

## Capacités des ennemis

**Nuée** : La valeur X est égale au nombre d'ennemis adjacents à la cible.

**Toile** : La figurine est placée aléatoirement de la même manière qu'un obstacle.

**Matriarche** : Si au début du tour de combat cette figurine possède moins de 5pv pour la première fois, placez une nuée d'araignées aléatoirement et adjacente à cette figurine. Si au début du tour cette figurine possède moins de 2pv pour la première fois, placez une nuée d'araignées aléatoirement et adjacente à cette figurine.

## Capacités des compagnons

**Aboiement** : La figurine ne subit pas les attaques d'opportunités lorsqu'elle fuit un combat.

## Objets

**Amulette du Loup (3w)** : Le Héros qui porte cette amulette possède +1 à son modificateur de Chance.

Sans reprendre votre souffle, vous repartez immédiatement afin de ramener la fillette chez ses parents. Son père découvre son corps endormi et engourdi. Il connaît les effets de ce type de poison, il vous informe que son état dépend du temps pendant lequel elle a subi ces effets.

- Vous avez 3 jetons temps : Après quelques tapes sur la joue, elle se réveille et ne semble pas avoir de séquelles mais elle reste pour le moment paralysée, les effets du poison se dissiperont avec le temps. Vous recevez 15w.

- Vous avez 2 jetons temps : Elle reprend connaissance, pitonnd, ses parents décident de faire la route jusqu'au village afin d'y trouver un guérisseur.

- Vous avez 0 jeton temps : Elle n'a pas survécu au poison, vous assistez démunie à une scène difficile.



Récompense : 2 XP pour avoir terminé cette aventure



**Défi narratif** : Un choix hasardeux CRT (+ Chance) contre le héros Réussi - Vous gagnez un 1 jeton "temps"; Échec - Vous choisissez un tunnel et vous l'empruntez jusqu'à arriver à un cul-de-sac, vous rebroussez chemin.

Le couloir descend brusquement, vous entrez dans une cavité beaucoup plus grande avec de nombreux rochers et un plafond plus haut. Au fond de la grotte, une araignée géante sort de l'ombre l'éclairant devant elle un cocoon. Vous imaginez sans trop de difficulté qu'il s'agit probablement de la fillette. De la bave mélangée à de la toile dégouline de la bouche de l'araignée, visiblement, elle a trouvé un nouveau déjeuner, elle s'approche de vous...

**Défi de combat** : Vaincre la Reine des Araignées

<b>S</b>
<b>I</b>
<b>M</b>
<b>E</b>
<b>N</b>
<b>N</b>
<b>E</b>

Capacité : Matriarche  
 AD: 2D6  
 Mt: N  
 PV: 10

**Obstacles** : Placement aléatoire  
**Déplacement** : Normal

- 3 Petit, Bas (Dont un pour le cocoon de la fillette)
- 2 Petit, Haut

**Conclusion** : Vous réussissez à éliminer ce monstre et délivrer la fillette de son cocoon, mais elle paraît être endormi, l'effet d'un poison sans aucun doute.

## La Cavernes aux Araignées

Vous continuez d'avancer dans ce couloir qui s'élargit et où les toiles disparaissent. Votre avancée se poursuit alors que des mouvements inquiétants indiquent en provenance du plafond de cette grotte. Des araignées beaucoup plus grandes descendent à l'aide de leurs toiles.

**Défi de combat** : Vaincre les Araignées

<b>S</b>
<b>I</b>
<b>M</b>
<b>E</b>
<b>N</b>
<b>N</b>
<b>E</b>

Capacité : Toile  
 AD: D6+3  
 Mt: N  
 PV: 2

**Tuile de combat - Restriction** : Vous combattez dans un couloir, les lignes r4, r5 et r6 ne sont pas utilisables par vous, les ennemies ou les obstacles (Le D6 devient un D3).

**Obstacles** : Placement aléatoire  
**Déplacement** : Spécial\*

- \*voir Capacité Toile
- 2 Petit, Haut
- 2 Petit, Bas

**Conclusion** : Après avoir éliminé une nouvelle fois des araignées, vous continuez votre progression dans la grotte par un couloir qui se rétrécit à nouveau.

La progression est beaucoup plus rapide sans araignées ni toiles pour vous gêner. Le tunnel oscille et serpente en direction du cœur de la montagne parsemé de morceaux de roche éboulés.

Vous arrivez maintenant à un croisement, devant vous deux tunnels de tailles identiques, le premier part sur la droite et le deuxième vers la gauche.

**Défi narratif** : Un choix hasardeux CRT (+ Chance) contre le héros Réussi - Vous gagnez un 1 jeton "temps"; Échec - Vous choisissez un tunnel et vous l'empruntez jusqu'à arriver à un cul-de-sac, vous rebroussez chemin.

**Défi de combat** : Vaincre les nuées d'araignées

<b>S</b>
<b>I</b>
<b>M</b>
<b>E</b>
<b>N</b>
<b>N</b>
<b>E</b>

Capacité : Nuée  
 AD: 1D6 + X  
 Mt: N  
 PV: 1

**Obstacles** : Placement aléatoire  
**Déplacement** : Normal

- 1 Petit, Haut
- 3 Petit, Bas

**Conclusion** : Après avoir érasé la dernière araignée, vous fouillez la cavité.

10+ Un Javelot (voir Règles du héros)

6-9 Petite potion de soin,  
 2-5 Rien n'est trouvé.

**Défi narratif** : Calmer Trébor afin de l'avoir en compagnon CR6 (+Franchise) contre le héros.

Réussi - Trébor devient votre compagnon. Gagnez +1 lors du prochain défi narratif.

Échec - Il vous mort et reste attaché à côté de la maison. Votre héros subit une blessure

**Trébor** : Traité comme un compagnon en combat.  
 PV: 5, Mov: N, AD: D8+1 Capacité : Aboiement

Vous décidez de vous rendre à la lisière de la forêt, il y a des traces à l'endroit où la fille a été enlevé. Vous identifiez rapidement les traces comme celle d'une araignée, celle-ci paraît être imposante, vous savez que vous avez peu de temps si vous voulez retrouver la fillette en vie, il faut faire au plus vite, chaque minute compte. Vous devez prendre en chasse la créature et remonter les traces, mais la forêt est dense et la piste difficile à remonter.

**Défi narratif** : Suivre les traces CR6 (+Survie) contre le héros.

Réussi - Gagnez un 1 jeton "temps". Gagnez 1 avantage.  
 Échec - Vous perdez beaucoup de temps à remonter la piste.

Les traces vous conduisent devant un éboulement de pierres à flanc de falaise, une entrée est visible derrière dans la roche. C'est probablement ce que vous avez entendu la nuit dernière. Vous entrez dans la grotte et suivez un passage qui débouche sur une première pièce. Alors que vous cherchez la suite de votre chemin pour poursuivre, le sol semble bouger plus loin. Alors que vous éclairez avec votre torche, vous distinguez des nuées d'araignées qui viennent vers vous.

Un seul couloir quitte la cavité, vous l'empruntez. Cependant, il y a de plus en plus de toiles pendant votre progression. Il devient difficile d'avancer, vous tentez de vous frayer un chemin avec votre arme, cela vous demande beaucoup d'énergie d'autant plus que le passage est long et vous avez peu de temps.

**Défi narratif** : Traverser les toiles. CR6 (+Vigueur) contre le héros Réussi - Vous gagnez un jeton "temps"

Échec - Vous perdez beaucoup de temps à traverser le couloir. Vous trouvez néanmoins un collier (Amulette du Loup) autour du cou d'un squelette.