

Compte rendu de l'aventure

Introduction

Le scénario est celui de la pêche à la sirène.

Le seul personnage est Canof, humain mage de feu de niveau 2 joué par Damien. (pour l'aider j'ai mis un ranger avec lui mais au bout du compte celui-ci sera particulièrement inutile ...)

L'enrôlement

Etant poursuivi à Valtordu suite à son aventure précédente qui consistait à tuer Rulkor le Zwifi, Canof part jusqu'à Chnafon à pied où il prend une diligence pour aller jusqu'à Nerok, petit village dans la crique des Pirates Mauves. Là-bas, il apprend que le seigneur cherche à guérir son fils (je sais, dans le scénario les aventuriers commencent en prison à Nerok mais j'avais pas envie, na !). Il décide alors d'essayer de soigner le fils en question. Un ranger l'aide alors.

La poursuite et le sauvetage du fils

A la nuit tombée, les deux baltringues, embusqués dans un buisson, aperçoivent le fils du seigneur marcher vers la plage. Ils le suivent et le voient en train de se faire sucer le sang par la sirène et décident d'aller le sauver. Cependant, le chant des abysses envoûte le ranger qui ne se bat plus. Le mage balance alors une gifle de Namzar dans la tête de la femme-poisson avant d'aller la frapper au corps-à-corps et, on peut le dire, ça marche plutôt pas mal. La sirène s'enfuit et le mago ramène les 2 shootés jusqu'au château du seigneur avant de partir chercher la sirène en mer.

La pêche à la sirène

Canof part chercher la sirène en mer avec l'aide de Briscard. Ils se font

alors attaquer par les Pirates Mauves qui tuent le barreur avant de couler le navire car le lâche mage s'est caché. Il parvient à s'attacher à des débris du vaisseau et à battre le requin malgré un malus dû à son instabilité. Il s'échoue sur la plage, retourne à Nérok où le seigneur lui prête un deuxième navire. Cependant, ce coup-ci Canof préfère aller à l'île rocheuse où il trouve la sirène qu'il tue. Ayant oublié quelque chose pour couper la tête de la sirène, il essaie avec une pierre et, chose surprenante pour un mage, il réussit un test de force ! Il repart donc avec la tête (un peu ammochée, faut l'avouer).

La fin

Les habitants de Nérok (les Nérokiens ?) acclame Canof à son retour et celui-ci rapporte la tête du monstre aquatique au seigneur qui lui donne sa récompense qui, je trouve, est plutôt méritée.