

Compte rendu de l'aventure

Introduction

Le scénario est celui du Règne de Rulkor le Zwify.

Le seul personnage est Canof, humain mage de feu de niveau 1 joué par Damien. (pour l'aider j'ai mis un voleur avec lui mais au bout du compte il n'en aura pas vraiment besoin, vous verrez ...)

L'enrôlement

Se trouvant à Valtordu, notre aventurier voit un homme tout nu arriver en hurlant dans la ville. Canof décide alors d'aller lui demander ce qui lui arrive, le PNJ lui explique qu'il s'est fait attaqué par des gobelins, sur la route qui va vers l'Est.

La palpitante épopée sans aucun rapport avec la quête

Le pratiquant des arcanes est donc sur le chemin et il voit à sa droite une immense tour (n'ayant pas d'atlas de la terre de Fangh et n'étant pas très doué, il ne comprend pas que c'est le Donjon de Naheulbeuk).

Il frappe à la porte et cette dernière s'ouvre alors. Il parcourt des couloirs et des escaliers, affronte des corbeaux dans la volière, brûle des portes, tue deux orcs et ne trouve aucun objet intéressant, avant de décider (à ma grande joie !) de finalement retourner chercher les gobelins.

Le chemin jusqu'à la grotte des gobelins, ou comment tout se louper complètement

Canof retourne chercher des provisions à Valtordu (parce qu'il n'en avait pas pris plus tôt).

Il rencontre alors un voleur qui veut participer à sa quête. Ils repartent donc vers l'Est. Sur la route ils croisent une charrette transportant un

homme en habits de paysan et une femme avec un chapeau, une robe et un bâton de mage. La taré magique, aidé par le voleur avide de pognon, entreprend de les attaquer mais il se loupe sa boule de feu. Par contre, la mage, elle, parvient à lancer ses sorts correctemnt et les fait tous les deux s'évanouir assez rapidement.

La partie bizarre qui prouve que j'aurais pu ne pas mettre le voleur

Les deux filous se réveillent en prison, delestés de leurs armes et équipement, où ils sont destinés à moisir jusqu'au lendemain où ils seront mis à mort. Cependant, le voleur, grâce à une fourchette et à un test d'adresse critique, parvient à déverrouiller la porte. Ils récupèrent leurs affaires. C'est alors que le mage a la bonne (ou pas) idée de libérer les autres prisonnier grâce aux talents du voleur en serrurie. Ils parviennnent ainsi à lever une armée de 10 mendiants. Ils massacrent alors le chef des gardes ainsi que tous les autres gardes du village et parvient à s'enfuir avec les prisonniers alors équipés des armes des gardes et réduits au nombre de 9.

La grotte des gobelins (ah, enfin !)

La troupe de 11 arrive à la grotte sans incidents. Ils massacrent les deux gboelins qui gardaient l'entrée et qui n'ont pas le temps de s'enfuir. Un des mendiants décède, empoisonné par le piège dans la grotte. La bande d'andouilles parvient à éviter l'ogre et le rat géant. Ils se retrouvent alors face au « seigneur » et ses deux gardes du corps et 4 mendiants s'enfuient. Une bataille s'en suit au cours de la quelle le voleur meurt au premier tour d'un coup critique « décès - tête » administré par un des 2 gardes. A la fin du combat, les 9 survivants sont victorieux et utilisent l'unique point de destin du voleur pour le ressuciter. Ils pensent à récupérer la tête (enfin quelque chose de réussi !) avant de retourner vers la sortie, après une visite des latrines.

La fin (un peu bizarroïde, je sais)

Les aventuriers rentrent au village. Cependant ils se souviennent qu'ils risquent d'être mal accueillis. Le voleur chuchote alors au mage l'idée d'aller chercher la récompense sans donner leur part aux évadés. C'est ainsi que le voleur retourne dans Valtordu grâce à *Ressemble à rien*, suivi par le mage caché sous une capuche. Mais les 8 autres les préviennent, ils vont se poster aux sorties du village pour être sûrs de toucher leur récompense. Après que celle-ci ait été donnée au voleur, le mage rejoint ce dernier et se fait reconnaître ! S'en suit une bataille contre des gardes où le mage utilise ses derniers points d'énergie astrale pour lancer un Tourbillon de Waza au cours duquel il achève les gardes ... et son coéquipier ! Il récolte alors rapidement les richesses des gardes et de son défunt partenaire et s'enfuit en arrivant à éviter les mendiants.

Comme il avait déjà exécuté une petite quête avant, le mage passe niveau 2 !