



Le laboratoire de l'horreur

Les habitants du village de Douranto ont fait appel à vous. Depuis des mois, des cris d'horreur s'échappent de la sombre demeure du professeur Virgane. La semaine passée, un enfant a été attaqué par une chose innommable... Cela doit cesser. Mais attention il semble que Virgane a engagé

des "peaux vertes" pour garder sa demeure. Si vous parvenez à résoudre ce mystère et à capturer le professeur, le conseil du village paiera 100 pièces par aventurier survivant.

1/ Porte de départ. 2/ Escalier secondaire pouvant permettre de sortir.

A) Si un joueur cherche un trésor, il trouve des herbes médicinales. Il lance 1 dé blanc par point d'esprit. Pour chaque bouclier blanc, les herbes pourront restaurer 2 points de vie.

B) Le coffre est piégé, le joueur qui ouvre le coffre subira un 1 point de dégâts, si le piège n'est pas désamorcé. Le coffre contient une fiole d'eau bénite (Le joueur reçoit la carte "Trésor" en question).

C) Mort-vivant amélioré (M-VA), (Dépl:6 ATT:2 Def:3 Corps:1 Esprit:0). Les expériences du professeur ont donné naissance à des mort-vivants plus forts. Utilisez les figurines zombie ou squelette. Lorsque le M-VA est éliminé, inclinez-la sur le sol. Au début de votre tour et pour chacun des M-VA au sol, lancez 1 dé blanc. Sur 1 crâne, le M-VA revient à la vie.

D) Ces passages secrets ne peuvent être ouverts que par le Professeur.

E) Si un joueur cherche un trésor, il trouve les notes cryptées du professeur. Chacun joueur peut essayer de les déchiffrer qu'une seule fois. Il lance 1 dé blanc par point d'esprit. S'il obtient 2 boucliers blancs, lisez ceci : " Les notes vous apprennent que seul la décapitation peut tuer définitivement les mort-vivants de cette infernale demeure." Maintenant les M-VA et SM-VA ne peuvent plus se relever.

F) Super Mort-vivant Amélioré (SM-VA), (Dépl:8 ATT:3 Def:3 Corps:1 Esprit:0). Utilisez une figurine momie. Lorsque le M-VA est éliminé, inclinez-la sur le sol. Au début de votre tour, lancez 1 dé blanc pour le SM-VA à terre. Sur 1 crâne,

le M-VA revient à la vie.

X) Professeur Virgane (Dépl:8 ATT:1 Def:1 Corps:1 Esprit:3). Une fois vu par un joueur, le professeur fuit (ouvrez les passages secrets D) et disparaît. Il se cache en H.

G) La porte est fermée. Une recherche de passage secret permet de trouver un levier permettant l'ouverture de la porte.

I) Si un joueur cherche un trésor, il pioche deux cartes "Équipement" et en conserve une.

J) Lorsque qu'un joueur ouvre la porte, lisez ceci : " Deux orcs tentent de maîtriser un mort-vivant, ils ne semblent pas vous avoir vu". Tant qu'aucun joueur ne rentre dans la pièce, ces trois monstres ne les attaqueront pas.

Si un héros meurt sous les coups d'un mort-vivant, il deviendra un M-VA avec les caractéristiques du héros mais Corps:1. Il conserve son équipement. Le joueur jouant ce héros devra lancer un nombre de dés équivalent à son Esprit. S'il obtient plus de crâne que de bouclier il devra attaquer le héros le plus proche de lui. Sinon il joue normalement. Il perd un point d'esprit à la fin de son tour. Si son Esprit est égal à zéro, il perd le contrôle et devra attaquer les autres héros.

Si les joueurs prennent la porte d'entrée ou l'escalier sans avoir tué le professeur, la mission est tout de même terminée. Ils ne recevront que 50 pièces par joueur suivant.

Wandering Monster in this Quest is: **Lancer un D6 : 1-3 goblin ; 4-5 Orc ; 6 Fimir**

