

# LES FOUDRES DU ROI-TONNERRE



etrouvez ici le résumé des aventures palpitantes de *Snafu*, *Damakos*, *Wirt*, *Coran*, *Fenris*, *Hwe Lin*, *Graduk* et *Vertepaix* dans les terres du nord.

## SESSION DU 19/03

Le groupe se forme à la *Taverne du Marcheur* à *Waterdepp* et accepte la mission de **Farbis**, un Gnome gastronome souhaitant rejoindre la bourgade de *Nightstone*.



Après 2 jours de marche et de discussions, le groupe atteint le village et constate plusieurs choses anormales. Tout d'abord, il n'y a aucune trace des villageois... Le pont levais est baissé et les maisons sont laissées ouvertes. Sans parler du pont qui mène au donjon, qui a été brisé.

## NIGHTSTONE

Nos aventuriers prénètrent dans l'enceinte de la ville et tombent nez à nez avec deux worgs. Après un combat sans merci, et quelques dommages collatéraux, **Wirt** dépèce les bestiaux pour récupérer de la viande pendant que les autres remarquent que d'imposants rochers, d'environ 2 à 3 mètres de large, parsèment le bourg. Certains sont simplement tombés sur le sol, quand d'autres ont détruit des bâtiments, partiellement heureusement.

Au centre du village, ils découvrent un cratère carré assez net, de 3 mètres de large et d'environ 1 mètre de profondeur. Ils en déduisent qu'une statue a sûrement été enlevée d'ici, mais n'en savent pas plus pour le moment. Trois aventuriers décident d'aller chercher **Farbis** qui, après avoir entendu des bruits bizarres, s'était caché derrière un arbre à l'entrée de la bourgade.

Alors que le son d'une cloche retentit inlassablement, **Snafu** et **Damakos** décident d'aller voir ce qu'il se trame à l'église, pendant que les autres commencent à explorer la ville par le Sud. Les deux compagnons ne trouvent rien de spécial et rejoignent le reste du groupe... qui fait face à



Le combat fait rage et nos aventuriers éliminent assez rapidement ces nouvelles menaces, ainsi que leur chef et un autre de leurs comparse. En les fouillant, ils trouvent 8 *pierres bleues* et quelques *pièces d'argent*. On se rappellera longtemps du lancer de javeline de **Graduk** qui, après avoir parcouru plus de 30 mètres, vint achever le Chef Gobelins... et sûrement tout aussi longtemps celui de **Damakos** qui a réussi à se tirer dans le pied..

Le groupe décide ensuite de retourner dans l'église, parce que la cloche sonne toujours et que ça commence à en agacer certains. Enfin, sauf **Fenris** qui, n'aimant pas les espaces confinés, décide de continuer l'exploration du village au Nord.

**Snafu** et **Hwe Lin** arrivent devant une porte fermée et sont suivis par les autres. Ils l'ouvrent et trouvent deux Gobelins entrain de jouer avec une grosse corde, reliée à la cloche. **Le Rôdeur** tente d'asséner un coup au premier goblin mais sans succès, alors que **la Paladine** découpa l'autre d'une traite. Malheureusement, en tentant de se décaler pour laisser le passage libre aux autres, **Snafu** se pris un coup qu'il n'avait pas vu venir. **Wirt** tente de foudroyer le rescapé mais celui-ci évite le sort... **Graduk**, enragé, fonce alors sur lui et le tue.

De son côté, **Fenris** aperçoit rapidement que deux Gobelins sont entrain de jouer avec des poules dans un champs au Nord Est. Il s'approche furtivement et les snipe l'un après l'autre, sans qu'ils n'aient eu le temps de faire quoique ce soit.

Les aventuriers se retrouvent ensuite au centre du village et décident d'aller à l'auberge afin de se reposer un peu. Une fois entrés, **Coran** et **Hwe Lin** vont à l'étage et découvrent 4 chambres fermées qu'ils décident de ne pas ouvrir parce qu'ils n'entendent rien de particulier.

Pendant ce temps, **Wirt** et **Damakos** décident d'aller inspecter la cuisine, suivis par **Graduk** et **Snafu**. Ils tombent sur un Gobelins qu'ils neutralisent assez rapidement, malgré quelques attaques ratées.

Pendant que **Wirt** prépare un délicieux ragoût, le reste du groupe se retrouve dans la pièce principale et décide de prendre une pause bien méritée dans cette auberge tristement délabrée.

Mais, alors qu'ils se reposent, **des bruits se font entendre à l'étage...**