

## ◆ QUÊTE 1:

# L'ORIGINE DU MAL

DIFFICILE / 4-6 HEROS / 180+ MINUTES

**N**ous sommes coincés dans cette ville, les habitants sont pétrifiés et cet endroit est malsain, pourquoi avons nous laissé le mage décider du chemin. En discutant avec le tavernier, nous apprenons qu'un mal ronge la région depuis longtemps. Voyant notre intérêt disparaître il nous met en garde, plusieurs aventuriers sont partis à la recherche de l'origine de ce mal mais personne n'en est revenu.

Nous avons pas mal de temps à tuer et nos lames ont soif, allons nous enfoncer dans les ténèbres et allons bottez quelques culs.

Tuiles nécessaires: **1V, 2R, 3V, 4V, 5V, 6V, 7V, 8R, 9R, 11R, 13R, 14R, & 15R.**



## Objectifs

**Tuer le démon:** L'antre du démon est protégé par 4 piliers. Pour les détruire vous devez tuer ses 4 lieutenants. (Le troll bleu, Lord tusk, Le troll Mage, et le Cyclope) la zone devient alors une zone complètement ouverte. Tirez 2 cartes objets pour le démon, il peut utiliser tous les objets.

## Règles spéciales

. Sur la **dalle 7V**, la **zone de transmutation** possède également une fontaine de soin. Tout héro y pénétrant en ressort avec l'intégralité de ses points de vie restaurés

. Sur la **dalle 1V**, lors de la découverte du groupe de monstre, tirez une carte "**Monstre Errant Majeur**", il est considéré comme un **Boss**.

Une fois celui-ci mort, cette zone devient une "**zone de sauvegarde**". Tout héro mort revient sur cette zone au lieu de la zone d'entrée du donjon.

. Au moment où un héro entre dans la **zone de lave**, il active un piège qui ouvre les 2 portes de la salle de "**Hellsbane**" et l'active

. Bien évidemment, les **dalles 9R et 13R** ne communiquent pas puisqu'elles sont sur un plan différent.



# MASSIVE DARKNESS - QUESTS