

DONJONS & DRAGONS®

LE AVANT POSTE DES ORCS

Une aventure pour les règles de base de niveau 1-2

Par DOYAN



La caverne de l'avant poste des Orcs

Cette mini-aventure est prévue pour un groupe de 4 à 5 personnages de niveau 1 avec un clerc ou un mage de niveau 2. Mais ceci n'est pas requis.

Il s'agit d'un interlude, destiné dans ma campagne, à faire progresser les joueurs en PX, entre deux aventures, et ainsi leur permettre de collecter les PX nécessaires à leur passage vers le niveau 2.

Prélude :

Alors que les PJ se trouvent dans le nord de Karamaikos, dans les alentours de Valbourg (dans ma campagne, à l'est, à trois jours de marche à pied), ils aperçoivent un orc, seul, qui disparaît dans un flanc de colline. Il ne réapparaît pas même si les PJ attendent plusieurs heures. En fait, ce dernier rejoint un petit groupe de ses congénères avec lesquels il sévit dans la région.

Il ne s'agit évidemment pas d'une colonie complète d'orcs, mais d'un avant poste aménagé pour tenir sur la durée, voire alimenter des troupes en expédition. Cet endroit est voué à devenir un quartier général de soutien pour diverses expéditions à l'avenir. Mais dans l'état actuel, il ne représente qu'une menace infime pour les personnages. Mais s'ils ne s'en occupent pas la menace pourrait croître.

C'est aussi l'occasion, pour les aventuriers, de compléter leurs « connaissances » et d'acquérir un peu plus d'expérience. Ce petit avant-poste contient également un petit temple consacré à Karaash et à Yagraï (si l'un des PJ possède *religion* ou connaissance de la *culture goblinoïde*, il pourra recevoir quelques informations sur ces cultes). Un shaman y fait office. C'est aussi l'occasion pour les joueurs de se confronter à un groupe d'orcs soutenu par la magie. Attention, l'ensemble du scénario repose sur la discrétion des personnages. En effet, s'ils se font repérer dès l'entrée, l'ensemble des orcs, soit 10 créatures se jetteront dans le combat et ça risque de faire des dégâts... ou pour le moins compliquer les choses.



Boyau d'entrée (A) :

Un étroit boyau descend dans l'obscurité en tournant vers la droite. Le milieu (A) de ce boyau est très glissant. Une fine couche d'eau couvre les rochers lisses, un jet de dextérité à -2 est nécessaire pour éviter une chute (1-2 point de dégâts), et une glissade sur 9m vers le bas. Une chute entrainera une chance d'alerter les orcs qui se trouve en contre bas. Le premier personnage fait un jet avec la pénalité de -2 et le personnage qui suit immédiatement au second rang à -1 (si les personnages se déplacent à deux de front, les deux du premier rang à -2 et ceux du second à -1).

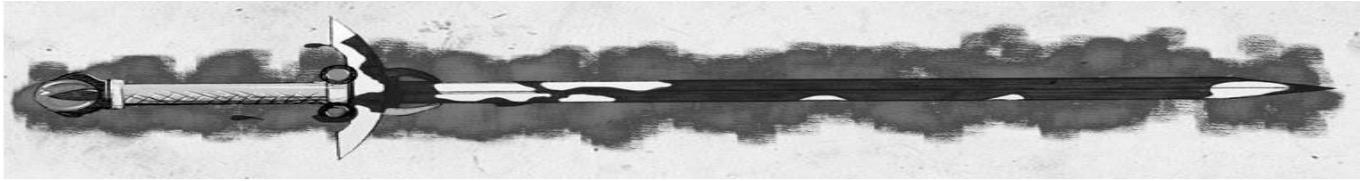
La première chute entraine 40% de probabilité d'alerter les orcs. On additionnera 15% cumulatif à chaque chute supplémentaire.

Salle 1 salle des colonnes

Dans cette grande salle on trouve 4 orcs dont l'un est blessé (si les joueurs l'ont rapidement suivi. S'ils ont attendu plus de deux heures, il sera soigné). C'est celui que les personnages ont observé à l'extérieur.

Si les orcs ont été alertés par les chutes des personnages, ils se placeront en position afin de tendre une embuscade au groupe, en se dissimulant par exemple derrière les colonnes de la caverne. Ils défendront l'accès au « temple » sachant que leur druide viendra les soutenir avec sa magie. Voire ce dernier sera prévenu et aura peut être eu le temps de lancer des sorts de soutien.

En cas de combat dans cette pièce l'alerte est immédiatement donnée et les 4 orcs de la salle principale (3) viennent prêter main forte à leurs compagnons.



De même il faudra deux rounds au shaman et à l'adepte pour venir compléter le dispositif.

Orc (4) : CA 6 ; DV 1 ; pv 7 chacun ; DE 36 m (12 m) ; A 1 arme ; D selon l'arme ; JP G1 ; Mo 8 ou 6 ; AL C ; PX 10.

Salle 2 Le temple

Un guerrier orc, portant une cotte de maille rouge et un espadon se tient dans cette pièce (adepte). À ses côtés un orc assez vieux et crasseux portant des peintures formant des symboles portant un bâton surmonté d'un crâne humain noir dont le fond des orbites à été peint de blanc.

Le guerrier chargera d'emblée le PJ le plus armé du groupe (armure, et armes).

S'ils participent au combat de la salle précédente, le guerrier de Karaash aura lancé croissance animale sur lui-même afin de doubler les dommages, le shaman aura lui lancé une protection du mal sur lui-même et enchainera avec une bénédiction sur ses troupes.

Guerrier orc adepte de Karaash : CA 5 (maille) ; DV 4 + 2 ; pv 30 ; DE 36 m (12 m) ; A 1 espadon ; D 1-10 (x2 croissance animale) ; JP G4 ; Mo 8 ; AL C ; PX 175. Il possède un don de Karaash 1x/jour : *croissance animale, châtiment* (attaque au corps à corps avec un bonus de la ½ du niveau au toucher (+ 4 cumulatif contre elfe ou nain)).



Shaman de Yagraï : CA 6 ; DV 4 ; pv 31 ; DE 36 m (12 m) ; A 1 sceptre ; D 1-6 + 2 (bonus F) ; JP G4 ; Mo 8 ; AL C ; PX 175. Connait : niveau 1 : *soins mineurs, protection contre le mal*. Niveau 2 : *bénédiction*.

Dons de Yagraï (au choix 2x/jour) : *Injonction, animation des morts,*

blesse mineure.

Il commence par soutenir le groupe avec un sort de *bénédiction* puis créera 2 zombies orcs qui auront 2 DV à deux reprises ou une fois des zombies et une fois des squelettes (4).

Si nécessaire, il utilise ses pouvoirs au contact (blesse mineure).

Une fois dans la petite chapelle, vous voyez au fond une statue de guerrier Orc en maille rouge tenant un espadon devant lui sur lequel a été empalé un Leprechaun, le sang de la pauvre créature a coloré la lame de la statue.

Deux mains goblinoïdes sont gravées sur l'autel, elles portent des griffes pointues.

Salle 3 salle principale

Il y a 4 orcs dans cette salle, trois guerrier et un chef (à 8 pv). Une grande table est disposée au milieu de la caverne sur laquelle on trouve de la vaisselle sale. Si l'alerte a été donnée, ils participent au combat dans la salle 1 en 1 round.

Orc (3) : CA 6 ; DV 1 ; pv 7 chacun ; DE 36 m (12 m) ; A 1 arme ; D selon l'arme ; JP G1 ; Mo 8 ou 6 ; AL C ; PX 10.

Chef orc : CA 6 ; DV 1 ; pv 8 ; DE 36 m (12 m) ; A 1 arme ; D selon l'arme ; JP G1 ; Mo 8 ou 6 ; AL C ; PX 10.

Salle 4 La réserve

On y trouve un tonneau de vin de piètre qualité, ainsi que deux caisses de bois pleines de viande séchée d'origine douteuse. Des pois séchés de même qualité.

Il y a aussi de vieilles peaux mal tannées, quelques couvertures, un pichet de terre cuite, un tabouret de bois, deux cordes, un briquet à amadou.

Salle 5 salle au trésor

Vous entrez dans une caverne sombre et humide. À l'ouest, la caverne semble faire des bourrelets comme s'il y avait eu des coulées de lave successives. Cela constitue une sorte de triple niveaux qui monte jusqu'au plafond de la caverne à environ 12 m.

3 jets d'escalade sont nécessaires pour atteindre le plus haut promontoire.

Sur celui-ci, au fond dissimulé derrière une coulée, on peut trouver le trésor des orcs.

5000 pa et 300 po dans des bourses de peaux.

Deux épées courtes, un espadon, deux épées normales d'argent.

Une masse, un bouclier de métal de belle facture (revente possible au double du prix).

EFFECTIFS :

Druide de Yagraï niveau 4		175XP
Adeptes de Karaash leader		175 xp
Un chef orc		13xp
7 Orcs		70xp
Éventuellement	4 zombies Orcs	80xp
	4 squelettes	80 xp
Détruire l'autel		500xp

Le plan de l'avant-poste des Orcs

