

Robe magique (20w) : Une figurine ayant cet objet en sa possession peut ignorer une blessure qui la rendrait vaincue. Une fois utilisée, retirez la robe du jeu.

Objets

Généreux : Cette figurine donnera à votre héros tout objet en sa possession si elle quitte le groupe.

Capacités des compagnons

Froussard : Si votre héros se trouve dans un rayon de 3 cases de cette figurine et subit une blessure, celle-ci se déplace immédiatement jusqu'à 2 cases vers la 1ère colonne. Si elle se trouve dans la 1ère colonne lorsque le héros reçoit une blessure, elle quitte le défi du combat.

Emprise Tentaculaire : R4, Si la figurine ciblée est touchée par l'Emprise Tentaculaire, elle est déplacée adjacente au lanceur qui effectue immédiatement une attaque de mêlée contre la figurine ciblée.

Crocs et Griffes : Si l'attaque de mêlée de cette figurine inflige une blessure, lancez un D4. Sur un résultat de 4, infligez à la cible initiale de l'attaque de mêlée 1 blessure supplémentaire.

Chaîne d'éclairs : R5, Cette attaque à distance cible également la figurine d'un joueur qui se trouve dans un rayon de 3 cases de sa cible.

Capacités des ennemis

Récompense : 2 XP pour avoir terminé cette aventure

Défi de combat : Vaincre Mazmar.

STATISTIQUES
PV : 6
Mvt : N
AD : D8+D4
Capacité : Emprise Tentaculaire

Obstacles : Placement spécial **Déploiement** : Normal

- 1 Grand, Haut (Trône : r4,c6)
- 4 Petit, Bas

Note : Gardez tous les obstacles dans les cases précédentes.

Conclusion : Après avoir porté un coup puissant à la forme bestiale de Mazmar, un éclair de lumière brillante vous aveugle momentanément. En essayant d'ouvrir les yeux, vous réalisez que le mage sournois a disparu. **Le héros reçoit 10w.**

Lorsque vous retournez dans la ville, ses habitants accourent à votre rencontre. Vous leur annoncez que les bandits hommes-rats ne seront plus un menaçant pour eux, vous levez la main de jill et annoncez que cela n'aurait pas été possible sans son aide.

Alors que les habitants de la ville applaudissent, au loin, hors de vue des habitants, Mazmar observe avec indignation. *"Je reviendrai!"*



Défi de combat : Mettre fin aux agissements de Mazmar.

STATISTIQUES
PV : 4
Mvt : S
AD : D6+3
Capacité : Chaîne d'éclairs

Obstacles : Placement spécial **Déploiement** : Normal

- 1 Grand, Haut (Trône : r4,c6)
- 4 Petit, Bas

Conclusion : Les hommes-rats se sont bien battus, mais ne sont pas à la hauteur de votre savoir-faire au combat. **Le héros reçoit une robe magique.**

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).

Serrant une plate, Mazmar s'écroule sur son trône. Avec son dernier geste, Mazmar écrit un sort de métamorphose. Son corps entame une effroyable transformation en une créature lambeaux. *"Vous faites une erreur en affrontant Mazmar. Tu mourras"*, Dit Mazma, dans une vulgaire langue commune

Obstacles : Placement aléatoire **Déploiement** : Normal sauf femme (r3,c5) et enfant (r2,c4)

STATISTIQUES
PV : 3
Mvt : N
AD : D8+2
Capacité : Aucune

Défi de combat : Aider les habitants de la ville
La femme et l'enfant sont maintenant Compagnons.
PV : 4, Mvt : N, toutes les stats sont à 0

Rapidement, vous prenez votre arme et vous vous précipitez hors de la pièce. Quelques instants plus tard, vous arrivez au marché prêt à vous battre. Vous remarquez que quelques hommes-rats ont piégé une femme et un jeune enfant.

Dans la ville pittoresque de Clemstead, vous dormez paisiblement dans l'auberge de la ville. Alors que les rayons matinaux du soleil commencent à s'infiltrer à travers la fente du lourd rideau de votre chambre, vous êtes brusquement réveillé par un cri à glacer le sang. Essayant le sommeil de vos yeux, vous titubez jusqu'à la fenêtre et tirez les rideaux. Dans les rues en dessous, vous voyez une petite troupe d'hommes-rats qui terrorisent le marché. Vous pourriez laisser les sales rats s'enfuir avec leur maigre butin, mais si vous interveniez, les vendeurs du marché vous paieraient sûrement pour avoir éliminé ses sales bêtes.

Le Repaire des Rats

Juste devant vous, vous voyez des hommes-rats tirant quelque chose qui semble plus grand qu'eux avec une corde, mais c'est en dehors de de votre champ de vision. Restant près des murs pour garder un effet de surprise, vous lancez votre attaque, mais vous êtes surpris à la vue d'un Rat-Garou.

Défi de combat : Vaincre le Rat-Garou
Une fois le Rat-Garou vaincu, les hommes-rats s'enfuient.

STATISTIQUES
PV : 6
Mvt : N
AD : D8+D6
Capacité : Crocs et Griffes

Obstacles : Placement aléatoire **Déploiement** : Normal

- 4 Petit, Haut
- 1 Grand, Bas
- 2 Petit, Bas

Conclusion : Alors que la masse du Rat Garou gît sans vie sur le sol de la grotte, les autres hommes-rats restants s'enfoncent dans la grotte. **Le héros reçoit 5w.**

Sur les traces des hommes-rats en fuite, vous arrivez dans une large chambre avec un trône rustique installé en son centre. Sur le trône est assis un homme-rat avec une robe flottante en lambeaux. *"Vous faites une erreur en affrontant Mazmar. Tu mourras"*, Dit Mazma, dans une vulgaire langue commune

Si la femme n'a pas été vaincue lors du défi de combat précédent, elle reste **Compagnon** et gagne la capacité : **Généreux**. L'enfant quitte votre groupe.

Échec - Les gens ont trop honte, ils détournent le regard.

Garde (Niv. 1) PV 9, Mvt N, Vigueur 6, Archerie 4, Art de l'épée 3, Survie 7, Chance. 4, Franchise 9, Ruse 2.
Objets : Arc **Capacité** : Froussard

Défi narratif : Trouver des volontaires
CR6 (+ Ruse) contre chaque membre du groupe.

Vous annoncez au pathétique bourgmestre et aux habitants de la ville que vous allez débarrasser la ville des hommes-rats une bonne fois pour toutes, pour une modeste somme. "J'ai besoin de volontaires." annoncez-vous. Vous regardez la foule pour voir qui va s'avancer.

Conclusion : Les hommes-rats, réalisant qu'ils sont dépassés, saisissent le moindre butin qu'ils peuvent transporter et s'enfuient. **Le héros reçoit une potion de soin.**

La jeune femme que vous avez secourue plus tôt, se traîne un chemin à travers la foule désertée de vous accompagner.

Alors que le groupe se traîne un chemin à travers la colline, la cadavre aux hommes-rats. Une jeune femme se tourne vers vous et vous remercie sincèrement. *"Mon nom est Jill et je sais où se trouve le repaire des hommes-rats. Je pense pas que quelqu'un d'autre de la ville serait intervenu pour nous sauver, Mon frère et moi, je veux dire. Vous êtes très honorable"* Pour cacher votre émotion, vous vous contentez de hocher la tête en signe de reconnaissance. Après un certain temps, vous atteignez enfin le camp des hommes-rats. Il semble manquer d'effectifs, ce qui vous indique qu'il ne s'agit que d'un avant-poste. Plus loin, vous apercevez l'ouverture d'une grotte. C'est sans doute là qu'ils amassent le butin.

Défi narratif : Éliminez discrètement les sentinelles
CR8 (+ Agilité ou + Survie)

Réussit - Vous éliminez facilement les deux sentinelles hommes-rats 1 avantage (Au premier tour de combat du prochain défi de combat). Un compagnon reçoit une petite portion de soin.

Après avoir fait face aux sentinelles, vous vous frayez un chemin pour atteindre la grotte. Vous remarquez tout de suite les objets de la ville qui tapissent les murs de la grotte.