

5 Bis. Jardins d'automne.

Vriprix vous raconte en tremblotant qu'il a été maudit. Un ultime mauvais sort du vil Necromancien. Fiévreux, il vous désigne avec insistance ses yeux rougis et l'étrange substance qui s'écoule de son nez. Pour lui, il ne reste qu'un seul espoir à sa survie : l' ancestrale potion de *Po-Tha-je*. Il saurait la concocter mais pour cela vous devez lui ramener deux légumes de son jardin. Vriprix vous déclare que dans son état il n'est raisonnable de vous y accompagner mais que vous devriez le trouver facilement.

OBJECTIF :

Ramener à Vriprix deux légumes différents de son jardin.

RÉCOMPENSE :

Toute équipe qui ramènera les deux légumes sera récompensée de 15 pièces d'or et d'une fiole de *Po-Tha-je*.

DISPOSITION ET TRÉSORS :

Le jardin du château s'avère introuvable. Ses contours ne sont plus identifiables. Néanmoins, quelques légumineuses semblent encore pousser au milieu d'herbes folles, de quelques arbustes et bas murets.

Placez sur la table un décors bucolique : petits murs en ruines, arbres, anciennes tombes familiales...

L'endroit est froid et humide, appliquez la règle Fog : page 44.

Après le déploiement des joueurs, lancez successivement 7D10. Chaque dé indique où doit être placé un marqueur « légumineuse » : sa pointe indique la direction et le chiffre obtenu la distance depuis le centre de la table, en pouces.

Les marqueurs de légumineuse suivent les règles des trésors, page 41. Un test de Présence DR10 est nécessaire à la fouille. Sur un échec, les épines de la plante causent 1 point de dommage qui ignore l'armure.

En cas de réussite, supprimer le marqueur puis jetez 1D6 !

1-2 : Une incroyable courge (de 15 kg et qui occupe deux slots d'inventaire)

2-4 : Juste une patate.

4-6 : « Zut, c'est tout pourri... Attendez j'vois un truc qui brille »: relancez sur la table des trésors standard (p41).

DÉPLOIEMENT :

En se fondant sur l'initiative, un joueur l'ayant emporté choisit un bord de table, son adversaire le bord opposé. Les figurines sont placées dans les 3 pouces du bord de table.

DANGERS :

Une famille nombreuse de Morka-Porka s'est installée dans cet endroit abandonné et elle n'est pas prête à partager ses légumes. Placez 3 Morka-Porka aléatoirement sur la table en suivant la même méthode que pour les marqueurs légumineuses.

Au round 3 :

« Zut, c'était le cimetière du château » : si deux Porka-Morka sont morts à ce moment du jeu alors 1D4 Ghouls sont attirés par l'odeur du sang, tirez aléatoirement et individuellement leurs bords d'arrivées.

« Tout va bien au jardin » : Sinon, les cris des Porka-Morka restants attirent le reste de leur harde. Ajoutez 2 Porka-Morka, tirez aléatoirement et individuellement leurs bords d'arrivées.

VERSION SOLO :

Ne déployez que 4 légumineuses et deux Porka-Morka.

Au round 3, en suivant les règles de déploiement ci-dessus, si les deux Porka-Morka sont morts, 2 Ghouls sont attirés, sinon un nouveau Porka-Morka est ajouté.

VERSION COOP :

Ne déployez que 4 légumineuses mais quatre Porka-Morka.

Au round 3, 3 Porka-Morka supplémentaires sont déployés en suivant les règles ci-dessus. Si au moins 3 des Porka-Morka initiaux sont morts à ce moment de la partie, ajouter aussi 2 Ghouls. Les Ghouls et les Porka-Morka sont hostiles les uns envers les autres.

LA PARTIE SE FINIT EN FIN DE ROUND 5.

Vriprix vous retrouve tout sourire et ... En pleine forme. Son nez ne coule plus, la malédiction semble avoir été levée durant votre absence au jardin. Il vous exhibe plein de joie une étrange poudre blanche, aux effets miraculeux, qu'il nomme Parhassé-Tammaule. De très bonne humeur, il fabriquera néanmoins pour vous une fiole de Po-Tha-de.

Règle spéciale : la potion de Po-Tha-de n'occupe pas de slot d'équipement. Si elle est bue par une figurine, celle-ci peut ignorer les effets de météo durant la partie en cours.