



Un peu d'animation nocturne

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Introduction :

Alors que les personnages dorment dans un relais, ils sont réveillés en pleine nuit par des cris perçants et des bruits de combat venant de la chambre voisine

Situation :

L'occupant de la chambre voisine (un jeune prêtre), est porteur d'un message important destiné à un représentant catholique. Il est attaqué par une gargouille qui, profitant de la nuit, est entrée par la fenêtre pour l'éliminer. La porte de la chambre est fermée à clef (il

suffit de réussir un test de puissance ou un test de force des jambes -30% pour la défoncer).

Action :

Si les personnages tardent trop, le jeune prêtre est mort lorsqu'ils pénètrent dans la chambre et ils peuvent apercevoir la gargouille partant par la fenêtre un parchemin à la main. Sinon, il les remerciera infiniment, remboursera les dégâts causés à l'auberge durant son sauvetage (porte cassée...) et pourrait même proposer aux PJs de l'escorter durant le reste de son trajet.