

Préparation du repas du village de hinano.

Prendre les joueurs un par un, bien sur les autres sont si possibles hors de la pièce.

Il sorte tous, puis rappelez les un par un par leur nom de PJ, (C'est leur mère qui leur parle).

Ex : viens voir mon petit (nom du PJ) si il a décider que pas venir aller le chercher par le col et crier un peut dessus.

Il faut que tu aides ta vieille mère, surtout que toi et ton père manger de plus en plus. Il faut que tu vas chercher des ingrédients à la ferme. Il me faut une vache et comme elle son vieille, il me faut la bière des moines de kallengen. Qui a le don d attendrir la viande.

En chemin il se trouve face a face d une caravelle qui transporte des tonneaux de bière garder par 4 (ou 5 selon le nombre de PJ) gardes humains. Faites leur un jet de discrétion difficulté 20 si tous les PJ y arrivent se qui n arrivera sûrement pas les gardes seront surpris de leur arriver, sinon il se sont cacher a la lisière de la foret .Si il décident de commencer a boire les tonneaux se qui serait normalement.

Après un tonneaux de bu chacun faire un jet de discrétion pour les gardes opposé a un jet de perception.

Le faire pour chaque garde contre un PJ.

Bien sur le combat s engage entre et PNJ qui peuvent utiliser leur sort mineur les tirer au sort avant le début du scénario.

Après leur combat si il décident de finir la caravelle, faite tirer un dé 20 qui représentera le nombre de tonneaux bu au dessus de 15 il perde -2 a leur jet de dés.

Lors de votre arrivez dans le village le monde se refugit dans leur maison.

Si certain troll on bu il ne sont pas discret un milicien attaque chaque PJ. Le MJ peut imaginer certaine action comme avec une attaque réussi il peut s endormir sur un milicien.

Jet de perception auditive dif.10.

Les PJ entende du bruit dans la taverne, la porte est fermé mais il suffi de tourner la poigner pour l ouvrir.

Ils entrent dans la taverne il n'y a personne, sauf qu'il entend des bruits bizarres à l'étage.

Il trouve un moine accompagner d'une dame dans une posture satanique.

Un troll l'attrape sans difficulté et j'espère pour vous qu'il vont demander où se trouve l'abbaye. Suite à une petite baffé il révèle qu'elle est au nord, si les PJ pose une question il ne répond pas et après une autre baffé il perd la tête, ils peuvent le manger.

Il arrive à l'abbaye et y rentre sans problème, il trouve en chemin des baies sauvages qui leur rend 1d10 de soin.

À leur arriver la cloche se met à sonner, en face de vous se trouve le moine qui descend du clocher, en vous voyant il remonte si il le suit les PJ le rattrape test d'agilité opposer pour l'attraper car il saute du clocher pour ne pas parler. Si il l'attrape il dit juste que la bière et bien garder. Il se peut qu'il le garde comme otage. La porte de l'est donne sur un couloir (déterminer un ordre) les deux autres donnent sur les chambres ou la salle à manger.

Il arrive à une porte verrouillée soit il fouille le moine dif.20. Réussite il trouve une clé et on l'initiative.

Soit il fracasse la porte qui supporte 12 dégâts pas besoin de dé d'attaque.

La pièce contient des moines (le nombre de PJ et une sorte de murette (carre sur le plan)).

Si la porte la porte cède tu premier coup les moine gardiens (nombre selon le nombre de PJ) sont surpris les PJ on l'initiative si il ne tarde pas à réagir. Sinon les moines les attaquent (si il tarde ou si prennent plusieurs fois pour la porte). Si les moines les attaquent en premier et si ils décident d'utiliser leur otage un moine gardiens reste en retrait et envoie une dague dans le cœur de l'otage.

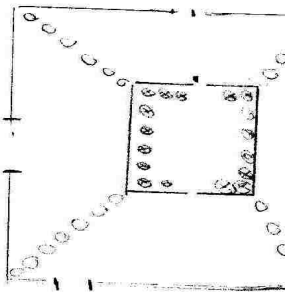
À la suite du combat il remarque que la murette et en fait un escalier, il arrive dans un couloir déterminer un ordre.

Le premier lance un jet de sauvegarde opposer à un jet d'attaque avec bonus+5. Si il échoue il prend 1d6 dégâts. Et oui c'était un piège. Il continue et sent une odeur bizarre. Ils doivent faire un jet de sauvegarde dif.12.

Il arrive enfin dans la pièce où se trouve la bière et là il se trouve né à né avec un nécro troll. Ceux qui ont échoué à leur test de sauvegarde ne peuvent pas attaquer se tour à tour si et doivent le tenter jusqu'à ce qu'il réussisse.

Après la victoire il récupère chacun leur outre bière et ressorte sur le chemin du retour il passe par une ferme où personnes n opposent aucune résistance. Il trouve des vaches, chaque troll la tue de la façon qu il souhaite.

Gardes :	moine gardien :	necrotroll
PV. : 5	PV : 18	PV : 48
Attaque : +1	Attaque : +6	attaque : +9
Défense : +3	Défense : +6	Défense : +3
Dégât : 1d6 +1	Dégât : 1d6 +3	Dégât : 2d6+7
Protection : 2	Points d énergie : 7	Protection : 4
	Protection : 2	



Des lacs
 Δ mare qu'on
 □ mare
 ≡ escalier

