SCÉNARIO DE BASE

LA PRINCESSE FUGUEUSE

Dame Petronelle, une jeune femme de noble naissance, s'est enfuie de la demeure familiale pour rejoindre un impertinent gredin dont elle s'est amourachée. Au désespoir, le père charge les aventuriers d'investir le repaire du malandrin et de ramener la fugueuse au bercail avant que sa vertue ne soit irrémédiablement compromise.

TERRAIN

Les brigands ont élu domicile dans un ancien village de bûcherons au pied de la montagne.

- Disposez 2 petits bâtiments au centre de la table, ainsi que quelques piles de débris ou caisses empilées.
- Une piste relativement dégagée sillone du bord Sud de la table jusqu'au centre.
- Le reste de la table est encombré d'arbres, d'arbustes et de rochers de toutes tailles, bloquant l'accès aux bords Ouest, Nord et Est de la table.

ENNEMIS

Mandrin, chef de bande

X Brigands des montagnes
(X = nombre de PJs x3)
Un tiers des Brigands est équipé d'arcs.
Un autre tiers est regroupé en horde.

PNJ

Dame Petronelle

DÉPLOIEMENT

Déployez les PJs sur la piste, au milieu du bord Sud de la table.

Déployez la horde de Brigands au centre de la table, entre les bâtiments.

Le reste des Brigands est déployé de manière aléatoire, à 8" minimum de chaque bâtiment et des PJs. Ils se mettent à couvert d'un décor dans un rayon de 4".

Mandrin et Dame Petronelle sont disposés côte à côte, derrière le bâtiment le plus éloigné des PJs.

TRÉSORS

Les piles de débris et caisses empilées contiennent le butin des Brigands. Un PJ adjacent peut dépenser 1 action pour fouiller les monticules. Lancez 1D6 :

1	Rien
2-3	2D6 PA
4-5	Une potion aléatoire
6	Un parchemin aléatoire

CONDITION DE VICTOIRE

Faire sortir Dame Petronelle (vivante) par le milieu du bord Sud de la table.

RÉCOMPENSE(S)

Chaque joueur gagne **5 XP et 50 PA**.

Vaincre Mandrin rapporte **1 XP** supplémentaire et une prime additionnelle de **20 PA**

Si Dame Petronelle est hors-de-combat, un PJ doit réussir un jet de Charisme ou la récompense est diminuée de moitié (arrondi à l'inférieur).

Mandrin

***Leader**, Humain, Roublard, Épée*

ND	PV	Blessures
10	3	1
Butin : 2D6 PA		

Chef de bande : A chaque fois que Mandrin s'active, la figurine de Brigand ou la Horde de Brigands la plus proche s'active aussi.

Dame Petronelle

***PNJ**, Humain, Dague*

ND	PV	Blessures
6	1	1

Chagrin d'amour : Petronelle gagne ND+1 pour chaque blessure subie par Mandrin.

Si Mandrin est tué, Dame Petronelle devient un ennemi.

Règles spéciales

Raisonner Petronelle : Un PJ adjacent à Petronelle peut dépenser 1 action pour tenter de la convaincre de rentrer. Effectuer un jet de Charisme (ND Petronelle) :

- **Succès** : Petronelle suit docilement le PJ jusqu'à la fin du tour.
- **Echec** : Petronelle se déplace dans une direction aléatoire (sauf vers le Sud).

Tant que Petronelle est située à moins de 4" de Mandrin, elle ne peut pas être raisonnée.

Forcer Petronelle : Un PJ adjacent à Petronelle peut dépenser 1 action pour tenter de l'emmener de force. Effectuez un jet de Force (ND Petronelle) :

- **Succès** : Le PJ et Petronelle peuvent se déplacer à une vitesse réduite de -1" Mouvement.
- **Echec** : L'action est perdue.

Assommer Petronelle : Un PJ peut tenter de neutraliser Petronelle en effectuant une attaque non létale contre elle. Effectuez un jet de Mêlée ou de Tir (ND Petronelle) avec un malus de -4 :

- **Succès** : Petronelle est mise hors-de-combat et peut être transportée. A la fin du scénario, en cas de victoire, lancez 1D20 sur la table Hors-de-combat pour connaître l'état de Petronelle.
- **Echec (Mêlée uniquement)** : Petronelle se rebiffe et blesse le PJ.

Événements

Scénario

Dame Petronelle, dans un cri éperdu, supplie son amant d'empêcher les PJs de les séparer.

Déplacez Petronelle et Mandrin l'un vers l'autre. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Si Petronelle et Mandrin sont déjà en contact, Mandrin s'active et charge le PJ le plus proche, tandis que Petronelle se déplace dans la direction la plus éloignée de tout PJ.

Si Petronelle est dans l'incapacité de se déplacer, Mandrin s'active et charge le PJ le plus proche de Petronelle. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Lors de cette activation, Mandrin gagne ND+2 et sa valeur de Mouvement est multipliée par 2.

Remélangez toutes les cartes

Monstre errant

Un ours enragé entre par un bord de table aléatoire et charge la figurine la plus proche. L'Ours est hostile à toutes les autres figurines (PNJs et PJs). Lors de leur activation, les Bandits attaquent l'Ours si celui-ci est plus proche que les PJs.

Rappel: Lorsqu'un PNJ attaque un autre PNJ, effectuez un jet d'Attaque : lancez 1D20 et ajoutez au résultat le ND de l'attaquant -10 (ne conservez que les valeurs positives).

Il est costaud celui-là !

Mandrin saisit une fiole accrochée à sa ceinture, la débouche et l'avale d'un trait.

Mandrin gagne +1 PV à sa valeur de base.

Ça pourrait pas être pire !

Petronelle devient hystérique et hurle des obscénités indignes de sa condition aux PJs abasourdis.

Le ND de Petronelle est augmenté de +1.