

Compte-rendu : Le donjon de Naheulbeuk.

Chapitre 1

Composition de l'équipe :

- Une mage, Elfe-Sylvain, niveau 2
- Un prêtre de Slanoush, Elfe-Sylvain, niveau 3
- Un Barbare, humain, niveau 3
- Un Guerrier, Demi-Orque, niveau 2
- Et moi-même, Grand vilain MJ « débutant », 3eme scénar.

Une belle équipe donc, pour affronter le donjon, mais vous allez voir...

Première partie (je ne sais pas s'il y aura une suite un jour lol)

Les « aventuriers » arrivent devant le Donjon. Avant de faire quoique se soit la magicienne décide d'ouvrir la porte (sans frapper ni sonner), évidemment porte verrouillée. Du coup ils font le tour et trouvent l'accès par la taverne. Pas de problème avec la porte, les gardes, bien luné ce jour là, les laissent entrer.

Jusque la, tous ce passe bien... mais attendez de voir la suite...

Ils commencent pas s'installer au bar et discuter avec le Barman, qui lui ne lâche aucune informations sur le donjon rétorquant qu'il ne sort jamais de sa taverne et ne connais pas le donjon. Seule information qu'il lâche « c'est Reivax » qui gère le donjon.

Voyant la porte du « carrée VIP » avec les deux orques devant, ils décident de s'en approcher mais immédiatement repoussés par les orques ils prennent la direction de la taverne.

La serveuse tomba aussitôt sous le charme du prêtre (et oui un prêtre de Slanoush en string ca fait de l'effet hé hé). Apres plusieurs tentative de la serveuse pour que celui-ci la remarque, elle arrive enfin a discutée avec.

MJ, décidé à lâcher quelques infos => La serveuse complètement sous le charme du prêtre, lui proposa un rendez-vous dans ces quartiers deux heures plus tard. Mais vous savez comment sont les aventuriers ...

Apres ce quart d'heure romantique, les aventuriers décidèrent de se lancer à l'aventure ! A mon grand étonnement, ils suivent les indications du Barbare et partent tout droit, comme quoi tout arrive !

Les voila parti dans les couloirs du donjon... forcément arrivé à la première intersection qui s'offre à eux, ils prennent à gauche et bingo ! Dars empoisonnés sur le barbare qui se trouvait devant. Car évidemment personnes du groupe ne pense à y aller piano...

Apres 20 minutes de Rage de Khornettoh qui fit perde ¼ des PV du barbare, ils décident de faire demi-tour et partent vers l'ouest.

Sans embuche ils arrivent au niveau de l'escalier menant au troisième étage.

C'est ici que ca se complique !

Le barbare et le demi-orque passent les premiers, arrivé à mi-chemin dans l'escalier, 4 gobelins standard les attendent.

Le barbare essaie de taper, échec critique !! Il se crève un œil.

Déséquilibré par le coup, petit jet d'adresse, raté...

Il se voit comment un loser entraînant dans sa chute le demi-orque qui rata son jet de force. Forcément, arrivé en bas, le demi-orque se prit le barbare sur lui et perdit encore quelques PV.

Encore une gentillesse du MJ : le prêtre et la magicienne, esquivent la chute, je n'ai même pas demandé de jet...

Donc, résumé de la situation : on a quatre gobelins standard contre un prêtre de Slanoush et une magicienne dans un escalier... un barbare et un demi-orque qui font, on se sait quoi, coucher dans le couloir en bas hi hi...

Les gobelins attaquent !

Attaque critique du premier, le magicien perd une jambe !

Vu l'état de ce dernier, les autres gobelins se ruent sur lui, il prend un coup normal et deux coups critiques qui mirent fin à sa vie...

Je passe volontairement l'épisode du paradis de Slanoush, car de toute façon ça sera jamais publier lol

La magicienne, après avoir rattrapée de justesse la chute du prêtre (on se demande pourquoi) lança une magnifique boule de feu qui occis les gobelins.

Après une longue discussion entre les survivants, et un jet de courage de la magicienne (amoureuse du prêtre depuis un précédent scénario) ils décident d'utiliser un point de destin pour ressusciter le prêtre.

Donc, on se retrouve avec, une magicienne et un demi-orque en pleine forme, un barbare borgne, et un prêtre de Slanoush unijambiste...

S'en vient une autre grande discussion, comment avancer avec le prêtre de Slanoush...

Le demi-orque se dévoua pour le porter, avec quelque malus du coup ☺

Ils reprirent l'escalier, et la jambe du prêtre au passage lol. Les voilà arrivés au Niveau 3.

N'ayant que l'information que c'est Reivax qui gère le donjon, ils ne pensent qu'à le retrouver et ne savent pas où ils se trouvent... ha ses aventuriers...

Du coup, pas grand-chose d'intéressant ici, puisqu'ils ne savent pas qu'ils sont dans les cartiers de Reivax

Direction le placard à balais, boules pointues, deux elfes à terre... et oui toujours pas de détection...

Demi-tour, ils arrivent dans la salle d'ennui...

Ils sortent de la pièce et tournent à gauche, et oui, un aventurier, ne réfléchit pas à tous les coups...

Du coup, re boules puantes, re elfes à terre...

Demi-tour, ils repassent devant l'escalier, arrivent au niveau des 2 escaliers, évidemment ils prennent celui qui montent...

Je les informe bien que l'endroit est désertique... il qu'il y règne une ambiance lourde et pesante, mais ils s'en foutent et continue...

Ils passent deux, trois salle, s'en embuche, à part le guerrier énervé par ces successions de couloir, part en courant et se bouffe un mur ...

Ils arrivent dans la petite salle vide, face à la salle abandonnée du bas, pour vous situer un peu... ils décident de faire un pique-nique.

Forcément, ils se font surprendre par 2 zombies !

La s'en suivi encore un combat épique. Après plusieurs coups donnés et un échec critique du demi-orque, le prêtre retourna au paradis de Slanoush pour ne plus jamais en descendre...

Plus de point de destin, et surtout les autres n'ont plus envi de le secourir, même la magicienne qui réussit son jet de courage...

Complètement découragés, les aventuriers restant, décident de repartirent...

Ils trouvent la porte avec l'énigme, et la solution.

Merci la magicienne, sinon ils y seraient encore.

Vraiment découragés, ils prirent l'escalier descendant pour se retrouver dans le carré VIP.

Rien de spéciale, la salle est vide.

Ils sortent de la pièce, se retrouvent avec le barman, qui cette fois-ci leur apprend qu'ils revenaient de l'étage abandonné ou se troue le Golbargh.

De plus en plus découragés, ils s'installent à une table de l'auberge pour faire le point sur la situation. Le Barbare exaspéré par ce qu'il venait d'arriver, proposa à toute la salle de l'or pour que quelqu'un les conduisent à Reivax !

J'ai été gentil encore une fois. Arriver de 15 gardes armés qui l'entraînent dans les cachots du donjon...

Le reste du groupe, n'ayant plus aucun courage, décida de repartir se reposer à Valtordu.

Conclusion : comme quoi, 4 gobelins, peu décimer un groupe d'aventurier.

Y'aura-t-il une suite... je ne sais pas encore... si oui, je continuerais ce récit ☺

Ha oui, je ne vous ai pas parlé de l'épisode contre les deux vigiles balaises car ça c'est trop bien passé pour nos aventuriers.

Pour finir, je tiens à remercier Poc et toute sont équipe pour ce jeu vraiment très fun.

Cédric, MJ de niveau 0