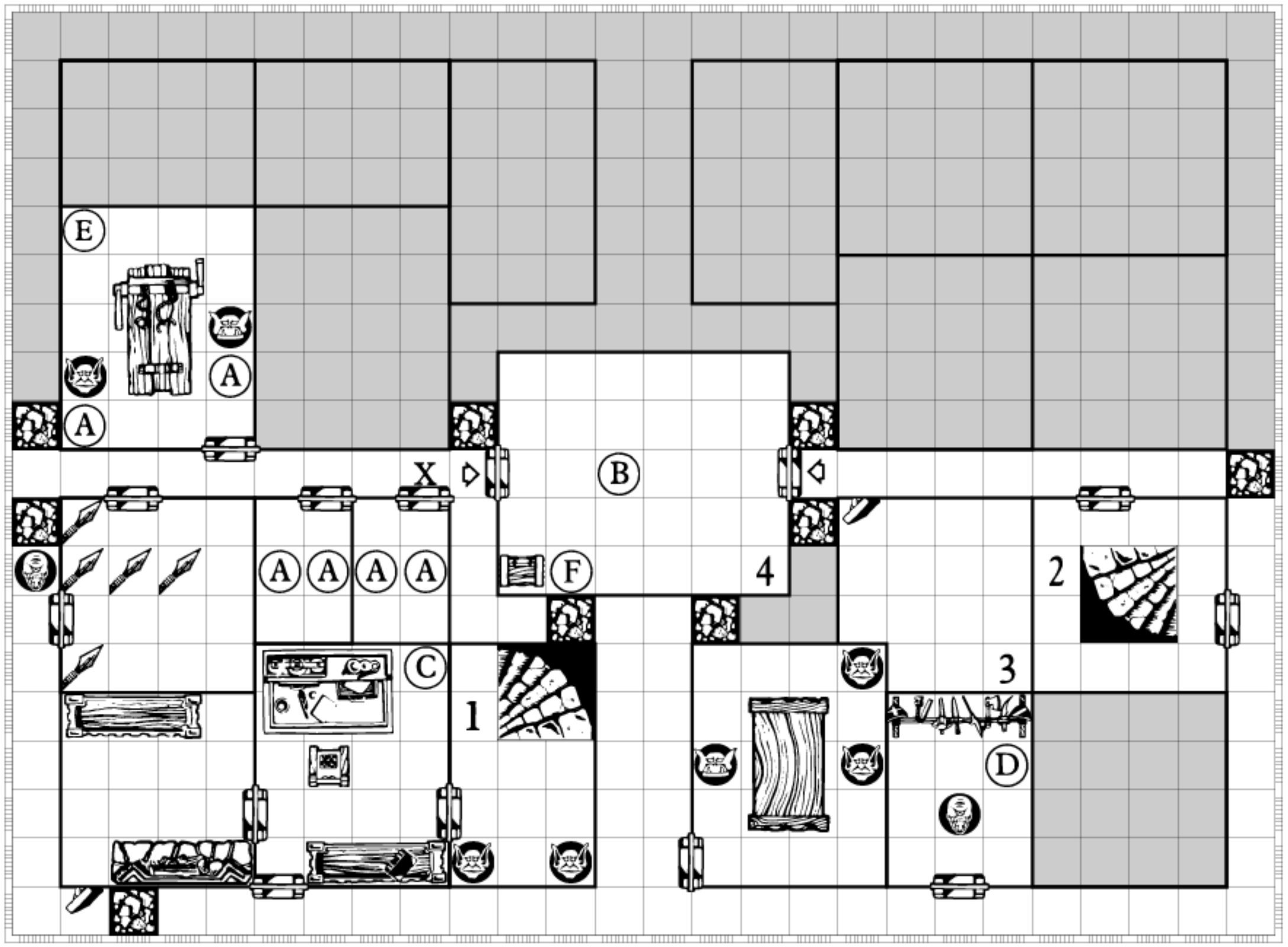

Le Laboratoire de l'épouvante

Les habitants du village de Douranto ont fait appel à vous. Des cris horribles s'échappent de la sombre demeure du professeur Virgane depuis plusieurs mois. La semaine passée, un habitant a été attaqué par une bête aux yeux rouges...Cela doit cesser.
Si vous parvenez à résoudre ce mystere et à capturer le professeur, le conseil du village paiera 50 pièces d'or à chaque héros.

NOTES

1 : Escalier d'entrée au laboratoire **2** : Escalier secondaire **3** : Cachette du Professeur
4 : Les joueurs ne peuvent sortir de cette salle. Si un joueur cherche un passage secret, il découve un mécanisme permettant l'ouverture des deux portes.

A : Rat (dépl:12 ; Att 2 ; Déf:2 ; E.1 ; C:1). Les rats peuvent attaquer en diagonal. Ils cherchent à rejoindre la Ratte Géante (B)
B : Ratte Géante (dépl:5 ; Att 3 ; Déf:4 ; E.1 ; C:2)
C : Si un joueur cherche un trésor, il découvre des plantes médicinales. Un joueur pourra effectuer un test d'esprit (Lancer un dé par point d'esprit). Le lanceur gagne une potion de guérison de X points vie ;
X étant le nombre de crâne obtenu.
D : Si un joueur cherche un trésor, il trouve une "Arme" tirée au hasard.
E : Si un joueur cherche un trésor, il trouve une "Hachette".
F : Si un joueur cherche un trésor, il trouve 100 pièces d'or
X : Professeur Virgane (dépl:6 ; Att 1 ; Déf:1 ; E.3 ; C:1). Une fois vu par un joueur, le professeur ira se cacher directement en 3.

Wandering monster: Lancer un dé 6 faces : 1-3 goblin ; 4-5 Orc ; 6 Fimir