

Compte rendu de scénario pour le jeu de rôle le donjon de NAHEULBEUK

Rendez nous nos impôts !

Personnages :

un mage elfe noir spécialiste de la magie de l'air (niveau 1)
une magicienne demi-elfe spécialiste de la magie d'illusion (niveau 1)
un ogre PNJ (niveau 1)

Déroulement :

Arrivant à VALTORDU les PJ se rendent au rendez vous donné par le vieux Bertrand. Après avoir sommairement reçus leur mission la demi-elfe se met en quête d'un « superbe » pull rose de VALTORDU (la version de luxe) avant de convaincre ses compagnons de se rendre directement au château pour régler cette histoire d'impôts. Attaqués en chemin par une bande de poules (résultats : 2 poules capturés, 1 poule explosées, 1 poule grillée et 1 poule terrorisée) ils font tellement de boucan que quelques gardes viennent à leurs rencontre. Après un quart d'heure d'un dialogue stérile avec un représentant syndical borné, les joueurs sont orientés vers le forgeron et sa quête secondaire. Les brigands se font latter après un festival de Gifles NAMZAR ratés (dépeuplant la clairière de ses écureuils et autres moineaux) et de SBAF d'ogre.

Résultats : 2 mages à sec d'énergie astrale, 1 ogre avec un gros marteau(la récompense du forgeron), un elfe noir avec sa belle robe de mage déchirée et maculée de sang (94 sur le tableau des calamités).

Nos aventuriers après cette journée mouvementé vont se reposés à l'auberge lorsque l'elfe noir rate lamentablement son jet d'agoraphobie (20 pour une épreuve sous 17) tandis que sa robe se fait réparée et lavée par une paysanne du coin sous la houlette artistique de la demi-elfe fan de rose (bordures en dentelles blanches et I LOVE VALTORDU). Passons...

Le matin après avoir récupéré assez d'information sur le château les PJ se lancent à l'attaque par l'entrée des gardes. L'elfe noir bien décidé à rattrapé sa « détection des ennemis derrière la porte » raté tente de d'infiltré avec sa compétence déplacements silencieux... 18 pour une épreuve à 17... s'ensuit un cône de glace bien placé et 3 gardes en glaçons pilés. Après un pillage en règle de la salle nos PJ se retrouvent d'un coup face aux 2 gardes de la portes vite calmés à grand coup de Gifles de NAMZAR et du nouveau marteau de l'ogre (« critique: bras droit cassé, ennemi mourant et pantelant »). Avançant désormais avec plus de prudence les PJ rentrent dans le salon interrogent un serviteur et se décident à sauver le châtelain. Arrivant dans le Hall l'elfe noir et le garde à l'arbalète se livrent à un duel de tir stérile jusqu'à ce que l'ogre de dépits balance un chaise vers le garde : « 20 échec critique, la chaise fracasse un lustre qui tombe sur l'ogre et lui occasionne 10 points de dégâts », en conséquence le seuil de 5 points de MANKDEBOL est atteint et on tire à nouveau une calamité...

« 49 frénésie de LAFOUNE advienne que pourra »

« Interlude musical » qui permet au joueur de faire passer le fou rire de 15 minutes que cette calamité à engendré...

Donc 2 heures plus tard les deux elfes se réveillent ensemble dans la réserve dans une tenue et un situation ne laissant aucuns doutes sur leurs précédentes activités alors que l'ogre erre dans les couloirs nus et que le garde du balcon est très secoué par la traumatisante expérience qu'il à vécue (on rapportera plus tard la cas de naissances très étranges parmi certaines servantes du château).

Ayant libérés le châtelain nos PJ (qui se tiennent désormais à une distance de sécurité de 5 mètres l'un de l'autre) se rendent à l'étage pour découvrir le chef de la garde dans le lit de la châtelaine (12 en CHA tiré) sans son armure... il aura été inspiré par ce qui se passai en dessous...

Tandis que l'ogre et le chef mesurent leur virilité à grands coups de hallebarde et de marteau nos 2 mages pillent allégrement la chambre trouvant :

Un peigne magique +1 au charisme pour la demi-elfe.

Une relique de SLANOUSH (002 au jet de fouille le MJ était assez inspiré) le slip en cuir d' EVELYDELIA pour l'elfe noir.

Une robe d'apparat pour la demi-elfe.

Au final l'ogre à fracassé le chef des gardes et à emporté tous les XP (et c'est bien fait !).

Nos PJ pressés de mettre fin à cette aventure se rendent aux souterrains où un festival de sorts critiquement ratés (échec critique pour une peau de banane de MORZAK) et de phrase à la con entraine un nouveau jet sur la table des calamités : « 27 désir cruel de LAFOUNE » l'elfe noir est pris d'un désir violent à l'égard de l'ogre qui lui répond par un aussi violent coup de marteau.

Devant tellement de vice réunis les gardes n'osent pas bouger et on en vient au combat contre les CHAPICHAPOS maléfiques:

2 tourbillons de WAZAA ratés un pour chaque mage.

1 coup critique du marteau de l'ogre => un CHAPICHAPOS maléfiques mort.

1 Gifle de NAMZAR blesse le CHAPICHAPOS maléfique restant.

Ce dernier prend en otage le paysan mais la demi-elfe lui raconte des conneries pour le divertir tandis que l'elfe noir réussi enfin son jet de déplacements silencieux et fini le vilain pas beau avec un coup de bâton bien placé.

En conclusion les PJ on bien fini le scénario, on leur niveau 2 et on fait leurs emplettes au donjon facile (NDLR utilisé la chanson, effet garanti). Ils se retrouvent avec du matériel de magicien correct, la robe noire « CUSTOM VALTORDU » de l'elfe noir, le pull rose de luxe de la demi-elfe et un ogre drapé comme dans un péplum avec les rideaux en soies du lit à baldaquin de la châtelaine...

Avec une dégaine pareille ils sont fin prés pour de nouvelles aventures !