

Le camp des orcs

Le scénario a lieu près de Valtordu. Récupérez le plan "environs de Valtordu" ainsi que "Valtordu". C'est une mission très courte du style "va, tue, reviens", presque une quête secondaire. Idéal pour apprendre le système de combat et pour tester quelques compétences. Pour une petite soirée de jeu avec quelques aventuriers de bas niveau.

Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

Le **vieil Archibald**, un chic type qui s'occupe de tout et de n'importe quoi à Valtordu, contacte les aventuriers pour leur parler d'une mission. Des gens ont signalé aux gardes qu'un campement d'orcs a été signalé dans la forêt pas très loin du village, et près du chemin de l'Est au bout du **bosquet de Gnoulouf**. Il peut s'agir d'éclaireurs préparant un raid ou de brigands s'installant pour détrousser les voyageurs. Quoi qu'il en soit, les gardes municipaux n'arrivent pas à s'organiser pour y envoyer du monde car il faut préparer la foire au boudin et que ça mobilise pas mal de gens. Le seigneur local est débordé et il a donc demandé au **vieil Archibald** de trouver dans la région des volontaires pour aller démanteler ce camp.

La mission et la rémunération

Deux manières au moins d'attaquer la mission :

1. Les aventuriers traînent à Valtordu et sont contactés par Archibald
2. Les aventuriers ne sont pas très nombreux — dans ce cas ils peuvent être contactés par un PNJ qui leur propose de faire la mission avec lui/elle

Le paiement proposé est le suivant : 25 pièces d'or par collier d'orc ramené au poste de garde.

Le chemin aller

Les aventuriers peuvent choisir d'emprunter le chemin de l'Est pour aller jusqu'au bout de bosquet de Gnoulouf, ou de traverser directement la forêt. Dans tous les cas il peut y avoir une chance qu'ils rencontrent quelques brigands. Cela dit, ceux-là n'attaqueront pas forcément des aventuriers en armes, donc vous pouvez en profiter pour pimenter l'aventure : ils voient de la fumée ou sentent que quelqu'un grille de la viande. Ils vont penser qu'il s'agit du camp des orcs qui s'est déplacé et tomberont sur des bandits humains. Ensuite une fois les bandits démantelés, ils reprendront le chemin et partiront à la recherche du campement des orcs proprement dit (jet de pistage en *intelligence* : faites leur passer 1H de plus dans la forêt pour chaque épreuve ratée). Vous pouvez aussi choisir de leur faire rencontrer des animaux sauvages (voir dans la table des rencontres en forêt, puisque le chemin de l'Est se trouve entre deux bosquets).

Le camp

Le campement a été monté dans une ancienne clairière de bûcherons. D'ailleurs les pauvres ont sans doute été tués par ces mêmes orcs... Imaginez la douleur des familles, tout ça... Enfin bref : le terrain est idéal pour une mission commando : au milieu de la clairière se tiennent quatre grandes tentes bricolées, et tout autour on trouve des tas de rondins, des arbres, des buissons, des souches et une vieille carriole... Il y a largement de quoi se cacher.

Choisissez vous-même le sens du vent pour permettre aux aventuriers d'élaborer une stratégie digne des chasseurs de lions. Placez les sentinelles à l'entrée du camp, près d'une souche ou sur un tas de rondins. Le chef se trouve dans la plus grande tente. Utilisez au maximum les épreuves de discrétion (adresse) pour la progression.

Le nombre d'orcs est à calculer en fonction de votre équipe. N'en mettez pas trop tout de même, car une fois rassemblés ils peuvent être assez dangereux (et même un orc seul contre un niveau 1... enfin, surtout si vous utilisez les tables critiques). N'oubliez pas que les orcs ont un bon odorat et flairent le danger ! Les aventuriers devront être très prudents à l'approche du camp sans quoi ils se prendront tous les ennemis d'un seul coup. Utilisez le "plan du camp des orcs" pour arranger la progression tactique avec les joueurs (en marquant d'une croix rouge les orcs vus par les aventuriers, dans la mesure où ils ne sont pas derrière un obstacle). Vous pouvez placer des sentinelles autour du camp, que les aventuriers devront essayer de faire disparaître discrètement avant d'attaquer le camp proprement dit (dans le pur style "commando"). L'un des orcs est plus grand et plus fort que les autres, c'est le CHEF ORC. En fouillant les cadavres et les tentes rudimentaires, vos aventuriers peuvent trouver quelques babioles : pièces d'or, ingrédients magiques dont les orcs ignorent l'utilité ou pourquoi pas un vieil objet de valeur qu'ils auraient dérobé à quelqu'un et dont ils ignorent la valeur (gantelets en thritil, etc.). Nourriture à moitié avariée, équipement de mauvaise qualité et objets pourris feront le reste du trésor. N'oubliez pas de collecter les colliers, et le chef orc porte deux colliers, ce qui est bien pratique car il rapporte le double ! Il est vêtu d'une belle cotte de mailles qui pourra être à la taille d'un aventurier costaud (sinon ils peuvent la revendre, mais cela fait 15 kilos à transporter).

Suggestions pour le nombre d'orcs à prévoir :

- 1 orc par aventurier de niveau 1 + 1 sentinelle + CHEF ORC
- 2 orcs par aventurier de niveau 2 + 2 sentinelles + CHEF ORC
- 2 orcs par aventurier de niveau 3 + 4 sentinelles + CHEF ORC

Le retour au village

Pour le retour même chose qu'à l'aller : selon le temps qu'il vous reste vous pouvez choisir de les ramener directement au village (rien ne se passe) ou bien de leur faire rencontrer quelque créature vindicative vivant dans les bois (voir table des rencontres).

En fonction de l'heure, ils pourront aller se coucher directement (si la mission leur a pris une journée), ou bien visiter le poste de garde pour donner les colliers et recevoir leur récompense. Le poste de garde est ouvert jour et nuit mais la nuit les plantons refuseront de prendre les colliers et leur demanderont de revenir "quand le chef sera là". Quand aux magasins évidemment ils ne sont pas ouverts la nuit.

Si les aventuriers étaient accompagnés d'un PNJ, celui-ci prendra sa part et s'en ira. Les aventuriers peuvent bien sûr avoir choisi de l'occire en chemin pour récupérer sa part (mais ça, c'est vilain !).

Attribution des points d'expérience

Rien de compliqué ici, c'est une mission détente-baston et donc il n'y a pas grand-chose à apprendre, à part "comment fait le bruit d'un crâne d'orc qui explose".

Je propose un maximum de 20 XP pour l'ensemble de cette quête, après tout ils ont déjà reçu pas mal de points en tuant les orcs et il n'y avait aucune enquête. Mais c'est plutôt festif comme sortie.