

Les aventures rapides, sont des aventures dont je vous donne la trame, avec les caractéristiques des personnages importants que vous y rencontrerez. C'est ensuite à vous d'étoffer cette trame, soit auparavant, soit pendant l'aventure en improvisant. Personnellement, mes meilleures aventures en tant que joueur, se sont jouées avec un Maître du Jeu qui ne cessait d'improviser tout le temps.

Cette aventure est faite pour un groupe d'aventuriers débutants (4 à 6 héros aux alentours du 1^{er} niveau) du côté des princes félons.

Coup fourré.

Votre petit groupe a rendez-vous dans une taverne mal famée de Wolfen (*une ville appartenant aux princes félons*), avec un truand notoire (*répondant au nom d'Armlac*) qui cherche des hommes motivés pour un coup intéressant. Après avoir attendu quelques minutes, le type arrive. C'est un homme solide et bourru qui n'est pas très éloquent dans ces explications qui sont les suivantes : un petit convoi est en ce moment en route vers la ville de Belverd (*une ville appartenant au sang royal*), les marchands qui le composent sont des nains et à priori ils transportent un stock d'armes et de protections de bonne facture, bien entendu ils ont loué les services de mercenaires humains de la contrée, ainsi que les services de deux chevaliers dragons. Soit en tout et pour tout, 6 hommes en arme. Pour atteindre Belverd, ils vont traverser la forêt d'Alverk que lui connaît bien, et dans celle-ci, ils seront obligés de passer avec leurs chariots sur un chemin bordé par deux grands talus. C'est l'endroit idéal à son avis pour tendre une embuscade, d'autant plus qu'il connaît dans le coin des bûcherons qui seront prêts à vous aider. Il pense que ni les nains, ni les mercenaires ne pourront opposer une grande résistance, à cause de l'effet de surprise, et parce qu'en plus, l'un des mercenaires est un ami qui se rangera du côté de nos héros à l'instant de l'attaque.

La besogne accomplie : on partage le butin, et tout le monde repart de son côté.

Si nos héros le lui demandent, il estime que le butin total, doit avoisiner à la revente les 3000 gouttes d'argent.

Si nos héros sont d'accord, ils partent avec lui sur le champ car ils ne doivent pas perdre de temps, étant donné qu'ils sont à trois jours de marche du lieu de l'embuscade.

Caractéristiques d'Armlac :

Valeur de combat : 44

Valeur de tir : 44

Volonté : 16

Vitalité : 15/45

Armure : Cotte de mailles

Armes : coutelas et glaive

Compétences : Mains nues = 47%

Esquiver = 57%

Maniement du coutelas = 57%

Maniement du glaive = 67%

Expérience rapportée = 2800 pts

A la fin du premier jour de marche le petit groupe arrive à la forêt. C'est une belle forêt verdoyante, ou de nombreux petits chemins s'enfoncent et serpentent au milieu des bosquets d'arbustes qui jouxtent les grands feuillus millénaires.

L'atmosphère, y est plutôt sereine et agréable. En fin d'après-midi le second jour, alors que leur guide cherche quelque peu son chemin, nos héros tombent nez à nez sur une troupe d'orcs.

A la vue des héros, les orcs (*une dizaine*) se montrent menaçants, mais sans pour autant les attaquer.

Si nos héros chargent directement cette menace, les orcs se défendront avec rage et le seul moyen qu'auront alors nos héros pour arrêter le combat (*en augurant qu'ils se retrouvent en mauvaise posture*), sera de dévoiler leur intention de rapine.

Si au contraire nos héros se font conciliants, les orcs leur demanderont de les suivre jusqu'à leur campement. Là-bas, les aventuriers vont faire la connaissance de Barlam le gueulard qui les questionnera sur la raison de leur passage dans la forêt, et il faudra au héros beaucoup de tact pour ne pas être obligé de dévoiler la vraie raison (*question de partage*).

Qu'ils dévoilent la vraie raison de leur venue ou pas, Barlam les laissera repartir, non sans leur avoir un peu crié dessus, juste pour le principe et pour asseoir sa supériorité.

S'ils se sont d'abord battus avec les orcs, puis rendus en expliquant leur plan, Barlam leur prend quelques objets et les laisse repartir sans faire mine de s'intéresser à leur future rapine.

Caractéristiques de Barlam :

*Valeur de combat : 46
Valeur de tir : 45
Volonté : 16
Vitalité : 15/45
Armure : Cotte de mailles
Armes : Fléau d'armes*

*Compétences : Mains nues = 48%
Esquiver = 48%
Maniement de la masse d'armes = 68%
Rage = 56 %
Expérience rapportée = 4000 pts*

Caractéristiques d'un orc tireur :

*Valeur de combat : 30
Valeur de tir : 34
Volonté : 13
Vitalité : 12/36
Armure : aucune
Armes : fronde, ou arc court
Compétences : Mains nues = 31%
Esquiver = 41%
Maniement de la fronde = 46%
Maniement de l'arc court = 41%
Expérience rapportée = 800 pts*

Caractéristiques d'un orc combattant :

*Valeur de combat : 36
Valeur de tir : 36
Volonté : 14
Vitalité : 13/39
Armure : aucune ou armure de cuir
Armes : Hache de pierre, coutelas*

*Compétences : Mains nues = 33%
Esquiver = 43%
Maniement du coutelas = 43%
Maniement de la hache de pierre = 43%
Expérience rapportée = 1500 pts*

Nos héros reprennent alors leur chemin en se dépêchant, à cause du temps perdu avec les orcs.

Le troisième jour ils arrivent devant un pont qui enjambe une grosse rivière, et lorsqu'ils veulent le traverser, un étrange elfe leur barre le passage. L'elfe a le crâne rasé et son habit est une combinaison mêlant le cuir et le lin de manière à être à la fois moulant et bouffant selon les endroits, lui procurant assurément une étonnante protection.

Cet elfe les somme de reculer, sans quoi il se verrait obligé de les bouter hors du pont, parce qu'explique-t-il brièvement, la rivière qu'ils veulent traverser est sacrée, et en aucun cas, des impurs comme eux n'ont le droit de franchir la ligne de pureté que souligne celle-ci.

Si les héros l'attaquent, il se battra jusqu'à la mort, mais si en plein combat les héros s'enfuient, il ne les poursuivra pas, tout au plus leur tirera-t-il quelques traits avec son arc.

Si les héros tentent de traverser la rivière, ils ne trouveront pas de gué (*de plus ils sont pressés*) et le courant de la rivière violent risque fort d'emporter un nageur téméraire.

La solution la moins dangereuse consiste à ce que l'un des héros souille la rivière pour attirer l'elfe vengeur, permettant ainsi aux autres de passer sur le pont et de s'enfuir. Ils pourront ensuite récupérer leur ami un peu plus loin (*en lui lançant une corde par exemple*).

Caractéristiques de l'elfe fou :

*Valeur de combat : 48
Valeur de tir : 47
Volonté : 18
Vitalité : 16/48
Armure : Armure de cuir
Armes : bâton de guerre, arc court
Compétences : Mains nues = 48%
Esquiver = 68%
Maniement du bâton = 78%
Maniement de l'arc court = 68%
Arts martiaux = 88%
Expérience rapportée = 5000 Pts*

Enfin, la petite troupe arrive sur le lieu de l'embuscade et d'après les traces relevées sur le sol, le convoi ne semble pas encore être passé. Armlak s'en va alors chercher ses amis bûcherons et revient avec deux solides gaillards moins d'une heure après. Ceux-ci se mettent tout de suite en peine d'entamer le tronc de certains grands arbres postés près des deux talus. Une bonne heure plus tard, tout est prêt.

Par chance le convoi arrive peu de temps après, lorsque le premier soleil commence juste à se coucher. Aidé des bûcherons nos héros font tomber les trois arbres sur le convoi, l'immobilisant et semant la panique parmi ses rangs, puis c'est l'attaque.

Si celle-ci se déroule bien, les mercenaires humains s'enfuiront assez vite, et seuls les chevaliers dragons et les quatre nains du convoi résisteront jusqu'à la mort. Les héros seront bien entendu aidés dans la bataille par un des mercenaires humains, qui était d'ailleurs parti en éclaireur les prévenir de l'arrivée du convoi. Par contre les bûcherons ne prendront pas part au combat et s'en iront.

Caractéristiques des chevaliers dragons fantassins :

Valeur de combat : 40
Valeur de tir : 38
Volonté : 14
Vitalité : 17/51
Armure : cotte de mailles
Capuche de mailles avec plaques
Armes : Epée
Compétences : Mains nues = 45%
Esquiver = 55%
Maniement de l'épée = 75%
Escrime = 55%
Expérience rapportée = 3800 pts

Caractéristiques des nains :

Valeur de combat : 34
Valeur de tir : 34
Volonté : 12
Vitalité : 13/39
Armure : Armure de cuir cloutée
Capuche de mailles avec plaque
Armes : Hachette, glaive
Compétences : Mains nues = 33%
Esquiver = 43%
Maniement de la hachette = 53%
Maniement du glaive = 43%
Détection des mécanismes = 47%
Expérience rapportée = 1800 pts

Une fois l'attaque réussie, les héros trouvent à l'intérieur des deux chariots, une petite cassette contenant 100 gouttes d'or, et un matériel de guerre avoisinant les 2000 gouttes d'argent à la revente (*revente rapide et discrète, sinon il y en a environ pour le double*), sans compter les quatre chevaux dont un va mourir blessé par un arbre, et les deux chariots.

Malheureusement, pendant qu'ils finissent l'inventaire, nos héros reçoivent la visite de la meute d'orcs conduite par Barlam (*une bonne quinzaine d'orcs*).

Barlam leur confisquera tous les fruits de leur rapine, sauf si nos héros en cachent une partie (*la cassette contenant les 100 gouttes d'or peut-être*), ou s'ils ne s'en laissent pas compter et menacent Barlam, en faisant un exemple sur l'un de ses hommes, mais la tentative est risquée. Si elle fonctionne, Barlam acceptera de partager le butin en deux parties à peu près égales pour chaque troupe.

Ainsi se termine l'aventure.

Cette aventure est faite pour un groupe d'aventuriers chevronnés (3 à 6 héros aux alentours du 100^{ème} niveau) de n'importe quel bord (*sang royal ou princes félons*).

Méfiez vous du loup...

Dans une taverne où nos héros fêtent leurs derniers exploits à grand renfort de boissons, un étrange personnage tout de cape vêtu (*on lui aperçoit à peine le visage*), vient s'asseoir à leur table et leur propose le marché suivant : Il leur demande de ramener dans 15 jours dans cette même taverne un petit objet que doit leur donner un vieillard qui vit en ermite dans un village de basse montagne dont il leur donne la carte. L'ermite acceptera certainement de leur céder le Flammex, cependant s'il n'honorait pas son engagement les héros sont autorisés à le lui reprendre de force (*mais le personnage ne sait pas à quoi ressemble l'objet en question*). Le second petit risque vient du fait que le village se trouve sur la zone de chasse d'une famille ogre, mais vous lui semblez de puissants aventuriers, et il pense que cela ne devrait pas vraiment vous poser de problèmes. En échange des services de nos héros, il se propose de leur offrir à chacun 500 gouttes d'or. Avec une avance immédiate de 125 gouttes pour chacun.

.....
.....
.....