



**LES CHAMPS DE BATAILLE**

# SOMMAIRE

*(Les champs de bataille suivis d'un \* sont tirés de la gamme officielle)*

UNE BASILIQUE*	3
UNE BIBLIOTHEQUE*	4
UNE RUELLE*	5
UN PARKING SOUTERRAIN*	6
UN TRAIN*	7
SUR LES TOITS*	8
LA CAMPAGNE ANGLAISE*	9
LES BUREAUX*	10
LE LABORATOIRE DES HERMES*	11
LE BANQUET*	12
LA GUERRE*	13
LA PLAGE DE FUNA*	14
LE MUSEE DU CAIRE*	15
UNE ECURIE	17
UN GYMNASE	18
DANS LA FORÊT	19
LE GRAND SALON	20
A FLANC DE MONTAGNE	21
LE BORD DE LA RIVIERE	22
LES TOILETTES PUBLIQUES	23
UN ENTREPOT	24
LA FUMERIE D'OPIUM	25
LE CIMETIERRE	26



# UNE BASILIQUE

## Tactiques

- *Encourager* : L'atmosphère mystique de la nef augmente de 3 le résultat final des tests de Commandement pour encourager un être possédant du Karma.
- *Intimider* : L'atmosphère mystique de la nef augmente de 3 le résultat final des tests de Commandement pour intimider un être possédant du Karma.

## Positions avantageuses

- *Accroupi derrière un prie-Dieu* : Couverture à -2
- *Accroupi derrière le maître autel* : Couverture à -4
- *Debout derrière une colonne* : Couverture totale
- *Les coursives supérieures* : Un excellent endroit pour un tireur

## Déplacements

- *Atteindre les coursives supérieures* : Athlétisme/-9
- *Atteindre le toit depuis les coursives supérieures* : Athlétisme/-6
- *A travers les bancs* : les déplacements sont assortis automatiquement de la pénalité Risque (Chute).

## Armement

- *Un chandelier ou un crucifix* : dégâts 2. Tactique/+3
- *L'encensoir* : dégâts 2, arme à allonge. Tactique/-3

## Dégâts collatéraux

- *Les vitraux* : Verre, 2 points de vie. Les briser déclenche une pluie de verre – dégâts 3 points de vie – sur ceux qui se trouvent en dessous.
- *Les cloches* : Les frapper ou les actionner – bouton électrique à pousser ou corde à tirer selon la modernité de l'installation – pour les faire sonner.

## Evènements

- *Les cloches sonnent – Vigilance/3* : Les personnages surpris ne peuvent tenter aucune réaction durant le tour de jeu en cours.



# UNE BIBLIOTHEQUE

## Tactiques

- *Frapper* : Les couloirs entre les étagères forment un champ de bataille exigü. Chaque coup porté avec une arme longue est assorti automatiquement de la Pénalité Risque (Arme coincée), sauf pour les personnages qui ont analysé le terrain.

## Positions avantageuses

- *Derrière une bibliothèque* : Couverture -5, Discrétion/+6 pour s'y dissimuler
- *En haut d'une bibliothèque* : Une position en hauteur

## Déplacements

- *Grimper sur un rayonnage* : Athlétisme/-3

## Armement

- *Un livre épais* : dégâts 2, blessures non létales, Tactique/+6 pour en dénicher un suffisamment lourd. Il peut également servir de petit bouclier improvisé, protection de +1/+0.

## Dégâts collatéraux

- *Renverser une étagère* : L'action nécessite un test de Force/-6 et occasionne 4 points de dégâts. Les victimes sont à terre, immobilisées par le poids de l'étagère. Se dégager est une action libre qui demande la réussite d'un test de Force/0.
- *Autodafé* : Un incendie se déclenche si une étagère est en contact avec un feu pendant deux rounds consécutifs. Deux rounds plus tard, le feu se propage et la fumée transforme l'air en poison. Il est nécessaire de s'allonger sur le sol ou de retenir sa respiration. Les résultats finaux des tests de perception visuelle sont réduits de 6.

## Evènements

- *La ronde du gardien – Vigilance/0* : Sa première action est de donner l'alerte.



# UNE RUELLE

## Tactiques

- *S'interposer : l'étroitesse des ruelles fait que toutes les réactions pour s'interposer ont un bonus de +3.*
- *Se déplacer : Les murs et le sol des ruelles comportent divers pièges naturels. Tous les tests de déplacement sont assortis automatiquement d'une pénalité Risque (Immobilisé), sauf pour les personnages qui ont analysé le terrain.*

## Déplacements

- *Grimper sur une grille dans un cul-de-sac : Athlétisme/-3*
- *Atteindre une fenêtre au premier étage sans aide : Athlétisme/-6*
- *Grimper à une échelle jusqu'au toit : Athlétisme/-9*

## Positions avantageuses

- *Debout sur un conteneur à déchets : Une position en hauteur*

## Armement

- *Un couvercle de poubelle : Petit bouclier improvisé, protection de +1/+0, Tactique/+6*

## Dégâts collatéraux

- *Renverser les poubelles : L'action nécessite un test de Force/+3. Tous les déplacements dans la zone sont assortis automatiquement de la pénalité Risque (Chute).*
- *Une porte de secours : bois, 6 points de vie*

## Evènements

- *Réveil d'un SDF – Vigilance/+3 : Un sans-abri dort, caché sous sa couverture. Sa première réaction est de défendre son territoire, puis de fuir.*



# UN PARKING SOUTERRAIN

## Tactiques

- *Désarmer : L'arme glisse sous une voiture, ce qui la rend difficile à récupérer. Pour la ramasser, la difficulté est de -6 au lieu de -3.*

## Déplacements

- *Se faufiler entre deux voitures : Athlétisme/-2*
- *Courir sur les voitures : Athlétisme/-2*
- *Monter dans une voiture : Athlétisme/-3*
- *Descendre au niveau inférieur : Athlétisme/-6*
- *Monter au niveau supérieur : Athlétisme/-9*

## Positions avantageuses

- *Accroupi derrière une voiture : couverture de -4, Discrétion/+3 pour se dissimuler*
- *Réfugié dans une voiture : couverture de -5, Discrétion/+6 pour se dissimuler*
- *Sur le toit d'une voiture : une position en hauteur*

## Armement

- *Barre de fer : dégâts 3, Tactique/-3*

## Dégâts collatéraux

- *L'éclairage au néon : Câble électrique, 2 points de vie. S'il est sectionné, le parking est plongé dans l'obscurité.*
- *Un pare-brise ou une vitre de portière : Verre, 2 points de vie. Pour chaque vitre brisée, la couverture à l'intérieur diminue de 1 point. Un personnage qui se trouve de l'autre côté d'une vitre brisée subit la projection des bris de verre : 1 point de dégâts.*

## Evènements

- *Une voiture surgit – Vigilance/+3 : Tous les combattants sont désengagés. Réussir un test d'esquive/+3 permet de ne pas être percuté par le véhicule et de ne pas être renversé. Sinon l'accident occasionne des dégâts de 4 et provoque une chute.*



# UN TRAIN

## Tactiques

- *S'interposer* : Les résultats finaux de toutes les réactions pour s'interposer sont augmentés de 6 points en raison de l'étroitesse des passages.

## Déplacements

- *Passer d'une voiture à l'autre* : Athlétisme/-3
- *Traverser une voiture de part en part* : Athlétisme/-3
- *Se déplacer sur le toit d'un train en marche* : Athlétisme/-6 si debout, Athlétisme/+3 en rampant. Dans les deux cas, risque de tomber du train et d'encaisser une blessure de 16 points de dégâts.
- *Sauter du toit d'une voiture à l'autre sur le toit d'un train en marche* : Athlétisme/-9, au risque de tomber du train et d'encaisser une blessure de 16 points de dégâts.

## Positions avantageuses

-

## Armement

-

## Dégâts collatéraux

- *L'attache entre deux voitures* : métal, 6 points de vie.

## Evènements

- *Arrêt d'urgence – Vigilance/-3* : Ceux qui sont surpris sont délogés, désengagés et par terre.
- *Tunnel – Vigilance/0* : A l'intérieur du train, ceux qui ne sont pas surpris peuvent en profiter pour se désengager ou se dissimuler, sans que les autres ne puissent réagir. Sur le toit, ceux qui sont surpris sont éjectés du train et encaissent une blessure de 32 points de dégâts.
- *Arrêt en gare – Vigilance/+6* : L'occasion de changer de voiture facilement ou de quitter le train pour poursuivre le combat dans la gare. Le train ferme ses portes au tour décidé par le meneur de jeu, comme s'il avait un score d'initiative de 1D12.



# SUR LES TOITS

## Tactiques

- *Désarmer* : L'arme tombe dans le vide
- *Se déplacer* : Tous les déplacements sont assortis automatiquement de la pénalité *Risque (Chute)*, sauf pour les personnages qui ont analysé le terrain.

## Déplacements

- *Sur des toits pentus* : *Athlétisme*/-3
- *Bondir d'un toit à un autre* : *Athlétisme*/-6

## Positions avantageuses

- *Derrière une cheminée* : *couverture* -3, *Discrétion*/-3 pour se dissimuler
- *Sur une échelle métallique* : une position en hauteur

## Armement

- *Une tuile détachée* : *dégâts* 2, peut être lancée, *Tactique*/-3

## Dégâts collatéraux

-

## Evènements

- *Nuée de pigeons – Vigilance*/0 : Un groupe de pigeons s'égaie dans tous les sens. Les personnages surpris se protègent instinctivement, leur score d'initiative diminue de 3 points à la fin du tour de jeu en cours.





# LA CAMPAGNE ANGLAISE

## Tactiques

- *Vigilance : -3 aux résultats finaux en raison du brouillard*

## Déplacements

- *Au travers d'un fourré : Athlétisme/-3*

## Positions avantageuses

- *Accroupi dans un fourré : couverture de -5, Discrétion/+3 pour se dissimuler*
- *Derrière un tronc d'arbre : couverture de -3, Discrétion/0 pour se dissimuler*
- *Sur une vieille charrette délabrée : Une position en hauteur*

## Armements

- *Gourdin grossier : dégâts 2, Tactique/0*
- *Pierre : dégâts 2, peut être lancée, Tactique/-3*

## Dégâts collatéraux

- *La vieille charrette abandonnée : Bois, 8 points de vie. Ceux qui se trouvent sur la charrette sont à terre en cas d'échec à un test d'Athlétisme/+3*
- *Un arbre : Bois, 24 points de vie. L'arbre tombe et occasionne 6 points de dégâts à ceux qui ratent un jet d'Esquiver/0. Se dégager nécessite un test de Force/-3 (action libre).*
- *Un fourré : Bois, 8 points de vie*

## Evènements

- *Le brouillard se lève : Le modificateur de Vigilance disparaît.*
- *Visite impromptue – Vigilance/-3 : Un civil surgit. Ceux qui ne sont pas surpris anticipent cette arrivée.*
- *Le brouillard s'épaissit : Le modificateur de Vigilance double.*
- *Visite impromptue bis – Vigilance/+3 : Une patrouille de police, voir de militaires surgit. Ceux qui ne sont pas surpris anticipent cette arrivée.*



# LES BUREAUX

## Tactiques

- *Désarmer* : L'arme tombe derrière un bureau, ce qui la rend difficile à récupérer. Pour la ramasser, la difficulté est de -6 au lieu de -3.
- *Feinter* : En utilisant des piles de papiers ou des pots à crayon un personnage ayant étudié le terrain peut faire diversion – Feinte/+3 – pour attaquer ensuite plus facilement.

## Déplacements

- *Grimper sur un bureau* : Athlétisme/0
- *Changer de pièce* : Athlétisme/0

## Positions avantageuses

- *Sur un bureau* : Une position en hauteur
- *Derrière une porte* : Couverture -4, Dissimuler/+3 pour s'y cacher

## Armement

- *Un coupe papier* : Dégâts 2, Tactique/+3 pour en dénicher un
- *Une chaise* : Dégâts 2

## Dégâts collatéraux

- *Renverser un bureau ou faire tomber une vitrine* : L'action nécessite un test Force/-3 et occasionne 2 points de dégâts. Les victimes sont à terre, immobilisées par le poids du meuble. Se dégager est une action libre qui demande la réussite d'un test de Force/+3.

## Évènements

- *Sonnerie du téléphone* – Vigilance/+3 : Les personnages surpris détournent leur attention, ils diminuent leur score d'initiative de 3 à la fin du tour de jeu en cours.
- *Entrée d'un client* – Vigilance/0 : Il s'enfuit puis alerte la police.



# LE LABORATOIRE DES HERMES

## Tactiques

- *Se déplacer* : En raison de tous les ustensiles et des chaînes qui pendent, tous les déplacements sont assortis de la pénalité Risques (immobilisé)
- *Déloger* : Les garde-fous sont fragiles, déloger quelqu'un dans les escaliers signifie le faire chuter de 6m de haut.

## Déplacements

- *Sauter d'un escalier pour s'accrocher aux chaînes* : Athlétisme/0
- *Grimper sur une chaîne* : Athlétisme/-3
- *Descendre sur une chaîne* : Athlétisme/+3
- *Se balancer sur une chaîne pour attaquer* : Athlétisme/0

## Positions avantageuses

- *Sur l'escalier, pour briser les cornues et en répandre le contenu sur ceux en contrebas*

## Armement

- *Une chaîne* : pour attaquer ou étrangler – permet de maîtriser un adversaire sans déclarer de Pénalité – Tactique/+3

## Dégâts collatéraux

- *Une énorme cornue qui pend à une chaîne* : 4 points de vie, verre. Quand elle se brise, du métal en fusion coule et éclabousse tous ceux qui se trouvent à proximité, à moins de réussir un test d'Esquive/0 – 4 points de vie
- *Le chaudron métallique* : 10 points de vie. Eventré, il dégage un nuage toxique. Il faut évacuer les lieux, sous peine de subir les effets conjugués de l'asphyxie et d'un poison de 1 point de dégât. Le nuage se dissipe par le puit en 10 rounds.

## Evènements

- *Jet de vapeur* – Vigilance/-3 : un jet de vapeur émane du chaudron. Esquive/0 pour éviter d'être brûlé – 2 points de dégâts.



# LE BANQUET

## Tactiques

- *S'interposer* : l'exiguïté de la pièce permet de s'interposer facilement. Le résultat final de toutes les réactions d'interposition est augmenté de 3.
- *Se déplacer* : l'amoncellement de tapis sur le sol n'est pas favorable à un combat. Tous les déplacements sont assortis de la Pénalité Risque (immobilisé).

## Déplacements

- *Bondir par la fenêtre* : Athlétisme/-6

## Positions avantageuses

- *Derrière un divan* : couverture -3, Discrétion/-3 pour s'y dissimuler

## Armement

- *Torche* : Dégâts4, Tactique/+3
- *Tisonnier* : Dégâts 3, Tactique/0
- *Tapiserie*, Dégâts 0, Maîtriser, Tactique/-3

## Dégâts collatéraux

- *Renverser un divan ou une table* : Force/0
- *Tirer sur un tapis* : Force/0, confrontation avec esquive pour tenter de faire tomber un adversaire.

## Evènement

- *Victime collatérale* : un serviteur tentant de s'enfuir passe près de deux combattant qui sont surpris et perdent 3 points en initiative.
- *Incendie* : si une torche vient à tomber au sol et y rester durant un round entier, elle enflamme les tapisseries. Le feu se propage et envahit la pièce. Au bout de deux rounds, les résultats finaux des tests de perception visuelle sont réduits de 6. Au bout de 4 rounds, l'atmosphère est irrespirable et la chaleur entraîne la perte d'un point de vie par round.
- *Renforts* : cinq gardes du palais interviennent



# LA GUERRE

## Tactiques

- *Encourager un allié : en raison des cris et des fracas des combats, toute action d'encouragement subit un malus de -3.*
- *Se déplacer : la terre est détrempée, les cadavres s'accumulent, entourés d'humeurs glissantes. Tous les déplacements sont assortis de la Pénalité Risques (chute), sauf pour ceux ayant analysé le terrain.*
- *Les combattants ne s'attardent pas sur un combat et sont distrait par une éventuelle autre attaque. Toute feinte possède un bonus de +3.*

## Déplacements

- *Bondir depuis un cheval sur un adversaire : Pilotage (équitation)/+3*
- *Grimper sur un cheval : Pilotage (équitation)/-3*

## Positions avantageuses

- *A cheval : une position en hauteur*
- *Accroupis sous un cheval : couverture -5 pour les cavaliers, -3 pour les autres*
- *Sous un cadavre : couverture -5, Discrétion/+6 pour s'y dissimuler*

## Armement

- *Armes diverses jonchant le sol : Tactique/+3*

## Dégâts collatéraux

- *Cheval : 16 points de vie. Athlétisme/0 pour que le cavalier ne tombe pas à terre.*

## Evènements

- *Bousculade : les combattants sont bousculés par d'autres, ils sont automatiquement désengagés.*
- *Attaque de dos – Vigilance/-3 : l'un des combattants doit faire face à un assaillant dans son dos. Ceux qui ne sont pas surpris peuvent anticiper l'action.*



## LA PLAGE DE FUNA

### Tactiques

- *Vigilance* : -3 aux résultats finaux en rain du bruit du ressac
- *Feinter* : +3 ax résultats finaux si lancer de sable dans les yeux de l'adversaire

### Déplacements

- *Dans l'eau*: Athlétisme/-6
- *Dans le sable* : Athlétisme/-3

### Positions avantageuses

- *Derrière le tombeau de Kojiro Sasaki* : couverture de -3, Discrétion/0 pour parvenir à se dissimuler
- *Sur le tombeau de Kojiro Sasaki* : une position en hauteur

### Armement

- *Pierre* : dégâts 2, peut-être lancée, Tactique/-3

### Dégâts collatéraux

- *Le tombeau de Kojiro Sasaki* : 24 points de vie, pierre. Si un personnage abîme le tombeau, les Béliers qui le voient sont fous furieux et se lancent à la poursuite du vandale sans réfléchir.

### Evènements

- *Arrivée de la relève des Béliers* – 8 nouveaux Enyalos.



# LE MUSEE DU CAIRE

## Tactiques

- *Dénicher une arme : En raison de la présence de nombreuses armes dans le musée, +3 aux résultats finaux de cette action.*

## Déplacements

- *Monter sur une statue : Athlétisme/-6*

## Positions avantageuses

- *Derrière une statue : couverture à -3, Discrétion/0 pour se dissimuler*
- *Au premier étage : excellent endroit pour un tireur*

## Armement

- *Lance ancienne : Dégâts 2, Tactique/+3*
- *Statuette : Dégâts 2, peut être lancée, Tactique/-3*

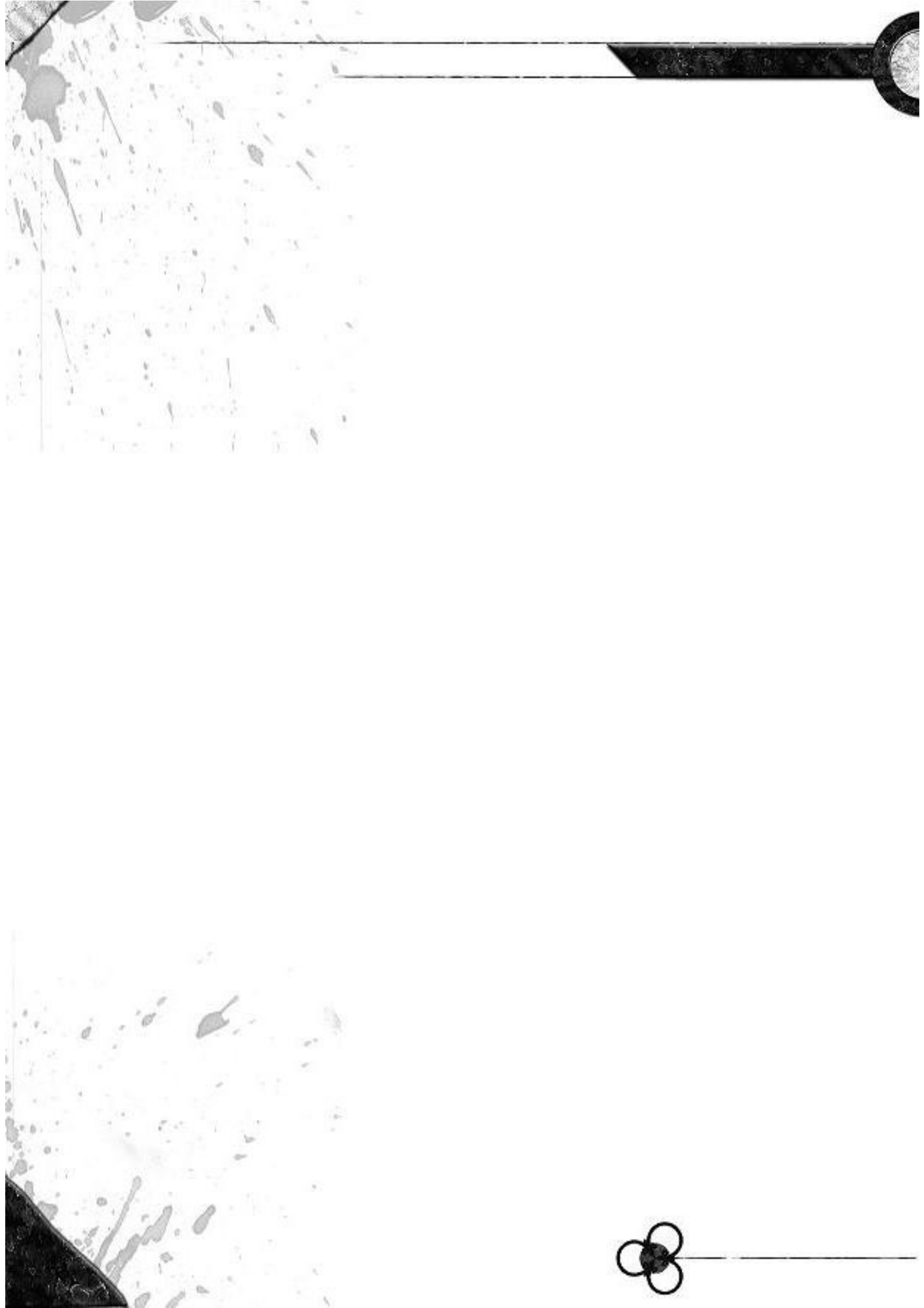
## Dégâts collatéraux

- *Explosion d'une vitrine : 6 points de vie, verre*

## Evènements

- *La ronde du gardien – vigilance/0 : Sa première action est de donner l'alerte*
- *Sirène d'alarme : la sirène se déclenche et prévient les gardiens du musée*







# UNE ECURIE

## Tactiques

- *Désarmer : L'arme tombe dans le foin ce qui la rend difficile à repérer et à récupérer. Pour la ramasser, la difficulté est de -6 au lieu de -3*

## Déplacements

- *Sauter dans un box : Couverture -2, Athlétisme /-3 pour y parvenir*
- *Grimper à l'échelle jusqu'au grenier : Athlétisme/-3*

## Positions avantageuses

- *Derrière la porte d'un box : Couverture -3, Discrétion/+3 pour s'y cacher*
- *En haut de l'échelle : position en hauteur*

## Armement

- *Une fourche : Dégâts 3, Tactique/-3 pour en dénicher une*
- *Un fouet ou une cravache : Dégâts 2, Tactique/-3 pour en dénicher un*

## Dégâts collatéraux

- *Mettre le feu à la paille : La fumée commence à envahir l'écurie, test d'Endurance avec un malus de -3 cumulatif à chaque round pour ne pas suffoquer et subir un malus de -3 à toutes ses actions et réactions.*

## Evénements

- *Ruade – Vigilance/-3 : En cas de combat près d'un box occupé, le cheval affolé lance une ruade au hasard – Dégâts 3. Un test d'Esquive/0 est autorisé pour ceux qui ont réussi leur test de Vigilance.*



# UN GYMNASE

## Tactiques

- *Encourager un allié : en raison de la résonance du lieu, les test'encouragement bénéficient d'un bonus de +3.*

## Déplacements

- *Monter sur les gradins : Athlétisme/-3*
- *Se balancer à une corde ou un anneau pour attaquer : Athlétisme/0*

## Positions avantageuses

- *Sur les gradins : une position en hauteur*
- *Derrière les buts : couverture -3, Discrétion/-3 pour s'y réfugier*

## Armement

- *Un ballon : Dégâts 1, non létal, peut être lancé, Tactique/-3*
- *Filet : Dégâts 0, maîtriser, Tactique/-3*

## Dégâts collatéraux

- *Renverser la caisse à ballons : Force/0. Tous ceux qui se trouvent face à la caisse renverser doivent réussir un test d'Esquive/-3 pour éviter les ballons et ne pas chuter.*
- *Faire tomber les buts : Force/-6. Si un adversaire se trouve dans les buts au moment où ils tombent, celui-ci est immobilisé dans le filet jusqu'à ce qu'il réussissent un test de Force/-6 pour se dépêtrer, ou passe 3 rounds sans être dérangé à s'en sortir.*

## Evènements

- *Arrivée de joueurs venant s'entraîner : leur première réaction sera de fuir et d'alerter la police.*



## DANS LA FORÊT

### Tactiques

- *Se déplacer* : le terrain est encombré et peu praticable (souches, branchages...), en conséquence tous les tests de déplacements sont assortis de la Pénalité Risque (chute ou immobilisé, au choix du meneur) pour ceux qui n'ont pas analysé le terrain.
- *Vigilance* : en raison de l'épaisseur de la végétation, tous les tests de perception visuelles sont assortis d'un malus de -3.
- *Feinter* : +3 au résultats finaux si l'on projette des feuilles mortes sur les adversaires.

### Déplacement

- *Grimper à un arbre* : Athlétisme/-6
- *Grimper sur un rocher* : Athlétisme/-3

### Positions avantageuses

- *Dans un arbre* : idéal pour un tireur
- *Sur un rocher* : une position en hauteur
- *Derrière un arbre* : couverture -3, Discrétion/0 pour s'y dissimuler
- *Accroupi dans un fourré* : Couverture de -5, Discrétion/+3 pour se dissimuler

### Armement

- *Un gourdin* : Dégâts 2, Tactique/0

### Dégâts collatéraux

- *Un petit arbre mort* : 8 points de vie, bois

### Evènements

- *Un sanglier affolé s'enfuit* – Vigilance/0 pour ne pas être surpris. Ceux qui sont surpris perdent 3 points d'initiative à la fin du round.



# LE GRAND SALON

## Tactiques

- *De déplacer : le terrain est encombré et peu praticable (tables, bibelots...), en conséquence tous les tests de déplacements sont assortis de la Pénalité Risque (chute ou immobilisé, au choix du meneur) pour ceux qui n'ont pas analysé le terrain.*

## Déplacements

- *Sauter sur une table : Athlétisme/-3*
- *Plonger à travers la fenêtre : Athlétisme/-3*

## Positions avantageuses

- *Derrière les rideaux : idéal pour tendre un piège. Discrétion/-6 pour se dissimuler pendant un combat.*
- *Sur la table : une position en hauteur*
- *Accroupi derrière la table : couverture -3, Discrétion/-3 pour se dissimuler*

## Armement

- *Un tisonier de cheminée : Dégâts 3, Tactique/-3*
- *Couteaux de vaisselle : Dégâts 2, Tactique/-3*

## Dégâts collatéraux

- *Le lustre : 8 points de vie, métal. Si quelqu'un se trouve sous le lustre quand il tombe, il doit faire un test d'Esquive/-3 ou encaisser 6 points de dégâts et se retrouver Immobiliser. Il faut un test de Force/0 pour sortir de dessous.*
- *Une chaise : 4 points de vie, bois*

## Evènements

- *L'horloge se met à sonner – Vigilance/0 pour ne pas être surpris. Ceux qui sont surpris perdent 3 points d'initiative à la fin du round.*



# A FLANC DE MONTAGNE

## Tactiques

- *Se déplacer : le terrain est encombré et peu praticable (rochers, branchages...), en conséquence tous les tests de déplacements sont assortis de la Pénalité Risque (chute) pour ceux qui n'ont pas analysé le terrain.*

## Déplacements

- *Grimper sur un rocher : Athlétisme/-3*
- *Se placer au dessus de son adversaire : Athlétisme/0*

## Positions avantageuses

- *Sur un rocher : une position en hauteur*
- *Accroupi derrière un buisson : Couverture de -5, Discrétion/+3 pour se dissimuler*
- *Au dessus de son adversaire : une position en hauteur*

## Armement

- *Pierre : dégâts 2, peut-être lancée, Tactique/-3*

## Dégâts collatéraux

- *Un petit arbre mort : 8 points de vie, bois*

## Evènements

- *Eboulement : des pierres se mettent à tomber d'un peu plus haut sur la montagne, toutes les actions et réactions se font avec un malus de -3 jusque la fin de l'éboulement. D'autre part, tant que les rochers tombent, il faut réussir un test d'Esquive/-3 par round ou être percuté par un rocher et encaisser 3 points de dégâts.*



# LE BORD DE LA RIVIERE

## Tactiques

- *Vigilance* : -3 aux résultats finaux en raison du bruissement continu de la rivière
- *Se déplacer* : En raison de l'humidité du sol (galets moussus et détremvés), tous les tests de déplacement sont automatiquement assortis de la Pénalité Risque (chute)

## Déplacements

- *Dans l'eau* : Athlétisme/-6
- *Sur les galets humides* : Athlétisme/-3

## Positions avantageuses

- *Derrière un arbre* : couverture -3, Discrétion/0 pour s'y dissimuler

## Armement

-

## Dégâts collatéraux

- *Un fourré* : Bois, 8 points de vie

## Evènements

- *Un cerf venu se désaltérer s'affole et s'enfuit* – *Vigilance/0* pour ne pas être surpris. Ceux qui sont surpris perdent 3 points d'initiative à la fin du round.
- *Arrivée de trois chasseurs à moitié ivres*. S'ils se sentent menacés dans la moindre mesure, il tirent (Tir 8) puis s'enfuient à toutes jambes.



# LES TOILETTES PUBLIQUES

## Tactiques

- *Se déplacer : En raison d'un carrelage détrempe, tous les tests de déplacement sont automatiquement assortis de la Pénalité Risque (chute).*

## Déplacements

- *Grimper sur les lavabos : Athlétisme/0*

## Positions avantageuses

- *Sur les lavabos : une position en hauteur*
- *Dans une cabine individuelle : couverture -3, Discrétion/0 pour s'y dissimuler*

## Armement

-

## Dégâts collatéraux

- *Porte d'une cabine individuelle : 4 points de vie, bois*
- *Faire écrouler les parois des cabines individuelles : Force/-3. En cas de réussites, les parois s'effondrent avec un effet domino et la personne se trouvant au bout de la rangée doit réussir un test d'Esquive/-3 ou encaisser 1 point de dégâts et se retrouver immobilisée. Une personne immobilisée ainsi peut tenter (action simple) un test de Force/0 pour se dégager.*
- *Briser un urinoir : 4 points de vie, émail. L'eau gicle alors avec force, infligeant un malus supplémentaire de -1 à tous les tests de déplacement.*
- *Miroir des lavabos : 2 points de vie, verre*

## Evènements

- *Arrivée du personnel d'entretien : leur premier réflexe est de s'enfuir pour donner l'alerte*



# UN ENTREPOT

## Tactiques

- *Se dissimuler : en raison de l'encombrement et du peu de luminosité, tous les tests de vigilance se font avec un malus de -3*
- *Déloger : Les caisses empilées sont bancales et petites, déloger quelqu'un signifie le faire chuter de 5m.*

## Déplacements

- *Grimper sur un empilement de caisse : Athlétisme/-6*
- *Sauter d'une caisse pour s'accrocher aux cordes : Athlétisme/0*
- *Grimper sur une corde ou une chaîne : Athlétisme/-3*
- *Descendre sur une corde ou une chaîne : Athlétisme/+3*
- *Se balancer sur une chaîne pour attaquer : Athlétisme/0*

## Positions avantageuses

- *Sur des caisses : une position en hauteur*
- *Caché derrière les caisses ou une poutre : couverture -3, Discrétion/0 pour se dissimuler*

## Armement

- *Gourdin : dégâts 2, Tactique/-3*

## Dégâts collatéraux

- *Faire tomber un filet en hauteur sur quelqu'un : Tir/-3. La victime en dessous doit réussir un test d'Esquive/-3 ou subir 4 points de dégâts et être immobilisée.*
- *Renverser un fût d'huile industrielle : le sol devient glissant, toutes les actions et réactions physiques se font avec un malus de -3.*

## Evènements

- *Arrivée d'une patrouille de 6 dockeurs : alertés par le bruit des dockeurs qui patrouillent de nuit pour éviter les vols arrivent sur place. Ils tenteront de mettre tout le monde en fuite. Si la résistance est trop violente pour eux, ils essaieront de prévenir les autorités.*





# LA FUMERIE D'OPIUM

## Tactiques

- *Une fois à l'intérieur de la fumerie, chaque personnage doit réussir un test d'Endurance toutes les 30 secondes (6 rounds) ou bien subir un malus de -1 cumulatif dû aux fumées d'opium à toutes ses actions et réactions (jusqu'à un maximum de -6) tant qu'ils sont à l'intérieur.*

## Déplacements

- *Enfoncer la porte d'une cellule privée : Force/-3*
- *Grimper sur les poutres du plafond : Athlétisme/-3*

## Positions avantageuses

- *Sur les poutres du plafond : idéal pour un tireur*
- *Caché derrière une porte : couverture -5, Discrétion/-3 pour se dissimuler*
- *Caché derrière une tenture : couverture -2, Discrétion/-3 pour se dissimuler*

## Armement

- *Couteau : dégâts 2, Tactique/-5*
- *Tenture : dégâts 0, immobiliser, Tactique/0*

## Dégâts collatéraux

- *Porte : 4 points de vie, bois*
- *Tirer sur un tapis : Force/0, confrontation avec esquive pour tenter de faire tomber un adversaire.*

## Evènements

- *Victime collatérale : un fumeur d'opium tentant de s'enfuir passe près de deux combattant qui sont surpris et perdent 3 points en initiative.*
- *Renforts : 5 hommes de main du dragon arrivent en renfort*



# LE CIMETIERRE

## Tactiques

- *Vigilance : -3 aux résultats finaux en raison du brouillard et de la nuit*

## Déplacements

- *Grimper sur une tombe : Athlétisme/0*
- *Grimper à un arbre : Athlétisme/-6*

## Positions avantageuses

- *Dans un arbre : idéal pour un tireur*
- *Sur une tombe : une position en hauteur*
- *Derrière un arbre : couverture -3, Discrétion/0 pour s'y dissimuler*
- *Accroupi derrière une tombe : couverture de -5, Discrétion/+3 pour se dissimuler*

## Armement

- *Un gourdin : dégâts 2, Tactique/-3*
- *Une pierre : dégâts 2, peut être lancée, Tactique/-3*

## Dégâts collatéraux

- *Renverser une pierre tombale : Force/-3, Esquive/0 pour qu'une victime en contrebas puisse l'éviter et n'encaisse pas 3 points de dégâts*
- *Pot de fleur : 2 points de vie, terre cuite*

## Evènements

- *Arrivée du gardien du cimetierre : sa première préoccupation sera d'aller avertir les autorités*

