

Compte-rendu de mission: Le camp des orcs

Voici les résultats de la première expérience d'un MJ et d'un joueur en matière de JdR.

1°) Les personnages en présence:

- **Wilhelm Saarkoma**, un demi-elfe ranger niveau 1;
- **Arsouille Rupin**, un demi-elfe voleur niveau 1;
- **Srownel**, un elfe noir mage, spécialisé dans la magie de la terre, de niveau 1, il est joué comme PNJ (en fait c'est le MJ qui voulait à tout prix jouer).

2°) La mission:

Moi, le MJ, je commet l'erreur de montrer mes connaissances de la saga MP3 pour rigoler et commence avec l'introduction suivante:

«Vous commencez dans le petit village de Valtordu, petite bourgade très connue pour sa spécialité de boudin au sang de mouton et pour son arbre à pendaison, près duquel a lieu, le rendez-vous».

Malheureusement les joueurs l'ont pris au sérieux et ont commencé à se renseigner sur cette histoire de rendez-vous. J'ai eu besoin d'improviser et un tavernier leur a indiqué qu'il s'agissait en fait d'une «convocation» aux aventuriers où des quêtes seront proposées.

Arrivés séparément sur la place du village (car ils ne sont pas encore ensemble évidemment, ils débutent) ils écoutent les annonces pour deux quêtes: «Le camp des orcs» et «Le règne de Rulkor le Zwiffy» (à l'origine j'avais prévu qu'ils passent à la taverne ou au poste de garde et ils auraient eu le choix entre ces deux-là et «L'attaque du chariot» mais sur une place publique on ne

va pas demander des volontaires pour un brigandage).

Après réflexion, chacun s'engage pour «Le camp des orcs» et ils partent tous les trois.

Ils décident de prendre la route afin de ne pas être affaiblis avant même d'arriver au camp.

Une fois là-bas, ils repèrent deux sentinelles. Un archer et un épéiste.

Srownell lance un cône de glace qui affaiblit bien les deux orcs. Et avant qu'ils ne puissent réagir, **Wilhelm** tire une flèche sur l'archer, malheureusement celle-ci passe à côté et se plante dans un arbre. **Arsouille** lance en même temps un poignard de jet, et lui, touche l'archer. Celui-ci décide que c'est trop soudain et s'écroule sans avoir eu le temps de faire le moindre mouvement. L'autre sentinelle qui en quelques secondes vient de se faire grandement amocher et a vu son pote mourir décide de faire demi-tour prévenir ses copains. Le temps qu'il arrive jusqu'aux tentes, il se prend une flèche dans l'épaule mais continue quand même sa course.

Nos trois héros avancent un peu, **Wil'** récupère la flèche qu'était dans l'arbre et **Arsouille** reprend son poignard qu'était dans l'orc. Ils se mettent en position lorsqu'ils aperçoivent l'orc précédemment rencontré qui revient avec deux copains.

Le magos prépare un tourbillon de Wazaa mais le temps qu'il le lance, l'orc déjà blessé réceptionne un poignard dans l'estomac et décide que «trop c'est trop» et s'écroule sur le dos brisant involontairement la flèche qui s'y trouvait. Le tourbillon de Wazaa ne touche donc que les deux orcs restant.

Une flèche passe à côté et se plante dans le sol. Malgré tout, les deux orcs arrivent jusqu'au corps-à-corps. L'un des deux est tué par une «Gifle de Namzar» bien placée et l'autre meurt par les bonnes vieilles épées.

(Au début j'avais prévu qu'il ne resterait plus que le chef orc qui dormirait dans son coin car j'avais déjà mis à peu près autant d'orcs que suggéré dans le scénario, mais j'ai remarqué qu'ils n'avaient pas perdu un seul point de vie et que les pertes s'estimaient à une flèche et quelques PA, j'ai donc décidé de mettre deux gardes du corps plus puissants que les orcs précédents avec le chef orc. Tout ce beau monde serait en train de dormir dans la même tente, j'allais me rendre compte plus tard que c'était peut-être un trop en fait.

Nos héros ont donc fouillé les orcs défaits et récupérés leurs poignards et flèches.

Une fois arrivés jusqu'aux tentes qu'ils souhaitaient fouiller, **Arsouille** et **Wilhelm** ont fait chacun un déplacement silencieux pour les deux premières tentes pendant que **Srownel** était prêt à lancer un sort. Cependant elles étaient vides. Il recommencent l'opération pour les deux autres tentes mais cette fois, si **Arsouille** réussit et confirme que l'une est vide, **Wilhelm** fait un échec critique et s'étale par terre dans un vacarme du à son équipement. Par réflexe, les deux autres se cachent derrière des caisses et d'autres trucs qui traînent.

Le chef orc et ses gardes réveillés par le bruit, sortent et se trouvent face à un aventurier qui se relève. Celui-ci sort une excuse foireuse genre «je passais juste par là», et à la question de l'orc «pourquoi ton épée est pleine de sang, et pourquoi mes sentinelles ne sont plus là?», il répondit un magnifique «je sais pas, j'ai vu un cadavre et j'ai entendu des bruits alors je suis venu voir, vous avez pas entendu vous?»

Après un jet de charisme particulièrement dur et évidemment raté, les trois orcs lui sautent dessus. Pendant le combat, **Arsouille**, qui est toujours caché lance ses deux poignards mais se rate pour les deux. Il parvient néanmoins à attirer un des orcs vers lui. Restant caché il profite du fait que celui-ci ne l'ai pas vu pour le laisser passer et tenter de l'attaquer dans le dos mais se rate et le combat s'engage normalement. **Srownel** rate un sort de «Gifle de Namzar» et, n'ayant plus qu'un PA, décide de contourner la tente pour rentrer dans celle-ci par derrière et prendre à revers le chef orc qui se trouve à l'entrée de ladite tente.

Le temps d'accomplir la manœuvre, que **Wil** s'était fait réduire sa protection à néant par le chef orc et avait encaissé pas mal de dégâts. En fait c'était également le cas de **Arsouille** pour ce qui est de la protection mais une parade critique avait fait lâcher son arme à son ennemi qui décida de retourner se cacher dans une tente le temps que le combat se termine.

Arsouille va alors aider son compagnon dans la mêlée. Malgré le fait que **Srownel** ait pris le chef orc à revers, celui-ci ne s'en est pas inquiété car le magos n'a pas réussi à lui mettre un seul coup.

La bataille était encore incertaine jusqu'à ce que le chef orc fasse un coup critique qui réduit les PV de **Wilhelm** à 2. Celui-ci s'évanouit. **Arsouille** fit alors un geste héroïque, il protégea son compagnon de son corps, à savoir qu'il se campa «au dessus» du corps (un pied à droite du corps et un pied à gauche du corps) et affronta les deux ennemis bien qu'il ne soit qu'un voleur avec aucun point de destin (contrairement à **Wilhelm**). A ce moment là, l'orc qui s'était caché dans une tente ressortit pour prendre **Arsouille** à revers, ne serait-ce qu'à mains nues. Finalement il ne le gêna pas plus que le magos ne gêna le chef orc.

Malgré sa position totalement désespérée et l'incompétence du magos en combat rapproché, le voleur parvint à s'en sortir. D'abord, le chef orc fit un échec critique qui acheva son garde du corps. **Arsouille** réussit enfin à porter un coup et les PV du chef descendirent à 2. Celui-ci s'évanouit. L'orc sans arme croyant son chef mort entama une «retraite stratégique» cette fois vers la forêt. **Arsouille** lui courut après et parvint à le rattraper mais l'instinct de survie d'un orc étant exceptionnel, celui parvint d'un seul coup de poing à écraser la virilité du demi-elfe. Celui-ci s'écroula laissant le champ de fuite libre à l'orc. Faisant fide sa douleur, **Arsouille** sortit l'arc qu'il avait récupéré sur la première sentinelle orc et, malgré la mauvaise qualité de l'arc et des flèches, et un handicap dû à sa douleur (ben tien tu m'étonnes!), **Arsouille** parvint à toucher le fuyard et à lui infliger suffisamment de dégâts pour le tuer. **Srownel**, lui, en avait profité pour achever le chef orc et récupérer ainsi une partie de l'expérience. Puis il administra les premiers soins à **Wilhelm**.

Arsouille revint et **Wilhelm** (réanimé par les premiers soins) lui administra des premiers soins, parce qu'il en avait bien besoin lui aussi.

C'est alors que le groupe remarqua que **Srownel** n'avait pas perdu un seul PV ce qui lui valut de nombreuses remontrances malgré ses explications selon quoi un magos «ça fournissait un soutien à distance» et en leur faisant remarquer qu'il était monté au front tout de même.

Après ça, nos héros fouillèrent tout le camp et tous les orcs et comme la nuit était tombée, ils mangèrent la terrine qu'ils avaient trouvé. Puis ils profitèrent du camp pour dormir. Le lendemain, ils se refirent une séance de «premiers soins» les uns les autres puis le magos remarqua deux corbeaux morts. Il en

récupéra un puisqu'il s'agissait d'ingrédients magiques mais **Arsouille** batailla pour garder le deuxième pensant s'en servir pour une recette de cuisine. Puis il s'intéressa ensuite à un collier en dent de loup, dents qui se trouvent aussi dans la catégorie des ingrédients magiques. Mais **Wilhelm**, qui ignorait cette valeur, voulait faire comme les orcs et s'en servir comme collier pour faire style. **Srownel** l'a donc négocié en échange d'une ration de terrine.

Sur le chemin du retour, ils ne rencontrèrent aucun monstre (encore heureux) mais **Wil** commença à se sentir faible et il avait froid alors que son corps était très chaud. Nos compagnons hâtèrent donc le pas malgré les problèmes de «parties» **d'Arsouille**, qui le ralentissait considérablement.

Une fois en ville, **Arsouille** se fit remettre en place les-dites parties par un certain «docteur Zutt» (j'étais en manque d'inspiration), pour un prix qu'il jugeait trop élevé, mais avait-il le choix? **Wilhelm**, lui, alla voir un médecin, un certain «docteur Zutt Junior», et se fit examiner (gratos!! c'est sympa non?). Il apparut qu'il avait la Fièvre Fanghienne (à cause du coup critique du chef orc qui lui avait enlevé plus d'un tiers de son énergie vitale), et dû acheter un «élixir bénéfique du docteur Zutt» (25 PO!! moins sympa non?). Une fois le groupe réuni, des plans d'assassinats de médecins furent émis par ses membres mais **Srownel** calma vite l'histoire en leur disant que la ville leur en voudrait s'ils tuaient les seuls médecins de Valtordu. Enervés, les héros partirent à l'armurerie et vendirent toutes les armes récupérées sur les orcs et se firent un bon paquet d'argent. Puis, **Srownel** alla vendre ses ingrédients magiques pendant que les deux autres achetaient ou réparaient leurs armures détruites. Ils ont ensuite récupéré leur paye et finalement, tout commence et tout finit dans une bonne taverne devant une chopine (ou plusieurs).

Au final, personne n'est mort, étonnant pour une équipe aussi elfique, non?

On a bien cru qu'on ne s'en sortirait pas quand même, bien que l'option de la fuite fut sévèrement repoussée par chacun de nous, ce qui au final se révéla être le bon choix (sauf pour **Arsouille** qui se méfiera des orcs désarmés dans le futur).

Un grand merci à POC pour ce jeu de rôle où nous avons bien déliré