

Après être entrés dans la cuisine, vous trouvez un passage menant au cœur de la prison. À l'exception de quelques prisonniers, la plupart des cellules semblent être vides. Voyant une opportunité de liberté, les prisonniers commencent à implorer votre aide. Malheureusement, l'agitation attire l'attention de plusieurs gardes ennemis.

**Le compagnon** (de votre choix) reçoit : 5 flèches

**Le héros reçoit** : D6+2w  
facilement repêchés.

La cour est sombre. Les corps des gobelins vaincus ne seront pas

■ 5 Petit, Bas

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

<b>S</b>	<b>I</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>Z</b>	<b>N</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>M</b>
Guerrier Gobelins x5	Archer Gobelins	PV: 1	PV: 1	Mvt: N	Mvt: N	AD: D6+1 (+1 à distance)	AD: D6+1 (+1 à distance)	Capacité: Combat en groupe

**Défi de combat** : Vaincre les gobelins

Pour pénétrer dans Stonelock, vous devez soudoyer un marchand afin qu'il vous fasse entrer en douce dans l'enceinte de la forteresse alors qu'il livre des provisions avec son chariot.

Dissimulés dans un compartiment caché du chariot, vous regardez à l'extérieur pour voir s'il est possible de vous faufler à travers la cour jusqu'à une porte ouverte utilisée par le cuisinier de la forteresse. Vous en profitez pour vous frayer un chemin à l'intérieur.

**Défi narratif** : Traverser la cour sans alerter les gardes.

**CR 8** (+Agilité) contre chaque membre du groupe.

**Note** : Chaque membre du groupe doit réussir le CR ou le défi est raté.

Réussi - Vous traversez la cour sans incident et vous vous faufilez dans la cuisine. Vous pouvez sauter le prochain défi de combat.

Échec - Vous avez été repéré dans votre tentative de traverser la cour. Des ennemis vous barrent maintenant la route vers la porte de la cuisine. Commencez immédiatement le prochain défi de combat.



<b>1</b> ou moins	2-4	5-7	8+
Vous ne gagnez rien	Petite potion de guérison	Clés de cellule	Bouclier (+2 Défense AS), Clés de cellule

C'est une aubaine que l'alarme n'ait pas été déclenchée à ce stade. Vous fouillez rapidement les corps des ennemis abattus dans l'espoir de trouver quelque chose d'important. **Jet de recherche du héros** (+chance).

■ 2 Petit, Bas

des cellules (Grand, Haut)

Les cases de r1 et r2 sont occupées par

**Obstacles** : Placement spécial **Déplacement** : Normal

<b>S</b>	<b>I</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>Z</b>	<b>N</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>M</b>
Orc	Archer Gobelins	PV: 1	PV: 3	Mvt: N	Mvt: 5	AD: D6+1	AD: D6+1	Capacité: Coup

**Défi de combat** : Vaincre les gardes

## Sauvetage à Stonelock

Par une froide soirée d'automne dans le royaume d'Everan, une missive vous est remise. L'auteur insiste pour que vous accompagniez le messenger jusqu'au palais.

En arrivant sur place, on vous demande d'attendre dans une chambre luxueuse. Alors que vous vous émerveillez devant les décorations, la porte de la chambre s'ouvre et le roi Halden entre dans la pièce, suivi d'un soldat elfe Everan. Avec du chagrin dans la voix, le roi vous dit : "Ma fille Azalea a été kidnappée alors qu'elle voyageait en dehors du territoire elfique. Elle est retenue à Stonelock, une forteresse construite par l'homme, mais abandonnée depuis longtemps, quand les frontières ont été tracées alors qu'elle se trouvait à la limite du territoire orc. Halden continue, "Son sauvetage doit être réalisé avec la plus grande discrétion." "Je vous récompenserai grandement si vous réussissez." Le roi vous offre l'aide d'un soldat d'Everan nommé Vilde et vous souhaite bonne chance avant de prendre congé.

**Vilde, soldat Everan** (niv 4) Arc long/5 Flèches  
PV 12, Mvt N, Agilité 8, Vigueur 4, Archerie 11, Art de l'épée 3, Arcane 8, Survie 2, Chance 2, Sagesse 5, Franchise 4, Ruse 0  
**Capacité** : Précision elfique

Finalement, vous tombez sur des hommes qui transportent une prisonnière elle présentant une ressemblance frappante avec le roi Halden. "Ce doit être Azalea", vous dites-vous. Son ravisseur n'est autre que Dugan l'esclavagiste.

Échec - Vous n'avez pas de temps à perdre avec le crochetaje de la serrure. Vous l'abandonnez à son sort.

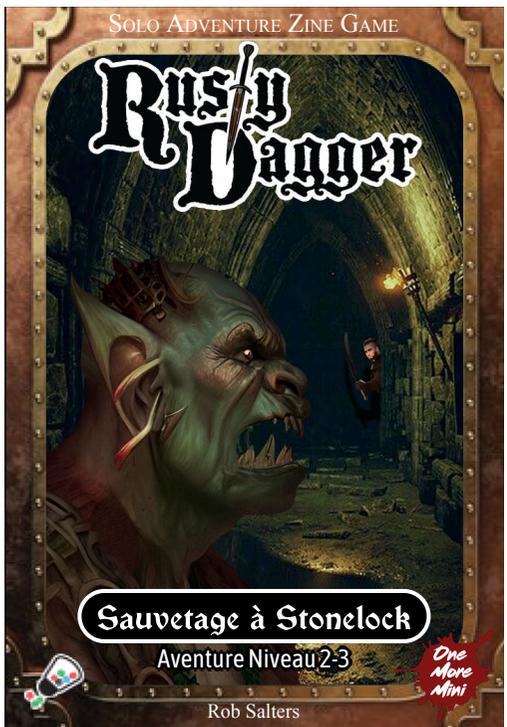
**Capacité** : Chaîne d'éclair  
Arcane 11, Survie 3, Chance 0, Sagesse 7, Franchise 2, Ruse 2  
**Veillard**  
(Niv 3) PV 7, Mvt 5, Agilité 0, Vigueur 7, Archerie 0, Art de l'épée 6, Arcane 11, Survie 3, Chance 0, Sagesse 7, Franchise 2, Ruse 2

Réussi - Vous accédez à sa demande et le libérez. Si vous avez 2 compagnons ou moins, le veillard deviendra un compagnon.

vous pouvez choisir de libérer le veillard. Sinon, vous échouez.

**Défi narratif** : Libérer le veillard. Si vous avez trouvé les "Clés de cellule", vous réussissez automatiquement ce défi et vous vous observez à travers les ombres.

"Libérez-moi et non seulement je vous aiderai, mais je vous récompenserai aussi avec quelque chose de rare." Vous vous approchez de la cellule et découvrez le visage d'un veillard qui soudain vous entendez une voix venant d'une cellule voisine.



derrière est considérée comme vaincue.

**Note** : Votre groupe doit sortir de la tulle de combat par une case de la 10e colonne pour gagner. Toute figurine laissée

tulle de combat.

Règle spéciale - pendant l'interlude, Azalea se déplace (Mov 5) vers la 10ème colonne. Une fois là, elle se déplacera hors de la

**Règles spéciales de l'interlude** :

- 1 Grand, Bas
- 4 Petit, Bas

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

<b>S</b>	<b>I</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>Z</b>	<b>N</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>M</b>
Dugan l'esclavagiste	Brutes x3	PV: 4	PV: 3	Mvt: N	Mvt: N	AD: D10+2	AD: D10+2	Capacité: Coup violent

doit sortir aussi, par n'importe quel espace en c10.

Azalea: PV 4, Mvt 5. Une fois qu'Azalea est sortie, votre groupe trop de valeur pour Dugan: les ennemis ne l'attaqueront pas.

Remarque : Azalea est encastrée et incapable d'attaquer. Elle a de combat (déployez Azalea au hasard en c1).

**Défi de combat** : Survivre jusqu'à ce qu'Azalea sorte de la tulle

En vous frayant un chemin à travers le chaos, vous parvenez à sortir de Stonelock avec seulement des coupures et des contusions mineures, et vous vivez Azalea au roi.

**Le héros reçoit** : 20w

Si vous avez libéré le veillard, **Le héros reçoit** : 2 XP

**Recevez 3 XP pour avoir terminé cette aventure.**

## Capacités des compagnons

**Chaîne d'éclair** : 2 actions : R5, cette attaque à distance cible également les modèles ennemis qui se trouvent dans un rayon de 3 cases de la première cible. Chaque cible se défend contre l'AS unique.

**Précision elfique** : Lors d'une attaque à distance, sur un résultat de 10+, l'attaque inflige 2 blessures (si l'attaque est réussie).

## Capacités des ennemis

**Engloutir** : Cette figurine peut se déplacer sur une case occupée par une figurine ennemie. Une figurine ennemie qui partage une case avec cette figurine doit immédiatement réussir un CR 7 (+Agilité) pour s'éloigner de 2 cases. En cas d'échec, la figurine est engloutie. Les figurines englouties subissent 1 blessure au début de leur activation. Lorsqu'elle est engloutie, la figurine DOIT utiliser 2 actions pour s'échapper (CR 7 +Survie). Cette figurine peut Engloutir un nombre de figurines égal au nombre de cases qu'elle occupe. **Note** : Les figurines englouties se déplacent avec ce modèle. Engloutir n'est pas une action d'attaque.

**Coup violent** : L'attaque en mêlée de ce modèle inflige 2 blessures.

**Combat en groupe** : Lorsque cette figurine utilise une action pour attaquer en mêlée, les figurines avec "Combat en groupe" qui sont adjacentes à la même cible, effectuent une attaque gratuite sur cette cible.