

TANAGRA

"La machine et le capitaine : en entrant dans la grotte avec les artefacts les PJs tombent sur le site de crache ou git le squelette de Picard et doivent libérer la zone pour couper la connexion."



TERRAIN



Une caverne représentée par une série de salles reliées par des couloirs. La machine est positionnée dans une salle aléatoire les joueurs se positionnent sur le bord le plus éloigné de la salle

ENNEMIS

1 Géant des glaces

X hordes de 3 Hobgobelin

(X = le nombre de PJs)

X Hobgobelin d'élite

(X = le nombre de PJs)

DÉPLOIEMENT

Déployez les PJs à l'entrée de la caverne.



CONDITION DE VICTOIRE

Débrancher le générateur et sortir de la grotte.
Les joueurs ont 3 tours pour regagner le portail



RÉCOMPENSE(S)

5 XP par joueur