiser. Il fit 1 à son jet de dé mais Krom voyait cet animal d'une autre manière : gros oiseau = beaucoup de viande. Il tira donc sur ce volatile mais la flèche passa à coté et l'oiseau s'enfuit, malgré les appels de l'elfe-sylvain.

Après un petit moment, ils arrivèrent au camp.

## **LE CAMP DES ORCS**

Il y avait en tout 4 orques et le chef.

La compagnie décida d'envoyer une flèche enflammée (grâce au pantalon troué que Lind avait gardé) dans une des tentes pour que les orques se retournent et qu'ils s'occupe du feu. Cela marcha étonnamment bien et tout les orques se tournèrent vers cette tentes, et les plus près commencèrent à l'éteindre tandis que les sentinelles autour du camp réfléchissaient à ce qu'ils devaient faire. L'assassin en tua rapidement un grâce à un critique (encore un !!!) sur une attaque dans le dos( critique + dégâts doublés = mort direct (OS pour les geek)).

Le combat commença : Krom, caché dans un buisson tirait des flèches et les ratait presque toute. Lind, caché dans un buisson plus lointain... se cachait (en fait il bandait son arc aussi, mais vu qu'il ne tirait pas pour qu'on ne le voit pas, il ne servait pas à grand chose...). Et Belraw se cachait, attendant le moment où il pourrait frapper dans le dos. Les orques virent alors d'où venaient les flèches et se déplacèrent vers les buisson de Krom.

Nous allons voir ce combat sous différents points de vue : \_  
Le combat de Belraw : Belraw attaque le chef par derrière qui était l'orque le plus en arrière. Il lui enlève la moitié de ses points de vie. Il évite le coup que lui envoi son adversaire, fait 1 au dé 20, 18 dans le tableau des attaques critiques, et tue le chef orque par un coup dans le cœur. Il se retourne alors car un orque carrément à la traine s'approche de lui par derrière. Après de nombreuses attaque manquées des 2 côtés, Belraw réussit une attaque normale, l'orque fait alors une parade critique... 19 dans le tableaux des parades critiques, on se reporte a la table des critiques et je lance le dé et je fait.....20 !!! 20 = blessure

grave à la tête ==> décès.

Ce personnage meurt (je ne lui laisse même pas la chance de contester, et de toute façon, il avait trop de points de destins à mon goût (3 points, c'est trop).

\_Le combat de Krom : Krom voit s'approcher les orques, il tire la flèche qu'il avait déjà préparé, fait un critique et tue un orque qu'il avait déjà touché avant. Il sort son épée et fonce dans l'orque face à lui. Le combat est assez intéressant sur le talent de l'orque à faire des parades : Krom réussissait toutes ses attaques mais l'orque les à toutes contrées. A cause des parades de cet orque et de quelques attaques réussit, Krom se retrouva rapidement avec son arme à 6 mètres de lui, son armure détruite, et 4 points de vie. Il fut heureusement sauvé par Lind...(En plus Krom n'a pas de point de destin... il avait un petit peu peur à ce moment et envisageait sérieusement l'option de la fuite...)

\_Le combat de Lind : Lind se planque pendant la majorité du combat. C'est lui qui a mis le feu à la tente et il s'amuse à mettre le feu à d'autres tentes... geste qui a l'air stupide mais qui aurait pu être assez efficace car les orques ne sont pas très intelligents et ne comprenaient pas que le feu ne sortait pas du sol tout seul... J'ai bien dit que ça aurait pu être efficace car Krom devait leur tirer dessus pendant qu'ils tentent d'éteindre le feu, mais comme il ne touchait personne... Enfin bref... Lind tire quelques flèches et parvient à enlever quelques points de vies à certains orques. Quand il lâche sa dernière flèche, Krom venait de se faire désarmer. Il charge et arrive au bon moment car il parvient à sauver in extremis Krom. Il se bat contre l'orque qui était face à Krom et le tue. Il se retourne pour venir en aide à Belraw et à juste le temps de le voir mourir. Avec l'aide de Krom (qui ne pense même pas à aller chercher son

armes et qui se bat donc toujours à mains nues), il réussit à tuer le dernier orque.

## LE BUTIN

J'avais jeté des dé avant le JDR pour savoir la quantité de richesses dans le camps et ils trouvèrent donc une magnifique dague Durandil, une superbe épée, de 600 pièces d'or et une potion qui augmentait la force pendant un moment, mais Lind la bua directement... dommage, elle fut inutile.

La fin se passa sans problème, ils ont dormit dans une taverne et ont récupéré leur pécule. Ils partagèrent sans dispute leur or... Enfin un groupe qui ne se bat pas dès qu'on parle d'or.

HS (mais je veux quand même le dire) : On a finit cette séance de JDR en se tapant dessus avec des épées de GN que Krom a chez lui... on en avait une chacun et comme on était dans un appartement, c'était bien bourrin. Petite anecdote pour la fin : Krom lâcha son épée (et se fit massacrer bien sûr) ... comme quoi, la réalité rejoint parfois ~~la fiction~~ le JDR.