

Battle Royale Fantasy

En quelques mots...

Ce battle royale a été créé et testé 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 débudent 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 à 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.

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 loins 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 d'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

- 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 amicale. 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. **Vivélame 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 au 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 debouts, 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. Un cogue précisément, avec sa voile carré 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 tanguera 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 désarmées, le PJ peut les prendre comme un objet et s'en servir comme un piège en les déposant sur le sol plus tard.

Chasse-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 chasse-trappe non camouflée, il faut réussir un test de SAG difficulté 5 et lorsqu'elle est camouflée, la difficulté passe à 15. Effet des chasse-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 suivante, 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 cotés. 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'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 parsement 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 par 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 manoeuvre 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 **faud réussir un test d'INT difficulté 10** pour réussir la **manoeuvre 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 manoeuvre 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 larger 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 une rayon de 3 m autour de la zone d'impact. Un test de DEX difficulté 12 permet aux victimes de diviser les DM

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 pillules 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

Exemple d'une partie

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

- ① Carmen : arbalète légère + potion de foudre
- ② Bastien : Arc long + bouclier doré (+2 DEF)
- ③ Affreuse : Masse d'armes (DM 1d6) + sacoche
- ④ SiPas : Hache d'acier 2 mains (DM 2d6) + gaine ^{café}
- ⑤ Ovi : Canne de marche (DM 1d4) + poison rapide
- ⑥ Judas : Baguette bleue + canne à pêche
- ⑦ Lydia : Rapier (DM 1d6) + menottes
- ⑧ Reingard : Arbalète lourde (DM 3d4) + corde

Caractéristiques +1
DEF 11 PV 20 Init -12
Attaques +4

Voici un exemple de carte pour le meneur de jeu – pardonnez la qualité du scan et la faute d'accord en genre cachée quelque part, 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.

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	7 ③	3	20 ⑥
18/8 12 ⑦	17/13 5	8/7 3	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

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 3.

2 ⑤	7 ③	3	20 ⑥
18/8 12 ⑦	17/13 5	8/7 3 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.

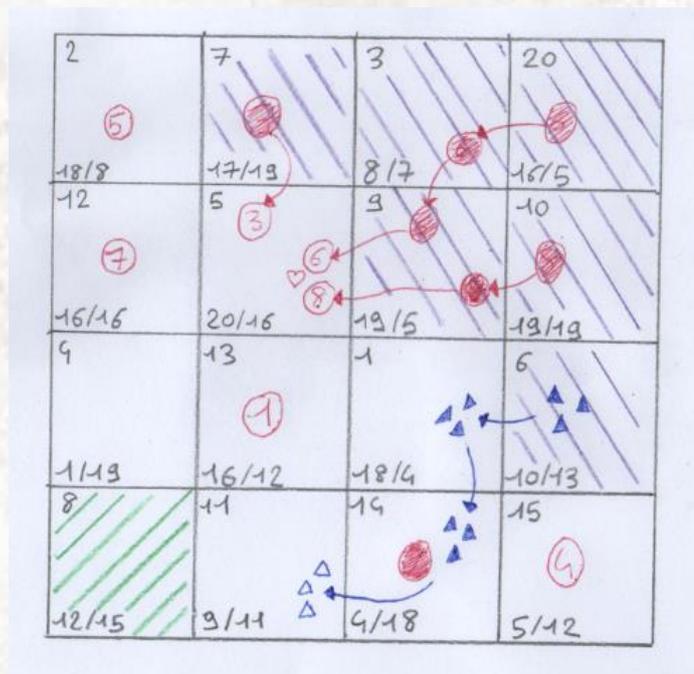
2 ⑤	7 ③	3	20 ⑥
18/8 12 ⑦	17/13 5	8/7 3	16/5 10 ⑧
16/16 9	20/16 13 ①	19/5 1	19/19 6 △△ △
11/13 8	16/12 11	18/4 19 ②	10/13 15 ④
12/15	9/11	4/18	5/12

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 coté; son ancien emplacement a été rempli pour éviter une confusion.

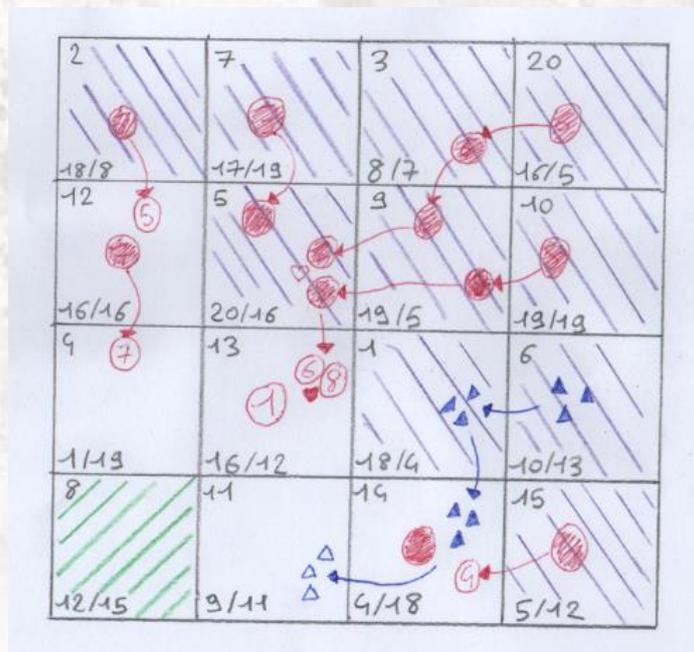
Tour 4.



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.

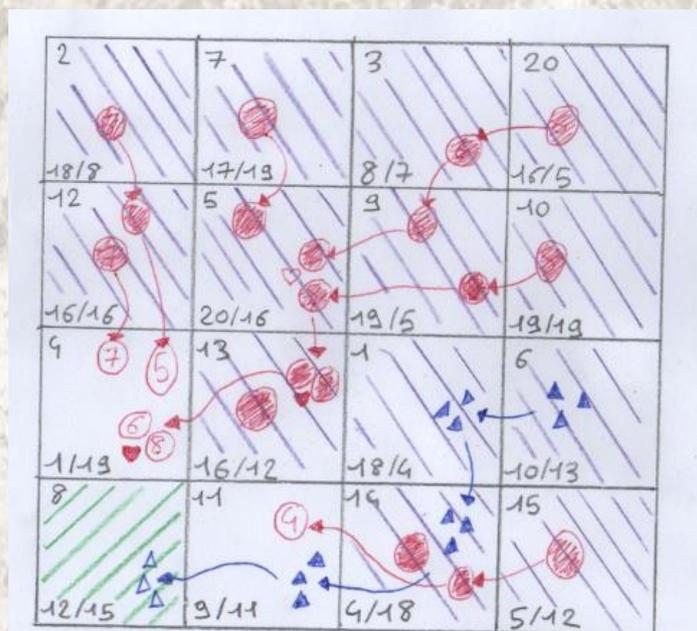
Tour 5.



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.

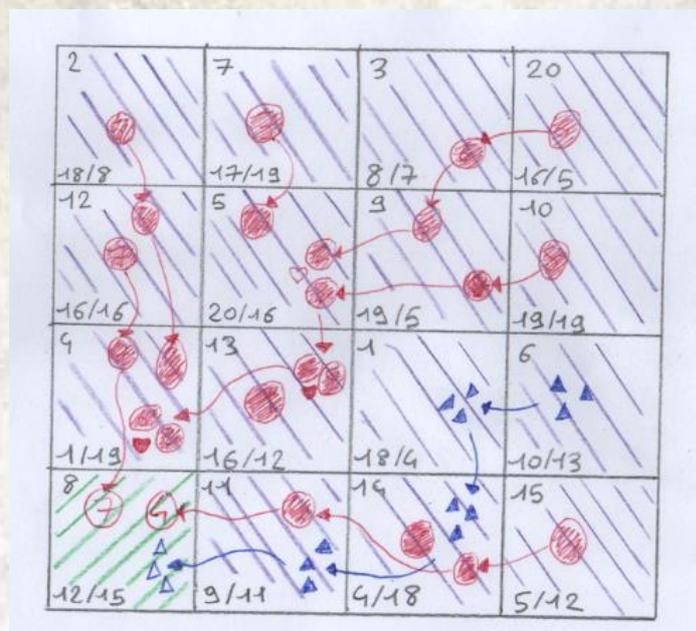
Tour 6.



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 !