

## Rapport de mission naheulbeuk : le dirigeable goblin

Constitution du groupe : Léon le mage, Sinnay le demi elfe voleur et Zip le nain

C'est lors d'une matinée comme Valtordu en a connu d'autre que le groupe se balada en quête de richesse et de puissance. Ils allèrent donc voir au poste de garde si quelque chose se passait. Un des garde leur confia qu'un de ses cousin, informateur à Miluej, a entendu parler d'une livraison de minerai par des gobelins en dirigeable. Logiquement, il ne s'agit pas de faire commerce mais plutôt de fabrication de nouvelles armes. Même si on connaît le caractère aléatoire de l'ingéniosité goblin (allant surtout de l'autodestruction au lieu de la destruction de l'adversaire...), son cousin semble particulièrement inquiet. Comme les aventuriers habituels ont bizarrement quittés la ville du nord, il leur confia la mission d'intercepter le véhicule de transport volant et de récupérer le minerai en échange d'une bonne récompense en or et d'un plastron d'excellente qualité.

Au moment où ils quittèrent la ville, un homme encapuchonné les interpella. Il connaissait un raccourci pour réduire d'une journée le voyage à pied. Celui ci avait une carte sur lequel était dessiné le chemin de brousse. Au moment où l'individu louche dit les mots suivants : « évidemment, je ne vous donnerai pas la carte gratuitement... », le nain et le voleur dégainèrent leurs armes pour trancher les bras du gars qui pensait faire une affaire. Les aventuriers récupérèrent les bien terrestres du cet individu et repartirent en chemin.

Au moment de déjeuner, ils se firent prendre en embuscade par brigands archés dont le chef essaya de racketter leurs richesses.

**Voleur** : Hahaha ! vous êtes pris au piège! Donnez moi votre or et je vous laisse continuer votre marche vivant !

**Zip** : Jamais ! Il est à moi !

**Sinnay** : Non mais là je me pose une question : Pourquoi on rencontre tous les fous de la région ? C'est vrai quoi ! Vous nous attaquez tout seul et nous on est 3 !

**Voleur** : Hé bien non ! Car mes 4 hommes de mains ont déjà leurs arcs pointés sur vous !

**Sinnay** : C'est pas vrai ! En plus il nous indique où sont ses alliés et combien ils sont !

**Voleur** : Heu bah heu... ASSEZ DISCUTER ! DONNEZ VOTRE OR !

A ce moment, le mage invoqua un mur de feu qui effraya 3 bandits. Lors du combat où le chef perdit son épée, il clama la retraite à son unique allié avant de s'enfuir. Voulant le poursuivre le demi elfe se prend un pied dans une pierre et se creva un œil lors de sa chute et provoqua l'hilarité du nain. Il décidèrent de retourner à Valtordu pour soigner le voleur avec l'aide du mage soigneur de passage en ville. Le lendemain matin, le blessé récupéra une balafre en plus de son œil et les aventuriers repartirent une nouvelle fois en direction de Miluej. Ils ne croisèrent personne durant la journée et se reposèrent la nuit dans leur tente en mettant en place les tours de garde. Il repartirent le lendemain et rencontrèrent deux brigands costauds ambidextres qui voulaient montrer aux aventuriers la puissance de leurs muscles et de leurs épées pour s'enrichir.

**Sinnay** : Mais pourquoi on croise toujours des malades quand on part à l'aventure!!

Les 2 bourrins n'apprécièrent guère les remarques du voleur et on en vient au moment de croiser le fer. Malgré la réussite de l'un des brigand à briser la cotte de maille du nain, ils perdirent rapidement leurs épées en les brisant et en les faisant tomber comme des losers. Ils

firent mettre en morceaux assez aisément désormais désarmés. Une autre nuit et une autre matinée sans histoire à la sortie du village d' Akodh, ils virent 2 kobolds qui voulaient tester leurs dons de télépathie.

**Kobold 1** : Qu'est ce que j'ai à l'esprit... maintenant !

**Kobold 2** : Deux bananes.

**Kobold 1** : « Deux bananes PELÉES ! Je t'ai bien eu ! poil au...

C'est à ce moment que le nain décida d'entrer en action. Les deux kobolds n'eurent le temps que de lancer chacun qu'une gifle de Namzar avant de finir en nourriture à charognards. Le lendemain soir, ils arrivèrent enfin à Miluej sous les cris de joie du nain. Celui ci se tus lorsque le voleur lui a dit que s'il ne contrôlait pas son envie de picoler, il serait pendu durant son coma éthylique.

Ils passèrent une nuit dans l'auberge « le temple de la bière » sous les réclamations de leur ivrogne de service. Le matin, après leur petit déjeuner et l'achat d'un plastron de cuir pour le nain, ils allèrent voir le poste de garde le plus proche pour dire qu'ils sont les envoyés de Valtordu chargés d'éliminer la menace venu du ciel. Les gardes leur indiquèrent la tour d'atterrissage où les gobelins s'étaient installés. Elle était gardé à l'entrée par 2 arbalétriers. Le voleur manqua son jet de discrétion (18 sur une épreuve à 17) et entraîna inévitablement le combat où un des monstres s'émascula avec un carreau qu'il avait lui même tiré. En entrant (en utilisant la poignée) ils se firent de nouveau envahir par des gobelins cette fois armés d'épées et de bouclier. Une fois les monstre réduits à l'impuissance et que les aventuriers ont soignés leurs blessures, ils montèrent en haut et élaborèrent rapidement une stratégie pour les prendre en surprise. Ils attendraient que la cargaison soit complètement déchargées avant de s'attaquer au monstres.

Le lendemain, le dirigeable arriva et mirent en place le plan avant de se lancer à l'assaut. Le chef d'escadrille fut rapidement tranché en deux par le nain tandis que le mage réussit pour la première fois de sa carrière une boule de feu majeure en ne transformant que les ennemis qui étaient visé et non ses alliés, le dirigeable et la cargaison. Pendant ce temps, le voleur se fit trancher la partie si précieuse chez un être masculin provoquant une nouvelle fois un fou rire du nain. Ce dernier ayant ouvert sa garde. Ce dernier ayant ouvert sa garde à faciliter l'attaque d'un goblin épéiste qui détruisit son plastron tout neuf. Après cet événement, ils reprirent le combat et le remporta. Le voleur ,essayant d'arrêter le saignement de son entre jambe, fut consolé lorsqu'il apprit qu'il avait atteint le seuil du niveau 3. Les deux autres aventuriers ramassèrent une caisse de minerai en guise de preuve de leur exploit.

Après cette aventure ils retournèrent à Miluej où le voleur rejoint le soigneur le plus proche soigneur et que les deux autres aventuriers reçurent leur récompense en échange de la preuve de l'anéantissement de la menace ainsi que leur niveau 3. Ils ne purent s'empêcher de fêter cet évènement dans la plus proche taverne sauf le voleur qui étaient en convalescence après cette aventure qui blessa fortement son charisme et une bonne partie de son honneur...

Merci d'avoir lu ce rapport et je vous souhaite « Paix et guérison sur votre peuple » et un bon Tagazoc à tous !