

Compte rendu du scénario : « Stoppez ce dirigeable ».

Encore une fois, je fais un compte-rendu sur un scénario auquel j'ai joué dernièrement, après « le règne de Rulkor le Zwify ».

Les aventuriers.

Comme la dernière fois, c'est la compagnie des glandeurs de la Glandebrouine.

-**Brachus**, paladin de niveau 2, toujours de Khornettoh, et qui a maintenant accès aux prodiges. Il est fort, intelligent (ah bon) et charismatique. Il est pas très adroit étant donné qu'il a le bras droit tranché.

-**Gregorsz**, voleur de niveau 2 aussi, très adroit, pas intelligent (en fait c'est tout le contraire). Il est le chef du groupe auto-proclamé dès le début, mais personne ne le conteste.

-**Darke Vaderth**, ranger moyen mais adroit et malchanceux. En effet, il attrapé la tentaculase de Wirm et n'a donc pas pu participer à cette aventure. Au sinon c'est une valeur sûre au combat, plus que le paladin du moins, lui aussi très malchanceux.

-**Balliür**, demi-orque guerrier débutant (donc de niveau 1) et qui s'est joint au groupe au début de cette aventure. Fort, chanceux (c'est bien le seul du groupe...), il a rien dans le caillou et est complètement manchot. Pour un demi-orque, il n'est pas si moche.

Résumé de la mission

Après que le ranger aie été emmené sur un brancard, les 2 autres aventuriers ont croisé Balliür et celui-ci leur a demandé si il pouvait rentrer dans la compagnie. Après mure réflexion, il ont acquiescé et le groupe est parti vers la taverne pour boire un coup. Ils se sont trompés plusieurs fois de chemin (pitoyable) mais y sont finalement arrivés. Après une nuit moyennement calme (à cause des pieds du guerrier), ils sont ressortis et ont croisé une patrouille de gardes qui leur a indiqué la présence du dirigeable dans le ciel. Ils dirent directement vouloir s'occuper de la mission (ha, des jeunes motivés ça...). Après quelques emplettes au Donjon Facile, dont une épée pour le guerrier, ils rencontrent le voleur dans le village et, curieusement, ne décident pas de l'occire. Le MJ a décidé alors de vendre l'info 50 PO (eh oui, il est pas sympa...). Le groupe a finalement décidé de partir en suivant le chemin du voleur, au cours duquel il ont affronté un guerrier maudit, que Balliür a éliminé à l'aide de Gregorsz. Arrivés près du fleuve traversant Mliuej, les 3 comparses ont traverser à la nage, manœuvre difficile au cours de laquelle Balliür a perdu un point de destin. Arrivés à la tour des gobelins, ils ne les attendront pas longtemps. En effet, ils avaient à peine fini de visiter la tour lorsqu'ils sont arrivés. Après un tirage au dé du nombre de gobelins plutôt chanceux (2 pour Brachus, un pour Gregorsz et Balliür), le combat a commencé. Après des débuts poussifs, le paladin a fait fuir un goblin avec le prodige de l'œil de Damodar. C'est Gregorsz qui a éliminé le plus vite son goblin, tandis que Balliür cassait son arme et que Brachus décadait sous les coups du goblin restant, qui se trouvait être le plus fort (mais bon, il avait le bras tranché, et il était déjà amoché à cause du guerrier maudit). Il a donc utilisé son unique point de destin et a, après, éliminé le goblin car il l'énervait. Et finalement, tout a bien fini car ils ont gagné et sont redescendus vers Mliuej pour réparer leurs armes et se soigner de leurs blessures graves.