

Compte rendu de partie JDR Naheulbeuk

Cette partie a été notre première partie complètement terminée en une fois. En raison de certaines circonstances, elle s'est déroulée au collège, donc il ne fallait pas parler fort (je vous rassure, c'était pendant la permanence).

Nous avions donc :

Karafort le vandale qui donne des mandales : Barbare guerrier niveau 1. Assez beau, très fort, adroit et courageux, son point faible est l'intelligence. Malgré cette lacune (8 en INT), il sait néanmoins qu'il ne faut pas foncer dans le tas quand il y a trop d'ennemis. C'est surtout grâce à son équipier. Il est vif et dynamique, et malgré qu'il ne rejoigne le groupe qu'au milieu du périple, il rattrape vite l'XP qui l'y a en écart. Il est très riche

Lest Auo Bitt Von VTT : Humain sans métier niveau 1. Contrairement à son camarade **Karafort**, son seul point fort est son intelligence. Il n'est pas adroit (bien qu'il touchât souvent sa cible à l'arc) ni fort, et a le charisme d'un orc. Il n'est pas couard, mais pas téméraire non plus. Il a un assez bon cœur car il soigne un ennemi (qui se joint au groupe) tombé dans un piège (dressé par Lest, d'ailleurs). Il est assez riche.

Laïre (PNJ) : Archer humain, brigand blessé par un piège tendu par Lest. Ce dernier le soignera (on sait pas pourquoi) et il se joindra au groupe.

PARTIE I : Lest tout seul ou « Vers la forêt et un peu dedans »

Valtordu, taverne du chien qui pleure. Un homme sirote une bière dans un coin. C'est un homme laid, mais il a l'air solide au niveau du moral. Il porte sur son dos une besace, porte des vêtements sombres et un plastron en cuir bouilli. Il a un arc long bien fait en bandoulière et une bonne dague au côté. Soudain un vieil homme répondant au nom d'Archibald s'approche de lui et lui demande de détruire un camp orc. Il lui dit également qu'un autre aventurier est déjà en route. Le voyageur accepte facilement et le remercie. Il parvient rapidement à la lisière de la forêt et s'y engage. Après quelques minutes de marches, il entend un bruissement derrière lui. Il se retourne et voit 2 yeux brillants, puis un globzoule lui saute dessus. Il se fait seulement effleurer et n'a rien qu'une égratignure au bras grâce à son plastron. Malheureusement, au bout de 5 minutes de chemin, sa plaie est déjà très infectée. Il se désinfecte à l'alcool mais ne résiste pas à la douleur et se foute de la bière et de l'eau de vie partout. CHA -2 (et oui je suis un MJ cruel). Il avance et voit un cerf près d'un bosquet de ronces pleines de mûres, dans un petit ruisseau qui a formé une sorte de grosse flaque. Il réussit à le tuer à l'arc et prépare un rôti de cerf aux mûres. Après avoir ramassé des mûres supplémentaires et emballés les restes de rôti, il repart. En chemin, il rencontre deux brigands équipés d'arcs et de dagues (leur matériel est 2 crans au dessous du sien). Il tire une flèche qui se fiche dans son pied. Pendant que les malandrins se marrent, il tire une flèche qui se fiche dans un poumon. Le malandrin concerné s'évanouit en crachant du sang, et son camarade s'enfuit (boulh, vilain). Lest tente d'achever l'autre et se blesse tout seul comme un cake. Le bandit va se réveiller lorsque l'aventurier l'égorge. Il le fouille mais ne trouve rien de plus intéressant que ce qu'il possède déjà. Il continue dont le chemin, mais se retourne toute les 5 minutes car il a l'impression que

quelqu'un ou quelque chose le suit. Au bout d'une heure de route, il pose un piège à base de corde et de flèches. Il avance et BOM ! Il entend des cris de douleur. Il retourne donc sur ses pas et découvre le malfaitteur de tout à l'heure, celui qui s'était enfui. Il décide de soigner ce dernier, qui a une flèche dans l'articulation de sa jambe gauche, de son bras droit et de son épaule gauche. Malgré les très gros malus, il réussit quand même. Le bandit, qui se nomme Laïre, décide de l'accompagner et lui donne une potion de soin qui permet au voyageur de se soigner et de récupérer du dernier combat (un pied troué et une jambe blessée). Il lui demande d'ailleurs pourquoi ne pas l'avoir utilisé avant et le bandit lui explique qu'il était droitier et que c'est très dur d'utiliser un bras avec un flèche dans l'articulation.

PARTIE 2 : Lest + Karafort + Laïre = équipe ou « BASTON ! »

Alors que les deux aventuriers arrivent au camp des orcs, ils rencontrent un barbare, Karafort, qui se joint à eux. Laïre retient Lest qui allait avancer et les emmène dans un buisson en leur montrant les trois sentinelles visibles, dont une endormie dans une charrette. Ils décident de procéder à une élimination directe et rapide mais discrète. Ils s'avancent en triangle et un marchant silencieusement et tapent tous d'un seul coup la sentinelle qui s'écroule. Pendant que Laïre surveille, Karafort et Lest passent derrière une sentinelle et lui cassent la moitié des côtes d'un coup. Laïre accourt et lui écrase les organes génitaux. L'équipe l'achève en lui arrachant la mâchoire. Ils tentent ensuite de mettre fin aux jours de la troisième, mais se loupent pitoyablement et la sentinelle se réveille. Heureusement pour les compagnons, les flèches de Lest et Laïre se fichent immédiatement dans chacun des orbites, décès de la créature puante. Ils manquent de se faire repérer par la quatrième et dernière sentinelle, que les compagnons taillent en miettes. Alors qu'ils se dirigent vers le centre du camp, ils sont attirés par des mouvements derrière les arbres d'où ils viennent. Les camarades s'y dirigent et y trouvent un kobold farceur qui les attaque brutalement et lance une boule de feu mineure sur Karafort le musculeux guerrier se la prend en plein. Il reste au sol deux secondes pendant que les autres attaquent. Le kobold évite les coups facilement et tente un coup de dague loupé. Il lance une boule de feu qui force les combattants à reculer (en fait elle les projette à 8 m, à côté de Karafort) et tente un tourbillon de Wazaa mais fait un sort entropique (sur alliés, mais comme il n'en avait pas, sur lui). Je (MJ) suis formel : explosion de vents ultraviolents autodétruisant presque le kobold. Laïre, qui s'était approché du souffle, a disparu (le rayon était de 7 m) et le kobold a été achevé par Lest. Les aventuriers n'ont pas eu le temps de pleurer leur camarade que les soldats du chef orc sont là. Le premier se prend un projectile de maître, le second attaque et se fait parer avant de se prendre un coup au cœur et de mourir. Le précédent se prend un autre projectile de maître et se fait achever par une double incision vraiment profonde.

PARTIE 3 ou le chef orc, la récompense et le niveau 2

Alors que les orcs s'effondrent, le chef approche avec un air menaçant. Il n'a pas l'air de rigoler et porte une masse d'armes énorme. Le combat commence et le chef pare les deux premières attaques avec une facilité déconcertante et fait apparaître un hématome impressionnant sur la tempe de Lest. Karafort le touche légèrement puis se fait écraser la main gauche et hurle un cri barbare et regardant sa main. Lest se relève et recule pour se préparer à tirer. Le chef orc blesse sévèrement le guerrier qui répond en lui pétant son plastron. La flèche de Lest est un projectile qui se place magistralement bien dans un bras. L'orc met un deuxième

hématome sur le crâne de Lest avant de se prendre un coup léger puis il attaque le gars avec deux bosses sur la tête et qui regarde le ciel en lui faisant manger le sol et en lui pétant trois dents. Le chevelu n'a pas l'air d'aimer que :

Ø 1 Son camarade est au sol inanimé

Ø 2 Il a une main inutilisable

Ø 3 Le gros co* qui est devant lui-lui a presque cassé son casque Lebohaum™ qui coûte 100 po.

CONCLUSION : Il veut meuler la face du chef orc.

Il fonce comme un bourrin et le chef orc fait une parade critique : l'épée du lascar de barbare se tire à 4 m. Le bourrin des steppes attaque à mains nues et casse un bras, avant de se prendre un énorme coup : le type est au sol, un seul PV en lice. Le chef orc se prend soudain une flèche dans le poumon avant que le barbare ne se réveille et lui enfonce le nez dans le cerveau. Bilan des aventuriers : Nous avons retrouvé le corps de Laïre à 23, 56 m de l'explosion, en bon état mais mort. Nous l'avons enterré et on a fouillé les corps et les tentes. Nous sommes retournés à Valtordu sans encombre et on a reçu le paiement et on a entendu une voix :

LE BARBARE GAGNE UN NIVEAU

L'HUMAIN GAGNE UN NIVEAU

Du coup nous avons fêté ça dans une bonne taverne !