

Compte rendu de l'aventure

Introduction

Le scénario est celui des ruines d'Asvaard.

Pour les personnages, nous avons Julien dans le rôle de l'humain ranger Vlandol, et Valentin dans celui du nain guerrier Trankal, tous les deux de niveau 1.

Les deux personnages acceptent la proposition du vieil Archibald d'aller pourrir des bandits, après que le nain se soit assuré que cette quête en vaille la peine au niveau du porte-monnaie.

La première attaque

Les aventuriers se mettent en chemin vers le Nord, le nain parlant sans arrêt des 200 pièces d'or promises en échange de la tête de Rubin Debwah, le chef des bandits. Ils arrivent sans autre problème que quelques ronces dans la clairière où est établi le campement des brigands.

Le petit groupe décide alors de contourner la clairière pour tenter d'entrer dans la tour du Nord. Pour cela ils doivent traverser une portion de terrain à découvert. Le ranger suggère alors de prendre des buissons pour se camoufler. Le nain, toujours aussi agréable, décide d'y aller sans se couvrir de verdure.

C'est ainsi que nos deux aventuriers se font repérer au bout de quelques mètres de parcours seulement et deviennent les cibles des archers aux meurtrières. Le ranger, n'ayant pas compris que c'était quasi-impossible de toucher quelqu'un derrière une meurtrière lorsqu'on est loin de cette meurtrière en question, s'arrête pour essayer de transpercer ses adversaires. A la surprise générale (ou pas !) il loupe tous ses tirs mais ne se prend cependant pas de flèche. Trankal, qui avait pourtant essayé de passer le plus vite possible, se prend une flèche et appelle Vlandol à grand coup d'insultes jusqu'à ce que celui-ci vienne à couvert et lui ôte la flèche grâce à sa compétence Premiers soins, après s'être mis à couvert derrière un rocher. Le nain utilise quant-à lui sa compétence Instinct du trésor et découvre la section du mur qui a été rafistolée à

partir de planches. Il se sert alors de sa hache pour dégager un passage. Les bandits, s'étant équipés d'épées, arrivent alors et le combat, opposant trois bandits aux deux pseudo-justiciers, commence en faveur des aventuriers suite à la tête que le ranger coupe. Un des deux bandits tombe ensuite à cause d'une parade durant laquelle il parvient à s'emmêler les jambes. Le dernier bandit pose un peu plus de mal aux aventuriers mais ceux-ci sortent vainqueurs du combat sans trop de blessures.

Le ranger suggère alors de décimer tous les bandits et de les fouiller après, pour être en sécurité. Le nabot refuse, pensant que c'est une ruse de la part de son coéquipier pour récupérer plus de butin et donne comme argument qu'on ne peut pas faire confiance à quelqu'un qui se sert d'un arc. Les corps des trois brigands sont donc assez vite délestés de tout ce qui peut se revendre.

Ils décident alors d'explorer les ruines et se retrouvent dans ce qui était avant une cour et où désormais un garde dort, une bouteille à la main. Trankal s'élance vers lui pour lui demander des informations concernant Rubin. Mais regarder sur les côtés aurait pu être utile aux aventuriers qui doivent alors affronter encore deux archers qui étaient sur les restes du chemin de ronde. Après un combat relativement long vu le nombre de parade réussies, les aventuriers se retrouvent à fouiller les cadavres et, merci la compétence *Radin*, les deux aventuriers se disputent. Leurs cris attirent Rubin Debwah et son lieutenant Jeffe dont les deux dagues effraient les soit-disant héros qui s'enfuient alors à toute allure en direction de la forêt.

La deuxième attaque

Après s'être éloignés de la clairière pour être sûrs de ne pas être rattrapés, les aventuriers mangent un morceau et retournent à la lisière de la forêt pour attendre la nuit afin de tenter une seconde attaque. Dès que le soleil s'est couché, le ranger et le nain retournent dans les ruines et voient que Rubin et Jeffe sont en train de préparer un autre raid. Le nain, écoutant ses pulsions guerrières fonce vers eux, en priant pour que le ranger ne le touche pas avec une de ses flèches. Ceci n'arrive pas car

Vlandol décide de dégainer son épée et de le suivre.

Les deux chefs bandits ont le temps d'attraper leurs armes avant que le guerrier d'un mètre vingt ne soit sur eux. Un combat épique se déroule alors où Rubin ne fait pas long feu, le nain essayant de s'imaginer que son adversaire est un elfe. Jeffe leur pose cependant plus de problèmes grâce à son importante capacité d'esquive. Cependant, à un des assauts du ranger, l'esquive en question échoue et le bandit se rétame lamentablement, permettant ainsi aux aventuriers de se défouler pour essayer d'oublier tout ce qu'ils ont subi avant d'arriver là. Le combat se finit alors et arrive une inhabituelle scène du partage du butin où le nain ne s'énerve pas (hallelujah !). Le nain coupe alors la tête du chef.

La fin

Les aventuriers montent un campement pour la fin de la nuit, un peu éloigné des ruines, pour éviter que d'autres aventuriers ne viennent les tuer en s'imaginant que ce sont des bandits. Malgré la vigilance relâchée ("tours de gardes à la c..." dixit le nain), il n'arrive rien de fâcheux au groupe qui repart au petit matin dans la direction de Valtordu.

Ils y rapportent leur preuve de la mort de Rubin et touchent leurs pièces d'or, à la plus grande joie du nain.