



Guet-apens sur la caravane

Mini scénario D&D N° 1 à 3



" Ça a quel goût de la femelle humaine? Tais toi et court, le repas va refroidir!"

Mini scénario: si vous disposez de peu de temps,
ou alors à insérer dans l'une de vos histoire pour varier le tempo du jeu ...

Le groupe voyage sur une piste à travers une zone vallonnée désertique à destination de Port-Ker. Le temps est un peu froid, une neige légère est tombé, c'est le début de l'hiver. A distance ils aperçoivent un filet de fumée et entendent, portés par le vent, des cris appeler à l'aide. (En supposant qu'ils se dirigent dans cette direction).

Le groupe arrive en queue d'une caravane, à la fin d'un raid réussi. 2 chariots brûlent, et un 3ème est retourné. Un homme plutôt âgé essaye de se défendre contre 3 Orques à côté du chariot retourné, tandis que derrière lui sont recroquevillées dans un coin son épouse et sa plus jeune fille.

5 autres orques, a proximité, sortent des sacs et des ballots d'un chariot de marchandises, pour voir ce que les chariots transportaient. A côté du carnage, un groupe de 12 orques supplémentaires ont formé un large cercle et lances des paris avec véhémence sur un combat de lutte entre un ogre, leur chef, et une grande femme guerrière, Keetha.

Keetha Lazon			
FOR	19	Guerrière humaine	Équipement : Armure d'écailles, large épée, masse, un poignard, un anneau de famille (valeur 25gp)
INT	10	Bon neutre	
SAG	10	Niveau : 4	
DEX	12	PV : 36	
CON	15	Armement : épée large et	
CHA	13	une masse	



Si le groupe ne fait rien et observe la scène, les propriétaires du chariot seront tués et la guerrière sera finalement maîtrisée et enchaînée. S'ils interviennent, les orcs actuellement impliqués sur le combat du chef n'interviendront pas à moins qu'ils ne fassent énormément de bruit, dans le cas contraire, 5 orcs se porteront vers les combats et le groupe jusqu'à ce qu'ils arrivent à les tuer ou à les faire prisonniers puis le reste, à moins que les joueurs fassent suffisamment et rapidement beaucoup de dégâts dans les lignes ennemies.



Les orcs sont armés comme suit :

20 Orcs : Tous portent des armures de cuir clouté et portent des boucliers de bois ferrés appropriés à leurs armes.

Les 3 au chariot : 1 avec une hache de bataille, les deux autres possèdent des épées courtes.

Les 5 pillers : 1 avec un arc court et une épée courte, 2 autres avec juste une épée courte, 1 avec un glaive et le dernier est armé avec une étoile du matin.

Les 12 orcs en cercle : 2 tiennent des arbalètes et des dagues, 1 possède un arc et une dague, 5 des épées longues, 2 avec des haches de bataille, 1 avec un glaive, et un combat avec 2 épées courtes, leur chef a le maximum de Point de vie de son niveau.

L'ogre : est armé d'un immense gourdin, CA (naturelle) est de 5 et il a 25 Pv.

La guerrière Keetha est sans armes et sans armure pour le moment, mais à la première occasion, elle saisira une arme si le groupe distrait les orcs.

Suite à la victoire complète ou partielle les survivants des caravanes remercieront amplement le groupe, l'homme plus âgé demande s'il peut les inviter à sa ferme qui n'est pas très loin, à 2 jours d'ici. Keetha, si le MJ le souhaite, rejoindra le groupe, autrement elle réclamera ses affaires et aidera les survivants à rejoindre leur destination avant de les quitter.

Butin : Chaque orc possède 2d4 pièces d'argent et 3d6 pièces de cuivre. Le chef avec 2 épées a également un bracelet d'or brute et martelé (valeur 25 G.p.). L'ogre possède 48 pièces d'or, et un très gros caillou plat pesant 20 kilos sur lequel est gravé une espèce d'oiseau incapable de voler. Celui-ci pourrait chercher dans les 10 pièces d'or s'il intéressait un riche excentrique mais il ne ferait peut-être qu'alourdir un des membres du groupe.

Les propriétaires morts des autres chariots possédaient quelques ballots de tissu que les joueurs pourraient prendre et vendre pour une valeur de 50 Po s'ils pensent à récupérer les marchandises des chariots encore fumant, on peut aussi trouver toutes sortes d'articles communs non magiques dans la pile de bric et de broc que les orcs ont créée.

Par Steven Clower, traduit par DnD



Orque

Orque, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2

Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1

Dons : Vigilance



Sensibilité à la lumière (Ext). Les orques subissent un malus de -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que lumière du jour.

Ogre

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+11 (29 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de déplacement de base 12 m

Classe d'armure : 16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Attaque à outrance : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2

Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse

Taille entre 2,70 mètres et 3 mètres, pour un poids compris entre 300 et 325 kilos.

