

Avant propos

Ce battle royale a été créé par Telke. Il s'inspire de nombreux jeux, films et séries dans lesquels le principe du battle royale a été développé. Les parties sont courtes et peuvent s'enchaîner.

Les statistiques des créatures sont basées sur chroniques oubliées fantasy (COF). Vous pouvez trouver les règles de COF ici : <http://co-drs.org/>.

Le scénario peut facilement s'adapter à d'autres systèmes de jeu.

Intrigue

C'est un battle royale intégré dans un univers médiéval-fantastique. Une prison, soutenue par de nombreux riches grisés par la violence et la domination, a comme coutume de vider ses geôles en envoyant ses prisonniers sur une île. L'île est aménagée pour servir d'arène à un combat à mort entre tous les prisonniers. Le dernier survivant, grand gagnant du battle royale, remporte sa liberté et une coquette somme d'argent.

Les participants, PJ (personnage joueur) et PNJ (personnage non-joueur), sont presque tous des prisonniers. Toutefois, certaines personnes déjà libres peuvent décider de se porter volontaire par amour du meurtre ou pour remporter l'argent.

Les PJ sont en général déposés par bateau sur les bords de l'île, chacun pouvant décider où il commence.

L'île entière regorge d'armes, d'équipements et de dangers liés à l'environnement qui viennent s'ajouter à la dangerosité des autres participants.

Pour que le spectacle soit dynamique et car les riches n'ont pas que ça à faire, les zones de toute la carte deviennent, les unes après les autres, mortelles. À la fin, une seule zone subsiste.

Pour pouvoir assister au spectacle, de nombreux riches se baladent dans le ciel à dos de créatures

ailées, sur des balais volants ou à l'aide d'autres véhicules magiques.

Une commentatrice, du nom de **Shirley Singleton**, utilise un vol magique pour se déplacer au-dessus de l'île. Avant de débiter la première partie, elle explique les quelques règles aux participants : **X joueurs pour un seul gagnant. Interdiction de quitter l'île, la seule sortie c'est la victoire ! Des armes et objets sont cachés un peu partout, ainsi que de nombreux dangers. Les zones deviennent progressivement mortelles, pour qu'à la fin il n'en reste plus qu'une. Le ou la gagnante remporte sa liberté et 100 pièces d'or !**

Ensuite, Shirley Singleton suit avec attention et amusement le déroulement de la partie. Il lui arrive d'émettre quelques remarques durant les moments les plus intenses. À la fin, c'est elle qui récompense le ou la gagnante.

Il est impossible de quitter l'île à la nage, la commentatrice le rabâche à ceux qui s'y essaient : la mer regorge de monstres bien plus mortels que les dangers de l'île.

Mener une partie

Une partie de battle royale est souvent intense et courte, celui-ci ne déroge pas à la règle. Une partie dure d'une à trois heures. Les PJ arrivent sur l'île, s'équipent, combattent, meurent ou gagnent. Et ça recommence, étant donné que les équipements et les zones sont aléatoires, les parties sont rejouables. C'est tout l'intérêt de ce battle royale.

Les équipes.

Les PJ peuvent s'affronter les uns contre les autres, dans ce cas il y aura un seul gagnant. Ou ils peuvent s'affronter en équipe de deux ou plus, dans ce cas ils gagneront avec leur équipe. Les PNJ seront évidemment en équipe du même nombre. Il est également possible que tous les PJ soient dans la même équipe contre des équipes de PNJ.

Lorsqu'ils jouent les uns contre les autres, les PJ débute la partie sur la même zone pour initier le jeu avec un peu de coopération et rendre l'exploration de la carte plus rapide.

En équipe, peu importe la taille des groupes, chaque équipe choisit une zone différente. Évidemment, les joueurs de chaque équipe sauront où sont les autres joueurs et comment ils sont équipés avant même d'être dans la même zone qu'eux. C'est un inconvénient qui peut être considéré comme un simple paramètre de jeu. Étant donné que les équipes savent si les autres sont mieux équipés qu'eux ou non, ils pourront avoir intérêt à initier plus de combats, explorer plus de zones et éviter de se faire rattraper par les autres équipes avant de chercher à les affronter.

Dans les cas où les joueurs sont en équipe, l'or est divisé entre les gagnants encore en vie.

Préparer la carte.

Il faut quelques minutes au meneur de jeu pour préparer une partie, le gros du travail consiste à concevoir la carte du jeu. Voici une procédure détaillée par étapes pour la créer.

1^{ère} étape : choisir la taille de l'île.

Il y a de nombreuses possibilités, voici trois tailles en guise d'exemple : petite ($4 \times 3 = 12$ zones), moyenne ($4 \times 4 = 16$ zones) et grande ($4 \times 5 = 20$ zones).

Après avoir choisi une taille, prenez une feuille, tracez un carré et faites un quadrillage pour faire apparaître le nombre de zones, une zone par case. Il est fortement conseillé de dessiner la carte sur une feuille pour mener la partie facilement.

Vous pouvez faire une carte qui guidera la partie pour le meneur de jeu, et une autre, sans les détails, pour les joueurs.

Vous pouvez trouver un exemple de carte dessinée vers la fin du document, avec un exemple du déroulement d'une partie.

2^{ème} étape : déterminer les zones.

Tirez au sort chaque zone avec 1d20 et notez le numéro de la zone dans chaque case du quadrillage (Les zones sont disponibles plus bas). Chaque zone doit apparaître une seule fois sur la carte.

3^{ème} étape : déterminer le loot des PJ.

Le loot de chaque zone est constitué de deux équipements : une arme et un utilitaire. Ces équipements sont uniquement pour les PJ, les PNJ ne le voient pas.

En vous référant aux tableaux *Les équipements du loot*, utilisez 2d20 pour obtenir à la fois une arme et un utilitaire. Ce n'est pas grave si les équipements tombent plusieurs fois dans des zones différentes.

4^{ème} étape : placer les PNJ et les équiper.

Comptez entre 6 et 12 prisonniers PNJ en plus des PJ, nombre que vous pouvez modifier à votre guise, en fonction de la carte, du nombre de PJ et s'ils jouent en équipe ou non.

Pour chaque PNJ, utilisez un dé avec autant de face que de zones sur la carte pour déterminer sa position (lorsque c'est impossible comme avec 16 zones, utilisez deux dés : 1d12 + 1d4 ou 1d10 + 1d6). Faites en sorte qu'il y ait un seul PNJ par zone.

Ensuite, équipez les PNJ. Utilisez 2d20 pour qu'ils aient chacun une arme et un utilitaire.

Les PNJ ne vont donc pas looter comme les PJ, cela prendrait trop de temps et conduirait à certaines complications. Toutefois, si un PNJ commence la partie sur la même zone que les PJ, vous pouvez faire en sorte qu'il explore la zone en même temps qu'eux.

5^{ème} étape : Placer les PJ.

Les PJ décident de leur position de départ, ils peuvent uniquement choisir l'un des bords de la carte. Ils font ce choix alors qu'ils sont encore sur le bateau. Ce dernier ira les déposer à l'endroit choisit. La partie peut maintenant commencer.

Diriger la partie.

Les parties se composent en tour de jeu.

Ces tours de jeu sont basés sur les actions des PJ. Les tours peuvent être décomposés en un début, un milieu et une fin.

Au début d'un tour, les PJ arrivent dans la zone. Au milieu du tour, ils l'explorent, cherchent des équipements et peuvent y rencontrer des PNJ. À la fin du tour, ils se dirigent vers une autre zone.

Un tour de jeu se termine et un autre commence lorsque les PJ passent d'une zone à une autre, avec quelques exceptions. Si après avoir looté une zone, les PJ veulent y rester pour attendre, le tour de jeu se termine et un autre commence. Et si les PJ ne veulent pas looter et passent directement dans une autre zone, le tour de jeu se termine quand même et un autre commence.

En début de chaque tour de jeu, les PNJ peuvent se déplacer.

La carte va se rétrécir en commençant par les zones les plus éloignées d'une zone finale. Celle-ci sera choisie aléatoirement au début du premier tour de la partie.

Les PNJ se déplacent uniquement lorsqu'ils sont sur une zone qui se ferme au début du tour. Ils se dirigent vers la zone finale, en avançant d'une zone par une zone, comme les PJ.

Résoudre les rencontres entre PNJ :

Lorsque des PNJ se rencontrent dans une zone, ils se confrontent. Vous pouvez résoudre la confrontation en lançant 1d4. Sur un résultat de 1 à 3 ils s'affrontent, sur un résultat de 4 ils coopèrent.

Si des PNJ se battent dans une zone, chaque PNJ ou groupe de PNJ si certains ont décidé de coopérer, lance 1d20, avec l'ajout de +3 par coéquipier si c'est un groupe de PNJ. Le PNJ ou le groupe qui a le plus haut résultat l'emporte et tue les autres. Le gagnant ne perd pas de PV.

Résoudre les rencontres avec les PJ :

Les PJ et PNJ peuvent se rencontrer dans une zone ou se croiser entre deux zones (se croiser est peu probable).

Les PNJ peuvent être n'importe où dans les zones, dans les maisons, derrière les statues... C'est au meneur de jeu de décider où ils sont lorsqu'ils se situent dans la même zone que les PJ.

Lors des rencontres, pour savoir qui voit qui, demandez aux PJ de faire **un test de SAG difficulté 15** pour savoir s'ils voient les PNJ près d'eux ou non. Si les PJ veulent être discret, ils peuvent faire **un test de discrétion (DEX) difficulté 10** pour déterminer si les PNJ les voient ou non. Dans les cas où ils ne souhaitent pas être discrets, les PNJ les voient automatiquement.

Lorsque des PJ et des PNJ se croisent entre deux zones et se voient, il faudra résoudre la rencontre avant de continuer la partie car on se situera entre deux tours de jeu (fin de l'un et début de l'autre).

Vous pouvez déterminer vous-même si les PNJ veulent coopérer avec les PJ ou vous pouvez lancer 1d4 : sur un résultat de 1 à 3, ils sont agressifs, sur 4, ils essaient de coopérer.

En général, lors du début d'un nouveau tour de jeu, il sera plus simple de commencer par résoudre les déplacements et rencontres des PNJ avant de se concentrer pleinement sur les PJ.

Rétrécir la carte au fil de la partie.

Que ce soit par des bombes de poison lâchées des airs, par des pluies de feu destructrices, par le sol qui se transforme en une boue acide ou par d'autres choses pires encore, la carte viable se rétrécit au fil de la partie.

Au début du premier tour de jeu, la zone finale est dévoilée.

Utilisez un dé (ou plusieurs) avec autant de cotés que de zones pour déterminer aléatoirement la zone de fin.

À partir du début du deuxième tour de jeu, les zones les plus éloignées se ferment.

Ce sont les zones les plus éloignées en nombre de zones/cases qui se ferment en premier. Et la carte se rétrécit en suivant ce système. À chaque

début de tour, les zones les plus loin de la zone finale et qui sont encore ouvertes se ferment.

À noter qu'une case/zone située en diagonale à une autre est en réalité située à deux cases/zones car les participants ne peuvent pas traverser en diagonale.

À la fin, il doit rester uniquement la zone finale qui ne se ferme pas. Les participants devront y mener le combat décisif (s'ils ne sont pas déjà morts).

Si des PJ sont dans une zone fermée, ils perdent 1d12 PV et peuvent courir vers une zone encore ouverte sans passer à un autre tour de jeu (sinon ils seront probablement bloqués et ça sera la fin de la partie).

Récapitulatif d'une partie.

Préparer la carte : Le quadrillage de l'île est réalisé, avec une zone par case et deux équipements par zone. Les PNJ ont été équipés et placés dans les zones. La zone finale a été choisie.

Début du premier tour : Les PJ arrivent dans leur première zone en bateau.

Milieu et fin du premier tour : Les PJ peuvent explorer la zone puis passer à une autre pour commencer un nouveau tour.

Début de chaque tour après le premier : Les zones les plus éloignées de la zone finale (et encore ouvertes) se ferment. Les PNJ dans ces zones se déplacent. Si plusieurs PNJ sont dans la même zone, il faut résoudre leur rencontre.

Milieu et fin de chaque tour après le premier : Les PJ peuvent explorer la zone. À chaque exploration, ils peuvent rencontrer des PNJ qui sont déjà dans la zone ou qui y arrivent. Il faut évidemment résoudre leur rencontre.

Ensuite, les PJ peuvent passer à une autre zone et un nouveau tour commence.

Tour finale : Si les PJ ne sont pas déjà tous morts, ils doivent être dans la zone finale qui est la dernière encore ouverte.

Quelques règles et conseils

- Les participants (PJ et PNJ) n'ont aucune poche. Ils ont des habits très simples qui ne leur permettent pas de porter quoi que ce soit. Ainsi, ayant deux mains, ils peuvent avoir un objet dans chaque main (deux armes, une arme et un objet utilitaire, etc.). Ayant un corps, ils peuvent porter une armure. **En gros, les personnages peuvent avoir sur eux 2 objets et une armure.** C'est une règle importante qui empêche les participants de s'accaparer tout le loot.

Lorsqu'ils portent une arme à deux mains et un autre objet, ils devront lâcher l'objet pour pouvoir attaquer avec l'arme à deux mains.

- Les participants peuvent changer de zone par le haut, le bas, la gauche ou la droite (nord, sud, ouest, est). Ils ne peuvent pas couper par la diagonale et ne peuvent pas voir les autres zones que celle sur laquelle ils sont.

- Lorsqu'un participant tombe à 0 PV, il meurt immédiatement.

- Pour certains lancés de dés, comme ceux pour tirer les zones, il sera courant que des résultats déjà tombés adviennent. Pour éviter de relancer le dé, ajouter +1 au résultat du dé jusqu'à tomber sur un résultat inédit.

Par exemple, vous tirez les zones de la carte et les zones 3, 4 et 5 sont déjà sorties. Lorsque vous lancez un nouveau d20, vous tombez sur 3, vous ajoutez +1 jusqu'à avoir un résultat inédit. Dans ce cas, il faut ajouter +1 trois fois pour tomber sur 6.

- Une zone correspond généralement à une sorte de carré de 150 mètres de côté. Les structures importantes sont au milieu de la zone, donc à environ 80 mètres des bords.

- Lorsqu'un participant fait un échec critique en utilisant une arme, l'arme se détruit (la lame se casse, la corde lâche, etc.).

- Vous pouvez utiliser des pions pour symboliser les participants sur la carte. Ce sera plus simple pour visualiser leurs déplacements.

- Voici un rappel du combat à deux armes qui pourrait être utilisé par les joueurs : Attaquer

avec une arme dans chaque main est une action limitée, chacune des deux attaques utilise 1d12 au lieu du d20 habituel et inflige des DM normaux. L'une des deux armes doit être une arme légère (1d6 de DM maxi).

- Sans arme, les participants peuvent se battre à mains nues et inflige 1 DM + FOR (minimum 1 DM).

Les participants

Créer rapidement un PJ.

Pour créer un PJ, il ne faut pas grand chose : le modificateur des 6 caractéristiques, les PV, la DEF, l'initiative et les scores des 3 attaques possibles (contact, distance et magique).

Voici une façon de les obtenir rapidement en partant des caractéristiques et d'un niveau.

À vous de choisir le niveau des participants, un niveau compris entre 3 et 5 permet d'avoir des parties ni trop courtes, ni trop longues.

Il faut aussi un nom au personnage et les joueurs peuvent lui imaginer une apparence et une personnalité.

FOR, DEX, CON, INT, SAG et CHA.

Méthode aléatoire.

Pour chaque caractéristique, lancez 4d6 et faites la somme des 3 meilleurs résultats. Attribuez les Mod. correspondants à l'aide du tableau suivant.

Valeur	Mod.	Valeur	Mod.
1-3	-4	12-13	+1
4-5	-3	14-15	+2
6-7	-2	16-17	+3
8-9	-1	18-19	+4
10-11	0	20-21	+5

Méthode non aléatoire.

Répartissez 6 points de Mod. entre les caractéristiques avec comme maximum +4 dans la même.

Défense, dé de vie, points de vie, initiative et scores d'attaques

DEF = 10 + Mod. de DEX + armures/bonus

Dé de vie : Prenez un d8 par défaut.

Points de vie : 8 + (le résultat de 1d8 par niveau au-delà du premier) + (le Mod. de CON pour chaque niveau même le premier).

Initiative = valeur de DEX \approx 10 + (2 x Mod. de DEX)

Attaque au contact = Niveau + Mod. de FOR

Attaque à distance = Niveau + Mod. de DEX

Attaque magique = Niveau + Mod. d'INT

Exemples de PJ pré-tirés.

Voici 4 pré-tirés jouables, de niveau 3, tous humains, créés à partir de la méthode aléatoire.

Dyron Westbrook

FOR +1 DEX +1 CON +3 INT +1 SAG +1 CHA +2

DEF 11 PV 23 Init 12

Cac +4 Dist +4 Magie +4

Grand chauve avec des cicatrices partout sur son crâne. Ancien forgeron, il aurait plongé son apprenti tête la première dans sa forge, il n'a jamais voulu dire pourquoi.

Alira Sentel

FOR +1 DEX 0 CON +1 INT +3 SAG +1 CHA +1

DEF 10 PV 23 Init 11

Cac +4 Dist +3 Magie +6

Avec ses longs cheveux roux et son charmant sourire, elle dégage un air très amical. Pourtant, elle fut la dernière survivante d'un carnage survenu dans une vieille auberge. Les autorités l'ont jugé coupable du meurtre des autres personnes retrouvées dans l'auberge. Elle jure qu'elle est innocente et qu'elle n'a rien vu de ce qui s'est passé car elle était endormie sur le comptoir de l'auberge.

Baltrus Semplin

FOR 0 DEX -1 CON +2 INT +1 SAG 0 CHA -1

DEF 9 PV 26 Init 8

Cac +3 Dist +2 Magie +4

Trapu avec une grosse barbe noire, c'est l'un des anciens gagnants du battle royale. En une semaine, il aurait dépensé l'entièreté de l'argent gagné dans de l'alcool et d'autres plaisirs. Mais il est de retour pour gagner à nouveau ! Enfin, il l'espère.

Adele Ambraze

FOR +3 DEX +2 CON 0 INT +1 SAG 0 CHA +2

DEF 12 PV 19 Init 14

Cac +6 Dist +5 Magie +3

Les deux côtés du crâne rasés, une grande crête blonde au milieu, Adele s'est portée volontaire. La raison demeure inconnue.

Les autres participants (PNJ).

Comme tous les bots d'un battle royale, leurs statistiques sont identiques et plutôt moyennes. Toutefois, vous pouvez décider de créer des bots plus résistants ou plus spécifiques comme des brutes ayant plus de FOR ou des voleurs ayant plus de DEX.

Statistiques de base des PNJ

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT +1 SAG +1 CHA +1

DEF 11 PV 20 Init 12

Attaques (contact, distance et magique) +4

Vous pouvez également créer des PNJ de la même façon que les PJ.

Pour les noms, il y a plein de *name generator* sur internet qui vous éviteront d'en chercher. En guise d'exemple, voici une dizaine de noms : Carmen De la Tour, Bastien De Villiers, Alfonse Zorzi, Silas Barrows, Reingard Spiegelman, Flavie Pantensus, Ovi Oria, Judas Lefidele, Melissa Lindner, Lydia Fogs.

Enfin, que parmi les PNJ soient présents un acrobate qui a profité de son agilité pour cambrioler de pauvres gens, une brute qui passait ses journées à racketter le goûter des passants ou encore un innocent qui ne sait pas vraiment pourquoi il est là, c'est à vous d'imaginer l'histoire et la personnalité, aussi basiques soient-elles, des PNJ.

Les équipements du loot

Armes

1. **Épée courte recouverte de mousse** (DM 1d6).
2. **Dague de chasse** (5 m, DM 1d4).
3. **Fléau à une main** (DM 1d6, +2 en attaque contre les adversaires utilisant un bouclier).
4. **Baguette noire, 4 charges** ⁶ (L, 10 m) : La chair de la victime pourrit et elle subit [1d6 + Mod. d'INT] DM. En plus, si elle échoue à un test de CON difficulté [12 + Mod. d'INT], la cible à un malus de -2 à tous ses tests jusqu'à la fin du combat.
5. **Arc long** ^{1,4} (50 m, DM 1d8).
6. **Vivelame dorée serti de rubis** ^{1,5} (DM 1d10).
7. **Baguette jaune, 4 charges** ⁶ (L, 10 m) : Un rayon jaillit sur la cible qui subit 1 DM et obtient un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de DM, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.
8. **Baguette rose, 4 charges** (L, 50 m) : Un projectile fonce sur la cible qui encaisse automatiquement 1d6 DM (réussite automatique).
9. **Arbalète légère** ^{1,2,4} (30 m, DM 2d4).
10. **Hache d'acier à deux mains** ¹ (DM 2d6).
11. **Arbalète lourde** ^{1,3,4} (60 m, DM 3d4).
12. **Masse d'arme à pointes** (DM 1d6).
13. **Canne de marche** (DM 1d4, permet de se déplacer de 30 m par action de mouvement).
14. **Baguette rouge, 4 charges** ⁶ (L, 30 m) : Une flèche enflammée fonce sur la cible qui encaisse [1d6 + Mod. d'INT] DM et s'enflamme. À chaque tour de combat suivant, la cible subit 1d6 DM de feu supplémentaires et si le résultat du d6 est de 1 ou 2, les flammes s'éteignent.
15. **Arbalète de poing** ^{2,4} (10 m, DM 1d6).
16. **Rapière** ⁵ (DM 1d6).
17. **Baguette bleue, 4 charges** ⁶ (L, 30 m) : La cible est privée d'air, s'étouffe et subit 1d6 DM par tour pendant [1 + Mod. d'INT] tours.
18. **Épée longue en verre** (DM 1d8, se casse à la première attaque réussie).
19. **Javelot** (20 m, DM 1d6).
20. **Marteau à tête de bélier** (DM 1d6).

1 : Arme tenue à 2 mains.

2 : Nécessite une action d'attaque pour être rechargée.

3 : Nécessite une action limitée pour être rechargée.

4 : Fourni avec 10 projectiles (ne comptent pas comme des objets à stocker).

5 : Critique sur 19-20.

6 : Un test d'attaque magique doit être réussi pour que le sort fonctionne. Tout le monde peut utiliser les baguettes, elles n'ont pas de mot de commande.

Les équipements du loot

Utilitaires

- 1. Armures de cuir d'ours** ¹ (+3 DEF).
- 2. Poison rapide** (1 dose) : Test d'INT difficulté 14 pour enduire une arme, dose gaspillée en cas d'échec. Sur la première attaque réussie avec l'arme empoisonnée, la cible effectue un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, elle subit 1d6 DM de poison supplémentaire, en cas d'échec, elle subit 2d6 DM.
- 3. Corde de 15 m avec un grappin** : Permet d'escalader les structures sans danger et sans faire aucun test.
- 4. Grand bouclier en pierre** (+2 DEF).
- 5. Bouteille d'hydromel** (3 utilisations) : Rend 1d4 PV.
- 6. Élixir fortifiant** (1 utilisation) : Rend 1d4 + 2 PV et permet de gagner un bonus de +3 aux 3 prochains tests effectués.
- 7. Menottes en acier** : permet d'attacher les mains de quelqu'un pour l'empêcher d'attaquer. Il peut se délivrer avec, au choix, un test de DEX ou de FOR difficulté 15.
- 8. Trompe de chasse** : Provoque un bruit si désagréable qu'à l'exception du souffleur, tous les participants de la zone ont un malus de -2 à tous les tests, et ce jusqu'à changer de zone.
- 9. Sandwich de légumes anciens** (1 utilisation) : Rend 1d6 PV et augmente tous les scores d'attaques de +1 jusqu'à la fin de la partie.
- 10. Lot de 3 pommes magiques** : Chaque pomme rend 1d6 PV mais cet effet ne fonctionne qu'une seule fois sur la même personne.
- 11. Bouclier dorée** (+2 DEF).
- 12. Sacoche à bandoulière** : Permet de stocker 1 objet supplémentaire (une armure stockée dans la sacoche n'offre pas de défense). En plus d'offrir une place, la sacoche n'en prend pas et se porte gratuitement.
- 13. Carte magique de l'île** : Fonctionne comme un drone et permet de voir le nombre de participants présents dans chaque zone.
- 14. Armures de pierre** ¹ (+4 DEF).
- 15. Potion de soin** (1 utilisation) : Rend 1d8 PV.
- 16. Gourde en inox remplie de café** (3 utilisations) : Offre +2 aux tests de DEX jusqu'à la fin du tour de jeu.
- 17. Canne à pêche avec 5 appâts** : Dans les quelques zones contenant de l'eau, permet de pêcher des poissons (5 au total) qui rendent 1d4 PV lorsqu'ils sont mangés.
- 18. Potion de flou** (1 utilisation) : Pendant 1d4 tours, le corps de celui qui la boit devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.
- 19. Armures d'ébène** ¹ : Avec sa longue cape noire, cette armure offre +2 en DEF et +5 aux tests de discrétion.
- 20. Longue vue** : Offre un bonus de +5 à tous les tests de SAG.

¹ : Les armures offrent un malus égal à leur DEF à tous les tests de DEX effectués par ceux qui les portent.

Les zones

Il y a 20 zones. Certaines zones contiennent des dangers et d'autres des avantages de jeu.

Chaque zone doit contenir deux équipements pour les PJ. Les PNJ ne peuvent ni voir ni prendre ces équipements (pour éviter que les PJ explorent des zones vides).

1. Le village pauvre

Un grand terrain boueux avec des flaques d'eaux un peu partout. Il y a quelques maisons construites à même la boue et chacune d'entre elles est entourée d'une minuscule clôture en bois. Les murs de chaque demeure, également faits de bois, commencent à sérieusement moisir. Les toits de chaume sont troués et les portes des maisons, bien qu'encore debout, peinent à rester accrochées à leurs gonds.

L'intérieur des maisons est à l'image de l'extérieur : meubles brisés, bois moisis et pourriture jonchant le sol. **Les deux équipements sont cachés dans des maisons différentes.**

Le danger du village pauvre.

En entrant dans le village, deux gros chiens, attirés par le bruit des pas, sortent par des brèches dans les murs ou par certaines portes entrouvertes. Ils grognent et non pas l'air de vouloir jouer. Ils attaqueront les PJ s'ils veulent entrer dans les maisons.

Pour éviter que les chiens s'attaquent à eux, les PJ peuvent tenter de les amadouer ou de les intimider en réussissant un **test de CHA difficulté 10**. Si le résultat est un 20 naturel, le chien les suivra et les défendra. Un seul test par chien est possible, même s'il y a plusieurs PJ, si le test échoue, le chien attaque.

Les PJ peuvent également fuir sans explorer le village, les chiens resteront près des maisons.

Les PJ peuvent leur donner à manger, cela calmera les chiens immédiatement.

Gros chien (NC ½)

FOR +1 DEX +1 CON +1* INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 14 PV 5 Init 12

Morsure +2 DM 1d6+1

2. La cabane au fond des bois

Un petit bois dont le sol est recouvert d'une multitude de champignons. Au milieu des arbres humides et recouverts de mousse, il y a une cabane en pierre. Les volets des fenêtres sont fermés mais de la fumée sort de la cheminée.

La cabane est vide à l'exception de placards en bois, d'une table, de quelques chaises et de tasses en fer posées sur la table. **Les deux équipements sont dans les placards.**

Le danger de la cabane.

Bien que personne ne soit dans la maison, le feu de la cheminée est allumé et deux marmites sont suspendues au-dessus. De la soupe mijote dans chacune des marmites et, que ce soit à l'odeur ou à l'aspect, elles semblent identiques. Toutefois, l'une d'entre elle provoque d'horribles vomissements et fait perdre 1d6 PV à celui qui en boit alors que l'autre est vivifiante et offre un bonus de +1 au Mod. de FOR jusqu'à la fin de la partie.

3. Le lac aux algues

Un magnifique lac avec deux barques accostées de part et d'autre. Sur l'eau, il y a quelques nénuphars qui se déplacent tranquillement au gré du vent. Le lac est calme, l'eau ne bouge pas et au milieu de cette grande étendue bleue, flotte une bouée rouge.

Les barques sont équipées de rames (DM 1d4) qui permettent d'aller jusqu'à la bouée. Celle-ci est reliée au fond du lac par une corde. Si on la suit, on trouve **les deux équipements au fond de l'eau**, maintenus par des cordes qu'on peut facilement couper ou déraciner.

Le danger du lac.

Sous l'eau reposent d'innombrables algues de plusieurs mètres de long. Elles sont sensibles aux mouvements et sentiront ceux qui s'approchent du fond. Elles essaieront de les saisir pour les immobiliser et les garder à jamais dans l'eau froide. Ceux qui plongent et suivent la corde de la bouée doivent **faire un test de DEX difficulté 10** et en cas d'échec, ils sont saisis par les algues et immobilisés sous l'eau. Ils subissent 1d6 DM par tour et à chaque tour, après avoir perdus des PV, ils peuvent essayer de se libérer des algues en réussissant, au choix, **un test de FOR ou de DEX difficulté 10**. S'ils ont un objet tranchant, ils peuvent se libérer gratuitement des algues en les coupant, et ce, immédiatement après avoir subi les premiers dégâts.

4. Le marécage aux statues

Un grand marais aux arbres morts. Son sol est un mélange de vase et d'eau stagnante. Et de la vase, bondissent et coassent de gros et hideux crapauds. Au milieu de ce marais nauséabond se dressent quatre grandes statues de pierre. Elles ont une forme humaine mais se tiennent dans des positions étranges tels des pantins désarticulés.

Les deux équipements se situent dans les mains des statues.

Le danger du marécage.

Si les personnages approchent des statues, les crapauds deviennent de plus en plus bruyants et dérangeants, n'hésitant pas à bondir sur les participants pour les déstabiliser. Mais ils n'attaquent pas, ils restent inoffensifs, bien qu'extrêmement gênants.

Par contre, si un personnage fait du mal à l'un des crapauds de ce marais, c'est tous les crapauds qui l'assaillent. Ils lui bondissent dessus et le griffent de toute part.

Nuée de crapauds (NC 2)

FOR +0 DEX +4* CON +0 INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 16 PV 6 Init 18

Morsure +5 DM 1d6

Lent : la nuée de crapauds se déplace seulement de 15 m par action de mouvement, ce qui permet de lui échapper sans difficulté.

Cibles multiples : la nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

5. Le cratère volcanique

Une grosse colline se dresse face à vous. Son sol est abrupt et recouvert d'herbes jaunies. Une chaleur étouffante se dégage de son sommet. Il faut monter pour en voir plus.

En haut de la colline se trouve un cratère volcanique. Au fond du cratère fume une lave rouge et orange. De grosses bulles se forment à sa surface et éclatent en aspergeant l'intérieur de ce qui s'avère être un petit volcan. À chaque extrémité du cratère sont plantés deux massifs piques en bois. Des cordes y sont accrochées et soutiennent des planches qui, ensemble, forment un pont sans rambarde d'une longueur d'environ 100 mètres. La lave est très basse au fond du volcan et le bois ne semble pas vouloir s'enflammer, pour l'instant. **Et, au milieu du pont se trouve un coffre clôt (s'ouvre sans clef et contient les équipements).**

Le danger du volcan.

Évidemment, le danger du volcan se situe au fond de son cratère. La lave avale et tue sur le coup quiconque y tombe. Mais pour tomber, il faudrait être poussé par quelqu'un d'autre. Si un participant à l'idée de couper les cordes d'un des côtés, ceux sur le pont et qui réussissent un **test de DEX difficulté 10** peuvent rester suspendus aux planches désormais accrochées à une seule extrémité ; ils peuvent remonter en réussissant un **test de DEX difficulté 5**.

6. Le bateau en équilibre

Un terrain de sable avec quelques zones d'eau peu profondes dans lesquelles pataugent de petits crabes. Au milieu du sable et de l'eau sont empilées de grosses pierres. Les unes sur les autres, elles s'élèvent à une dizaine de mètres de haut. Sur la dernière pierre se tient, en équilibre, un bateau. Une cogue précisément, avec sa voile carrée déchirée et son mat brisé dont la partie supérieure est tombée tout en bas, sur le sable. Il faut monter pour voir l'intérieur du bateau.

Le pont est quasiment intact, le bateau tangue légèrement quand on se déplace dessus mais il tient bon. Un escalier mène à l'intérieur du bateau.

L'escalier conduit à une cabine sens dessus dessous. Des barils et des bouteilles brisées jonchent le sol alors que des trous au plafond laissent entrer la lumière. Mais une table demeure intacte au fond de la cabine et **dessus reposent les deux équipements.**

Le danger du bateau.

Pour monter tout en haut, il faut réussir un **test de DEX difficulté 5**. En cas d'échec, le personnage glisse, tombe et perd 1d6 PV.

Si des personnages sont sur le bateau et se contentent de l'explorer, le bateau reste en équilibre. Mais si des mouvements brusques adviennent comme lors d'un combat, le bateau tangera violemment de gauche à droite. Il faudra réussir, au choix, **un test de DEX ou de FOR difficulté 5** pour se maintenir sur le bateau. Si le test échoue, le participant tombera du bateau et perdra 3d6 PV.

7. L'ancien temple

Un petit temple caché au milieu de la forêt et recouvert par les fougères, l'herbe et la mousse. Les pierres sont brunes et les murs gravés d'étranges symboles. L'entrée du temple est bien visible car un unique escalier y mène.

L'escalier mène à un vestibule contenant trois passages. Trois sombres couloirs qui s'enfoncent profondément, un à gauche, un au milieu et un à droite ; impossible d'y voir le bout sans s'y

aventurer. L'un des couloirs est piégé, les deux autres mènent à une pièce contenant chacune un équipement.

Le danger du temple.

Chaque couloir mène à une petite pièce carrée avec une lourde table en pierre au milieu. Deux des pièces contiennent un équipement alors que l'autre, en plus d'être vide, a son couloir piégé.

Pour déterminer quel couloir est piégé, lancer 1d6 (1-2 = gauche, 3-4 = milieu et 5-6 = droite).

Le piège est simple, des chausse-trappes sont camouflées sur le sol du couloir piégé. Ce sont des étoiles métalliques constituées de quatre pointes dont l'une pointant vers le haut. Si un PJ marche sur une chausse-trappe, il perd 1 PV et est ralenti jusqu'aux soins. Un participant ralenti à une seule action par tour, donc une action d'attaque ou une action de mouvement.

Si un PJ s'aventure dans le couloir piégé, il doit réussir un **test de SAG difficulté 15** pour détecter les chausse-trappes. S'il échoue, il marche dessus. Il peut également vouloir, de son initiative, être prudent et chercher s'il n'y a pas un piège. Dans ce cas, il peut effectuer un **test d'INT difficulté 10** pour détecter le piège.

Si le piège est détecté, le participant peut passer à côté ou le désamorcer en réussissant un **test d'INT difficulté 5**. Si les chausse-trappes sont désamorcées, le PJ peut les prendre comme un objet et s'en servir comme un piège en les déposant sur le sol plus tard.

Chausse-trappes : Elles peuvent être disposées sur le sol, camouflées ou non. Il faut 10 minutes pour les camoufler, donc être dans une zone en avance. Pour détecter une chausse-trappe non camouflée, il faut réussir un test de SAG difficulté 5 et lorsqu'elle est camouflée, la difficulté passe à 15. Effet des chausse-trappes : 1 DM et la cible est ralentie jusqu'aux soins.

8. L'arbre centenaire

Un gigantesque arbre centenaire dont les feuilles jaunes et oranges tapissent la terre. Il est si grand qu'il pourrait abriter plusieurs maisons. On peut voir une étroite cavité qui permet de se glisser à l'intérieur de son tronc.

L'intérieur de l'arbre est aussi grand qu'on pouvait l'imaginer de l'extérieur. Son sol est recouvert de feuilles ou de fleurs et de nombreux insectes colorés butinent tranquillement. L'un d'entre eux, aussi calme que les autres, est bien plus grand ; c'est une libellule de la taille d'un poney. Au centre de cet arbre sans âge coule une fontaine naturelle. L'eau sort de la terre et forme une petite marre dans laquelle se désaltèrent quelques oiseaux.

L'eau de la marre est délicieuse et vivifiante. Celui qui en boit récupère 2d10 PV. Cette bénédiction ne fonctionne qu'une seule fois par participant.

Les équipements sont près de la marre, par-dessus les feuilles et les fleurs.

Le danger de l'arbre centenaire.

L'arbre centenaire est sacré et sa fontaine une bénédiction, aucune violence n'y est tolérée ! Heureusement qu'un gardien veille à faire respecter cette règle : la libellule géante. Si un combat est engagé dans le tronc de l'arbre centenaire, la libellule attaquera ceux qui prennent part au combat.

Libellule géante (NC 3)

FOR +3 DEX +4* CON +3* INT -2 SAG +2* CHA +0

DEF 17 PV 26 Init 17

Attaque +6 DM 1d6+4

Rapide : La libellule géante est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Emporter dans les airs : La libellule géante peut, avec difficulté et au prix d'une action de mouvement, agripper un personnage et l'emporter dans les airs. Au premier tour, si la victime se libère (test de FOR opposé), elle subit 1d6 DM de chute. Au tour suivant, la libellule prend de l'altitude et les DM augmente de +1d6,

jusqu'à ce que la victime arrive à se libérer ou au bout de 4 tours, après lesquels la libellule lâchera sa cible qui subira 4d6 DM de chute.

9. Le phare

De l'eau, des mouettes, des rochers glissants recouverts d'algues ou de coquillages et un phare qui s'élève vers le ciel. La base du phare est haute de trois mètres et il faut l'escalader pour atteindre son entrée.

Après avoir poussé la porte du phare, on entre dans une petite pièce circulaire avec quelques armoires et étagères près des murs. Il y a également un escalier en colimaçon qui monte tout en haut du phare.

Les deux équipements se trouvent dans les armoires.

En haut du phare, on se rend compte à quel point le phare est grand. Il est si grand qu'on peut voir les zones adjacentes à celle du phare (celle à gauche, en haut, à droite et en bas mais pas les zones en diagonale). Ainsi, ceux qui sont en haut du phare peuvent savoir quelles sont les zones sur leurs côtés. En gros, ils peuvent avoir une description des zones avant d'y aller.

Le danger du phare.

Le danger de cette zone réside dans la base du phare qui est élevée de trois mètres au-dessus du sol. Il faut l'escalader pour entrer dans le phare. Ceux qui s'y essaient doivent **réussir un test de DEX difficulté 5**. S'ils échouent, ils tombent et perdent 1d6 DM.

10. Le vieux cimetière

Des grilles en métal entourent un vaste plateau brumeux. Derrière ces grilles, la terre semble molle et humide. De nombreuses stèles et pierres tombales parsèment ce plateau et quelques pissenlits poussent entre les sépultures.

La grille peut s'escalader sans danger.

Certaines des tombes, situées au milieu de ce qui s'apparente être un vieux cimetière, ont été fraîchement creusées. Les cercueils ont carrément été sortis de terre. En tout, il y a quatre cercueils disposés en un arc de cercle.

Deux des cercueils contiennent un équipement alors que les deux autres abritent un squelette. Les cercueils s'ouvrent sans difficulté.

Le danger du cimetière.

Dans deux des cercueils reposent un squelette qui se réveillera si le cercueil est ouvert et attaquera celui qui a osé le déranger.

Pour savoir où sont les squelettes, considérez que les cercueils sont disposés les uns à côté des autres, en arc de cercle, et numérotez les de 1 à 4 (1 pour celui tout à gauche et 4 pour celui tout à droite). Lancez 2d4, les résultats indiquent lesquels contiennent un squelette, les autres contiennent un équipement chacun. Si le résultat des 2d4 sont identiques, relancez en un jusqu'à avoir 2 résultats différents.

Squelette de base (NC 1)

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 9 (RD 5 sauf armes contondantes)

Init 12 Attaque +2 DM 1d6+1

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : tous les DM infligés à un squelette sont réduits de 5 points sauf au cas où l'attaquant utilise une arme contondante. Une arme contondante est une arme qui utilise la force de l'impact pour blesser comme une masse

ou un marteau à l'inverse d'une épée (tranchante) ou d'une flèche (perçante).

11. La forêt de champignons géants

Une forêt de champignons violets et verts, aussi grands que des arbres, et expulsant via de puissants jets des spores odorants et colorés.

Les deux équipements sont légèrement enfouis dans la terre, à la base de certains champignons.

Le danger des champignons.

Les champignons laissent s'échapper des spores qui ont un effet particulier sur ceux qui s'aventurent dans la zone. Ils doivent réussir un **test de CON difficulté 10** ou être empoisonnés. Les participants empoisonnés commencent à devenir agressifs envers les personnes près d'eux. Ils les considèrent comme des ennemis voulant leur faire du mal et les attaquent sans discernement. Ils reprennent le contrôle lorsqu'ils subissent des DM ou lorsqu'ils réussissent un **test de CON difficulté 10**, ils peuvent faire un test par tour de combat.

12. La plaine aux chevaux

Une vaste étendue d'herbe avec en son centre un troupeau de chevaux sauvages en train de brouter sereinement ou de se gratter les uns contre les autres. Certains chevaux ont des cordes enroulées autour de leurs poitrails ; ces cordes maintiennent des objets. **Chaque équipement est accroché à un cheval.**

Le danger des chevaux.

En temps normal, les chevaux sont pacifiques, mais gare à ceux qui oserait déranger la tranquillité du troupeau. Pour essayer de récupérer un équipement accroché à un cheval, il faut **réussir un test de CHA difficulté 10** pour ne pas énerver le cheval. En cas d'échec, l'équipement sera récupéré mais le cheval attaquera celui qui l'a obtenu ; seul le cheval attaquera et non pas tout le troupeau. Il faut effectuer cette délicate opération pour chacun des équipements.

Si l'un des participants à l'idée de monter à cru sur un cheval, il faudra réussir un **test de CHA difficulté 17** pour l'amadouer. En cas d'échec, le cheval attaquera. En cas de réussite, il pourra se déplacer à cheval.

À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale (par exemple faire 10 m et une action limitée). Mais aussitôt qu'il subit des DM, le cheval se cabre et s'enfuit dans une autre zone.

Cheval (NC 1)

FOR +4 DEX +0 CON +4* INT -4 SAG +2 CHA +0

DEF 13 PV 15 Init 10

Ruade +3 DM 1d6+4

Les chevaux cessent d'attaquer les participants et retournent au sein de leur troupeau dès qu'ils subissent des DM.

13. La chapelle

Au milieu d'une plaine entourée par quelques arbres, se dresse une petite chapelle en pierre avec un clocher pointu. Les doubles portes en bois qui lui servent d'entrée sont closes.

Ceux qui entrent dans la chapelle arrive dans une pièce avec de nombreux bancs de part et d'autre d'une longue allée. L'allée mène à une statue en marbre avec des ailes de chauves-souris et des cornes recourbées. Aux pieds de la statue, il y a une épée courte (DM 1d6) et un écriteau : « *Béni soit celui dont le sang coule ici* ».

Derrière la statue, il y a une porte qui semble mener au clocher.

Derrière cette porte se trouve une échelle qui mène à une petite pièce aux multiples fenêtres. Celle-ci offre une bonne visibilité sur toute la zone, une grosse cloche est brisée par terre. **Sur le sol, se trouve les deux équipements.**

L'épée sacrificielle peut être prise par un participant mais en dehors de la chapelle, c'est une épée classique sans aucun pouvoir.

Le danger de la chapelle.

Il faut verser du sang pour recevoir la bénédiction de la statue aux cornes de bouc. Celui qui utilise l'épée sacrificielle pour verser son propre sang subit 1d6 DM.

En compensation et jusqu'à la fin de la partie, il gagne 2 PV chaque fois que quelqu'un meurt dans la même zone que lui.

14. Les trous de marmotte

Une grande colline parsemée de fleurs jaunes. Au loin, debout sur des rochers, des marmottes montent la garde.

Lorsque des participants approchent de la colline, des sifflements se font entendre et les boules de poils, auparavant sur les rochers, prennent la fuite vers le centre de la colline et plongent tête la première dans de petits trous creusés à même la terre.

Les trous sont sombres et il est impossible de voir ce qu'ils contiennent. Il y a quatre trous en tout. **Certains trous contiennent un équipement** alors que les autres contiennent une marmotte.

Le danger des marmottes.

Pour avoir un équipement, il faut se risquer à plonger sa main au fond des trous. Les participants ont 1 chance sur 2 d'avoir un équipement et autant de chance de se faire mordre par une marmotte.

Celui qui met sa main dans un trou doit lancer 1d4, sur un résultat de 1 ou 2, il obtient un équipement, sur un résultat de 3 ou 4, l'une des marmottes sort rapidement du trou, lui mord la main en lui infligeant 1d6 DM et replonge immédiatement dans le trou. La marmotte est bien trop rapide pour être attrapée.

Les trous sont reliés par un réseau souterrain et les marmottes peuvent se déplacer sous terre pour ne pas être dans le même trou qu'auparavant. Les marmottes peuvent également déplacer les équipements, de manière à ce qu'un même trou puisse contenir un équipement deux fois d'affilée. En gros, peu

importe dans quels trous les participants mettent leurs mains, le résultat sera le même.

15. Le gouffre

Un terrain rocheux et escarpé, recouvert de minuscules cailloux qui glissent sous la chaussure. De grands vautours tournoient dans le ciel. Et au milieu de cette zone se trouve un gouffre noir, impossible de voir ce qu'il y a en bas. Un piquet en fer est planté à même la pierre. Une corde y est accrochée et descend tout au fond du gouffre.

La corde descend jusqu'en bas du gouffre et donne sur une grande salle humide avec un sol glissant et de nombreuses stalagmites et stalactites. **Les deux équipements sont par terre, comme s'ils avaient été jetés d'en haut.**

En observant bien, on trouve un étroit passage dans la salle humide. C'est trop sombre pour voir ce qu'il y a au bout et il a l'air d'être long. Il donne sur l'une des zones adjacentes à celle-ci. Pour déterminer laquelle, lancez 1d4 avec 1 = zone de gauche, 2 = zone du haut, 3 = zone de droite et 4 = zone du bas. S'il n'y a pas de zone dans cette direction, relancez le dé.

Toute la zone du gouffre est un terrain difficile et les déplacements y sont divisés par 2 (10 mètres par action de mouvement au lieu de 20).

Le danger du gouffre.

La corde est usée et peut céder n'importe quand. Chaque personne qui descend doit faire **un test de chance pour déterminer si la corde tient bon ou si elle lâche**. Chaque participant a 1 chance sur 4 que la corde lâche lorsqu'il descend. En lançant 1d4, si le résultat tombe sur 1, la corde lâche et le participant tombe en subissant 1d6 DM de chute.

Sans corde, il faut sauter, mais cela fait encore plus mal : 3d6 DM.

La corde peut aussi être coupée ou détachée par un autre participant lorsque quelqu'un entame la descente.

Les participants coincés en bas peuvent sortir par l'étroit passage qui mène à une zone adjacente.

16. La piste de décollage

Un terrain de terre battue, rendu complètement plat avec en son milieu, un grand hangar en bois peint en rouge et dont les immenses portes battantes sont grandes ouvertes.

À l'intérieur du hangar, il y a de nombreux plans de travail plaqués contre les murs et des stocks de divers matériaux comme du bois, de la toile, du charbon, etc.

Sur l'une des nombreuses tables du hangar se trouve un plan expliquant comment faire décoller une montgolfière en utilisant de la paille et de la laine – matériaux disponibles en grande quantité dans ce hangar – pour alimenter un feu qui fera gonfler un ballon qui s'élèvera dans les airs. **Les équipements sont près de ce plan.**

Au centre du hangar gît un amas de toile avec une cabine forgée en mythral, pour être la plus légère possible, et un emplacement destiné à accueillir un feu. C'est une montgolfière et elle doit être sortie du hangar pour décoller.

La montgolfière permet aux participants de survoler une zone, de l'identifier et d'aller directement à une autre zone s'ils le désirent (évidemment ils n'explorent pas la zone qu'ils survolent). La montgolfière se pose ensuite dans la zone choisie, qu'ils peuvent explorer, et il faudra recommencer la manœuvre de décollage pour utiliser la montgolfière à nouveau. Tout cela durant le même tour de jeu.

Le danger de la montgolfière.

Pour faire décoller la montgolfière, il faut bien comprendre son fonctionnement. À chaque décollage, il **faut réussir un test d'INT difficulté 10** pour réussir la **manœuvre de décollage**. En cas d'échec, la montgolfière tombe après une ascension dans les airs d'à peu près trois mètres et ceux qui sont à l'intérieur subissent 1d6 DM de chute.

La manœuvre peut être tentée encore et encore.

17. La cabane en haut des arbres

Une forêt extrêmement dense avec des arbres si hauts qu'ils touchent presque les nuages. Il y a tellement de plantes qu'on peine à voir clairement. À une dizaine de mètres au-dessus du sol est construite une grande cabane. Des lianes tombent de la canopée et peuvent permettre de monter jusqu'à la cabane.

Il faut réussir **un test de DEX difficulté 5** pour monter en haut de la cabane. En cas d'échec, le participant tombe et subit 1d6 DM.

À l'intérieur de la cabane, le sol est jonché de squelettes d'animaux et au milieu de tous ces os, languit un boa constricteur long de 4 mètres et pesant au moins 80 kg. Il est en train de digérer et demeure assez calme.

Mais il ne digère pas que des corps d'animaux, il semblerait qu'**il ait mangé les équipements**. En effet, son corps a pris la forme de deux équipements, qu'on peut facilement identifier.

Cette forêt est si dense que tous les participants dans cette zone ont un **malus de -5 à tous les tests de SAG**.

Un participant peut avoir l'idée d'utiliser les lianes pour attaquer ses ennemis, en s'y balançant tel un singe et en frappant au moment opportun. **S'il réussit un test de DEX difficulté 15**, il peut sauter d'un arbre en tenant une liane d'une main, essayer d'attaquer avec son autre main et remonter sur un autre arbre avec l'élan. Évidemment, il lui faudra une arme à une main car il tient la liane avec l'autre. Toutefois, on peut aussi imaginer qu'élevé dans un cirque et rodé à l'art de la corde aérienne, il soit capable de se balancer avec ses pieds et d'attaquer avec ses deux mains. Dans ce cas, lui faudra réussir un **test de DEX difficulté 20**. Dans tous les cas, en cas d'échec du test de DEX, il tombe et subit 1d6 DM de chute.

Le danger de la cabane.

Pour avoir les équipements, il faut éventrer le boa (ou qu'il les recrache par un autre moyen). Sauf que celui-ci compte bien défendre sa vie et rendre les coups. Mais s'il n'est pas attaqué, il n'attaquera pas.

Boa constricteur (NC 3)

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT -4 SAG +1* CHA -4

DEF 15 PV 15 Init 15

Morsure et construction +4 DM 1d6+3

Étreinte : à chaque fois que le boa réussit une attaque, il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (toutefois celle-ci peut choisir de résister par un test de DEX). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 DM supplémentaire par tour. La victime est *Immobilisée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR difficulté 15.

18. La cascade

Une large rivière sépare la zone en deux. En remontant des yeux la rivière, on aperçoit qu'elle tient son origine d'une cascade haute d'une quinzaine de mètres.

On ne voit pas ce qu'il y a derrière la cascade lorsqu'on est face à elle. Ceux qui s'y essaient se rendront compte qu'on peut passer au travers pour arriver sur une caverne spacieuse. Lorsqu'on est dans la caverne, on voit parfaitement ce qu'il y a derrière la cascade ; on peut voir par exemple si d'autres participants approchent.

Dans la caverne située derrière le rideau de la cascade, il y a de larges stalagmites derrière lesquelles on peut facilement se cacher. **Les équipements sont déposés sur une formation rocheuse ressemblant à une table.**

Le danger de la cascade.

Les chutes d'eau ne s'arrêtent jamais et le torrent est puissant. **Il faut réussir, au choix, un test de DEX ou de FOR difficulté 5** pour passer à travers la cascade sans glisser et être emporté par le courant. En cas d'échec, le participant glisse, tombe dans l'eau, perd 1d6 PV

et est expédié tout en bas de la rivière, au bout de la zone.

Il est plus simple de faire le chemin inverse, de la caverne vers l'extérieur, et aucun test n'est requis pour réussir.

19. Les herbes hautes

À perte de vue, des herbes hautes s'élèvent à plus de quatre mètres au-dessus du sol. Un silence effrayant règne en ce lieu. En regardant attentivement, on peut apercevoir que trois chemins s'enfoncent dans ce champ.

Au bout de 2 des 3 chemins, **il y a un autel avec un équipement dessus**. Le troisième chemin ne contient rien et s'enfonce profondément dans les herbes hautes, trop profondément.

Le danger des herbes hautes.

L'un des chemins se perd dans les herbes hautes. Impossible de retrouver la sortie, celui qui l'emprunte est désormais voué à errer. S'il ne réussit pas un test de **SAG difficulté 10**, il reste coincé dans la zone pendant 1 tour de jeu avant de réussir à sortir.

On peut imaginer que d'autres participants peuvent l'aider à sortir en criant, diminuant la difficulté du premier test de SAG de 2 par participant ou lui permettant de relancer le test une fois.

Ceux qui prennent les autres chemins obtiennent un équipement et retrouve la sortie sans aucune difficulté.

Pour déterminer le chemin qui se perd dans les herbes hautes, lancez 1d6, 1-2 = chemin de gauche, 3-4 = chemin du milieu, 5-6 = chemin de droite.

20. Le village riche

Un magnifique domaine avec une pelouse finement tondue, des sculptures représentant des animaux, de magnifiques fleurs, des petits bancs pour se reposer et admirer, juste devant, une petite marre dans laquelle pataugent des canards et enfin, cinq magnifiques maisons.

L'intérieur des maisons est à l'image de l'extérieur : meubles en marbre ou en bois de chêne, sol parfaitement propre avec une odeur de fraîcheur s'y dégageant. **Les équipements sont dans deux maisons différentes.**

Le danger du village riche.

La richesse attire la convoitise. Un gobelin d'élite a réussi à entrer dans le village et est en train d'y voler bijoux et or. Ce gobelin entendra les participants arriver dans le village. Un sac rempli de richesses sur les épaules, il sortira en courant de la première maison explorée par les participants. En passant, il volera automatiquement l'un des objets du participant le plus proche. Il faudra **réussir un test de DEX difficulté 15 pour le rattraper** ; chaque participant peut faire un test. S'il est rattrapé, il rendra l'objet sans broncher et ne se défendra que s'il est attaqué. En cas d'échec, il s'enfuira et disparaîtra en sautant dans un trou invisible.

Gobelin d'élite (NC ½)

FOR -1 DEX +2 CON -1 INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 15 PV 13 Init 15

Sac rempli de richesse +3 DM 1d6

Options pour pimenter la partie

Largage de coffres.

Quoi de mieux qu'un coffre contenant d'incroyables équipements et largué au hasard sur l'île pour pimenter la partie.

À chaque tour ou tous les deux tours de jeu, un griffon tenant dans ses serres un coffre survole l'île et le largue dans l'une des zones encore ouvertes ; Éviter de larguer le coffre dans une zone qui va se fermer au tour prochain.

Choisissez la zone au hasard en lançant le ou les dés correspondants au nombre de zones encore ouvertes. Ou choisissez la zone vous-même.

Le coffre est largué au début d'un tour de jeu. Considérez que les PJ ont suivi la trajectoire du griffon et sont capables d'estimer où est le coffre et comment y aller (par exemple, il est à une zone à gauche + une en haut).

Ceux qui ouvre le coffre **lance 2d8 pour déterminer le contenu du coffre :**

1. Gatling à flèches (30 m) :

C'est une immense arbalète avec un canon circulaire se terminant par trois bouches. Elle doit se tenir à deux mains et nécessite un tour de combat entier pour se chauffer ; au deuxième tour, elle commence à tirer. Elle peut tirer 3 flèches par tour (2d4 DM par flèche). Chaque flèche nécessite un test d'attaque à distance réussie pour atteindre sa cible.

La gatling a une réserve de 12 flèches prêtes à être tirées et ne peut pas être rechargée par les flèches trouvées sur d'autres armes. Lorsque la gatling s'arrête de tirer, il faut à nouveau attendre un tour pour qu'elle se chauffe.

2. Feu grégeois (1 fiole) :

Véritable cocktail molotov, il peut être lancé à une distance de 10 m avec une action d'attaque réussie automatiquement. La fiole explose au contact du sol et inflige 3d6 DM à ceux situés dans un rayon de 3 m autour de la zone d'impact. Un test de DEX difficulté 12 permet aux victimes de diviser les DM par 2.

3. Bâton de glace (4 charges, L, 45 m) :

Sur une attaque magique réussie, inflige 2d6 DM et gèle la cible qui est ralentie pour 1 tour (une seule action par tour, c'est à dire une action d'attaque ou une action de mouvement).

4. Potion d'invisibilité (1 utilisation) :

Boire la potion rend invisible pendant 1d6 + 2 tours. Lorsqu'un participant est invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si la personne invisible attaque ou utilise une capacité limitée, elle redevient visible.

5. Armure légère en demi-plaque :

Offre +6 en DEF à celui qui la porte et aucun malus en DEX.

6. Potion de soin complet (1 utilisation) :

Celui qui boit cette potion récupère l'intégralité de ses PV manquants.

7 : Épée bâtarde en phospharium :

Lorsqu'elle est sortie de son fourreau, la lame de cette épée devient incandescente et produit quelques flammes.

Tenue à une main, elle inflige 1d8 DM + 1d4 DM de feu.

Tenue à deux mains, elle inflige 1d12 DM + 1d4 DM de feu.

8. Parchemin de téléportation (1 utilisation) :

Celui qui utilise ce parchemin en le lisant à haute voix se téléporte dans l'une des zones adjacentes à la zone dans laquelle il se trouve. La zone d'arrivée est celle de son choix, sauf les zones situées en diagonale. Il arrive immédiatement dans la zone, durant le même tour de jeu.

Aide des spectateurs.

De nombreux riches spectateurs assistent au battle royale. Rien de plus normal, ce sont eux qui le financent. À la manière des sponsors de *Hunger Games*, vous pouvez intégrer un système d'aide des spectateurs aux différents participants.

Il y a plusieurs façons de mettre en place un tel système. Les joueurs peuvent prononcer un petit discours en début de partie, lorsqu'ils sont encore sur le bateau, pour flatter ou impressionner les spectateurs. Après le discours, les joueurs font un **test de CHA** qui déterminera l'appréciation des spectateurs et leurs offrandes.

Évidemment, si le discours est peu apprécié, les offrandes seront des pilules empoisonnées, c'est un risque à encourir.

Les offrandes peuvent être distribuées en début de partie ou dans les moments critiques.

Il est également possible de faire le test de CHA en plein milieu de partie, lorsque les participants le souhaitent et font appel aux sponsors.

Chaque joueur a le droit à au moins un test (possiblement plusieurs car il y a de nombreux spectateurs).

Voici le tableau des offrandes en fonction du **résultat au test de CHA**.

Résultat	Offrandes
1 naturel	Visiblement très irrité, le spectateur sort une arbalète et tire une flèche sur le participant qui subit 1d6 DM.
2-4	Furieux, le spectateur lance une pierre qui vient cogner la tête du participant de plein fouet, il perd 1 PV.
5-7	Dépité, le spectateur lâche un manche d'épée. Il manque la lame, ce n'est pas très efficace.
8-10	Légèrement ennuyé, le spectateur lâche une fronde (1 main, portée 20 m, DM 1d4).
11-13	Pour saluer l'effort, le spectateur donne une armure de cuir (DEF +2)
14-16	Après de vifs applaudissements, le spectateur offre une corde de 15 m avec un grappin (permet d'escalader les structures sans danger).
17-19	Surpris par tant d'éloquence, le spectateur offre 2 potions de soin (rend 1d8 PV chacune).

20 et plus	En totale admiration, le spectateur laisse tomber un sac à dos (permet de stocker 1 objet supplémentaire).
20 naturel	C'est le coup de foudre, le spectateur est amoureux du participant et veut qu'il gagne à tout prix. Il laisse tomber une potion de soin complet (rend tous les PV manquants).

Atouts de début de partie.

Un autre moyen de pimenter une partie est d'offrir aux joueurs des atouts avant qu'ils ne commencent la partie, lorsqu'ils sont encore dans le bateau.

Ces atouts prennent la forme de potion qui doivent être bues et durent toute la partie. Les joueurs commencent avec deux atouts. Les atouts peuvent être choisis directement par les joueurs ou être tirés aléatoirement (en utilisant 1d10).

1. Potion du sprinter : Augmente la vitesse de 50% (permet d'effectuer 30 m par action de mouvement).

2. Potion du soigneur : Augmente d'une catégorie le dé de tous les soins reçus (1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12 → 1d20). *Par exemple, une potion de soin rend 1d10 au lieu de 1d8.*

3. Potion du survivant : Permet de récupérer 1d8 PV lorsqu'on tombe à 0 PV, fonctionne une seule fois dans la partie.

4. Potion du sniper : Augmente la portée de tous les armes à distance et magique de 50%. *Par exemple, un arc long a désormais une portée de 75 m au lieu de 50 m.*

5. Potion de l'impatient : Augmente l'initiative de +5.

6. Potion du vampire : Récupère en PV l'équivalent de 25% des DM infligés, avec au minimum +1 PV.

7. Potion de l'espion : Gagne un bonus de +5 aux tests de discrétion et aux tests pour détecter les autres participants.

8. Potion de la brute : Augmente les DM infligés par des armes au contact de +1.

9. Potion du résistant : Augmente la DEF de +3.

10. Potion du vigoureux : Augmente les PV max de +5.

Super bot.

Vous pouvez décider d'augmenter la difficulté en ajoutant un ou plusieurs PNJ avec des stats supérieures aux PNJ de base.

Vous pouvez également les équiper avec des objets plus forts comme ceux du coffre.

Exemple de statistiques d'un super bot :

FOR +3 DEX +3 CON +3 INT +3 SAG +3 CHA +3

DEF 15 PV 30 Init 14

Attaques (contact, distance et magique) +6

2	7	3	20
⑤	③		⑥
18/8	17/13	8/7	16/5
-12	5	3	-10
⑦			⑧
16/16	20/16	13/5	13/13
9	13	1	6
	①		△ △ △
1/13	16/12	18/4	10/13
8	11	14	15
12/15	3/11	②	④
		4/18	5/12

- ① Carmen: anbalète légère + potion de frou
- ② Bastien: Arc Rang + bouclier dorée (+2 DEF)
- ③ Agnès: Masse d'armes (DM 1d6) + sacoche
- ④ SiPar: Hache d'acier 2 mains (DM 2d6) + gante^{café}
- ⑤ Ovi: Canne de marche (DM 1d4) + poison rapide
- ⑥ Jutas: Baguette d'os + canne à pêche
- ⑦ Lydia: Rapier (DM 1d6) + menottes
- ⑧ Reingard: Anbalète Lourde (DM 3d4) + corde

Canadienistiques +1
 DEF +1 PV 20 Imit -12
 Attaques +4

Exemple d'une partie

Voici un exemple de carte pour le meneur de jeu – pardonnez la qualité du scan mais cela n'en est que plus authentique. La taille est de 4 x 4 = 16 zones ; chaque carré est une zone.

Les numéros des zones ont été tirés aléatoirement et ont été mis en haut à gauche de chaque carré. En bas à gauche, il y a le numéro de l'arme et de l'utilitaire : arme/utilitaire. Les mêmes équipements apparaissent parfois plusieurs fois sur la carte mais ce n'est pas grave.

Les cercles rouges avec un numéro sont les PNJ. Ils ont été placés sur la carte et leurs équipements sont à droite, à côté de leurs noms. Les statistiques sont en bas de leurs équipements et sont les mêmes pour chaque PNJ.

La zone finale a été déterminée et est en bas à gauche, hachurée en vert.

Les PJ ont choisi leur zone de départ et sont symbolisés par des triangles bleus.

En haut de la feuille, il y a encore de la place pour prendre des notes, par exemple noter les dégâts des combats.

La partie sera plus simple si les PJ ont également une carte, avec comme seuls détails le nombre de zone (le quadrillage) et la zone finale. Ne mettez pas sur la carte des PJ les numéros des zones ou des équipements ou la position des PNJ. Cette carte peut prendre toute une page pour être plus lisible. Les PJ pourront ensuite se placer et se déplacer plus facilement. Pour faciliter la dénomination de chaque case, vous pouvez placer des lettres en haut de chaque colonne (A, B, C...) et des numéros en face de chaque ligne (1, 2, 3...), comme à la bataille navale.

Tour 1.

2 ⑤ 18/8 12	7 ③ 17/13 5	3 8/7 9	20 ⑥ 16/5 10
16/16 9	20/16 13 ①	19/5 1	19/19 6 △△ △
11/13 8	16/12 11	18/4 19 ②	10/13 15 ④
12/15	9/11	4/18	5/12

Tour 3.

2 ⑤ 18/8 12	7 ③ 17/13 5	3 8/7 9 ⑥	20 ⑥ 16/5 10 ⑧
16/16 9	20/16 13 ①	19/5 1	19/19 6 △△ △
11/13 8	16/12 11	18/4 19 ②	10/13 15 ④
12/15	9/11	4/18	5/12

Tour 2.

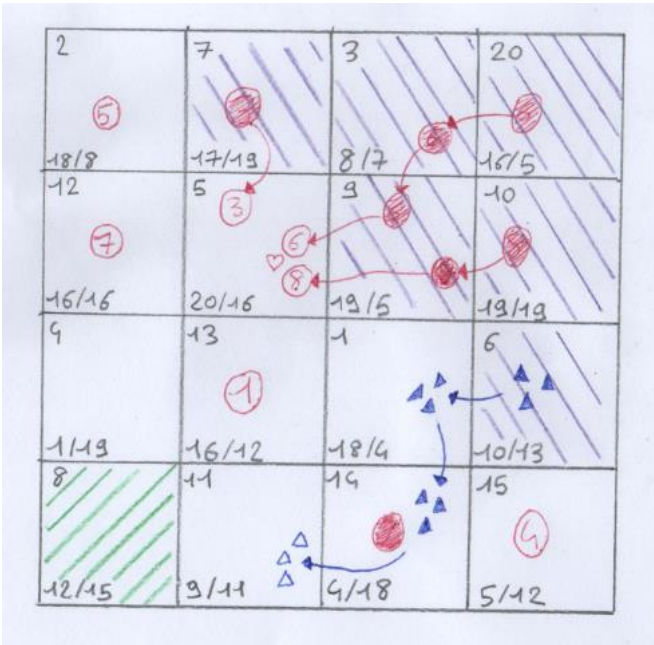
2 ⑤ 18/8 12	7 ③ 17/13 5	3 8/7 9	20 ⑥ 16/5 10
16/16 9	20/16 13 ①	19/5 1	19/19 6 △△ △
11/13 8	16/12 11	18/4 19 ②	10/13 15 ④
12/15	9/11	4/18	5/12

Les zones continuent à se fermer. Ici ce sont celles éloignées de cinq cases, donc deux zones. Les PNJ 6 et 8, qui y étaient, se sont déplacés et sont arrivés dans la même zone. Il a fallu lancer 1d4 pour déterminer s'ils coopéraient ou non. Le résultat était 4, ils ont décidé de coopérer et forment désormais un duo.

Les PJ se sont déplacés dans une zone avec le PNJ numéro 2, armé d'un arc long et d'un bouclier doré. Ils sont dans la zone 14 : les trous de marmotte. Dans cette zone, le PNJ peut être caché derrière un rocher. Les joueurs peuvent faire un test de SAG pour essayer de le voir. Disons qu'ils l'ont vu, l'ont combattu et tué. Ils peuvent récupérer son équipement, en plus des équipements de la zone.

Au début du tour 2, les zones commencent à se fermer, en commençant par les plus éloignées. Il y en aura une seule à ce tour, éloignée de six cases, elle est hachurée en violet et dans le sens opposé à la zone finale. Le PNJ qui était dans cette zone s'est déplacé dans la zone à côté ; son ancien emplacement a été rempli pour éviter une confusion. Même chose pour les joueurs qui ont décidé d'aller dans la zone à gauche d'eux. Pour l'instant, il ne rencontre personne et explorent tranquillement les zones.

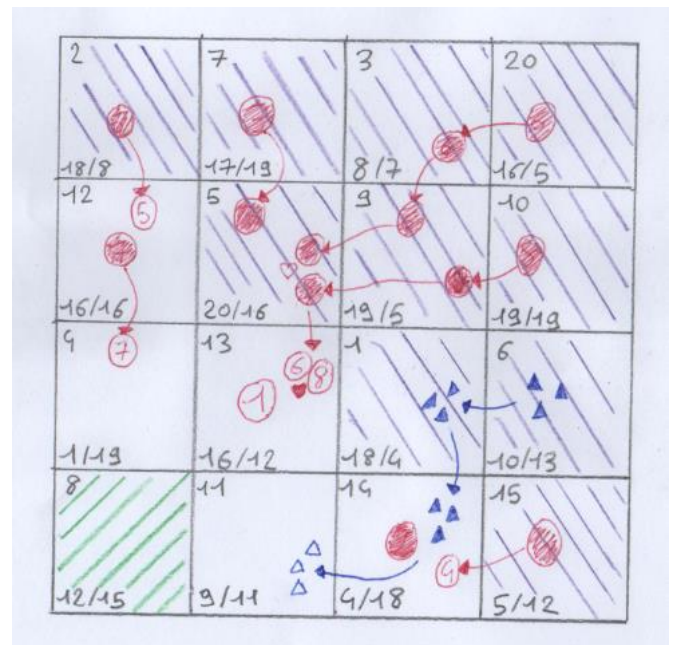
Tour 4.



La partie continue. Les zones se ferment et les participants avancent. Les joueurs ont tué le PNJ numéro 2 dont le cercle a été rempli. Puis, ils se sont déplacés vers la zone finale.

Les PNJ 6 et 8 forment désormais un duo et viennent de rencontrer le PNJ 3. On lance 1d4 pour savoir ce qu'ils font, le résultat est 2, ils s'affrontent. Il faut lancer 2d20 pour résoudre le combat, le duo a un bonus de +3 car ils sont deux. Le PNJ numéro 3 fait 12, le duo des numéros 6 et 8 font 11 + 3 donc 14. Ils gagnent le combat et tuent le PNJ numéro 3. Ils ne prennent pas forcément son équipement, sauf si vous considérez que cela peut apporter au jeu.

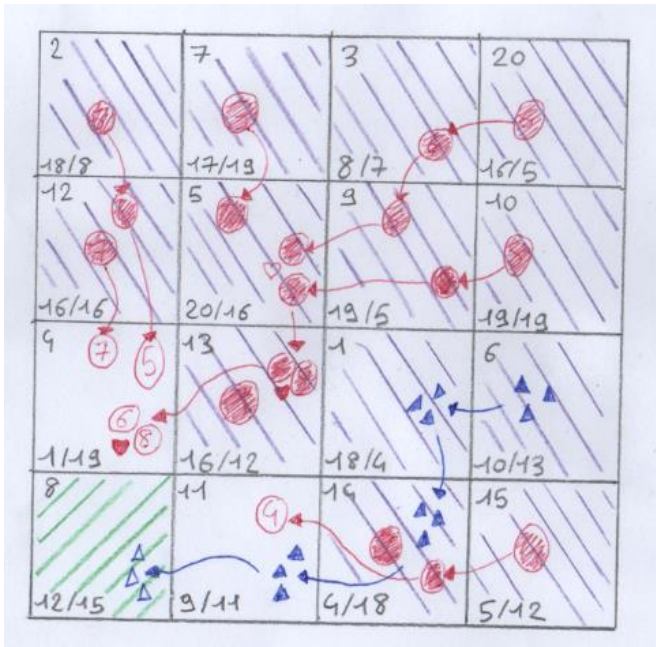
Tour 5.



Les zones à trois cases de distance de la zone finale se ferment, les PJ et les PNJ avancent. Ce tour-ci, je me suis trompé et j'ai fait avancer le PNJ numéro 7, mais cela n'a pas d'importance.

Le duo des PNJ numéro 6 et 8 rencontrent le PNJ numéro 1. On lance 1d4, le résultat est 3, ils s'affrontent. Il faut lancer 2d20 pour résoudre le combat, le couple a encore son bonus de +3 et gagne le combat. Le PNJ numéro 1 meurt.

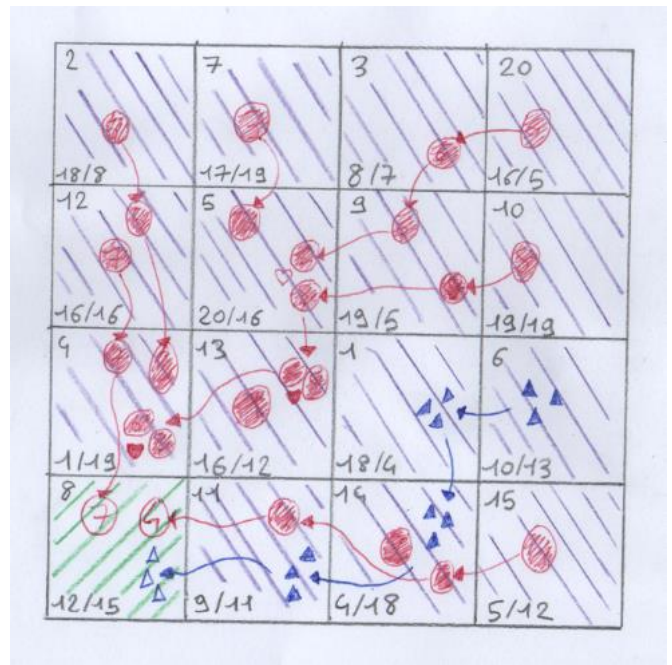
Tour 6.



Les zones à deux cases de distance de la zone finale se ferment. Les PNJ se déplacent et les joueurs aussi. Ce sont les premiers à arriver dans la zone finale, ils pourront s'y cacher. Le PNJ numéro 4 les suit de près.

Les PNJ numéros 7, 5, 6 et 8 sont dans la même zone. On lance 1d4 pour savoir s'ils coopèrent ou non, le résultat est 1, ils se battent. J'aurais évidemment pu décider de les faire se battre sans lancer de dés, pour éviter d'avoir un groupe de 4 contre les PJ. Il faut lancer 3d20 pour résoudre le combat car il y a trois équipes (numéro 7 vs numéro 5 vs numéro 6 + 8), le duo a encore +3. Disons que le numéro 7 fait un 20, il tue tous les autres, trop fort.

Tour 7.



C'est le dernier tour, toutes les zones sont fermées sauf la dernière. Les joueurs y sont depuis un tour et se sont cachés, les PNJ numéros 7 et 4 sont arrivés ; l'un est armé d'une rapière et l'autre d'une hache à deux mains. Tout le monde s'affronte, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Disons que le PNJ numéro 7 tue tout le monde et gagne cette partie.

Avec cette taille de carte, sept tours c'est le maximum. Mais les joueurs auraient pu se trahir avant et s'entretuer, ou se faire tuer par un PNJ ou encore par les dangers des zones.

Les parties sont courtes et facilement rejouables. Il faut simplement comprendre la procédure de création de la carte et la procédure de déroulement de la partie. J'espère avoir été clair dans mes explications. Sur ce, bon jeu !

Extension 1 – Halloween

Voici une extension sur le thème d'Halloween, avec 20 nouveaux armes, utilitaires et zones, un peu plus axé sur l'horreur et l'épouvante. Les règles ne changent pas.

Il est aussi possible de combiner cette extension avec les armes, utilitaires et zones de base.

Pour le battle royale Halloween, les participants sont lâchés sur une île durant la nuit. La lune est pleine et éclaire d'une lueur glaçante toutes les 20 zones (on peut y voir sans problème). Les ombres des arbres, des bâtiments, et de tout l'environnement ressortent affreusement et donnent l'impression de se mouvoir guidées par leurs propres volontés. Pour mettre les joueurs dans l'ambiance, une musique inquiétante en fond sonore peut être judicieux.

Certaines zones sont contemporaines et ne peuvent être intégrées dans un univers strictement médiéval-fantastique qu'avec de légères adaptations. C'est notamment le cas du parc d'attractions et de la maison hantée qui utilisent de l'électricité.

Rétrécissement de la carte.

Des ténèbres approchent et rétrécissent la carte viable au fil de la partie. Dans ces ténèbres, on ne voit rien, sauf la lumière des zones encore viables vers lesquelles il faut se précipiter. L'ombre de ceux qui s'y attardent prend vie et les attaquent (1d12 PV par tour dans la zone). Impossible de tuer son ombre et encore moins de lui échapper. Le seul moyen de survivre est de retourner dans les zones viables, là où l'ombre reste une ombre. Retourner dans une zone encore ouverte ne nécessite pas de passer à un autre tour de jeu.

Le pouvoir des PJ morts.

Lorsqu'un PJ meurt, il devient un fantôme et peut décider de hanter un participant encore en vie. Un participant hanté par un fantôme à un malus de -1 à tous ses tests. Un participant peut être hanté par maximum 3 fantômes. Les PNJ ne se transforment pas en fantôme.

Les équipements du loot – Armes

1. **Grande faux** ^{1,5} (DM 1d10).

2. **Lot de deux poupées jumelles armées de couteaux**

(L) : Chaque poupée nécessite une action limitée pour être activée, en remontant la clé fixée dans son dos.

Celle-ci prend ensuite vit pendant 1d6 tours et suit les ordres du participant qui l'a activé. Ensuite, elle redevient inactive jusqu'à ce qu'elle soit réactivée.

Poupée (NC 0) :

FOR -1 DEX +2 CON -1 INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 14 PV 3 Init 15

Couteau +2 DM 1d6-1

3. **Arbalète légère** ^{1,2,4} (portée 30 m, DM 2d4).

4. **Baguette en acier, 4 charges** ⁶ (L, 20 m) : Un sombre nuage entoure la cible alors que la chance se retourne contre elle. La cible doit réaliser tous ses tests avec deux d20 et garder le résultat le plus faible. Le sort prend fin et le nuage se dissipe dès qu'elle a raté 3 tests.

5. **Pioche usée** (DM 1d6).

6. **Baguette en os, 4 charges** ⁶ (L, 20 m) : La cible est prise d'une envie incontrôlable de mettre fin à sa vie et se frappe une fois avec sa propre arme. Elle réussit automatiquement son attaque contre elle-même et calcule les DM normalement. Si elle a deux armes, elle utilise l'arme qui inflige le plus de DM. Si elle n'a pas d'arme, elle se frappe avec ses poings et subit 1 DM + FOR.

7. **Machette** (DM 1d6).

8. **Hache de bûcheron** (DM 1d8).

9. **Baguette en bois, 4 charges** ⁶ (L, 10 m) : Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des yeux et des oreilles de la cible, qui subit 1d6 DM par tour pendant [1 + Mod. d'INT] tours.

10. **Arbalépée** : Via un ingénieux système, cette arme peut se transformer soit en une épée, soit en une arbalète. Il faut une action de mouvement pour passer de l'un à l'autre : **mode arbalète** ^{1,2,4} (portée 30 m, DM 1d8), **mode épée** ¹ (DM 1d8).

11. **Arc long** ^{1,4} (portée 50 m, DM 1d8).

12. **Griffes acérées fixées sur des gants en cuir** ^{1,5} (DM 1d6) : Lorsque cette arme est équipée avec le pull rayé rouge et noir, le participant obtient le sort *Cauchemar* (2 utilisations max par participant). *Cauchemar (L)* : Sur une attaque magique réussie, la cible s'endort et commence à faire d'horribles cauchemars. À chaque tour de combat, la cible peut tenter de se réveiller en réussissant un test de SAG difficulté 15. Si elle échoue, elle perd 2 PV. La cible est automatiquement réveillée si elle subit des dégâts extérieurs.

13. **Lance de chasse** (lancée 20m, DM 1d6).

14. **Baguette en marbre, 4 charges** (L, 30 m) : Fait exploser le cadavre d'un participant mort. L'explosion inflige 2d6 DM à ceux présents dans un diamètre de 10 m. Une victime de l'explosion peut diviser les DM par 2 en réussissant un test de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT].

15. **Arbalète de poing** ^{2,4} (portée 10 m, DM 1d6).

16. **Trompe d'invocation d'un squelette, 1 charge (L)** : Souffler dans la trompe nécessite une action limitée. Durant l'action, un squelette sort du sol, à proximité de celui qui souffle dans la trompe. Le squelette obéit à l'invocateur mais ne peut pas quitter la zone dans laquelle il a été invoqué.

Squelette (NC 1) :

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 9 (RD 5 sauf armes contondantes) Init 12

Attaque +2 DM 1d6+1

17. **Grand marteau de clown sanglant** ¹ (DM 2d6).

18. **Énorme crochet de pêche** (DM 1d6).

19. **Baguette en cristal, 4 charges** ⁶ (L, 20 m) : Une onde de choc est projetée vers la cible qui subit [1d6 + Mod. d'INT] DM. De plus, si elle rate un test de FOR difficulté 10, elle est renversée.

20. **Fléau d'os** (DM 1d6, +2 en attaque contre les adversaires utilisant un bouclier) : Longue colonne vertébrale au bout de laquelle pend un crâne.

1 : Arme tenue à 2 mains.

2 : Nécessite une action d'attaque pour être rechargée.

3 : Nécessite une action limitée pour être rechargée.

4 : Fourni avec 10 projectiles (ne comptent pas comme des objets à stocker).

5 : Critique sur 19-20.

6 : Un test d'attaque magique doit être réussi pour que le sort fonctionne. Tout le monde peut utiliser les baguettes, elles n'ont pas de mot de commande.

Les équipements du loot - Utilitaires

1. Armure de peau de zombie¹ (+3 DEF) : Les squelettes et les zombies n'attaquent pas celui qui porte cette armure, considérant que c'est un allié, et ce, même s'ils en reçoivent l'ordre.

2. Potion de soin différé : Celui qui boit cette potion gagne 1d4+1 PV à chaque nouveau tour de jeu (les effets commencent au début du tour suivant).

3. Pull avec des rayures horizontales rouges et noires (+1 DEF) : Lorsque ce pull est équipé avec les griffes fixées sur des gants, le participant obtient le sort *Cauchemar* (2 utilisations max par participant). *Cauchemar (L)* : Sur une attaque magique réussie, la cible s'endort et commence à faire d'horribles cauchemars. À chaque tour de combat, la cible peut tenter de se réveiller en réussissant un test de SAG difficulté 15. Si elle échoue, elle perd 2 PV. La cible est automatiquement réveillée si elle subit des dégâts extérieurs.

4. Amulette du fantôme servile : Porter l'amulette autour de son cou invoque un fantôme. Celui-ci suit constamment le porteur de l'amulette tout en lui proposant de lui porter 1 objet gratuitement. En gros, l'amulette peut se porter sans prendre de place et permet de stocker 1 objet supplémentaire. Le fantôme ne peut pas attaquer et ne peut pas mourir.

5. Corde de 15 m avec un grappin : Permet d'escalader les structures sans danger et sans faire aucun test.

6. Flasque de vampire ancien : La flasque est ramassée vide et se remplit à chaque fois qu'un participant meurt dans la même zone que la flasque. Celle-ci se remplit de sang et celui qui boit le sang et vide la flasque gagne 1d6 PV (la flasque peut se remplir à nouveau).

7. Bouclier d'os (DEF +2) : Bouclier circulaire fait à partir d'un crâne gigantesque.

8. Filet à insectes avec 5 appâts : Dans les quelques zones contenant des arbres vivants (zones 1, 2, 3, 11 et 20), le filet permet de capturer des insectes (5 au total) qui rendent 1d4 PV lorsqu'ils sont mangés.

9. Bouclier rectangulaire en pierre tombale (DEF +2).

10. Carte magique : Fonctionne comme un drone et permet de voir le nombre de participants présents dans chaque zone.

11. Masque de clown² : Celui qui porte ce masque acquiert une aura terrifiante. Tous ceux qui osent l'attaquer ont un malus de -1 à leurs tests d'attaques et n'ajoutent pas leur Mod. de FOR aux calculs des DM des attaques corps à corps.

12. Potion d'image décalée (1 utilisation) : Pendant 1d6 tours, lorsqu'une attaque touche celui qui boit cette potion, il lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.

13. Pelle de fossoyeur : Dans les quelques zones contenant des tombes ou des cercueils, la pelle permet de les piller (zones 8, 12 et 17, limitée à un cercueil par zone). En ouvrant le cercueil, le participant lance 1d20. Si le résultat est pair, c'est une arme, s'il est impair, c'est un utilitaire. À deux exceptions : si le résultat est un 1, la tombe contient un zombie qui attaque avec l'initiative (voir zone 12 pour les stats d'un zombie), si c'est un 20, elle contient à la fois une arme et un utilitaire. Ensuite, le participant qui a creusé la tombe lance 1d20 pour déterminer l'objet trouvé (référez-vous aux tableaux *Les équipements du loot*).

14. Singe à cymbales (1 utilisation) : Pour utiliser le singe, il faut choisir l'équipement d'un autre participant situé dans la même zone. Le singe va alors s'interchanger avec l'équipement ; celui qui avait le singe détiendra l'équipement et la cible détiendra le singe. De plus, lorsque le singe s'interchange avec un équipement, il explose et inflige 1 DM à la cible. Cela demande une action de mouvement pour activer le singe à cymbales. Il peut s'interchanger avec n'importe quel équipement.

15. Potion magique (1 utilisation) : Celui qui boit la potion augmente ses Mod. de FOR, de DEX et de CON de +1 jusqu'à la fin de la partie.

16. Potion de sang mordant (1 utilisation) : Pendant 1d6 tours, le sang de celui qui boit la potion se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.

17. Sac rempli de bonbons (3 utilisations) : Rend 1d4 PV.

18. Soupe répugnante (1 utilisation) : Contenue dans une gourde, cette soupe à l'odeur infecte rend 1d10 PV. Toutefois, il faut réussir un test de CON difficulté 10 pour pouvoir la boire sans être pris de vomissements. Si le test échoue, impossible de retenter l'expérience.

19. Armure complète en os d'ours¹ (+4 DEF).

20. Masque de hockey² : Celui qui porte ce masque devient un expert au combat et gagne +2 à tous ses scores d'attaques.

1 : Les armures offrent un malus égal à leur DEF à tous les tests de DEX effectués par ceux qui les portent.

2 : Les masques sont considérés comme des armures. Il n'est donc pas possible de porter un masque et une armure.

Les zones

1. La forêt des poupées

Une forêt sombre aux arbres tordus sur lesquels des centaines de poupées sont pendues aux branches les plus robustes. Elles sont de toutes les tailles, certaines sont petites et peuvent tenir dans une main, alors que d'autres sont grandes comme des adultes humains. Le vent souffle fort et balance les poupées. Et derrière le grincement des cordes, on entend le vacarme dérangeant d'innombrables insectes grouillants. On peut les voir entrer et sortir des poupées, passant par leurs membres manquants ou leurs yeux vides.

Les deux équipements sont au centre de la forêt, suspendus par des cordes au milieu de plusieurs poupées.

Le danger de la forêt des poupées.

Pour prendre les équipements, il faut les arracher des branches en tirant dessus ou en coupant la corde avec une lame. Mais les poupées n'aiment pas qu'on leur dérobe leurs trésors. Lorsque les deux équipements sont pris par un participant, les poupées s'animent (il est donc possible de prendre un seul équipement et de partir sans les animer).

Au même rythme, les têtes des poupées tournent vers le participant le plus proche. Ensuite, leurs cordes lâchent et les poupées tombent sur le sol. Folles de rage, elles poursuivent tous les participants de la zone, bien décidées à les tuer en les griffant ou en les mordant. Lorsqu'elles courent, elles crient et rigolent avec des voix aiguës, des voix d'enfants. Chaque participant présent dans la zone est poursuivi par une nuée de poupées.

Si les deux équipements de la zone sont rendus aux poupées, celles-ci s'apaisent et arrêtent de poursuivre les participants.

Pour sortir de la zone, il faut courir à toute vitesse et **réussir un test de DEX difficulté 10**. Au bout du troisième test, la réussite est automatique.

Nuée de poupées (NC 3)

FOR +0 DEX +4* CON +0 INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 16 PV 6 Init 18

Attaque +5 DM 1d6

Recouvrir (L) : la nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : la nuée est constituée de 10 poupées et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

2. La maison hantée

À l'orée d'une petite forêt, entourée de mauvaises herbes, et située au bout d'une allée de gravier gris se trouve une maison en bois. Visiblement, il y a quelqu'un à l'intérieur. Les lumières de plusieurs pièces s'allument et s'éteignent en boucle alors que des bruits de vaisselles qui se cassent et de portes qui claquent retentissent fréquemment.

Lorsque les participants approchent de la maison, tous les bruits s'arrêtent et toutes les lumières s'éteignent. Le vacarme recommence lorsque des participants entrent dans la maison.

L'intérieur de la maison et son ameublement sont banals. Il y a un étage, plusieurs chambres, une cave, un grenier, une cuisine, etc. Vous pouvez imaginer n'importe quelle maison/appartement où vous avez l'habitude d'aller ou de vivre pour avoir un plan en tête. Dans la cuisine, il est possible de trouver un couteau de chef planté sur un mur (DM 1d6). **Les équipements sont situés dans le salon, sur une large table en bois.**

Il n'y a rien d'intéressant dans la forêt.

Le danger de la maison hantée.

La maison est hantée par un esprit frappeur qui ne peut ni être vu, ni être vaincu. Cet esprit est heureux d'avoir de la compagnie et va pouvoir s'adonner à son jeu préféré : tourmenter les vivants. Tous ceux qui sont dans cette zone peuvent être pris pour cible par l'esprit frappeur. À un rythme soutenu, demandez aux participants de faire des **tests de DEX difficulté 10**, ceux qui échouent subissent 1 DM. Tous les participants doivent y passer, et plus d'une fois !

L'esprit frappeur peut faire claquer les portes sur le visage des participants, les faire trébucher, leur lancer de la vaisselle, et plein d'autres choses ! Lorsque l'esprit touche un participant, son rire mesquin s'élève et résonne dans la maison toute entière.

3. La forêt du père des loups

Une sombre forêt de conifères dont les aiguilles tombées tapissent le sol. Au centre de la forêt, il y a une petite clairière. Et au milieu de celle-ci, se dresse un totem en forme de loup, dont la gueule s'ouvre en direction des étoiles et de la lune.

Les participants qui approchent voient que la gueule grande ouverte du loup totémique laisse apparaître deux rangées de dents pointues. Ces dents sont recouvertes de sang séché et en dessous d'elles, le long du totem, des mots sont gravés dans le bois : *"Celui qui se laissera croquer, le père des loups saura récompenser"*.

Les deux équipements sont au pied du totem.

Le danger de la forêt du père des loups.

Le totem est à taille humaine et un participant peut facilement glisser sa main dans la gueule du loup. Lorsqu'il le fait, la gueule se referme immédiatement et se réouvre lentement. Le participant subit 1d8 DM et acquiert une des quatre bénédictions du père des loups.

Le participant qui met sa main dans la gueule du loup et se laisse croquer lance 1d4. Le résultat indique quelle bénédiction il obtient :

1. Une fourrure épaisse recouvre sa peau et il gagne +2 DEF.
2. Ses sens se développent grandement et il gagne +3 de SAG.

3. Sa mâchoire se renforce et ses dents s'allongent. À chaque tour de combat, il peut mordre une créature à proximité. S'il réussit son attaque au contact, il inflige 1d4 DM. La morsure est une attaque gratuite et peut être réalisée en plus d'une autre action d'attaque ou même d'une action limitée.
4. Ses bras s'allongent et il peut désormais courir à quatre pattes. Il se déplace plus vite et peut parcourir 30 m par action de mouvement au lieu de 20. Il a également +2 aux tests de DEX pour se déplacer.

Les bénédictions durent toute la partie et un participant ne peut avoir qu'une bénédiction. Si un participant déjà béni remet sa main dans la gueule du loup, celui-ci ne le croquera pas une deuxième fois. Toutefois, un MJ n'ayant pas peur que ses joueurs ne deviennent trop puissants pourrait les laisser accumuler les 4 bénédictions en se faisant croquer 4 fois d'affilée (4d8 DM).

4. L'hôtel

Une grande colline recouverte d'herbes mortes et de fleurs noires. À son sommet, un hôtel de pierres blanches se dresse de deux étages. L'édifice est vieux, en piteux état et certaines parties de sa façade se sont même effondrées devant l'entrée. Pour accéder aux doubles portes en bois qui mènent à l'intérieur de l'hôtel, il faut escalader un monticule de gravats instables.

Lorsque les participants passent les portes en bois, ils arrivent dans le hall de l'hôtel. L'endroit est abandonné depuis longtemps. La tapisserie tombe des murs et une forte odeur de moisi se dégage d'à peu près partout. Dans ce hall, il y a un comptoir vide, des canapés et des fauteuils poussiéreux, et une cage d'escalier qui permet de monter aux étages.

Il y a deux étages et chaque étage contient un couloir et, de part et d'autre, une dizaine de chambres. Dans chaque couloir, il y a un long tapis avec des motifs rouges et oranges qui recouvre le sol. Toutes les chambres sont similaires : un lit deux places, un bureau avec une chaise et une armoire vide.

Chaque équipement est sur le lit d'une des chambres. Pour trouver un équipement, il faut réussir un **test de SAG difficulté 5**. Il est aussi

possible de rester longtemps dans l'hôtel et de vérifier toutes les chambres.

Le danger de l'hôtel.

Pour entrer dans l'hôtel, il faut escalader le monticule de gravats. Sauf que celui-ci est instable et est haut de plusieurs mètres. Si un participant l'escalade et échoue à un test de **DEX difficulté 10**, les gravats se dérobent sous lui et il tombe. Il atterrit de l'autre côté du monticule et subit 1d4 DM de chute. Pour sortir de l'hôtel, il faut à nouveau effectuer un **test de DEX**, mais celui-ci est plus simple, de **difficulté 5**. En cas d'échec, le participant subit 1d4 DM de chute.

5. La cabane près du lac

Un lac, calme et silencieux, sur lequel tombe une pluie fine et rafraîchissante. Au bord du lac, une petite cabane en bois a été construite. Les rideaux de ses vitres sont tirés et aucun bruit ne sort de l'intérieur. Le tonnerre gronde et des éclairs aveuglants déchirent le ciel.

La cabane en bois n'a qu'une seule pièce qui contient une armoire, une cheminée éteinte, une canne à pêche et un arc cassés posés dans un tonneau, une couchette, quelques chaises et **une table sur laquelle repose les deux équipements**. La cabane est celle d'une ancienne chasseuse/pêcheuse qui est partie depuis longtemps.

Dans l'armoire, il y a un vieux piège à loup encore fonctionnel qui peut être récupéré par un participant.

Il est possible d'entrer en brisant les vitres de la cabane. Cela évite de se prendre le piège de la porte d'entrée.

Le lac ne contient rien d'intéressant.

Piège à loup : Pour le poser et le camoufler, il faut réaliser une action limitée et **réussir un test de discrétion (DEX) difficulté 10**. En cas d'échec, les autres participants doivent réussir un test de SAG difficulté 5 pour le détecter (sauf s'ils l'ont vu être installé et dans ce cas ils le détectent automatiquement). En cas de réussite, le test de SAG est de difficulté 15. Il faut réussir un test d'INT difficulté 5 pour le désamorcer après l'avoir détecté. Si un participant marche sur le piège à loup, il subit 1 DM et est Immobilisée

(pas de déplacement et utiliser un d12 au lieu du d20 pour tous les tests). Il faut réussir un test de FOR difficulté 15 pour se délivrer.

Le danger de la cabane près du lac.

Un piège est installé à l'entrée de la cabane. Le premier participant qui entre, celui qui ouvre la porte, doit réussir un **test de SAG difficulté 10** pour détecter le piège. S'il échoue, il ouvre la porte et active le piège. Une latte du parquet, située près de la porte, a été hérissée de clous rouillés. Le piège consiste à marcher sur la latte et a activé un système de bascule qui la fait se relever violemment, comme lorsque quelqu'un marche sur un râteau. Le participant qui se prend le piège subit 2d6 DM. S'il réussit un **test de DEX difficulté 10**, il divise les DM par 2.

Dans le cas où le participant réussit son test de SAG, il détecte le piège. Il peut l'ignorer et passer à côté ou tenter de le désamorcer en réussissant un test d'INT **difficulté 5**.

6. Le parc d'attractions

Des guirlandes, des lumières, des chapiteaux colorés et une musique de cirque, c'est un parc d'attraction. Les grilles métalliques qui lui servent d'entrée sont grandes ouvertes.

À l'intérieur du parc, les participants peuvent trouver quelques attractions : un manège à chevaux, une grande roue, un stand de chamboule-tout et une boule de cristal sous une tente ouverte. Les deux équipements sont posés sur le comptoir du stand de chamboule-tout.

Le manège à chevaux et la grande roue sont activés et les participants peuvent y entrer. Attention toutefois à ne pas tomber du haut de la grande roue sous risque de subir 3d6 DM de chute. Le stand de chamboule-tout contient quelques peluches.

La boule de cristal est magique et offre un réel intérêt pour les participants. Chaque participant qui s'approche et regarde à l'intérieur peut choisir une zone. Le MJ lui dévoile le nombre de participants dans la zone choisie, leurs équipements, mais aussi les équipements lootables. Le mieux est de dévoiler ces informations à lui seul, sans que les autres

joueurs n'entendent. Chaque participant ne peut voir qu'une seule zone dans la boule de cristal.

Le MJ peut mettre une musique d'ambiance de *Creepy Circus* ou *Spooky Carnival* dans cette zone. Il y en a de nombreuses sur YouTube qui collent parfaitement.

Le danger du parc d'attractions.

Dans le parc se promène un clown avec une perruque et un nez rouge, du maquillage blanc, des habits multicolores et de longues et grosses chaussures. Il propose gaiement à tous les participants qui entrent dans le parc de leur offrir une sculpture en ballon. Les participants peuvent choisir une forme, un animal par exemple, et le clown le fait immédiatement. Les sculptures du clown sont accrochées à une ficelle et peuvent se porter sans prendre de place.

Par contre, si quelqu'un refuse l'offre du clown, ou pire, jette ou crève une sculpture sous ses yeux, il entre dans une colère terrible, attaque le malpoli et essaye de l'étrangler. Le clown à l'initiative sur quiconque refuse son offre.

Si personne n'est malpoli et refuse son cadeau, le clown n'attaque pas. Si des participants s'attaquent entre eux, le clown ira animer le combat en faisant des petites blagues, des commentaires, en jetant des serpentins ou encore en arrosant les combattants avec sa fleur à eau accrochée à son manteau.

Le clown (NC 2)

FOR +3 DEX +3 CON +2 INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 16 PV 16 Init 10

Étranglement +4 DM 1d6 d'asphyxie par tour. Il faut réussir un test de FOR opposé au clown pour se libérer de son étranglement. Attaquer le clown en étant étranglé se fait avec un malus de -5 en attaque et les DM sont divisés par 2.

7. Le labyrinthe d'épines

Des plantes recouvertes d'épines sont entrelacées les unes avec les autres et s'élèvent à plusieurs mètres de haut. Elles forment de véritables murs épineux qui s'étendent sur toute la zone et forment une sorte de labyrinthe.

Quelques panneaux, à moitié effacés, indiquent à l'aide de symboles les deux éléments importants qu'on peut trouver dans ce labyrinthe. Les symboles sont : un trésor et un chapeau pointu.

Les panneaux avec le **symbole du trésor** mènent à un espace dégagé au milieu duquel pousse un immense arbre. Les deux équipements sont au pied de l'arbre.

Les panneaux avec le **symbole du chapeau** mènent à un dôme d'épines dans lequel habite une sorcière avec une peau verte, un nez crochu, une longue robe noire, et évidemment, un chapeau pointu. Dans son antre, la sorcière a quelques meubles en bois, un gros chaudron allumé dans lequel bout une mixture étrange, et un balai posé dans un coin.

La sorcière est pacifiste. Si un participant l'attaque, elle se pince le nez et s'évapore dans un nuage de fumée.

La sorcière prépare une potion dans son chaudron. Malheureusement, cela fait des jours qu'elle prépare cette mixture et ne sait plus vraiment quels sont ses effets. Pour les retrouver, elle propose aux participants de boire une louche de potion. Elle indique que les effets peuvent varier d'un individu à l'autre.

Un participant qui boit une louche de potion lance 1d4 et reçoit l'effet correspondant au résultat : **1** = la potion provoque des vomissements sanglants et fait perdre 1d6 PV ; **2** = la potion revigore et fait gagner 1d6 PV ; **3** = la potion affaiblit et octroie un malus de -1 en DEF jusqu'à la fin de la partie ; **4** = la potion renforce et octroie un bonus de +1 en DEF jusqu'à la fin de la partie.

Le balai de la sorcière est un balai magique. La sorcière s'en fiche si quelqu'un le prend car : *"Je ne suis plus une enfant, je sais très bien voler sans utiliser de balai magique"*.

Le balai peut être utilisé à la fin d'un tour. Il permet à deux participants (il n'y a que deux places) de survoler une zone, de l'identifier et de, s'ils le souhaitent, passer à une autre zone (sans explorer la zone survolée). Et ce, durant le même tour de jeu. En gros, il permet d'avancer de deux cases au lieu d'une seule.

Le danger du labyrinthe et du balai.

Si un participant trébuche ou est poussé sur les épines, il subit 1d4 DM.

Des panneaux permettent d'aller à l'ancre de la sorcière ou aux deux équipements. Cependant, aucun panneau n'indique comment sortir du labyrinthe. Les participants qui veulent sortir doivent réussir **un test de SAG difficulté 5**. Ceux qui échouent restent coincés dans la zone pendant 1 tour de jeu avant de trouver la sortie.

Le balai n'est pas très dur à faire décoller, ni à diriger. Par contre, pour atterrir, c'est une autre histoire. Il faut réussir **un test d'INT difficulté 10** pour atterrir correctement. En cas d'échec, le ou les participants sur le balai s'écrasent au sol et subissent 1d6 DM de chute.

8. Les catacombes

Au milieu d'édifices tombés en ruine demeure intacte une cabane en métal.

Sa porte s'ouvre en grinçant et donne sur un escalier qui s'enfonce profondément sous terre. Des torches allumées sont accrochées contre les murs et permettent de maintenir une bonne luminosité.

Lorsque les participants sont au milieu de l'escalier, ils se rendent compte que l'air circule difficilement et qu'ils auront du mal à respirer en bas.

Plus bas, ils accèdent à un enchevêtrement de couloirs, de passages étroits et de petites pièces vides. Des crânes humains et des os divers recouvrent les murs, le sol et le plafond.

Tous les chemins mènent au centre des catacombes, dans une pièce circulaire **au sein de laquelle reposent les deux équipements**, posés sur un râtelier fait d'os.

Il y a quelques tombes dans les catacombes, la pelle peut donc être utilisée dans cette zone.

Le danger des catacombes.

L'air ne circule quasiment pas et les participants qui s'aventurent longtemps dans les catacombes doivent réussir un **test de CON difficulté 10** ou subir 1d6 DM d'asphyxie.

9. Le hameau abandonné

Un hameau abandonné constitué de cinq petites maisons de pierre. Le sol du hameau est recouvert de champignons à l'aspect obscène qui dégagent une odeur insoutenable de chair en putréfaction. Une forme blanche traverse les murs des maisons en poussant des hurlements inquiétants.

Les maisons sont toutes identiques. Le rez-de-chaussée abrite une cuisine vide avec une table renversée et des chaises brisées contre les murs, un salon avec une cheminée aux pierres déchaussées et quelques sièges à bascule. Il y a un étage avec des pièces vides, l'une d'entre elles à une fenêtre qui permet d'accéder au toit. **Les équipements sont dans deux maisons différentes, sur le sol du salon.**

Le danger du hameau abandonné.

Un fantôme hante ce hameau. Il voudra faire fuir les participants en prenant possession d'eux. Il ne peut attaquer que via une possession d'une créature présente dans cette zone. Lorsqu'il possède quelqu'un, il l'utilise pour attaquer ceux à proximité. S'il n'a personne à posséder, il se contente de traverser les murs en hurlant.

Fantôme (NC 2)

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT +0 SAG +2 CHA -2

DEF 14 PV 9 (RD 5 sauf magie) Init 12

Vol : le fantôme peut se déplacer en vol de 20 m par action de mouvement.

Intangible : un fantôme peut passer à travers les murs et les objets comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures.

Possession (L) : le fantôme tente de fusionner avec une créature au contact. La victime doit réussir un **test de SAG difficulté 10** pour résister à ce pouvoir, en cas de succès, elle est immunisée au pouvoir de possession jusqu'à la fin de la partie. En cas d'échec, le fantôme prend le contrôle du corps de son hôte pendant 1d6 minutes/tours.

10. La grotte

Une falaise haute de plusieurs centaines de mètres. À son sommet, des formes sombres volent et poussent des cris stridents. À son pied, une grotte étroite et humide s'enfonce sous la roche. Son entrée est fortement inclinée et des lueurs s'échappent de l'intérieur.

La grotte est un boyau de roche humide, jalonnée d'imposantes stalagmites et stalactites. L'écho de l'eau qui s'égoutte du plafond retentit dans toute la cavité.

Le boyau mène à une pièce circulaire largement éclairée par de nombreuses lucioles qui flottent dans les airs. Des restes de fruits pourris jonchent le sol et parfument l'endroit d'une forte odeur sucrée. Au milieu de cette pièce s'élève une stalagmite plus grosse que les autres. Elle a été taillée en forme de présentoir sur lequel repose les deux équipements.

Un test réussi de **SAG difficulté 10** permet de remarquer qu'au plafond dort une chauve-souris géante suspendue à l'envers. Elle fait la taille d'un humain et lorsque ses ailes sont dépliées, elle fait 4 mètres d'envergure. Si les participants sont trop bruyants, elle se réveille. Réveillée, elle descend près des participants et étend ses ailes en poussant des cris aigus extrêmement désagréables. Son but est de les effrayer, elle ne les attaquera pas. Un participant peut tenter **un test de CHA pour l'amadouer**. Un 1 naturel rendra la chauve-souris enragée et elle attaquera le participant. Un résultat entre 02 et 14 n'aura aucun effet. Un résultat entre 15 et 20+ apaisera la chauve-souris qui ira dormir à nouveau au plafond. Un 20 naturel rendra la chauve-souris particulièrement amicale et elle défendra le participant s'il est attaqué dans la grotte par d'autres.

Le danger de la grotte.

Descendre dans la grotte n'est pas chose aisée. Il faut s'aider des imperfections dans les parois et des stalagmites pour ne pas glisser jusqu'en bas. Lors de la descente, les participants doivent réussir un **test de DEX difficulté 5**. Ceux qui échouent glissent, tombent et subissent 1d6 DM de chute. La remontée ne nécessite pas de test.

La chauve-souris géante est frugivore, elle ne mange que des fruits. Elle n'attaquera pas les participants, sauf s'ils l'attaquent en premier.

Chauve-souris géante (NC 2)

FOR -1 DEX +4* CON -1 INT -4 SAG +4* CHA -4

DEF 16 PV 29 Init 18

Attaque +7 DM 1d6+1

11. Le marais

La terre s'arrête et laisse place à une eau noire et nauséabonde. Des arbres fins, tordus, aux racines tentaculaires qui grandissent bien au-dessus des eaux infectes de ce marais, peuplent cet endroit. Des crapauds se reposent sur ces racines et coassent en faisant gonfler leurs joues. Alors qu'au loin, une hutte de branches et de feuilles flotte sur de larges planches en bois.

La hutte contient quelques armoires, des chaises et **une table sur laquelle repose les deux équipements**.

Si cela peut vous aider à visualiser ce marais, sachez que les arbres de la zone sont des palétuviers.

Le marais est un terrain difficile et les déplacements y sont divisés par 2 (10 mètres par action de mouvement au lieu de 20).

Le danger du marais.

Les eaux du marais sont remplies de grosses sangsues avides de sang frais. Lorsque des participants le traversent en marchant dans l'eau, ils doivent réussir un **test de CON difficulté 10**. S'ils échouent, des sangsues se collent à eux et ils subissent 1d6 DM. Les participants peuvent aussi se déplacer sur les racines des arbres. Dans ce cas, ils doivent réussir un **test de DEX difficulté 10**. S'ils échouent, ils glissent, tombent dans l'eau, se font attaquer par des sangsues et subissent également 1d6 DM.

12. La montagne de cercueils

Sur le flanc d'une montagne noire qui déchire les cieux, des cercueils sont suspendus par des cordes fixées à la paroi rocheuse. De sombres nuages tournent autour du pic de la montagne et forment une sorte de vortex surnaturel. Tout autour de la montagne, la terre est morte et aucune plante n'y pousse. Seuls de gros rochers apparaissent ici et là, plantés dans le sol comme s'ils étaient tombés du haut de la montagne.

Chacun des deux équipements est suspendu à la montagne, accroché au bout d'une corde, à environ 5 mètres de hauteur.

Le danger de la montagne de cercueils.

Pour monter récupérer chaque équipement, il faut réussir un **test de DEX difficulté 10** pour escalader la montagne et le décrocher. En cas d'échec, le participant tombe et subit 1d6 DM de chute.

Si un participant à l'idée de décrocher un cercueil, celui-ci va s'écraser en bas de la montagne et s'éclate en mille morceaux. Le cadavre à l'intérieur se réveille et attaque les participants les plus proches de lui.

Zombie humain (NC 1)

FOR +1 DEX -1 CON +1 INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 10 PV 18 (RD 5 sauf armes tranchantes)
Init 8

Attaque +4 DM 1d6+1

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, le zombi est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Lenteur : le zombie ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

13. L'église

Un terrain boueux au milieu duquel s'élève une église. Son clocher s'est effondré sur son toit et la cloche est tombée par terre. Ici et là, des arbres morts et pourrissants sont couchés sur le sol. Quelques oiseaux tournoient dans le ciel sombre et poussent des cris aigus.

Derrière la lourde porte qui sert d'entrée, une longue allée mène à un bassin rempli d'eau. De part et d'autre de cette allée, des bancs d'un bois foncé sont étrangement bien rangés. Derrière le bassin, un escalier permet de monter au clocher effondré. Et collé à l'un des murs, un confessionnal est installé, l'un de ses deux rideaux est fermé, l'autre est ouvert. **Les équipements sont sur les bancs.**

Le bassin est rempli d'eau bénite et celui qui en boit gagne 2d10 PV. Cela ne fonctionne qu'une fois par participant.

Le danger de l'église.

Un prêtre squelette est assis dans le confessionnal, derrière le rideau fermé. Il attend qu'un pénitent vienne se confesser. Si des participants entrent dans l'église et y restent un moment sans rentrer dans le confessionnal, le prêtre dira : *"Personne ne veut donc confesser ses péchés ?"*.

Si un participant rentre dans le confessionnal, le rideau se ferme derrière lui. Puis, une voix inhumaine dit : *"Je t'écoute mon enfant, quels sont tes péchés ?"*. À l'intérieur, le participant peut voir à travers un grillage deux lueurs rouges, vers là où provient la voix. Le prêtre écoute le pénitent et lorsque celui-ci a fini, il fait un **test de CHA**. Sur un **résultat de 01-05**, le prêtre crie : *"Dieu refuse de te pardonner ! Tu dois être puni infecte pécheur !"*. Ensuite, il sort du confessionnal et attaque le participant qui se confessait. Sur un **résultat de 06 à 14**, le prêtre dit : *"Dieu vous pardonne mon enfant. Récitez trois Je vous salue Marie"*. Sur un **résultat de 15-20+**, le prêtre dit : *"Dieu vous pardonne mon enfant. Aller boire l'eau du bassin si ce n'est pas déjà fait"*. **Sur un 20 naturel**, il dit la même phrase que sur un 15-20+, sauf que si un combat entre participants a lieu, il sort du confessionnal et se bat au côté de celui qui a fait 20.

Le prêtre est un grand squelette portant une soutane noire et un col blanc. Ses yeux vides abritent deux lumières rouges.

Le prêtre (NC 2)

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT 0 SAG -2 CHA -2

DEF 16 PV 29 (RD 5 sauf armes contondantes)
Init 12

Attaque +4 DM 1d6+3

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, le prêtre est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

14. La prison

Un grillage surmonté de barbelés ensanglantés entoure un grand bâtiment maussade. Les barreaux aux fenêtres laissent comprendre que c'est une prison. Le ciel est sombre et une pluie glacée martèle la cour derrière le grillage. Plus loin, se fait entendre le bruit de portes métalliques qui claquent à un rythme régulier. Et entre les claquements, les aboiements d'un chien qui hurle à la mort traversent les murs de la prison.

Après avoir passé le grillage, les participants peuvent entrer par une grille métallique. À l'intérieur, un couloir sans fin donne sur des geôles ouvertes. Les murs sont recouverts de sang et des ossements traînent ici et là. **Chaque équipement est dans une geôle, sur un lit métallique.** Il faut faire un **test de SAG difficulté 5** pour trouver chaque équipement.

Une seule geôle est fermée. Derrière les barreaux, un molosse satanique, encore en vie, aboie sans s'arrêter. Le molosse ressemble à un doberman avec des flammes lui sortant des yeux ainsi que de la bouche lorsqu'il aboie. Les participants trouvent cette geôle facilement en suivant les aboiements du chien. Ils peuvent ouvrir la porte sans clef, il suffit de tourner la poignée.

Le danger de la prison.

Pour entrer dans la prison, il faut escalader le grillage barbelé. Pour ne pas se blesser sur les barbelés, il faut réussir un **test de DEX difficulté**

10. En cas d'échec, le participant subit 1d6 DM. Il n'y a pas de test à faire pour sortir de la prison.

Le molosse satanique est affamé, il essaiera de tuer et manger quelqu'un. S'il est libéré, tous ceux présents dans la zone font un **test de CHA** (même ceux hors de la prison, le molosse a bon flair). Celui qui fait le résultat le plus faible devient la cible du molosse qui se précipite vers lui. Toutefois, si quelqu'un fait un 20 naturel, le molosse devient son compagnon et lui obéit. Il est possible d'apaiser le molosse en lui donnant de la nourriture, il veut juste manger après tout.

Le molosse satanique (NC 3)

FOR +3* DEX +0 CON +3* INT -2 SAG +2 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 11

Morsure +4 DM 1d6 (+1d6 de feu)

15. L'asile

Derrière des clôtures tombées par terre se dresse un vieux bâtiment abandonné. Des meubles cassés ont été jetés par les vitres brisées dont les éclats de verre tapissent désormais le sol. La porte qui sert d'entrée a été déchaussée de ses gonds et repose sur un mur. Un écriteau suspendu au-dessus de l'entrée par une chaîne rouillée indique : "*Asile d'aliénés*".

L'entrée donne sur un accueil avec des meubles renversés et des traces noires sur les murs indiquant que des débuts d'incendie n'ont pas été concluants. De l'accueil, les participants peuvent emprunter deux portes : l'une donne sur le réfectoire, l'autre sur les chambres.

La porte du réfectoire donne sur une salle étroite et peu éclairée. Une vingtaine d'humains aux nombreuses cicatrices se tiennent debout dans la salle. Ils sont immobiles, ont les yeux crevés et respirent faiblement. Au milieu d'eux se trouve **une table. Sur cette table reposent les deux équipements.**

La porte des chambres donne sur un couloir avec de nombreuses cellules. Ces cellules sont toutes identiques. Ce sont des pièces aux murs capitonnés comprenant un unique lit avec des sangles d'attaches en cuir. Parfois, on y trouve des camisoles de force déchirées. Si un participant se retrouve d'une manière ou d'une

autre attaché à un lit, il peut s'en libérer avec, au choix, **un test de DEX ou de FOR difficulté 12.**

De nombreux fauteuils roulants sont entassés dans le couloir des chambres ; ils peuvent encore fonctionner. Un participant qui utilise un fauteuil roulant peut charger. Le fauteuil roulant ne peut être utilisé que sur des terrains plats.

Charger (L) : À fauteuil roulant, un participant peut effectuer un déplacement de 40 m en ligne droite, et une attaque placée au moment de son choix. Il doit parcourir au moins 10 m avant d'attaquer. L'attaque ne peut être réalisée qu'avec une arme au corps à corps à une main. Le joueur lance son test d'attaque et si l'attaque touche, il ajoute +1d6 aux DM. Un participant situé sur la trajectoire de la charge doit réussir un test de FOR difficulté 15 ou être contraint de céder le passage en subissant 1d6 DM. Si elle réussit ce test, la charge est bloquée.

Le danger de l'asile.

Les humains du réfectoire se trouvent sur le passage pour accéder aux équipements. S'ils sont touchés par quelque chose, ils essaient d'attaquer cette chose à coup de griffes et de dents, tout en restant immobile. Ces créatures ne bougent pas et ne frappent que ceux qui les touchent. Si un participant veut les tuer, il se fait automatiquement attaquer en retour de chacune de ces attaques.

Un participant qui souhaite récupérer les équipements doit zigzaguer entre les créatures sans les toucher. Il doit réussir, au choix, **un test de DEX ou de SAG** (pour trouver le meilleur chemin) **difficulté 10.** S'il échoue, il est frappé par une créature et perd 1d6 DM. Dans tous les cas, il accède à la table et peut récupérer les équipements. Il peut faire le chemin du retour sans refaire de test.

Les humains du réfectoire (NC 0)

FOR 0 DEX 0 CON 0 INT -4 SAG -4 CHA -4

DEF 10 PV 6 Init 0

Attaque +2 DM 1d6

16. L'école

Un mur de pierre quadrille toute la zone. Il n'est pas très haut et peut être facilement enjambé. Derrière, il y a un bâtiment tout en longueur avec des dessins d'enfants accrochés aux vitres ; c'est une école. Entre le bâtiment et le mur se tient la cour de l'école. Il y a quelques jeux, dont une marelle, qui ont été dessinés sur le sol à l'aide d'une craie blanche.

L'école n'est pas très grande et il y a une seule salle de cours. La porte est ouverte et la sonnerie retentit à l'arrivée des participants.

La salle est composée de 3 rangs, chaque rang contient 5 tables individuelles (15 places). Derrière chaque table, il y a une chaise inconfortable. Au fond de la salle, il y a un tableau vert. Le maître est en train d'écrire les consignes de la dictée sur le tableau. Il écrit lentement et fait grincer la craie. **Le maître a les deux équipements en sa possession.**

Le danger de l'école.

Dans la salle de cours, il y a le maître (ou la maîtresse, au choix). Celui-ci est habillé d'un pantalon en toile serré par une ceinture en cuir ainsi que d'une chemise à carreaux rentrée dans son pantalon. Le visage du maître est recouvert de cicatrices. Il a un trou dans sa joue à travers lequel on peut voir ses dents. L'un de ses yeux se déchausse régulièrement et il le remet en faisant claquer sa langue. Et parfois, de gros cafards sortent de ses oreilles et il les attrape pour les manger.

Lorsque les participants arrivent dans la salle, le maître leur dit de s'asseoir car la dictée va commencer. Lorsque chacun est assis, il leur distribue une feuille et un crayon et commence la dictée. Si quelqu'un ne veut pas s'asseoir, il lui crie dessus ; s'il n'obéit toujours pas, il l'attaque avec sa ceinture. Après la dictée, le maître corrige les copies et chaque participant doit **faire un test d'INT.** Le résultat correspond à la note sur 20. Par exemple, si un participant fait un résultat de 18, le maître lui rend sa copie avec une note de 18/20.

Celui qui a la meilleure note gagne l'équipement de son choix (un seul). Celui qui a la seconde meilleure note gagne l'équipement qui n'a pas été choisi par le premier. S'il n'y a qu'un

participant, il gagne les deux équipements, sauf s'il fait un 1 naturel.

Si quelqu'un fait un 1 naturel, le maître lui distribue sa copie en dernier. Au moment où il lui tend sa copie, il en profite pour l'attaquer après avoir crié : *"Je n'ai jamais vu un élève aussi mauvais, tu mérites une punition exemplaire !"*.

Le maître de l'école (NC 1)

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT +2 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 10

Ceinture, poing ou règle +4 DM 1d6+3

Charge (L) : Le maître parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque, lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, la victime doit faire un test opposé de FOR ou être Renversée. Dans ce cas, le maître piétine sa victime et les DM sont doublés.

17. La forêt des croix

Une colline à l'aspect funeste sur laquelle des centaines de croix sont fermement plantées dans le sol. Elles forment une sorte de forêt artificielle à la mémoire des morts. Un bruit régulier s'échappe de l'intérieur de cette forêt de croix. Un bruit sourd et court ; il ne dure qu'un instant et se répète toutes les trois secondes. **Les deux équipements sont au centre de la forêt**, au pied de la plus grande des croix.

Plus les participants s'enfoncent dans la forêt de croix, plus le bruit devient fort.

Sous chaque croix est enterré un cercueil, la pelle peut donc être utilisée dans cette zone.

Le danger de la forêt de croix.

La forêt est habitée par le gardien des croix. Un homme d'au moins deux mètres de haut, au dos voûté, habillé de vieux vêtements sales et déchirés, et qui avance lourdement en laissant traîner sur le sol une masse gigantesque. Il se dirige vers les croix qui commencent à se déraciner et les enfonce plus profondément en frappant dessus avec sa masse.

Un **test de SAG difficulté 12** permet de voir le gardien frapper le sommet d'une croix.

Le gardien des croix n'attaque pas les participants sauf s'ils osent déranger la tranquillité des mots en se battant les uns contre les autres. Si des participants se battent, le gardien attaque celui qui a attaqué en premier. S'ils arrêtent de se battre, le gardien arrête aussi.

Le gardien considère le squelette invoqué via la trompe ou les participants portant l'armure de peau de zombie comme des morts. Si un mort est présent à l'intérieur de la forêt, le gardien se dirige vers lui, le saisit et dit d'une voix rauque : *"Les morts restent sous terre"*. Il faut réussir, au choix, **un test de FOR ou de DEX difficulté 14** pour se libérer de l'emprise du gardien. Si c'est un échec, le gardien traîne sa prise jusqu'à une fosse fraîchement creusée et la jette dedans. Puis, il commence à l'enterrer en poussant de la terre avec ses grosses mains. S'il enterre un squelette, celui-ci meurt rapidement. S'il enterre un participant, celui-ci subit 1d6 DM d'asphyxie par tour et chaque tour, il peut se libérer de la tombe en réussissant, au choix, **un test de FOR ou de DEX difficulté 12**. La difficulté du test pour se déterrer augmente de +2 par tour car il y a de plus en plus de terre.

Le gardien des croix (NC 2)

FOR +6 DEX +1 CON +6 INT -2 SAG -2 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 12

Masse +8 DM 2d6

18. Le champ de citrouilles

À perte de vue s'étend un champ de citrouilles de toutes tailles et de toutes formes. Des sentiers permettent de se déplacer aisément entre les lignes orangées. Au centre du champ, des citrouilles grosses comme des bottes de foin ont été vidées et sculptées en forme de visage grimaçant. À l'intérieur d'elles, des bougies sont allumées et éclairent d'une teinte sinistre les alentours. **Les deux équipements sont sur le sol, à côté des grosses citrouilles sculptées.**

Le danger du champ de citrouilles.

Le champ est surveillé par un épouvantail avec en guise de tête une citrouille sculptée et tenant une fourche. Lorsque les participants se rapprochent des grosses citrouilles au milieu du

champ, ils doivent faire un **test de Discrétion (DEX) difficulté 10**. Ceux qui échouent se font repérer par l'épouvantail. Ce dernier va se précipiter sur eux et les attaquer. Il commence par attaquer celui qui a fait le résultat le plus faible à son test de Discrétion. L'épouvantail change de cible après chaque coup réussi, sauf s'il se bat contre un seul participant.

Les participants qui entrent dans le champ et réussissent un **test de SAG difficulté 12** voient l'épouvantail, immobile, perdu entre les citrouilles.

Si l'épouvantail est tué, il laisse tomber, en plus de sa fourche, une portion de graines de citrouilles enchantées (1 utilisation). Lorsqu'elles sont mangées, elles rendent 1d8 PV.

L'épouvantail (NC 1)

FOR +0 DEX +0 CON +3 INT -2 SAG +2 CHA -2

DEF 14 PV 12 Init 12

Fourche +2 DM 1d6

19. Le cimetière des corbeaux

Un vaste et ancien cimetière plongé dans un brouillard à couper au couteau. Les tombes sont si vieilles que les noms autrefois gravés sur les stèles ont été effacés par le temps. Ces monuments aux morts forment un dédale de pierres humides. Nulle âme vivante ne demeure en ce lieu, à l'exception des corbeaux, perchés au-delà du brouillard, qui croassent d'un air sinistre.

Les deux équipements sont au milieu du cimetière, posés sur un autel fait à partir de trois pierres tombales posées les unes sur les autres.

À cause du brouillard et des corbeaux, tous les tests de SAG pour voir et entendre ont un malus de -5. Le brouillard n'est toutefois pas assez épais pour qu'un participant se perde dans la zone.

Le danger du cimetière des corbeaux.

Au-dessus de l'autel, il y a une plaque de marbre, mise bien en évidence pour que les participants la voient. Sur cette plaque, un

message est écrit : *“Qui prend doit donner. Ou gare à ses yeux. Car les gardiens freux. Iront les frapper”*.

Pour prendre un équipement sans se faire attaquer par une nuée de corbeaux freux, il faut faire un échange et mettre quelque chose d'autre sur l'autel. Cela peut être un autre équipement, le corps sans vie d'un participant, ou bien, pour les plus téméraires, un morceau de leurs propres corps. Il faut que la chose donnée en échange ait un minimum de valeur ; cela ne marche pas si les participants se contentent de mettre des morceaux de pierre ou des branches d'arbres.

Si un participant prend un équipement et, dans l'instant qui suit, ne donne rien en échange, une nuée de corbeaux traverse le brouillard pour aller lui piquer les yeux. Si ce dernier échoue un **test de DEX difficulté 10**, il subit 1d6 DM. De plus, les corbeaux ayant visé les yeux, il a un malus de -2 aux tests d'attaques, à la DEF, et aux tests de SAG pour voir, et ce, jusqu'à la fin de la partie.

Les corbeaux attaquent une fois par équipement dérobé sans échange. Si c'est le même participant qui prend les deux équipements, il subit les attaques de deux nuées de corbeaux et doit faire deux tests de DEX difficulté 10. S'il échoue aux deux tests, le malus permanent se cumule et passe à -4.

20. Le château

Un gigantesque et majestueux château, avec ses nombreuses tours, son pont levis abaissé et son jardin défraîchi dont les arbustes devenus trop grands prennent des aspects inquiétants. Un léger brouillard s'élève de la douve du château.

Le pont levis donne sur une magnifique porte en bois qui s'ouvre difficilement. Derrière la porte se tient une salle immense. Son sol est recouvert de tapis poussiéreux, ses murs sont habillés par des tableaux luxueux, et au fond, un trône s'élève sur une petite estrade. **Les équipements sont posés près du trône.** Des toiles d'araignées sont disséminées un peu partout. Pas de simples petites toiles, mais de grosses toiles, avec des fils aussi épais que des cordes. Les toiles vont d'un mur à l'autre, du plafond jusqu'au sol.

Le château est grand, il y a de nombreux couloirs et d'innombrables pièces dont des chambres, une cuisine et les points de vue des tours. Toutefois, à part pour s'y cacher, elles ne sont pas vraiment intéressantes et ne contiennent que des meubles vraiment basiques.

Dans les coins sombres de la pièce principale sont cachés des araignées aussi grandes qu'un chien adulte. Il faut réussir **un test de SAG difficulté 10** pour les voir, immobile, à l'affût.

La douve est remplie d'eau. Un crocodile barbote dans l'eau mais n'attaque que pour se défendre, s'il est attaqué. Pour remonter de la douve, il faut réussir un **test de DEX difficulté 5**.

Le danger du château.

Des araignées géantes sont cachées dans les coins sombres de la salle principale du château. Elles attendent que quelqu'un soit saisi dans leurs toiles. Pour passer de l'entrée du château jusqu'au trône, là où les équipements sont, il faut **réussir un test de DEX difficulté 10**. En cas d'échec, le participant tombe dans une toile qu'il n'avait pas vue et une araignée se précipite pour l'attaquer.

Lorsque l'araignée approche d'un participant piégé, elle ralentie et l'examine de tous ses yeux. À ce moment, le participant peut tenter de l'amadouer et la faire partir en réussissant **un test de CHA difficulté 15** ; si c'est un 20 naturel, l'araignée le suit et obéit à ses ordres. Si le participant lui donne à manger, l'araignée s'en

va. Dans les cas contraires, l'araignée attaque avec l'initiative.

Un participant piégé dans une toile peut essayer de s'extirper en réussissant **un test de FOR difficulté 10** (un test par tour de combat).

Il y a d'innombrables araignées mais un participant ne peut être attaqué que par une araignée.

Araignée géante (NC 1)

FOR +1 DEX +4* CON +1* INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 12 Init 19

Attaque +4 DM 1d4+1

Il y a un crocodile dans la douve mais celui-ci attaque uniquement s'il est attaqué, pour se protéger. En réalité, ce crocodile est très affectueux. Si quelqu'un tombe dans la douve, il pourrait même aller à sa rencontre pour recevoir quelques caresses ! Si un participant lui fait des caresses, il fait un test de CHA : sur un 1 naturel, il se fait attaquer en retour, sur un 20 naturel, le crocodile se prend d'affection, le suit dans toutes les zones et lui obéit.

Crocodile (NC 2)

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 15

Morsure +4 DM 1d6+3