

Compte-rendu d'une aventure dans Le donjon de Naheulbeuk

Voici le compte rendu du scénario: Le règne de Rulkor le Zwify.

L'équipe:

- demi-orc voleur courageux mais laid (niveau 1)
- demi-elfe guerrière avec des bon stats:13-11-11-14-12 (niveau 2)
- humaine mage généraliste juste intelligente (niveau 1)

La mission: J'avais décidé que la grotte de seigneur goblin se trouverait près de celle de nyrlatep. Après avoir rencontré un marchand à Valtordu qui leur expliquait la situation, nos 3 aventuriers descendent vers le sud par le village de pluck pour revendre le butin de 2 brigands sur la route. Ils dorment dans une auberge et tuent l'aubergier la nuit. Ils pillent l'auberge et s'enfuient sans payer, ce qui leur valu une rencontre avec 2 gardes au cours duquel l'humaine rata un sort qui frappa le demi-orc... Pour se venger, le demi-orc vola à l'humaine sa bourse d'or, ce qui lui valut un point de mankdebol. Enfin arrivés à la grotte, ils tuèrent les gobelins de garde. Quand ils sont rentrés dans la grotte pour combattre 2 obelins puissants et 2 gobelins ninjas, l'elfe creva l'oeil de la magicienne...On est donc au numéro 2 sur le plan de la grotte. Bon c'est là que tout se corse, L'elfe fonce droit devant et se prend le venin tarentule malgré son 'intelligence... Le demi-orc, persuadé qu'un trésor se trouve aux latrines, ne bouge pas et la magicienne qui fait un examen de pryaka (détection des auras magiques) fait une maladresse et lance un sort entropique sur le rat géant qui devient plus gros et parvient à sortir de sa cage, il fait un coup critique sur l'elfe qui se retrouve à 10pv...la magicienne tente de soigner l'elfe et rate (j'avais prévenu que ça se corsait). Le demi-orc arrive enfin et nos 3 amis parviennent à tuer le rat... Après la fouille ils vont vers le seigneur goblin et ses acolytes, 2 gobelins puissants.Le combat est (étrangement) normal et les aventuriers tuent les monstres,récupèrent le collier et vont devant la grille d'argent. Les avis sont partagés quand à la question: va-t-on ouvrir cette grille?

Finalement nos aventuriers décident de ne pas ouvrir la grille et s'en vont après avoir fouillé toutes les pièces. Le chemin du retour se fait gentiment (j'ai trouvé qu'ils avaient bien sués déjà;). Néanmoins ils ont tués un marchand ambulant et lui ont piqués ses marchandises. Je leur et donc mis une calamité, faut pas m'énervé ! (chute de 3 gobelins qui assoment pour 1 heure les 3 aventuriers).

Butin et rémunération:J'ai donné beaucoup d'objest qui ne valent pas grand chose... Des ingrédients piochés dans la tables des ingrédients, et pour une fois de plus éviter des conflits, j'ai donné 3 armes plutôt égales...et 40xp pour la mission.

Réalisé par Oscar, grand méchant MJ.