

Rapport de mission Naheulbeuk :

Le Règne de Rulkor le Zwify

Aventurier :

Un haut elfe mage niveau 3 du nom de Santiago qui se trouve être totalement pervers
Et un humain guerrier également de niveau 3 du nom de Sylfox

L'Aventure 1 (enfin si on veut) :

Cette aventure commence alors que nos deux « aventuriers » sont sur le chemin de Valtordu quand ils rencontrent un homme brun courant dans leur direction avec l'air déterminé de caché sa nudité qui n'a sans aucun doute pas échappée à notre mage obsédé (putain ces rimes ☺) Sylfox décide d'arrêter sa course puis lui demande ensuite pourquoi il cours tout nus sur les chemins. Celui-ci lui répond qu'il s'est fait attaqué par des gobelins c'est alors qu'en voyant l'épée il leur demande s'ils ne sont pas aventuriers. Le mage toujours attentif à un homme tout nu lui répond qu'effectivement c'est leur métier (ouais on va dire) l'homme qui se trouve être un haut fonctionnaire leur promet une mission une fois rentré à Valtordu et après s'être rhabillé. Il leur demande d'aller anéantir ces gobelins qui à ce qu'il sait vive dans une grotte au sud est. Les aventuriers accepte mais décide avant d'aller faire quelque emplettes, et c'est ainsi qu'il se retrouve devant un vendeur en manque de sommeil et très pressé de se rendormir (car le MJ sait que ces deux aventuriers mettent très longtemps à choisir) Le guerrier commence par demandé une armure et une épée et essaye de se faire prêter de l'argent par le mage qui refuse. Le guerrier finit par acheté finalement des flèches et le mage s'achète une nouvelle robe, mais les choses ne se termine jamais simplement en terre de Fangh car le guerrier énervé de toute les remarque désobligeantes du vendeur décide de l'attaqué suivit par le magicien mais ils avaient oubliés que le brave homme était juste à coté d'un stock d'arme impressionnant. Les aventuriers fuit donc devant la masse d'armes +12 avec 1 chance sur 2 de faire un coup critique (édition limitée à ne pas mettre entre les mains d'aventuriers débiles et irascibles) .Nos aventuriers décide donc de partir à l'aventure (c'est pas trop tôt).

L'Aventure 2 (ben ouais... déjà un peu plus) :

Nos aventuriers sur les routes Sud de Valtordu marche pendant 2 heures après avoir fait deux échecs à leurs épreuves. Ils rencontrent ensuite un goblin sifflotant passant pas loin. Le temps de se mettre d'accord sur le fait de ne pas le buter (tout de suite) et de l'interroger, le goblin se trouve loin. Mais ils réussissent à le rattrapé et à le ligoté. Puis, scène de torture, le guerrier frappe, le mage traduit.ils réussissent à convaincre le goblin de les guidés jusqu'à la grotte. Ils se mettent donc en route avec ce goblin manchot (à la base il devait juste le taillader mais un coup critique en torture sa fait mal) qu'ils ont attaché et qui les guide (non ce n'est pas Gollum). Ils arrivent devant une grotte gardée par deux gobelins mais avant d'y entrer ils décident d'achever le goblin pour gagner des points d'expériences, et c'est donc au bout de 3 échecs critiques pour Sylfox et 2 pour Santiago que le goblin finit par mourir de rire. Dans cette histoire ils se seront auto infligés 6 points de dégâts chacun et sont pas super content de leur 2 point d'expérience chacun (le cinquième point ayant disparu après une dispute pour savoir lequel aurait 2 et lequel aurait 3).

L'Aventure 3 (non mais... ce coup ci vraiment ...) :

Nos aventuriers après une longue discussion on préparé un plan infaillible (sauf qu'en terre de Fangh, ben sa marche pas) le mage lance donc un sort d'invisibilité au guerrier ce qui lui coute des PA (le guerriers s'en fou) pour qu'il puisse attaquer discrètement. Il réussit donc à attaquer un goblin dans le dos et à le tuer et c'est alors que le mage se rend compte que le sort d'invisibilité s'arrête si on se fait repérer. Le guerrier se fait donc attaquer par le second goblin, très vite atomisé par une boule de feu du mage qui est carrément vénère d'avoir utilisé autant de PA pour 2 minutes d'invisibilités (le guerrier s'en fou).

Ils rentrent enfin dans la grotte ou ils voient quelques objets mais ne trouvent rien de valeur, ils décident de passer dans le couloir sombre à gauche. Le guerrier devine que se sont les WC mais il n'est pas crus par le magicien, ils arrivent donc au bout et trouvent des latrines (le guerrier ne sachant pas ce que c'est crois donc s'être trompé, ben en fait non). Ils décident quand même de fouiller mais ne trouvent rien d'autre qu'une matière marron anti charisme. Ils repartent donc vers l'autre couloir ou ils se font repérer par les 6 gobelins présents. Le mage réussit un *Contrôle mental petits mammifères* sur un goblin archer au fond de la salle. Les deux combattants tue 4 des 5 gobelins restant (le 6ème contrôler) mais voila qu'arrive Rulkor le zwifi et Carniférox déboule dans la pièce. C'est à se moment que le guerrier se prend une calamité : *Groupies frénétiques de Malgar* le problème c'est que le mage ayant plus de charisme, ben c'est lui qui doit supporter les préadolescentes hystérique qui vont le gêner en combat (il va essayer de s'en servir comme bouclier et aussi de les violer) . s'en suit un combat palpitant contre les monstre (le gobelins et l'ogre hein...pas les 2 glands) . Nos aventuriers remportent une victoire difficile, plus beaucoup de points de vie ni de point de magie et c'est ce moment la que choisit le MJ (moi) pour dire : « Crôm qui s'ennuyait en regardant ce pitoyable combat décide d'ouvrir la porte du rat ». (Faut dire qu'y se prenait plein de points Mankdebol déjà à cause du in game mais aussi du hors game, que des conneries ☺) Mais quelque chose à laquelle je ne m'attendais pas se produisit, ils tuèrent le rat en 2 coups critiques. Ils fouillèrent donc la caverne et trouvèrent un bâton romorfal 500 et une épée d'artisan renommé mais pas d'or. Le guerrier ayant réussis à se prendre quelque autre points Mankdebol (on marchande pas un butin quoi) déclencha une nouvelle calamité. Notre guerrier fut donc transformer en chèvre. Santiago qui n'avait pas envie de porter tout le matériel de Sylfox, il lui attacha sur le dos et c'est ainsi que repartirent fièrement (hum hum...) nos deux aventuriers avec bien sur la tête de Rulkor le Zwify.

Le Retour (ben sa en tout cas on peut pas dire le contraire) Triomphal (ouais mais si vous dites n'importe quoi aussi) :

Nos aventuriers arrivèrent au village sans embuche et de nuit à Valtordu. Ils durent convaincre un garde que la tête était bien celle du roi Rulkor le Zwify, Santiago avec son 15 en charisme fit tombé amoureux de lui le garde en faction, ils reçurent donc leur récompense et des yeux doux.

Ils n'eurent pas trop de mal pour le partage étant donné que Sylfox était toujours une chèvre, Santiago garda le magot. ☺

Fin :

Voila voila j'espère que sa vous a plu, c'est pas trop tôt que se soit la fin quand même :^)

Je tiens à dire merci à POC pour ce jeu merveilleux qui nous fait bien marré.