LA SALLE DE BAIN TERRIFIANTE DE ZANGDAR
- QUI N'A PAS PRIS SON BAIN CE MATIN? LEVEZ LA MAIN!
- BON, ÇA FAIT TROP DE MONDE, Y'AURA JAMAIS ASSEZ D'EAU CHAUDE...
50
M

LA COMPAGNIE PÉNÈTRE DANS UNE PETITE PIÈCE HUMIDE ET EMBUÉE. LES HÉROS SONT PRIS À LA GORGE PAR LES SENTEURS MÉPHITIQUES DES PRODUITS DE BEAUTÉ DE ZANGDAR!

POUR ÉCHAPPER À L'ASPHYXIE, ILS DOIVENT EFFECTUER, SIMULTANÉMENT, LES TESTS SUIVANTS:

UN HÉROS FAIT UN TEST DE DEXTÉRITÉ POUR REBOUCHER LES FLACONS DE SELS DE BAINS DE TRITONS SÉCHÉS. IL DOIT SE PINCER LE NEZ ET EFFECTUE DONC LE TEST D'UNE SEULE MAIN, LA BOÎTE POSÉE SUR LA TABLE.

UN AUTRE HÉROS DOIT FAIRE 5 TESTS DE RAPIDITÉ POUR ATTEINDRE LE RABAT DU BIDET ET EMPRISONNER L'ODEUR QUI EN ÉMANE (LE HÉROS DOIT RÉUSSIR AU MOINS 3 TESTS POUR QUE CE TEST SOIT UNE RÉUSSITE).

LES AUTRES HÉROS FONT UN TEST D'ÉQUILIBRE POUR ALLER OUVRIR LE FENESTRON D'AÉRATION SANS GLISSER SUR LA SAVONNETTE. (TOUS LES HÉROS PARTICIPANT AU TEST DOIVENT LE RÉUSSIR POUR QU'IL SOIT CONSIDÉRÉ COMME RÉUSSI).

3 TESTS RÉUSSIS: LA COMPAGNIE TROUVE LA CACHETTE SECRÈTE DE ZANGDAR DANS SON PANIER DE LINGE SALE.
LES HÉROS SE PARTAGENT 3 CARTES FOUILLE.

2 TESTS RÉUSSIS: LA COMPAGNIE TROUVE LA BOÎTE À BIJOUX DE ZANGDAR. LE PREMS PIOCHE 1 CARTE FOUILLE. LES JOUEURS QUI ONT RATÉ PRENNENT 2 BLESSURES.

1 TEST RÉUSSI: TOUS LES HÉROS PRENNENT 1 BLESSURE.

ÉCHEC COMPLET: TOUS LES HÉROS PRENNENT 2 BLESSURES.