

BIG GAY ORCS

Un jeu de rôle de Grant Howitt
Traduction par Manuel Bedouet - 2013

ou "Mille pétales d'orchidée : une histoire d'amour"

Vous êtes des champions parmi les orcs. Après l'assassinat de votre Seigneur, vous avez reçu les ordres du Grand Khan : votre forteresse est la dernière ligne de défense entre l'armée ennemie et la capitale orc, et vous devez la défendre - jusqu'à la mort s'il le faut.

Peut-être serez-vous tous morts demain. Le soleil se couche et vous apercevez les brasetos ennemis à l'horizon. Vous songez à la vie que vous avez passé au côté de vos camarades orcs. Parviendrez-vous à leur dire ce que vous ressentez réellement, alors que la fin est si proche ?

CRÉATION DE PERSONNAGE

Lancez chacun des D6 pour déterminer votre REPUTATION (ce que tout le monde pense de vous), votre SECRET (ce que vous essayez de dissimuler), votre MOTIVATION (ce que vous souhaitez réellement) et votre RÔLE (quelle fonction vous remplissez dans la forteresse).

REPUTATION	SECRET	RÔLE
1. Pieux	Affectueux	Eclaircur des terres sauvages
2. Brutal	Créatif	Scoteur de présages
3. Sans-cœur	Indulgent	Ancien garde du corps du Seigneur
4. Sans-peur	Intellectuel	Maître armurier
5. Furieux	Peureux	Compteur de meutes
6. Destructeur	Romantique	Sergent des lanceurs de haches

MOTIVATION	NOM (si vous voulez)
1. Fuir avec quelqu'un	1. Grakh
2. Prendre le pouvoir tant que Seigneur	2. Doroth
3. Être considéré comme un héros	3. Dent-de-lune
4. Mourir au combat	4. Kilnash
5. Vous venger	5. Zogoth
6. Leur dire ce que vous ressentez	6. Sallah

PNJs : Chaque rôle qui n'a pas été choisi par un joueur est un PNJ. Les PNJs sont contrôlés par le meneur.

Relations : Pour chaque autre orc, PNJ compris, tirez sur la table suivante un trait qui définit ce que vous ressentez (ex: "Je deteste l'arrogance du Gockh", "j'aime la façon dont Kilnash prend la situation en charge", etc...)

ESPOIR : Vous commencez avec 20 points d'espoir, et vous en perdez chaque fois que la situation se détériore. Quand il ne vous en reste plus, vous disparaissiez de la forteresse ou mourrez après une dernière scène. Vous perdez DX Espoir quand...

- D3 - Un PNJ meurt : vous êtes légèrement blessé.
- D6 - Une ressource importante est détruite : vous êtes blessé.
- D6 + ascendants - Un personnage-joueur vous trahit.
- D8 + ascendants - Un personnage-joueur disparaît ou meurt.
- D8 - Vous êtes aux portes de la mort
- D20 - La forteresse tombe aux mains de l'ennemi

SYSTÈME

Quand vous agissez, lancez un dé ROUGE et un dé NOIR. Ajoutez un dé BLANC si votre rôle s'applique. Ajoutez un autre dé BLANC si vous agissez contre un autre orc et que vous avez plus d'ascendants envers lui qu'il en a envers vous.

- Si AUCUN DÉ affiche un résultat égal ou supérieur à 4, vous n'obtenez pas ce que vous voulez et la situation se détériore.
- Si UN DÉ affiche un résultat de 4 ou plus, vous obtenez ce que vous voulez en échange d'une concession, ou vous n'obtenez pas entièrement ce que vous voulez.
- Si DEUX DÉS OU PLUS affichent un résultat de 4 ou plus, vous obtenez ce que vous voulez.

Si vous obtenez un 1 ou un 6 sur le dé ROUGE, votre REPUTATION pose problème et vous êtes contraint de faire un choix : soit vous blessez quelqu'un, soit tous les autres orcs de la scène gagnent un ascendant sur vous.

Si vous obtenez un 1 ou un 6 sur le dé NOIR, votre SECRET transparait d'une façon ou d'une autre et tous les autres orcs de la scène gagnent un ascendant sur vous.

SE PELOTER : Au lieu de défendre la forteresse, vous pouvez choisir de séduire un autre orc en vue de lui rouler des patins. Si vous y parvenez, vous gagnez D3 Espoir plus la somme des ascendants que vous avez l'un sur l'autre.

ÉVÈNEMENTS : À chaque heure dans l'histoire, lancez D10. ajoutez le nombre d'heures écoulées jusque-là ainsi que le nombre de joueurs qui n'ont pas défendu la forteresse.

Si l'évènement a déjà eu lieu, augmentez le résultat jusqu'à un événement inédit.

1. Un ancien se plaint de la faiblesse de certains d'entre eux.
2. Une rixe éclate entre deux escouades d'orcs.
3. Un PNJ demande votre soutien pour devenir Seigneur.
4. Une volée de flèche enfamées embrase l'ancus des sentiers.
5. L'esprit d'un PNJ est corrompu par la magie ennemie.
6. Des flèches ennemies touchent un PNJ et le laissent mort.
7. La partition d'un tambour présage ébranle les troupes.
8. Un PNJ lance une mission de sabotage suicidaire.
9. Des travailleurs géométriques aperçoivent un éclaireur ennemi blessé.
10. Des renforts ennemis noircissent l'horizon.
11. Un PNJ déserte le siège.
12. La tour de guet est détruite par les bombardements ennemis.
13. Un champion de l'ennemi abat un PNJ.
14. L'artillerie ennemie catapulte des cadavres dans la forteresse.
15. Les ennemis enfoncent les grandes portes de la forteresse.
16. Les ennemis avancent dans la forteresse pièce par pièce, massacrant vos troupes.
17. La forteresse tombe aux mains de l'ennemi.