



2-4	Rien n'est trouvé
5-8	Petite Potion de soin
9-10	Petite Potion de soin et une bourse de 5W

**Conclusion** : si vous les éliminez tous, continuez votre fouille :

- 1 Grand, bas
- 1 Moyen, bas
- 3 Petit, bas

**Règle spéciale « Brouillard »** : R5 maximum pour les tirs.

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

<b>S</b>	Capacité : Aucune
<b>I</b>	Capacité : Réflexes Agiles
<b>M</b>	AD : D8
<b>E</b>	AD : D8+2
<b>N</b>	Mvt N
<b>N</b>	PV 4
<b>N</b>	Mvt N
<b>E</b>	PV 3
<b>N</b>	PV 3
<b>N</b>	PV 4
<b>E</b>	AD : D8+2
<b>M</b>	AD : D8
<b>I</b>	Capacité : Réflexes Agiles

**Défi de Combat** : Vaincre les bandits du Grand Nord. Gagnez 1 désavantage pour le 1<sup>er</sup> Tour de combat seulement.

**Défi de Combat** : Vaincre les bandits du Grand Nord. Gagnez 1 désavantage pour le 1<sup>er</sup> Tour de combat seulement.

amicales... Les silhouettes sombres approchent et ne semblent pas être pas avoir été repéré... Il est trop tard, vous avez été surpris !

Retenant votre souffle vous vous accroupissez, espérant de revenir ! Vous repérez trois silhouettes sombres.

trois vous entendez Hesperon qui vous lance en criant « Ils se précipitent dans votre direction... Dans le brouillard et le

à peine remis de vos émotions, vous reconnaissez les deux

Le feu commence à s'éteindre et le bois sec se fait rare. Vous

### Acte 1 – « La Caravane Retrouvée »

Après de longues semaines de voyage, vous commencez à repérer de vieilles traces dans la neige. Celle-ci vous mènent vers ce qui semblerait un petit campement ou le feu est presque éteint. L'inconnu blotti au coin du feu semble blessé.

Tremblant de froid, il vous demande de l'aider. Il se nomme « Hesperon Manor », il vous dit : « Notre caravane a été attaquée par des bandits assoiffés de richesses et de sang... Je suis le seul survivant. Aidez-moi si il vous plait Mon Seigneur... ! » Vous décidez de l'aider car dans cette contrée froide et hostile, il vaut mieux être deux !

**Défi narratif** : Soigner Hesperon pour qu'il devienne votre compagnon. CR 5 (+ Survie) contre Hesperon.

**Réussi** : Hesperon reprend des forces. Gagner 1 avantage. **Echec** : Ses blessures étaient trop profondes, il décède...

**Hesperon Manor** (Niv 1) Santé 7, Vigueur 4, Agilité 3, Art de l'Epée 5, Archerie 2, Sagesse 2, Chance 7, Arcane 7, Survie 4, Franchise 4, Ruse 0. **Objet** : Antidote de Poison / Arc : R6 il lui reste 2 flèches. **Capacité** : Instinct de survie

Reprenant son souffle vous l'aider à se relever. Il vous remercie chaleureusement et vous offre une bonne rasade d'Hydromel maison. Quelle aubaine pour vous ! Des liens commencent à se tisser, voir une amitié naissante vu le nombre de points communs que vous avez...

Récompense de 1 Xp pour le Héros

**Conclusion** : Le Héros reçoit 5W et une :

- 5 Petit, bas (Tombe de préférences, petits bisous...)
- 1 Grand, haut (Mausolé, Colonne...)

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

**Règle spéciale « Neige Profonde »** : -1 à votre mouvement.

<b>S</b>	Capacité : Régénération
<b>I</b>	Capacité : Poison Glacé
<b>M</b>	AD : D6+2
<b>E</b>	AD : D6
<b>N</b>	Mvt N
<b>N</b>	Mvt N
<b>N</b>	PV 2
<b>E</b>	PV 3
<b>N</b>	PV 3
<b>N</b>	PV 2
<b>E</b>	AD : D6+2
<b>M</b>	AD : D6
<b>I</b>	Capacité : Régénération

**Défi de Combat** : Vaincre les Goules et Araignées des Glaces.

Après vous être bien reposé, vous reprenez votre périple en direction de la Cité. Vous pouvez maintenant la distinguer dans

semblent humaines mais la froisième, grosse, velue et à huit

de la neige poudreuse et profonde. Vous entrez dans de

et enneigé... Vous vous dites que les tombes doivent dater de

qui vous sépare de la cité, passe par un vieux cimetière gelé

profonde, qui vous ramène considérablement. Le seul chemin

maintenant de glace. Vous continuez d'avancer dans la neige

les portènes ne devaient pas la regarder, parce de son

le lointain mais le brouillard la cache secrètement. Comme si

direction de la Cité. Vous pouvez maintenant la distinguer dans

Après vous être bien reposé, vous reprenez votre périple en

semblent humaines mais la froisième, grosse, velue et à huit

de la neige poudreuse et profonde. Vous entrez dans de

et enneigé... Vous vous dites que les tombes doivent dater de

qui vous sépare de la cité, passe par un vieux cimetière gelé

profonde, qui vous ramène considérablement. Le seul chemin

maintenant de glace. Vous continuez d'avancer dans la neige

les portènes ne devaient pas la regarder, parce de son

le lointain mais le brouillard la cache secrètement. Comme si

direction de la Cité. Vous pouvez maintenant la distinguer dans

Après vous être bien reposé, vous reprenez votre périple en

semblent humaines mais la froisième, grosse, velue et à huit

de la neige poudreuse et profonde. Vous entrez dans de

et enneigé... Vous vous dites que les tombes doivent dater de

qui vous sépare de la cité, passe par un vieux cimetière gelé

profonde, qui vous ramène considérablement. Le seul chemin

maintenant de glace. Vous continuez d'avancer dans la neige

de personnages ayant raté ce jef, pour le 1<sup>er</sup> tour de combat.

le reste de la partie et vous gagne 1 désavantage par échec

chute de pierres. Vous avez un maus - 2 en mouvement pour

**Echec** : Vous vous tordez la cheville en voulant esquiver la

**Réussi** : Out ! Vous vous relevez sans mal.

**Défi narratif** : Esquivez les débris - CR 6 + Agilité

**Conclusion** : En ouvrant la coffre votre héros trouve 20W mais

**Obstacles** : Placement fixe et aléatoire (voir ci-dessous).

<b>S</b>	Capacité : Régénération
<b>I</b>	Capacité : Flèche de Glace
<b>M</b>	AD : D6+2
<b>E</b>	AD : D6+D8
<b>N</b>	Mvt N
<b>N</b>	PV 6
<b>N</b>	Mvt N
<b>E</b>	PV 3
<b>N</b>	PV 3
<b>N</b>	PV 6
<b>E</b>	AD : D6+2
<b>M</b>	AD : D6+D8
<b>I</b>	Capacité : Régénération

**Défi de Combat** : Vaincre les goules et le gardien du temple.

soffre à votre regard est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

vous êtes entre 2 aventures...

Pour pointer le faire identifier par la Guilde des Savants pour 30W.

**Echec** : Ca ne vous dit rien. Mais en revenant en ville vous

**Réussi** : C'est l'anneau de la Flèche d'Argent.

**Défi narratif** : Identifier l'anneau - CR 7 + Arcane.

**Conclusion** : En ouvrant la coffre votre héros trouve 20W mais

**Obstacles** : Placement fixe et aléatoire (voir ci-dessous).

<b>S</b>	Capacité : Régénération
<b>I</b>	Capacité : Flèche de Glace
<b>M</b>	AD : D6+2
<b>E</b>	AD : D6+D8
<b>N</b>	Mvt N
<b>N</b>	PV 6
<b>N</b>	Mvt N
<b>E</b>	PV 3
<b>N</b>	PV 3
<b>N</b>	PV 6
<b>E</b>	AD : D6+2
<b>M</b>	AD : D6+D8
<b>I</b>	Capacité : Régénération

**Défi de Combat** : Vaincre les goules et le gardien du temple.

soffre à votre regard est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

se présente est impressionnant. Vous êtes stupéfait

La nappe de brouillard commence à se lever. Le spectacle qui

Cette aventure a été écrite par Eric Curetti (Des Figurines & des Jeux).  
<https://www.facebook.com/desfigurinesetdesjeux>  
<https://www.youtube.com/DesfigurinesetdesJeux>

