



Avec l'espoir de trouver quelque chose qui en vaille vraiment la peine, vous poursuivrez.

10+ Petite portion de soin et Flote d'acide.
6-9 Petite portion de soin,
2-5 Rien n'est trouvé,
pièce.

prenez une profonde inspiration et commencez à fouiller la

Défi de combat : Après avoir éliminé le dernier zombie, vous

Obstacles : Placement aléatoire
■ 1 Grand, Bas
■ 3 Petit, Bas
■ 3 Petit, Bas

Défi de combat : Vaincre les zombies.
Capacité : Aucune

avantage pour le premier tour de combat.
Si votre groupe est en infériorité numérique, gagnez 1 désa-

arme, vous vous préparez à ouvrir la porte.
de pas traitants parvenant à vos oreilles. Dégainant votre
porte pour écouter de l'activité. Des sons de gemissement sur la
une porte. Rétenant votre souffle, vous vous penchez sur la
à plusieurs mètres devant vous. Finalement, vous apercevez
mais qu'il y a juste assez de lumière pour que vous puissiez voir
vous remarquez zézézéz de valeur, vous décidez de rester dans le
En parcourant les couloirs sinueux et escarpés de la flèche,

Après les présentations, l'homme que vous connaissez désor-
mais sous le nom d'Allendale, voleur émérite, vous fait part des
informations qu'il a recueillies jusqu'à présent. Allendale a
repéré la flèche depuis les premiers jours de son apparition. "Il
ne semble pas y avoir de fenêtres, de balcons ou d'entrées
visibles de l'extérieur, mais chaque nuit, lorsque la lune atteint
son point culminant, une porte se manifeste pendant un court
instant." dit Allendale.

Ignorant ce qui se trouve au-delà des murs de la flèche, une
alliance provisoire entre Allendale et vous-même pourrait être
bénéfique...

Défi narratif : Persuadez Allendale de devenir un compag-
non.

CR 5 (+ Franchise) contre le héros.

Réussi - Allendale devient un compagnon. Gagnez 1 avantage.

Échec - Allendale préfère travailler seul.

Allendale (Niv. 1) Santé 7, Vigueur 3, Agilité 4, Art de l'épée 5,
Archerie 2, Chance 6, Franchise 6, Ruse 5.

Objets : Fumigène
Capacité : Tour de passe-passe

Alors que la lune monte à son apogée, une ouverture
commence à se dessiner à la base de la flèche. Une fois que
l'entrée est entièrement apparue, Allendale vous dit qu'elle
commencera à se fermer dans trois heures. Fort de cette infor-
mation, vous vous préparez et faites le premier pas dans la
flèche.

Conclusion : Après avoir éliminé un autre lot d'infirmes créa-
tures, vous continuez à descendre dans le couloir. **Le héros**
reçoit 5w.

Obstacles : Placement aléatoire
■ 3 Petit, Bas
Capacité : Poison infectieux
AD: D6+1
Mvt: N
PV: 1
Chiens zombies (x2)

Défi de combat : Vaincre les ennemis qui apparaissent.
Le temps de se remettre du piège à fléchettes est court car
vous entendez des déplacements dans votre direction et ils
affrontés plus tôt.
Échec - Vous sentez une légère piqûre, vous avez été touché !
Cette figurine reçoit 1 blessure.

Réussi - Vous réussissez à éviter les fléchettes.
CR6 (+Agilité) contre chaque membre du groupe.

Défi narratif : Piège à fléchettes !
Après avoir pénétré dans plusieurs pièces ne contenant que
peu ou pas d'objets de valeur, vous décidez de rester dans le
sent à toute vitesse dans votre direction !
d'une dalle. Avec ce bref avertissement, des fléchettes surgis-
sent à votre vitesse dans votre direction !
remarquez un changement subtil dans les dalles qui recou-
rent la salle. Soudain, votre prochain pas provoque le dédic

La flèche du Golem

Les rumeurs d'une structure apparue mystérieusement il y a
quelques nuits sont arrivées jusqu'à votre taverne favorite, La
Dague Rouillée. D'après les murmures de vos compagnons de
table, vous avez compris que la structure n'a pas encore été
visitée par les locaux.

Ayant pris la décision de voir cette structure par vous-même,
vous vous mettez en route aux premières lueurs du jour. Après
avoir voyagé pendant une journée entière, vous atteignez une
flèche d'onyx imposante installée dans une clairière à la lisière
des arbres. Son emplacement sinistre est accompagné par
une odeur de pourriture qui emplit vos narines.

Tout en restant à la lisière des arbres, vous faites prudemment
le tour de la flèche pour repérer d'éventuels gardiens. À
mi-chemin de la flèche, vous apercevez une silhouette
allongée contre un arbre voisin. En vous approchant de la sil-
houette figée, vous remarquez une arme appuyée contre
l'arbre également. En vous rapprochant, vous voyez qu'il s'agit
d'un homme maigre portant une armure de cuir rembourrée.
Alors que vous faites un pas de plus, l'homme tourne tranqui-
llement la tête dans votre direction et dit : "Soyez tranquille
mon ami. Je suis ici pour piller cet endroit tout comme vous."
L'annonce de ses intentions vous rassure quelque peu. Posant
votre main sur votre arme, vous vous placez dans la ligne de
vue de l'étranger.

Obstacles : Placement spécial
Déploiement : Normal
■ 4 Petit, Haut (r6, c3) (r2, c3) (r6, c7) (r2, c7) (Ex: colonnes)
■ 1 Petit, Bas (Pour le joyau - r4, c10)
Conclusion : Déterminez si le golem est vraiment vaincu.
Le héros fait un jet d'action (+ Arcane)
2-6 Vous ne sentez rien
7+ Vous détectez un signe de vie. +1 au jet pour la CR dans le
prochain défi narratif

Défi de combat : Vaincre le Golem de pierre.
Allendale devient un compagnon (stats p. 2) si ce n'est pas
déjà le cas.

"On dirait que ce sera lui ou nous, mon ami."
Allendale devient un compagnon (stats p. 2) si ce n'est pas
déjà le cas.
Réussi - Comme un chat, Allendale évite rapidement l'at-
tention !
CR8 (+Agilité) contre Allendale.
Échec - Fixe sur l'éclat séduisant du joyau, Allendale voit le
moment de sa mort dans le reflet du bijou alors que le
golem s'écroule sur lui avec le joyau en or.



Après une série de coups, il semble que le géant ait finale-
ment succombé. Allendale, assurant la sœur de son front,
avance vers le joyau et le ramasse. Il se tourne vers vous
avec un large sourire. "Cela va rapporter une belle somme
au comptoir des marchands." Le regardant avec un air étonné
côté d'un joyau doré. Le joyau, à peu près de la taille d'un poing
d'homme, est la source de la lumière que vous avez vu de l'ex-
térieur des portes. Lorsque vous avancez, la statue de pierre
commence à s'animer. Une voix puissante émane de la statue
et lance un avertissement. "Vous qui entrez dans ce lieu, vous
connaissez le même sort que ceux qui errent dans ces couloirs."
Le golem de pierre quitte son poste de gardien du joyau et se
dirige vers vous. Allendale franchit la porte derrière vous et dit
:

Après une série de coups, il semble que le géant ait finale-
ment succombé. Allendale, assurant la sœur de son front,
avance vers le joyau et le ramasse. Il se tourne vers vous
avec un large sourire. "Cela va rapporter une belle somme
au comptoir des marchands." Le regardant avec un air étonné
côté d'un joyau doré. Le joyau, à peu près de la taille d'un poing
d'homme, est la source de la lumière que vous avez vu de l'ex-
térieur des portes. Lorsque vous avancez, la statue de pierre
commence à s'animer. Une voix puissante émane de la statue
et lance un avertissement. "Vous qui entrez dans ce lieu, vous
connaissez le même sort que ceux qui errent dans ces couloirs."
Le golem de pierre quitte son poste de gardien du joyau et se
dirige vers vous. Allendale franchit la porte derrière vous et dit
:

Après une série de coups, il semble que le géant ait finale-
ment succombé. Allendale, assurant la sœur de son front,
avance vers le joyau et le ramasse. Il se tourne vers vous
avec un large sourire. "Cela va rapporter une belle somme
au comptoir des marchands." Le regardant avec un air étonné
côté d'un joyau doré. Le joyau, à peu près de la taille d'un poing
d'homme, est la source de la lumière que vous avez vu de l'ex-
térieur des portes. Lorsque vous avancez, la statue de pierre
commence à s'animer. Une voix puissante émane de la statue
et lance un avertissement. "Vous qui entrez dans ce lieu, vous
connaissez le même sort que ceux qui errent dans ces couloirs."
Le golem de pierre quitte son poste de gardien du joyau et se
dirige vers vous. Allendale franchit la porte derrière vous et dit
:

Si Allendale a réussi le défi narratif : Vous avez tous les
deux réussi à sortir de la flèche et à faire le long voyage de
retour vers la ville. Le joyau se négocie à 10w + 1 objet au
choix listé au dos du livret Règles du Héros qui vaut 10w
ou moins et gagnez 1 XP.

Si Allendale a échoué le défi narratif : Le joyau et Allen-
dale sont perdus dans la flèche engouffré. Vous retournez
à la taverne, meurtri et les mains vides pour vous plonger
dans une chope de bière jusqu'à votre prochaine aventure.

Récompense : 1 XP pour avoir terminé cette aventure

Capacités des ennemis

Poison Infectieux : Lorsqu'une figurine subit une blessure
de cet ennemi, le mouvement de cette figurine est réduit à
ramper (C) jusqu'à ce que le poison soit retiré.

Résistance : Les attaques avec un AS de 6 ou moins ne
peuvent pas infliger de blessures à cet ennemi.

Capacités des compagnons

Tour de passe passe : Une fois par défi de combat et pour
1 action : Remettez 1 jeton d'initiative tiré dans le sac d'ini-
tiative.

C'était l'aventure d'introduction à Rusty Dagger.
J'espère que vous l'avez appréciée ! Dans les pro-
chaines aventures, vous aurez l'occasion d'affronter
des ennemis différents, d'utiliser de nouvelles capacités, de trouver
plus d'objets et de monter en niveau.

Traduction : Julien Fernandez (Les Chroniques de Vendetta)
du collectif One More Mini