



Le Héros peut refuser la récompense pour aider les familles de Bourne d'Alfred et gagne 1 avantage lors du premier défi de combat de sa prochaine aventure.

Note : La bourse contient 20w. Si Mélusine est encore en vie votre Héros reçoit 10w sinon il reçoit la totalité.

Le lendemain matin vous retournez voir Alfred. Vous lui annoncez que vous avez éliminé le culte qui sévissait dans les catacombes de Blanchefosse, mais que malheureusement tous les disparus ont été sacrifiés. Alfred a du mal à cacher sa tristesse, ils vous remercient tant bien que mal et vous tend votre récompense: "Tenez vous l'avez quand même bien mérité!"

Note : La bourse contient 20w. Si Mélusine est encore en vie votre Héros reçoit 10w, une Dague Dorée (15w), une Amulette du Serpent\* et une petite potion de soin.

\* Cet objet doit être identifié dans le camp avant de pouvoir être utilisé. Jet d'action (+ Arcane), 10+ pour l'identifier (une tentative par camp). Vous pouvez aussi faire identifier en ville entre 2 aventures pour 40w.

Le lendemain matin vous retournez voir Alfred. Vous lui annoncez que vous avez éliminé le culte qui sévissait dans les catacombes de Blanchefosse, mais que malheureusement il n'y a aucun survivant parmi les disparus. Bien plus terrifiante que le démon que vous avez combattu. Manquait encore un sacrifice pour invoquer une créature déjà effectuée. D'après le grimoire qui est juste à côté, il sur le bureau se trouve une note qui décompte les sacrifices son invocateur.

**Conclusion :** Vous avez réussi à vaincre ce terrible démon et son invocateur.

Récompense : 2 XP pour avoir terminé cette aventure

## Capacités des ennemis

**Sombre Dévotion :** Lorsque la figurine n'a plus qu'un point de vie elle gagne +1 à ses scores d'action d'attaque et de défense.

**Flamme Sacrée :** La cible doit se défendre contre une attaque à distance de AS6. En cas d'échec, la cible subit une blessure.

**Attaques multiples :** Après avoir effectué une attaque, la figurine lance 1D4. Sur un 4 elle effectue une seconde attaque.

## Capacités des compagnons

**Visée Précise :** La figurine peut viser un ennemi adjacent à une figurine alliée.

## Objets

**Amulette du Serpent (25w) :** Le Héros qui porte cette amulette est immunisé contre le poison.

Cette aventure a été écrite par Julien Fernandez (Les Chroniques de Vendetta) du collectif One More Mini.



**Conclusion :** Alors que le dernier cultiste s'éroule au sol, le prêtre du culte revient dans la salle avec dans sa main une fiole de sang. Il projette au sol la fiole où se brise prêt de l'autel puis se met à prononcer des mots incompréhensibles. Rapidement le sol se met à trembler et d'un seul coup vous êtes propulsés sur le mur opposé à l'autel.

**Défi narratif :** Ralentissez votre chute CRT (+ Agilité ou Vigueur) contre chaque membre du groupe. Réussi - Vous arrivez à amortir votre chute. Échec - Vous perdez l'équilibre et heurtez le mur. Votre héros subit une blessure

Alors que vous vous relevez, vous entendez des hurlements provenant des ténébres. Les torches qui se sont éteintes lors du souffle se rallument soudainement. Vous faites maintenant face à une créature démoniaque. Le prêtre a invoqué un démon mineur !

**Défi de combat :** Vaincre le Prête et le Démon

ÉMINN	
PV :	10
Mvt :	N
AD :	D6+8
Capacité : Attaques multiples	

**Obstacles :** Placement spécial **Déploiement :** Normal

- 1 Moyen, Bas (Autel) : r4,c8)
- 4 Petit, Bas (r5,c4) (r2,c4)(r6,c7)(r1,c7)

Note : Vous êtes dans la même salle, vous conservez donc le prochain défi de combat il aura toujours cette blessure.

## Le Culte Maléfique

Vous êtes à Blanchefosse, capitale de l'île Rouge. Nous sommes en fin d'après-midi. Cela fait maintenant quelques jours que vous avez remarqué que le panneau d'affichage de la ville commençait à se remplir d'avis de recherche pour des disparitions. Devant le panneau quelques habitants sont en train de discuter et vous tendez l'oreille. Les rumeurs parlent d'une secte qui est arrivée il y a quelques semaines et qui recrute de nouveaux adeptes. Alors que vous êtes concentrés sur les échanges, une main se pose sur votre épaule. "Dites moi, vous avez l'air intéressé par ces étranges disparitions et vous m'avez l'air d'un valeureux aventurier! Que diriez-vous de m'aidez?". L'individu semble être un homme d'église, il a dans sa main une bourse qu'il fait sauter devant vous. Au cliquetis des pièces qui s'entrechoquent vous savez que vous allez accepter de l'aider. Ça fait quelques jours que n'avez pas mangé un bon repas chaud et dormi dans un lit bien douillet. Il se nomme Alfred, il est accompagné d'une aventurière du nom de Mélusine. Après un long échange vous comprenez que le baron qui dirige la ville est déjà bien occupé avec un village voisin qui subit des attaques de peaux vertes. Alfred a eu la contribution des fidèles de sa paroisse pour remplir la bourse. Alors qu'il termine ses explications, il détourne le regard en direction de 2 hommes qui s'engouffrent dans une ruelle puis il vous dit discrètement "C'est eux ! Ce sont les rabatteurs!". Pas le temps de réfléchir plus longtemps, vous voilà parti à leur poursuite en compagnie de Mélusine.

**Mélusine** (Niv. 2) PV 10, Mvt N, Vig. 4, Agi. 6, Archerie 8, Art de l'Épée 6, Arca. 2, Surv. 5, Chance. 4, Sag. 0, Franchise 1, Ruse 6. Objets : Arc (R6), Épée courte Capacité : Visée précise

Note : Mélusine possède un loup de compagnie.

**Défi narratif :** Fouillez la salle et le corps du Champion **CR6** (+Chance) contre le héros.

Réussi - Vous trouvez la clé et ouvrez la porte

Échec - Vous ne trouvez rien, vous décidez d'enfoncer la porte qui cède sous votre coup d'épée (Gagnez un désavantage\*).

**CR5** (+Vigueur). En cas d'échec votre héros subit une blessure

\* Au premier tour de combat du prochain défi de combat

Vous poursuivrez dans un long couloir qui s'étend sous la cîte. Vous arrivez dans une salle éclairée par une dizaines de torches et décorée de crânes. Au bout de la pièce vous apercevez un autel de sacrifice où se trouve un corps sans vie. Derrière l'autel, un homme qui tient en main une dague dorée maculée de sang, au moment de vous apercevoir il fait signe à ses fidèles de vous éliminer!

**Défi de combat :** Vaincre les Cultistes

ÉMINN	
PV :	4
Mvt :	N
AD :	D6+1
Capacité : Sombre Dévotion	

**Obstacles :** Placement spécial **Déploiement :** Normal

- 4 Petit, Bas (r5,c4) (r2,c4)(r6,c7)(r1,c7)
- 1 Moyen, Bas (Autel) : r4,c8)

\* : A la première blessure que le prêtre subira il s'enfuit. Pas tenez de poursuivre votre chemin, mais la porte que vous essayez d'ouvrir est fermée à clé.



**Conclusion :** Alors que le dernier ennemi s'éroule au sol, vous tentez de poursuivre votre chemin, mais la porte que vous essayez d'ouvrir est fermée à clé.

Note : L'un des cultistes est équipé d'une Arbalète (R5).

**Défi de combat :** Vaincre le Champion du Culte

ÉMINN	
PV :	2
Mvt :	F
AD :	2D6
Capacité : Aucune	

**Obstacles :** Placement spécial **Déploiement :** Normal

- 4 Petit, Haut (r6,c3) (r2,c3)(r6,c7)(r2,c7)
- 2 Petit, Bas

Après avoir remonté un long couloir, vous arrivez dans une grande salle. Face à vous, un cultiste bien plus imposant que vos précédents adversaires. Il est accompagné de 2 molosses prêts à vous bondir dessus.

Échec - Le sol est très glissant, vous avez chuté d'une dizaine de marches. La figurine reçoit 1 blessure.

Réussi - Vous arrivez en bas de l'escalier sans encombre. **CR5** (+Agilité) contre chaque membre du groupe. **Défi narratif :** Descendez sans encombre. marches de l'escalier sont humides et glissantes. fonce dans le noir, vous décidez d'allumer une torche. Les Vous relevez la trappe, elle donne sur un escalier droit qui s'en-

**Défi narratif :** Suivez les hommes sans vous faire repérer! **CR6** (+Agilité) contre chaque membre du groupe.

Réussi - Vous suivez discrètement les hommes sans vous faire repérer. Vous gagnez un avantage\*

Échec - Les hommes que vous suivez ont commencé à accélérer le pas. Vous avez été repéré! Vous gagnez 1 désavantage\*

\* Au premier tour de combat du prochain défi de combat

Vous avez suivi les hommes jusqu'au port, ils viennent d'entrer dans un long entrepôt. Vous rentrez à votre tour, au bout de quelques mètres vous apercevez 3 hommes dont 1 qui est en train de dissimuler une trappe au sol avec un filet de pêche. Rapidement ils se rendent compte de votre présence, enfilent des capuchons dissimulant leur visage et dégainent leurs armes.

**Défi de combat :** Vaincre les Cultistes

ÉMINN	
PV :	3
Mvt :	N
AD :	D6+1
Capacité : Sombre Dévotion	

Note : L'un des cultistes est équipé d'une Arbalète (R5).

**Obstacles :** Placement aléatoire **Déploiement :** Normal

- 4 Petit, Bas
- 2 Grand, Bas

**Conclusion :** Après avoir éliminé les Cultistes, vous décidez d'ouvrir la trappe pour voir ce qui s'y cache. **Le héros reçoit une petite potion de soin.**