

*SCENARIO DU 23 NOVEMBRE 2012*  
*MISE A JOUR DU 20 JANVIER 2013*



***THE PRISONER***

## **1 CALENDRIER – MISE A JOUR**

Jour N°	1	2	3	4	5	6	7
N°2	Elbereth	Lorivade	Dinin	Thargélion	Thargélion	Thargélion	Valentin
Epreuve spéciale	L'arrivée	Sans	Sans	Le général	Le général	Le général	Préparation élections

Jour N°	8	9	10	11	12	13	14
N°2	Gilbreth	Gilbreth	Joueur	Eiji	Chayrog	Chayrog	Chayrog
Epreuve spéciale	Liberté pour tous	Liberté pour tous	Liberté pour tous	Sans	Le retour ou pas	Le retour ou pas	Le retour ou pas

Jour N°	15	16	17	18	19	20	21
N°2	Chayrog	Gurney	Gurney	Gurney	Monstres	Dinin	Dinin
Epreuve spéciale	Le retour ou pas	Préparatif carnaval	Préparatif carnaval	Préparatif carnaval	Danse de mort	Il était une fois	Il était une fois

Jour N°	22	23	24	25			
N°2	Dinin	Dinin	Dinin	Snowl – <b>Le Juge</b>			
Epreuve spéciale	Il était une fois	Il était une fois	Il était une fois	Il était une fois / Le dénouement			

## **2 LA FORET – LES ECHECS – RUNNING – CONCOURS D'ART – LES GROTTES – LE CIMETIERE**

R.A.S.

## **3 INFORMATIONS SPECIALES DU N°6 AU N°12**

Le N°6 explique au N°12 le teneur de l'avant dernière épreuve – Il y a participé mais a échoué. Il indique que si les PJ acquièrent XXX PDI ils finiront par trop agacer le N°2 qui les attirera dans une confrontation finale afin de les mettre définitivement au pas.

Le N°6 a participé par le passé mais a échoué.

Le N°6 indique aussi que passer chaque nuit dans les grottes peut finir par attirer des visites du Rodeur.

## **4 LE BATEAU**

Pas de mise à jour particulière hormis que maintenant les 150 PDI/bouée sont à partager entre tous les passagers du bateau.

## **5 LE KOSHO**

Changement des règles de combat du kosho :

Combat classique sans magie ou on joue initiative/touché/dégâts – Nouvelles caractéristiques des adversaires :

### **Facile – N° 65 - Viktor Guerrier Niveau 8- 80 points d'individualisme**

**Niveau : 8**                      **Points de vie : 70**                      **Classe d'armure : 9**  
**TAC0 : 12**

### **Moyen – N° 121 - Ab'el Kadir Barbare Niveau 11- 110 points d'individualisme**

**Niveau : 11**                      **Points de vie : 90**                      **Classe d'armure : 6**  
**TAC0 : 7**

### **Difficile – N° 16 - Pénélope Moinesse Niveau 13- 130 points d'individualisme**

**Niveau : 13**                      **Points de vie : 138**                      **Classe d'armure : 0**  
**TAC0 : 5**

### **Champion – N°6- 180 points d'individualisme**

**Niveau : 18**                      **Points de vie : 200**                      **Classe d'armure : 6**  
**TAC0 : 0**

## **6 DUEL AU SOLEIL**

Combats à *deux contre un* autorisés maintenant.

## **7 LIBERTE POUR TOUS**

Cette épreuve des élections est complétée comme suit :

Il faut essayer d'impliquer les PJ à se présenter candidats :

- Si personne ne se présente le N°2 ne changera pas et donc aucune chance d'aboutir à l'épreuve finale.

On tire aux dés qui sera élu parmi les candidats :

- Une fois élu N°2 le PJ va commencer de perdre 25% de ses PDI par heure.
- Il lui faut une heure pour comprendre comment s'enfuir seul.
- Il faut quatre heures au N°2 pour comprendre les différents mécanismes permettant de libérer ses compagnons.
- Donc soit il s'échappe, soit il permet aux autres membres du groupe de partir mais dans ce cas il devient N°2 à part entière.

Si personne ne s'enfuit les PJ se retrouveront dans leur lit au lendemain matin.

Les PJ qui se sont enfuis se retrouveront au Village selon un moyen improvisé par les Maîtres :

- S'ils cherchent dans une boule de cristal, ils se retrouvent au Village dès qu'ils le voient.
- Ils s'endorment et se retrouvent au Village au matin...

## **8 LE RETOUR**

Epreuve à faire jouer uniquement si aucun PJ ne s'est évadé dans *Liberté pour tous*. Conditions de retour au Village identiques.

## **9 DANSE DE MORT**

Les PJ choisissent leur déguisement mais tous sont uniques.

## **10 LES DUREES DES EPREUVES**

Le Concours d'Art dure désormais une journée au lieu de deux.