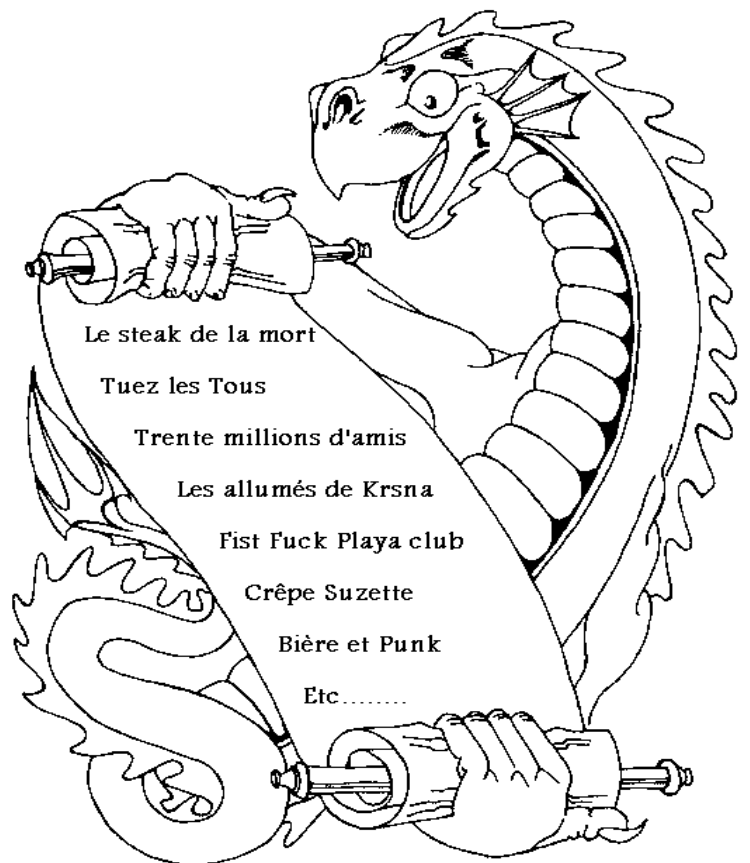




Jonas - 96

HOWLALA



HOU LALA

SOMMAIRE

Listes des épreuves pour DM.....	Page 01
Résumé épreuve (joueurs).....	Page 02
Descriptif joueurs.....	Page 03
Descriptif DM.....	Page 04
Récompense par épreuve.....	Page 05
Descriptif de l'hôtel.....	Page 06
La roue du Bonheur.....	Page 07
Les Iroquois aux cheveux verts.....	Page 08
Tuez les tous Niveau 1.....	Page 09
Tuez les tous Niveau 2.....	Page 10
Trente millions d'amis.....	Page 11
Les allumés de Krsna.....	Page 12
Sur les sentiers de la gloire.....	Page 13
Il y a dans le ciel des milliers d'abeilles.....	Page 14
Les fantastiques aventures de M. Mac Donald au pays des merveilles.....	Page 15
Lapin Billy s'en va en guerre.....	Page 16
Tuez les tous Niveau 3.....	Page 17
PNJ Groupe N°1.....	Page 18
Louison BOBET for ever.....	Page 19
Le manège enchanté.....	Page 20
Des barbelés sur la prairie.....	Page 21
Fist Fuck Playa Club.....	Page 22
Le steak de la mort.....	Page 23
Massacré à coups de fourchette.....	Page 24
Crêpe Suzette.....	Page 25
Déchets divers.....	Page 26
Marcel est amnésique.....	Page 27
Tuez les tous Niveau 4.....	Page 28
PNJ Groupe N°2.....	Page 29
Bière et Punk.....	Page 30
Le crapaud et la princesse.....	Page 31
Les blobs attaquent la plage.....	Page 33
Spock around the clock.....	Page 34
Tuez les tous Godzilla.....	Page 35
Houlala j'ai mal.....	Page 36

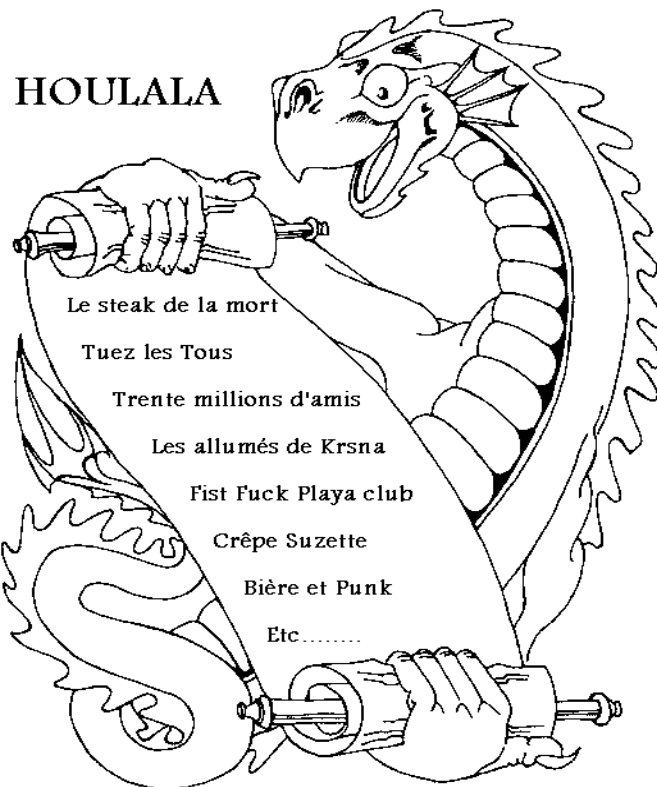
#OULALA

Liste des épreuves

Épreuve	Description sommaire	Accessibles aux PJ seuls	Accessibles aux groupes	Nombre de points minimum	Durée (heures)	Gain de points	Perte de points
Les Iroquois aux cheveux verts	Affronter au sommet d'une colline une armée infinie de goblin pendant 1 tour	OUI	NON	0	2 heures	Variable	1000
Tuez les tous Niveau 1	Combat en tête à tête contre différents monstres	OUI	NON	0	1 heure	100	100
Tuez les tous Niveau 2	Combat en tête à tête contre différents monstres	OUI	NON	0	1 heure	300	300
Trente millions d'amis	Une jeune fille est enfermée dans une cage au centre de l'arène. La cage est gardée par 4 Trolls	OUI	NON	0	2 heures	600	400
Les allumés de Krsna	Faire cuire un œuf de dragon, temps de cuisson à surveiller !!!	OUI	NON	0	2 heures	800	400
Sur les sentiers de la gloire	Corrida, affronter un taureau dans les arènes	OUI	NON	0	2 heures	800	300
Il y a dans le ciel des milliers d'abeilles	Récupérer un objet au sein d'une sphère infestée d'insectes	OUI	NON	0	3 heures	900	300
Les fantastiques aventures de M. Mac Donald au pays	Affronter une mort après un repas (cf. le sens de la vie)	OUI	NON	0	3 heures	900	400
Lapin Billy s'en va en guerre	Passer une nuit dans une clairière	OUI	NON	0	3 heures	1000	300 + 2 h.
Tuez les tous Niveau 3	Combat en tête à tête contre différents monstres	OUI	NON	0	2 heures	1000	500
Louison BOBET forever	Tuer son double ou changer d'alignement	OUI	NON	0	3 heures	1000	500
Le manège enchanté	Traverser une série de piège type "Indiana Jones" en un temps restreint. Des yeux magiques retransmettent le spectacle	OUI	NON	0	3 heures	1100	400

Épreuve	Description sommaire	Accessibles aux PJ seuls	Accessibles aux groupes	Nombre de points minimum	Durée (heures)	Gain de points	Perte de points
Des barbelés sur la prairie	Copuler avec une superbe succube au centre de l'arène	OUI	NON	0	2 heures	1200	200
Fist Fuck Playa Club	Chevaucher un dauphin dans un parcours d'obstacles	OUI	NON	0	2 heures	1200	300
Le steak de la mort	Épreuve ou le PJ bénéficie d'importants pouvoirs sur le déroulement du temps dans un cimetière.	OUI	NON	0	3 heures	1200	300
Massacré à coups de fourchette	Affronter une pluie de mammoths	OUI	NON	0	3 heures	1200	300
Crêpe Suzette	Tous les sorts de Bigby sont lancés at will dans la pièce. Le PJ doit récupérer un objet pour se retrouver dehors	OUI	NON	0	3 heures	1500	400
Déchets divers	Affronter son double (Cf. miroir d'opposition) sur un pont et le faire tomber dans la fosse septique des arènes	OUI	NON	0	4 heures	1500	300
Marcel est amnésique	Résoudre une succession d'énigmes pour gagner l'épreuve	OUI	NON	0	3 x 2h.	2000	0
Tuez les tous Niveau 4	Combat contre différents monstres	OUI	OUI	0	3 heures	2000	800 / pj
Bière et Punk	Récupérer un drapeau au sommet d'un mât gardé par des barbares dans une bulle anti magie	OUI	OUI	0	5 heures	5000	1000 / pj
Le crapaud et la princesse	Pyramide ou l'on doit ouvrir le sarcophage en son sommet	NON	OUI	3000	5 heures	5000	1000 / pj
Les blobs attaquent la plage	Prendre un château de sable d'assaut	NON	OUI	5000	5 heures	5000	1000 / pj
Spock around the clock	Combat sur un échiquier avec déplacement des pièces selon les règles des échecs	NON	OUI	4000	5 heures	6000	1000 / pj
Tuez les tous Godzilla	Affronter un monstre type "Godzilla" dans l'arène	OUI	OUI	0	5 heures	10000	500 / pj

Épreuve	Description sommaire	Accessibles aux PJ seuls	Accessibles aux groupes	Nombre de points minimum	Durée (heures)	Gain de points	Perte de points
Houlala j'ai mal	Tous les PJ se retrouvent au sein de l'arène. Le survivant remporte l'épreuve	NON	OUI	5000	6 heures	Variable	Variable



HOU-LALA - Liste des Epreuves - Joueurs

Epreuve	Perso Seul	Groupe	Points minimum	Durée	Gain de points	Perte de points
Les Iroquois aux cheveux verts	OUI	NON	0	2 heures	Variable	1000
Tuez les tous Niveau 1	OUI	NON	0	1 heure	100	100
Tuez les tous Niveau 2	OUI	NON	0	1 heure	300	300
Trente millions d'amis	OUI	NON	0	2 heures	600	400
Les allumés de Krsna	OUI	NON	0	2 heures	800	400
Sur les sentiers de la gloire	OUI	NON	0	2 heures	800	300
Il y a dans le ciel des milliers d'abeilles	OUI	NON	0	3 heures	900	300
Les fantastiques aventures de M. Mac Donald au pays des merveilles	OUI	NON	0	3 heures	900	400
Lapin Billy s'en va en guerre	OUI	NON	0	3 heures	1000	300 + 2 h.
Tuez les tous Niveau 3	OUI	NON	0	2 heures	1000	500
Louison BOBET for ever	OUI	NON	0	3 heures	1000	500
Le manège enchanté	OUI	NON	0	3 heures	1100	400
Des barbelés sur la prairie	OUI	NON	0	2 heures	1200	200
Fist Fuck Playa Club	OUI	NON	0	2 heures	1200	300
Le steak de la mort	OUI	NON	0	3 heures	1200	300
Massacré à coups de fourchette	OUI	NON	0	3 heures	1200	300
Crêpe Suzette	OUI	NON	0	3 heures	1500	400
Déchets divers	OUI	NON	0	4 heures	1500	300
Marcel est amnésique	OUI	NON	0	3 x 2h.	2000	0
Tuez les tous Niveau 4	OUI	OUI	0	3 heures	2000	800 / pj
Bière et Punk	OUI	OUI	0	5 heures	5000	1000 / pj
Le crapaud et la princesse	NON	OUI	3000	5 heures	5000	1000 / pj
Les blobs attaquent la plage	NON	OUI	5000	5 heures	5000	1000 / pj
Spock around the clock	NON	OUI	4000	5 heures	6000	1000 / pj
Tuez les tous Godzilla	OUI	OUI	0	5 heures	10000	500 / pj
Houlala j'ai mal	NON	OUI	5000	6 heures	Variable	Variable

HOU-LALA

Descriptif général - Informations joueurs

Le scénario commence au **restaurant des milles portes/mille plans**. (cf. Mac Do au pays des merveilles)

L'arène est située au cœur d'un **volcan**.

Les spectateurs sont très nombreux, on y trouve toutes les races y compris des personnages joueurs puissants (Snowl...) ainsi que des créatures divines et des puissances d'autres plans (princes démon...)

Un hôtel situé sous la terre dans l'arène permet d'accueillir les participants au concours (voir descriptif)

On accède aux épreuves par des **portes** disposées dans l'arène.

Chaque épreuve apporte des points (ou en fait perdre). Le PJ qui a le plus de points remporte le prix.

Pour chaque épreuve sont définis : les points gagnés en cas de réussite, les points perdus en cas d'échec.

Lorsqu'un PJ meurt au cours d'une épreuve, il perd les points prévus et se retrouve dans l'arène, à l'extérieur de l'épreuve dans **l'état physique et mental du round précédant sa mort**.

Mourir constitue le seul moyen de quitter une épreuve en cours de route (sauf épreuve particulière)

Une dague de suicide est remise à chaque participant à leur entrée dans les arènes. La dague a la faculté de tuer systématiquement chaque personnage désireux de se suicider. Un seul coup suffit. Par la seule volonté du PJ, la dague agit en deux segments.

Certaines épreuves sont accessibles uniquement à des PJ seuls, d'autres seulement à des groupes, enfin certaines sont accessibles à des groupes ou à des PJ seuls.

Certaines épreuves ne sont accessibles à condition de posséder un nombre minimal de points que se soit pour un PJ seul ou pour un groupe.

A chaque épreuve est associé un temps en heure (une heure minimum). **Quelque soit le temps passé à réaliser l'épreuve**, le temps reste est fixe (même en cas de mort au premier round).

L'ensemble du concours se déroule sur **72 heures (3 jours) prolongeables**, les temps de révision sont fixés par le DM en fonction de l'importance de la révision.

Il arrive que des **points soient associés à des objets**. Celui qui possède l'objet possède les points.

Une fois le concours démarré, **il est impossible de sortir de l'enceinte de jeu** ou d'appeler un objet par quelque moyen que se soit. Les PJ disposent de **24heures pour se préparer avant le démarrage**

Les PJ devront déterminer **l'argent en poche** avant le commencement de l'aventure.

Les épreuves sont adaptées au niveau des participants **de façon à conserver l'équité**.

Prévoir des promotions pour certaines épreuves (perte de point par exemple). Les promos sont annoncées par le Barde.



HOU-LALA

Descriptif général - Informations DM's

Toute mort pendant le concours mais en dehors d'une épreuve est considérée comme classique.

Punition finale pour aventurier mauvais : tout nettoyer pendant 3 ans (ex points négatifs)

Si une épreuve est perdue, le PJ ou le groupe peuvent la refaire **selon la décision du maître**. Dans ce cas le nombre de points gagné est divisé par deux et le nombre de points perdu est multiplié par deux.

Justifier les temps d'attente des épreuves par les spectateurs (les épreuves se succèdent pour eux)

Une fois l'épreuve terminée, les PJ qui ont réussis se retrouvent à proximité de **la roue du bonheur**, ceux qui ont échoués se retrouvent à **l'infirmerie**.

Prévoir un Barde (Gurney Halleck ???) pour les annonces, publicité...

Les différentes constructions de l'épreuve (ex le pont dans déchets divers) **ne sont pas endommageables** par les PJ

Lorsque le public est particulièrement content d'un PJ, Gain d'un objet avec les HOU-RA d'applaudissement et de félicitation

On peu remettre au début du scénario une amulette ou autre pour booster le niveau des PJ les plus faibles.



HOU-LALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

Épreuve	Récompenses
Les Iroquois aux cheveux verts	3 doses de poison insinuatif 3-18 ou mort
Tuez les tous Niveau 1	Une arme +1 au choix du DM
Tuez les tous Niveau 2	Une cuillère de Murlynd
Trente millions d'amis	Tirage au sort ou au choix du DM
Les allumés de Krsna	Jeune dragon déjà subdué dont le PJ devra s'occupé jusqu'à le fin du concours. Les points ne sont pas associés au dragon. Couleur au choix ou au choix du DM.
Sur les sentiers de la gloire	Tirage au sort ou au choix du DM
Il y a dans le ciel des milliers d'abeilles	Amulette de E'Nezbit ou au choix du DM
Les fantastiques aventures de M. Mac Donald au pays des merveilles	Faux vampirique ou au choix du DM
Lapin Billy s'en va en guerre	Tirage au sort ou au choix du DM
Tuez les tous Niveau 3	Tirage au sort ou au choix du DM
Louison BOBET for ever	Tirage au sort ou au choix du DM
Le manège enchanté	Lame Fouet ou au choix du DM
Des barbelés sur la prairie	Tirage au sort ou au choix du DM
Fist Fuck Playa Club	Tirage au sort ou au choix du DM
Le steak de la mort	La broche sablier de l'épreuve, contient seulement une charge par fonction, ne peut être rechargée ou au choix du DM
Massacré à coups de fourchette	Tirage au sort ou au choix du DM
Crêpe Suzette	Main en cristal qui lance un dès sort de Bigby au niveau 18 une fois par jour ou au choix du DM
Déchets divers	Médaille de propreté perpétuelle ou au choix du DM
Marcel est amnésique	Tirage au sort ou au choix du DM
Tuez les tous Niveau 4	Tirage au sort ou au choix du DM

HOU LALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

Bière et Punk	Tirage au sort ou au choix du DM
Le crapaud et la princesse	Tirage au sort ou au choix du DM
Les blobs attaquent la plage	Tirage au sort ou au choix du DM
Spock around the clock	Tirage au sort ou au choix du DM
Tuez les tous Godzilla	Tirage au sort ou au choix du DM
Houlala j'ai mal	Tirage au sort ou au choix du DM

Le prix Final pour le Vainqueur

*Relique ou trois souhaits divins au choix du PJ
La relique sera construite en fonction du PJ*

Descriptif des objets particuliers

1 - Bourse de Sécurité

Cet objet se présente sous la forme d'une bourse munie d'une boucle de fer permettant de la porter à la ceinture. A chaque tentative de vol, la bourse se met à hurler: "Au secours, Au secours ! On me vole ! Une copèce de (Injures Diverses) me dérobe". La bourse continue à

HOULALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

secours ! On me voie ! Une espee de... (injures diverses) me derobe . La bourse continue a vociferer pendant une heure si son possesseur ne prononce pas le mot de commande. Ses cris s'entendent à plus de 200 mètres. Cet objet possède une autre caractéristique importante: il fait preuve d'une semi-intelligence, ce qui lui permet de parler de son plein grés. Ceci permet bien sur de lui faire énoncer à haute voie les richesses qu'il renferme et il n'a pas son pareil pour compter en quelques secondes le nombre de pièces de monnaie qu'on lui a confié. En outre, si la bourse estime qu'on ne lui confie pas assez de richesses, elle se plaindra: "A quoi bon sert de travailler avec un pauvre type sans un sou !"

2 - Clef d'Ouverture

Quand cette clef d'apparence ordinaire est approchée de la serrure d'une porte ou d'un coffre par exemple, elle prend aussitôt la taille est la forme adéquate de manière à pouvoir rentrer dans la serrure. La clef possède 2 D10 charges quand elle est trouvée. Sur un mot de commande, une charge est dépensée et la clef utilise son pouvoir magique: Il n'y a que 75% de chances qu'elle parvienne à ouvrir la serrure. La clef possède 9 charges.

3 - Médaillon de propreté perpetuelle

On raconte que cet objet à été créé par un puissant magicien elfe en gage d'amour pour une magnifique jeune elfe qui refusait ses avances. L'histoire ne dit pas s'il parvint à la séduire, mais ce médaillon représentait indiscutablement un présent de grande valeur...
Le bijou est en quartz rose, sculpté à l'image d'une fleur à peine éclos. Il est accompagné d'une chaîne en or non magique. Celui ou celle qui porte cet objet n'aura plus jamais besoin de se laver pour être propre et ses habits ne pourront jamais se salir. De plus, un délicat parfum de rose accompagnera partout le porteur du médaillon.
Lorsqu'une personne passe ce médaillon, elle ne devient pas instantanément propre, il faut que le médaillon soit porté au moment des souillures pour qu'il fasse effet. Afin de compenser la relative fragilité du quartz, cet objet possède un puissant enchantement qui le rend indestructible par tout moyen autre que magique.

4 - Lorgnons de RUILIS

Les verres de ces petites lunettes à montures d'or sont faits d'un étrange cristal rose. Leur face convexe est constituée de multiples facettes taillées de manière régulière et parfaite. Toute personne qui regarde un objet magique à travers ces lunettes découvre instantanément les pouvoirs magiques de l'objet qu'il examine (comme le sort niveau 1 de magicien « identification »). Il est à noter que le pouvoir de cet objet ne peut être utilisé que 3 fois par semaine.
« On raconte que ces lorgnons ont appartenu à Ruillis, puissant magicien devenu sénile à force d'explorer les plans inférieurs des Abysses. Presque aveugle, il éprouva un jour le besoin de corriger sa vue et par inadvertance, il conçut ces fantastiques lorgnons, ce qui lui causa plus tard bien des déboires face à deux démons déchaînés car cet objet au pouvoir très utile ne lui permettait en rien d'y voir plus clair...

5 - Lame Fouet

Cette épée est une longue +4 qui a la faculté de se transformer en un fouet de 1,50 mètre de

HOU-LALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

long. Le fouet a la possibilité de s'allonger jusqu'à une longueur de 30 mètres. S'il s'enroule autour d'un élément fixe, le fouet peut hisser son possesseur jusqu'à cet élément (pratique pour escalader les montagnes ou sortir d'un trou).

Domage du fouet 1d8 +4 et capture le membre visé (Attention à la force de l'adversaire)

6 - Amulette de E'Nezbit

C'est une jarre de cristal d'un pouce de haut (2,54cm), montée sur une chaînette en or pour être portée comme une amulette et qui émet une **lumière continue**. C'est une jarre de miel sans fin. Quand le bouchon de cristal est enlevé et renversé, il s'égouttera un miel excellent au rythme de 1d8 dose par heure .

Chaque dose (1d8 par heure) à le même effet qu'un soin mineur (1d4+4). Le porteur peut donc, a condition de manger le miel récupérer entre 1d4+4 et 8d4+32 point de vie par heure.

En cas d'abus le PJ peut être amené à souffrir de diarrhée.

7 - Faux Vampirique

Cette arme d'engence maléfique permet à son porteur de vampiriser l'énergie de ses adversaires.

C'est une faux de guerre +4 - Domage 1d10 +4

Pour chaque blessure effectuée, le porteur régénère la même blessure y compris tous les bonus de l'attaque (ou inférieure s'il est moins blessé).

Sur 18, 19 et 20 naturel, le PJ enlève de plus 2 niveaux d'énergie à sa victime. Il se retrouve à ce moment au maximum de ses points de vie.

8 - Collier de Mauvais goût

Bien que les sages assurent que cet objet est plus correctement appelé Collier de Mauvais Goûter, le nom courant a prévalu. Il apparaît comme étant un collier de nature non spécifiée jusqu'à ce qu'il soit fixé autour du cou de quelq'un. Immédiatement, le collier fait en sorte que la peau du porteur émette une odeur terrible. Tous les personnages et les monstres dans un rayon de 3m autour du porteur sont tellement inconfortés par l'odeur qu'il doivent lancer un Jet de Protection contre le Poison à +2 ou devenir nauséeux et incapables d'attaquer et de se défendre pendant 1-4 rounds. Même si le JP est réussi, ceux situés dans un rayon de 3m souffrent d'une pénalité de -2 à tous les jets d'attaque tant qu'ils restent dans cette aire d'effet.

La vraie valeur de cet objet est révélée quand le porteur est attaqué par un monstre qui mord sa proie. Le collier n'affecte que les créatures vivantes natives du Plan Matériel. Si un monstre correspondant à cette description mord le porteur du Collier de Mauvais Goût, le monstre sera immédiatement victime d'une attaque de nausée (pas de JP) et sera incapable de réattaquer pendant 2-5 rounds (en revanche elle peut fuir à la moitié de sa vitesse normale). Ce monstre ne mordra plus la personne portant le collier, mais les griffes, la queue et les attaques de missiles peuvent être utilisées si l'attaquant le peut.

9 - Le Nid aux œufs d'or de Bottlejohn

HOU-LALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

Cet objet est gros globe en cristal sur lequel une puissante magie neutre peut être détectée. Il est d'habitude trouvé dans le nid d'une harpie ou d'un autre oiseau dangereux de grande taille. Il a été enchanté dans le seul but d'attirer de tels oiseaux pour les faire nidifier là ou leurs œufs pourraient être récupérés pour être vendus. quiconque portant le globe a 25% de chances d'être attaqué par un de ces oiseaux chaque jour dans un donjon ou une contrée sauvage, et une fois par semaine en ville. Cet objet est rare. Il ne peut être identifié que par quelqu'un qui a eu une expérience avec cet objet, ou par le groupe le transportant et subissant des attaques d'oiseaux attirés (7% de chance par attaque - laissez les se poser des questions).

10 - Bracelets de justice

Ces bracelets en or massif est orné de motifs triangulaires imbriqués entre eux pour former une frise et d'une magnifique gemme, un diamant d'une taille parfaite. Ces bracelets permettent de lire les pensées des êtres intelligents (**sort ESP 1x/round**) et de mettre à nu l'âme des gens qui cherchent à se dissimuler (**Vision Réelle 1x/round Cf Gemme**). De plus, **lorsque un individu profère un mensonge**, le diamant du bracelet se met à briller d'une lumière vive (sort Détection des Mensonges).

On raconte que ces objets sont les symboles d'une confrérie de Paladins, qui lorsqu'ils atteignent une certaine puissance, sont reconnus par leur ordre et reçoivent ces bracelets afin d'être aidés dans leur propagation de la justice et de la vérité.

11 - Cape d'assassin

Cette cape a été créée par les grands prêtres de Lolth afin d'aider les assassins à accomplir leurs tristes missions. Sa fabrication est entourée d'un grand mystère mais son utilisation est fort simple: il suffit de s'en vêtir. Le porteur de la cape possède alors les capacités suivantes: Escalade, Se cacher dans l'ombre et Bouger en silence comme un Voleur de 12 niveau. Elle donne de plus un pourcentage de chance d'assassinat de 70 % de base. Comme cet objet appartient au culte sacré de Lolth. Cette cape donne à son porteur une aura maléfique détectable par tous.

12 - VIVE LAME: EPEE BATARDE +4 DEFENDER

Cette épée batarde +4 Defender possède des capacités particulières. Elle est douée d'une intelligence exceptionnelle ce qui lui confère la possibilité de parler, elle peut aussi communiquer télépathiquement avec son possesseur.

Cette épée est capable de lire les écrits magiques. Elle peut aussi lire et parler 6 langues: Commun, Elfe, Hobbit, Nain, Orc, Troll.

- Intelligence: 17 - Alignement: Loyal Bon - Ego: 18

Capacités Primaires : **Détection Invisibilité et Magie** à 3m de rayon.

Capacités Extraordinaires : **Guerison** de son possesseur (1 fois par Jour). **Vol** (12" 1 heure par Jour).

HOU-LALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

13 - FIGURINE ENCHANTEE DE RUILIS:

Cette figurine de marbre blanc taillé finement représente un cheval au galop. Lorsque son possesseur la jette au sol et prononce son mot de commande, elle se métamorphose en une monture bien vivante, au mieux de sa condition physique, de la couleur souhaitée et complètement harnaché. Si le cheval est tué sous sa forme animale, il réintègre alors la statuette, et peut être à nouveau invoquée. Le propriétaire peut transformer le cheval en statuette sur son simple mot de commande.

« On doit cette fantastique figurine au génie créateur du mage Ruillis qui très tôt, s'est intéressé au problème de la mortalité des montures des personnes qui, comme lui, passaient le plus clair de leur temps sur les chemins ».

14 - Anneau d'ombre

Cet anneau a deux effets. Il peut invoquer 1d6 Ombres qui obéissent au porteur de l'anneau et disparaissent au bout de 3 tours. Il peut aussi créer une zone de ténèbres dans un rayon de 5 mètres autour de lui même pendant 1 tour. Seul la personne portant l'anneau et les ombres invoquées grâce à lui peuvent voir parfaitement dans ces ténèbres, qui n'autorisent ni la vision normale, ni l'infravision.

Le PJ ne peut utiliser le darkness qu'une fois par jour, la sphère est immobile

15 - Amulette des morts vivants

Cette amulette (**30 charges**) permet à son porteur de créer jusqu'à 3 morts vivants par jour. Il lui suffit de toucher un cadavre pour le transformer en mort vivant qui agira à son service jusqu'au lever du soleil du jour suivant. Le type et le nombre de dés de vie supplémentaires du mort vivant dépendent du niveau du porteur de l'amulette. Au lever du soleil, les morts vivants tombent au sol, inanimés. Pour chaque mort vivant créé, il y a 5% de chances (non cumulatifs) que l'alignement du porteur devienne Mauvais (sauf s'il est déjà Mauvais, bien sur).

Type de Monstre selon niveau du porteur

Niveau 1 à 5 Squelette

Niveau 6 à 12 Zombie

Niveau 13 et + Goule

Dés de vie à rajouter au monstre selon niveau du porteur

Niveau 1 à 4 +1 DV

Niveau 5 à 9 +2 DV

Niveau 9 à 12 +3 DV

Niveau 13 et + +4 DV

16 - Colère de Lathandre

Il s'agit d'une amulette d'argent représentant le symbole de la déesse Lathandre. possédant une

HOU-LALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

Il s'agit d'une amulette d'argent représentant le symbole de la déesse Lathandre, possédant une légère aura blanche. Ainsi, une personne possédant la Colère de Lathandre pourra repousser les morts vivants comme si elle était un prêtre de niveau 12. Un clerc portant cette amulette peut repousser les morts vivants comme s'il était de 2 niveaux supérieurs.

L'amulette offre aussi les avantages suivants:

- bonus de 4 points aux dégâts en touchant un mort vivant
- protection contre le mal (voir le sort de prêtre du même nom) permanente
- protection contre le plan négatif (voir le sort de prêtre du même nom) permanent
- soins mineur 4 fois par jour
- soins Majeur 2 fois par jour
- lumière (voir sort de prêtre du même nom) 10 rounds par jour
- Sun Ray au 12ème une fois par jour (voir sort)

17 - Amulette de MISHRA

Cette amulette donne un sort de chaque niveau pour donner des pouvoirs a un PJ qui ne les possède pas, un livre de sort peut être associé à l'amulette.

Clerc : Un sort de chaque niveau entre 1 et 6

Magicien : Un sort de chaque niveau entre 1 et 5 ou niveau 6 à 7 une fois / semaine

Druide : Un sort de chaque niveau entre 1 et 6

Illusionnist : Un sort de chaque niveau entre 1 et 5 ou niveau 6 à 7 une fois / semaine

18 - Epée des merveilles

Epée +3

Donne **résistance au froid** et activation 3 fois par jour pendant un tour. Aléatoire tirer un dés 10

1 : Epée +1

2 : Epée +2

3 : Epée +3

4 : Epée +4

5 : Epée +5

6 : Epée +6

7 : Epée +1 Sharpness

8 : Epée +3 Vampirique

9 : Epée +2 Sharpness

10 : Epée +3 Vorpale

19 - Gants de délicatesse

Ces gants ne peuvent être portés que par des moines.

Evite la division des dommages pour les grandes tailles

#OULALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

Permettent de toucher les créatures seulement touchées par arme +3

Dispel au toucher 3 fois par jour au niveau du porteur

20 - Bourse d'espionnage

Ne peut être utilisée que par un voleur ou un assassin.

Cette bourse peut créer une pièce une fois par mois des pièce de la valeur et de la monnaie voulue par le voleur. Cette pièce fonctionne 48 heures. **Elle permet de connaître la localisation du porteur de la pièce.**

Si le porteur est sur un autre plan : connaissance du plan.

Si le porteur est sur le même plan, la précision dépend de la distance.

A plus de 100 km : Localisation à 3 km près

A plus de 10 km : Localisation à 1 km près

A plus de 1 km : Localisation à 300 m près

A moins de 1 km : Localisation à 50 m près

Le voleur doit se concentrer et réussir un jet à **3d6 sous l'intelligence** (ou 4d6 selon PJ)

La pièce permet également de se **téléporter** avec le précision proportionnelle à la distance vers le possesseur de la pièce. La téléport est à considérer comme "vu une seule fois"

Les pièces ne paraissent pas magiques sauf sous l'effet d'une vision réelle

La bourse fonctionne comme un petit sac de contenance capable de contenir 10 000po en pièces d'or.

21 - Baguette de Dissipation

Cette baguette possède 15 charges et ne peut être utilisée que par des magiciens.

Dissipation de la magie 3 fois par jour au niveau du porteur

Annulation (Cf baguette). **Coûte une charge**

Rayon anti sphère prismatique une fois par semaine (A considérer comme un dispel pour la baguette)

HOU-LALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

22 - Forge d'Ahd Bahîm

Cette forge ne peut être utilisée que par un seigneur Nain
Elle permet de retravailler un objet ou d'en fabriquer un.

Retravail : Immunise l'objet au feu

Enlève les effets néfastes des plans

Donne 70% de résistance à la destruction (en plus de sauvegardes habituelles)

Création : Création d'armes et d'armures +3 (1 armure par mois et une arme par semaine)

La forge auto-produit le minerai nécessaire

Le possesseur peut **téléporter** sa forge sans erreur deux fois par an.

23 - Marteau d'Ahd Bahîm

Ce marteau +5 ne peut être utilisé que par un nain

Le marteau **revient dans la main** au lancé

Le marteau apparaît aux ennemis avec **1d4 images** de lui complémentaires

Il a été **retravaillé par la Forge** (Immunise l'objet au feu, Enlève les effets néfastes des Plans, 70% de résistance à la destruction (en plus de sauvegardes habituelles))

24 - Couronne de mémoire

Utilisable seulement par un magicien ou un clerc

Elle fonctionne comme un heaume de brillance et perd ses pouvoirs lorsqu'il n'y a plus de perle.

On peut enlever une perle par round en un segment (pas besoin de caster)

Les perles permettent de rappeler les sorts en mémoire réviser depuis moins de 7 jours

On trouve sur la couronne :

15 perles de sorts niveau 1

15 perles de sorts niveau 2

10 perles de sorts niveau 3

10 perles de sorts niveau 4

5 perles de sorts niveau 5

5 perles de sorts niveau 6

2 perles de sorts niveau 7

2 perles de sorts niveau 8

1 perles de sorts niveau 9

Epée Porte chance +4

HOU-LALA

Récompense gagnées pendant les épreuves

Epee +4

Sur 20 naturel, elle redonne un round d'attaque supplémentaire. (les 20 naturels ne sont pas cumulables)

Sur 1, elle remonte toute seule dans son fourreaux au troisième segment du round suivant.

Elle donne une guérison par mois uniquement au combat

HOU-LALA

L'HÔTEL

Tous les PJ et PNJ logent à l'hôtel

Le restaurant est un self ouvert en permanence, tout est hors de prix (ex. une bière coûte 5 po, un repas complet 100 po)

On trouve dans l'hôtel la **salle de la roue**. C'est ici qu'arrivent tous les PJ et PNJ ayant réussis une épreuve. Dans cette salle, on trouve toutes les informations sur les épreuves (grilles des épreuves, publicité...)

C'est également dans cette salle que sont présents **un grand nombre de voleurs** qui essaient en permanence de voler des objets qui valent des points au retour des aventuriers.

Faire tourner la roue dure une heure, pendant cette période le PJ peut lancer la roue autant de fois qu'il le souhaite

On trouve également **l'infirmerie** dans l'hôtel. C'est ici qu'arrivent tous les PJ ayant ratés une épreuve. L'infirmerie est tenue par des modrons. Les soins sont fournis sous forme de potion **à boire sur place**, les tarifs sont les suivants :

Soins majeurs : 100 points ou 10 000 po.

Soins ultimes : 200 points ou 20 000 po.

Guérison : 800 points ou 50 000 po

Restauration : 1000 points ou 200 000 po

Régénération : 1000 points ou 50 000 po

*Les soins à l'infirmerie durent une heure
Prévoir des soldes par moments : Annoncés par le barde*

Révision des sorts : 200 pts ou 15 000 po / niveau / classe On prend en compte le niveau le plus élevé. **Durée une heure**

Les chambres sont des salles communes de 8 places avec 8 paillasses. Il y a une clé par chambre qu'il faut laisser à l'accueil. Il y a également un placard avec une clé par paillasse (8 en tout).

Il y a une douche et un chiotte par couloir (soit 10 chambres, soit 80 personnes).

Les voleurs sont omniprésents dans l'hôtel et particulièrement vers la roue. Il se déplacent dans l'hôtel par des portes de phase au 25ème niveau. On trouve une porte de phase par pièce, les voleurs les ouvrent grâce à des amulettes.

Il y a tellement de portes qu'il est impossible de suivre un voleur en fuite. Ils dérobent en priorité les objets associés à des points, puis de l'or et enfin les objets magiques.

Tous les voleurs ont les caractéristiques suivantes :

Voleurs N11, alignements aléatoires, races aléatoires.

69 points de vie, AC -8 (4 d dos), TAC0 ajusté de 13 à l'épée et la dague, 2 attaques/ round, déplacement 12".

Pick pocket : 115%, Crochetage : 97%, Repérage : 85%, Déplacement silencieux : 118%, Hide in shadow : 102%

Écoute aux portes : 40%, Escalade : 95%, Lecture langage : 50%

Objets magiques :

Bracelets AC3, anneaux +2, Épée longue +4, dague +4, **Amulette pour les portes de phase au 25ème**

Bottes de 7 lieux, baguette d'annulation, ceinture 19 en force, collier adaptation, anneau libre action, 2 anneaux coupe-doigt, 4 doses poussière de disparition, potion de clairvoyance et poison insinuatif 3-18 ou mort.

HOUALALA - La roue du Bonheur

Chaque PJ qui réussit une épreuve se retrouve dans l'arène, à proximité de la roue. La roue est également accessible n'importe quand en dehors d'une épreuve.

Après avoir obligatoirement misé un certain nombre de points, le PJ fait tourner la roue sous la surveillance d'un modron, il y a 20 résultats possibles (lancer 1 d20) - La mise minimum est de 200 points.

Résultat du dé 20	Effets de la roue
1	Le PJ perd 4 fois sa mise.
2	Le PJ perd 3 fois sa mise.
3	Le PJ perd 2 fois sa mise.
4	Le PJ perd 1 fois sa mise.
5	Le PJ remporte 2 fois sa mise mais est obligé de rejouer.
6	Le PJ double les points gagnés à la précédente épreuve mais perd sa mise.
7	Le PJ remporte 1 fois sa mise mais tous les autres membres du groupe connaissent à cet instant son nombre de points.
8	Le PJ perd les points gagnés à la précédente épreuve mais conserve sa mise.
9	Le PJ gagne quatre heures de temps de jeu en plus (lui enlever 4 heures) et conserve sa mise.
10	Le PJ perd quatre heures de temps de jeu et perd sa mise.
11	Le PJ récupère tous ses points de vie perdus et revient à fond, il perd sa mise.
12	Le PJ récupère tous les sorts qu'il a lancés depuis sa dernière révision, il perd sa mise.
13	Le PJ connaît le contenu d'une épreuve individuelle de moins de 1000 points qu'il n'a pas encore réalisée. Il ne connaît que les grandes lignes, pas tous les détails, il conserve sa mise.
14	Le PJ connaît les points de tous les autres membres du groupe à cet instant, il perd sa mise.
15	Le PJ remporte 2 fois sa mise mais doit se reposer pendant 3 heures.
16	Le PJ remporte 3 fois sa mise mais doit aller affronter Godzilla
17	Le PJ remporte 1 fois sa mise
18	Le PJ remporte 2 fois sa mise
19	Le PJ remporte 2 fois et demi sa mise
20	Le PJ remporte 3 fois sa mise



HOU-LALA

Les Iroquois aux cheveux verts



Durée Épreuve : 2 heures

Gain de points si réussie : 10 pts/gob

Perte de points si échec : 1000

Accessible PJ seul : Oui

Accessible aux groupes : Non

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ se retrouve au sommet d'une colline au centre de l'arène. La végétation sur la colline est plutôt aride.

En cas de téléportation, de porte, de vol longue distance ou de tout autre déplacement **longue distance**, le PJ se retrouve dans la même situation.

De tous les flans de la colline des gobelins montent à l'assaut du PJ. Leurs armes sont empoisonnées à chaque touché (3/18 ou mort).

Le PJ devra les affronter pendant 1 tour (10 rounds de combats). Il remportera 10 points par goblin tué.

Monstres :

Gobelins :

- 5 Points de vie
- Tac0 = 20
- AC 6
- Épée courte ou arc+flèches = 1d6 + poison 3/18 ou mort.

HOULALA - Tuez les tous niveau I

Durée Épreuve : 1 heure

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 100

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 100

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ se retrouve au centre de l'arène, il doit tuer définitivement tous les monstres présents pour réussir l'épreuve.

Les monstres :

Tirage	Nb	Type	H.D.	P.V.	C.A.	TAC0	Nb Att.	Dmg	Défenses spéciales	Attaques spéciales	Manuel
1	2	Aigles géants	4	30	7	15	3	1-6/1-6/2-12	Non	Piqué : +4 au touché et 2 attaques (seulement les serres) à 2-12	MM1 p05
2	8	Blaireau	1+2	9	4	18	3	1-2/1-2/1-3	Non	Non	MM1 p10
3	5	Chiens de guerre	2+2	18	6	16	1	2-8	Non	Non	MM1 p14
4	6	Gobelins	1	7	6	19	1	1-6	Non	Non	MM1 p52
5	4	Hobgoblin	1+1	9	5	18	1	1-8	Non	Non	MM1 p58
6	3	Homme lézard	2+1	15	5	16	3	1-2/1-2/1-8	Non	Non	MM1 p59
7	9	Kobolds	½	3	7	20	1	1-4	Non	Non	MM1 p66
8	3	Zombie	2	15	8	16	1	1-8	Non	Non	MM1 p109

#OULALA - Tuez les tous niveau II

Durée Épreuve : 1 heure

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 300

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 300

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ se retrouve au centre de l'arène, il doit tuer définitivement tous les monstres présents pour réussir l'épreuve.

Les monstres :

Tirage	Nb	Type	H.D.	P.V.	C.A.	TAC0	Nb Att.	Dmg	Défenses spéciales	Attaques spéciales	Manuel
1	2	Trolls	6+6	50	4	13	3	5-8/5-8/2-12	Régénère 3pv/round	Non	MM1 p105
2	1	Géant des collines	9	63	4	12	1	2-16	Non	Lancer de rochers pour 2-16 points de dommage	MM1 p48
3	1	Dragonne	9	63	2	12	3	1-8/1-8/3-18	Non	Rugissement : faiblesse à 36m et assourdie à 9m (voir MM1)	MM1 p39
4	1	Gorgausorus	13	78	5	8	3	1-3/1-3/7-28	Non	Non	MM1 p29
5	2	Monstres rouilleurs	5	38	2	15	2	0	Non	Fait rouiller le métal	MM1 p78
6	2	Otyugh	6	45	3	13	3	1-8/1-8/2-5	Jamais surpris	Maladie	MM1 p84
7	5	Scorpions géants	5+5	40	3	15	3	1-10/1-10/1-4	Non	Aiguillon 0 ou mort	MM1 p96
8	1	Ours polaire	8+8	72	6	11	3	1-10/1-10/2-12	Se bât jusqu'à -12	Si touché > 18, 3-18 dmg sup	MM2 p16

HOU-LALA

Trente millions d'amis

Durée Épreuve : 2 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussite : 600

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 400

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ pénètre dans l'arène

A 20m devant lui il voit une cage close de 1mx1mx3m. Dans la cage se tient une superbe jeune fille (beauté 20) très bien vêtue et possédant de très beaux bijoux. La jeune fille ne cesse de pleurer et de crier.

Prévoir un beau prince en cas de PJ féminin

La cage est gardée par 3 trolls. **Elle ne possède aucun mécanisme d'ouverture.**

Après avoir tué les trolls, le PJ devra ouvrir la cage et délivrer la jeune fille.

S'il la dépouille de ses biens, l'épreuve est perdue.

Monstres :

Trolls : 60 points de vie (8dés), Tac0 : 9, AC 0, attaques 3 (2-16&2-16&3-24), Régénère 5 points de vie par round



HOU-LALA

Les allumés de Krsna



Durée Épreuve : 2 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 800

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 400

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ pénètre dans l'arène. Au centre on trouve une marmite d'eau bouillante sur un feu. Sur une table contiguë il y a un gros œuf (œuf de dragon noir) et deux sabliers : un de 7 minutes et un de 11 minutes.

Un Modron explique l'épreuve : Le PJ doit faire cuire l'œuf 15 minutes précises pour réussir l'épreuve. S'il dépasse ce temps (en + ou en -) il perd l'épreuve. En cas d'échec, l'œuf éclôt et le dragon attaque. Le fait de remporter le combat ne contribue en rien à la réussite de l'épreuve mais fatigue simplement le PJ.

Dragon noir et Solution pour la cuisson

Dragon noir : HD : 16
pv : 110
AC : -8
TAC0 : 4
Attaques : 3
Dommages : 1-10 / 1-10 / 3-30 + souffle 20d10+10 tous les 3 rounds

Sorts disponibles (au 20ème) : Mains brûlantes, magic missiles
Image miroir, Continual darkness
Dispel magic, Rapidité
Bouclier de feu

Solution Cuisson (d'autre solution existe) :

On retourne les deux sabliers, dès que celui de 7 minutes est écoulé on met l'œuf dans l'eau. Le sablier de 11 minutes continue à s'écouler pendant 4 minutes. Ensuite on retourne de nouveau le sablier pour faire 11 minutes supplémentaires. (facile non ???).

HOU-LALA

Sur les sentiers de la gloire

Durée Épreuve : 2 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 800

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 300

Minimum points pour accès : 0

Description :

L'épreuve se déroule bien sûr au sein de l'arène. Un modron remet au PJ un costume à paillette, une cape rouge, et une épée (compter comme une longue +3).
Un taureau charge le PJ à chaque round. Seule l'épée peut lui causer des dommages. **Le PJ ne peut lancer un touché qu'après une manœuvre d'évitement réussie.** Pour éviter la charge du taureau il faut réussir un **jet sous la dext à 4d6**. L'épreuve est réussie à la mort du taureau.

Taureau :

Taureau : HD : 7 pv : 50 AC : -2 MR : 35%

Le taureau charge une fois par round. Pour éviter la charge et pouvoir tenter une attaque (d20 classique) il faut réussir l'évitement à 4d6 sous la dext. Les dégâts de la charge sont de **5d6**.

Le taureau se téléporte à chaque fin de round de façon à charger toujours d'un endroit différent.

Le taureau possède 35% de MR mais **seul un coup d'épée après une charge évitée peut lui causer des dommages** (ex : si un PJ paralyse le taureau, il peut en profiter pour se soigner mais les coups portés par l'épée à ce moment ne lui causeront aucun dommage)



HOU-LALA

Il y a dans le ciel des milliers d'abeilles

Durée Épreuve : 3 heures

Gain de points si réussie : 900

Perte de points si échec : 300

Accessible PJ seul : Oui

Accessible aux groupes : Non

Minimum points pour accès : 0



Description :

Le PJ rentre dans une pièce sphérique de 12 mètres de diamètre, les parois de la sphère sont faites de verre dur et lisse. La sphère est au centre de l'arène. Le modron lui explique la nature de l'épreuve le premier round.

Au centre de la pièce à 6m du sol, pendu par un fil de soie, on peut voir un cocon d'araignée. Il faut capturer le cocon et l'emmener avec soi pour remporter l'épreuve.

Si le cocon est détruit l'épreuve est perdue.

Au second round des insectes de toutes sortes apparaissent dans la sphère. Ils infligent 10 points de dommage à ce round

Au troisième round les insectes apparaissent de plus en plus nombreux et grouillent de partout, infligeant 20 points de dommages par d'immondes et dégueulasses piqûres.

Le nombre de points de vie perdu va de 10 en 10 à chaque round suivant (30, 40,...) et la visibilité diminue en proportion.

Le PJ réussit l'épreuve dès qu'il est en possession du cocon central. il se retrouve alors près de la roue. Si il perd le cocon par la suite, il perd également les points.

#HOULALA

Les fantastiques aventures de M. Mac Donald au pays des merveilles

Durée Épreuve : 3 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 900

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 400

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ est invité par un sultan arabe à sa table. L'objectif est donné par un modron. Le PJ doit négocier le meilleur contrat avec le maître des lieux (voir négociation). **Si le PJ survit au repas il gagnera 10 ans de vie en plus.** Au centre de l'arène une grande table ronde est dressée. 4 places sont occupées par des autres concurrents, une place est occupée par le PJ et la 6ème est réservée au maître des lieux=la mort.

Quand le PJ entre il y a déjà trois personnes en train de grignoter des toasts servis par de superbes créatures à moitié à poil. Autour de la table on peut par exemple trouver 1 PNJ construit, 1 gnome à la petite loche, Scytale le nain...

Le PJ prend place à table, un autre PNJ s'installe, le modron disparaît alors en disant : "l'épreuve peut commencer."

Un hobbit apparaît alors afin d'excuser le retard du maître des lieux retenu sur d'autres épreuves et invite le PJ à commencer ce repas d'affaire.

- **Premier plat** : Foie gras de canard, Salade aux truffes, Riesling
- **Deuxième plat** : Cassolette de 5 poissons, Chablis
- **Troisième plat** : Steak de pégase façon Murlynd, Bordeaux
- **Fromage** : Fromage de Lamusu importé de l'Élysée, Bourgogne
- **Dessert** : Arrivée du Maître

A l'arrivée du maître, tous les PNJ meurent et leurs ombres s'en vont avec la mort. Le PJ doit lancer une sauvegarde contre le poison pour chaque plat et chaque vin consommés. S'il rate, il meurt et perd l'épreuve, sinon il devra encore affronter la mort pour réussir.

Négociation :

A propos du restaurant des 1000 portes, 1000 accès sur 1000 plans, le maître le possède entre autre et souhaite le meilleur contrat.

Chaque concurrent peut faire une proposition par plat. Le Hobbit consulte régulièrement par télépathie le maître qui cherche à faire monter les enchères jusqu'au café. Si le PJ refuse manger ou de boire il reçoit des regards désapprobateurs du hobbit qui trouve toujours les propositions de ceux qui mangent plus intéressantes.

La Mort :

Mort : HD 10, pv de 60 à 80, MR : 50%, AC -2, Att :2, Dge : 2-16
Immunié à feu, froid, foudre
Téléporte at will et touche automatiquement

HOU-LALA

Lapin Billy s'en va en guerre

Durée Épreuve : 3 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 1000

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 300+2heures

Minimum points pour accès : 0

Description :

Passer une nuit au milieu d'une clairière et revenir vivant le lendemain. Il y a 6 heures de marche d'approche avec montée, descente, rivière à traverser. Le PJ arrive donc fatigué. La clairière fait 20m de diamètre, les arbres font 20m de haut et il y a beaucoup de bruit (cris d'animaux, craquements...). La nuit dure 10 heures mais le PJ ne connaît pas la durée.

Il n'y a pas de risque de s'endormir les 5 premières heures puis 10% cumulatif de la 6ème à la 10ème heure incluse.

Il peut se produire deux événements au choix du DM, soit l'attaque de petits lutins soit l'attaque des Ents en pourtour de la clairière.

Monstres :

Lutins : Taille 3cm, 1 Pt de vie. Ils attaquent par 5 groupes de 10.

Attaques spéciales : - Chaque groupe de 10 peut lancer un filet magique, il faut 2 jets de torsion de barreaux pour se libérer ou passer 24 heures emprisonné sur le sol et perdre l'épreuve.

- Télépathie
- Déplacement silencieux
- Corps froid à l'infra
- 100% de hide in shadow

Ents : 4 ents sont disposés en rond autour de la clairière, ils mesurent 20m de haut
HD : 14, pv : 80, AC -2, TAC0 : 6 - 4 tentacules : AC -2, PV 20, 1 attaque à 1d10 et attrape un membre, prendre 1 coup ou des dommages fait lâcher prise.

Seulement 2 tentacules/ Ent /round peuvent attaquer le PJ soit 8 attaques par round. Si les 4 membres sont attrapés le PJ est prisonnier et perd l'épreuve.



HOU-LALA - Tuez les tous niveau III

Durée Épreuve : 2 heures

Gain de points si réussie : 1000

Perte de points si échec : 500

Accessible PJ seul : Oui

Accessible aux groupes : Non

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ se retrouve au centre de l'arène, il doit tuer définitivement tous les monstres présents pour réussir l'épreuve.

Les monstres :

Tirage	Nb	Type	H.D.	P.V.	C.A.	TAC0	Nb Att.	Dmg	Défenses spéciales	Attaques spéciales	Manuel
1	1	Rock	18	126	4	6	2 ou 1	3-18/3-18 ou 4-24	Non	Non	MM1 p92
2	2	Mamouth	13	91	5	9	5 (2 maxi par round)	3-18/3-18/2- 16/2-12/2-12	Non	Non	MM1 p30
3	1	Ver pourpre	15	105	6	8	2	2-24/2-8	Non	Dard 0 ou mort à 2-8 et avallement si 4 au dessus du touché nécessaire (ou 20 nat)	MM1 p107
4	2	Géant de pierre	10	70	0	10	1	3-18	Non	Lancer de rocher 3-30	MM1 p49
5	1	Gorgone	8	64	2	12	1	2-12	Non	Souffle pétrifiant 4 fois/jour de 18m de long)	MM1 p55
6	1	Arumvorax	12	96	0	8	1	2-8 (bouche)	½ sur feu, immunisé au poison et gaz, petite taille. Demi dommage pour les armes contedantes (masse)	50% de chance de surprendre, la bouche ne lâche pas prise (8 dmg/round) et 2à8 attaques supplémentaires à 1-6 (griffes)	MM2 p11
7	1	CIFAL (monstre formé d'insectes)	10	80	6	10	1	1-12	Les armes tranchantes lui causent 1 point de dommage	Fait des dommages tous les rounds par nuage d'insecte, speed à 24"	FF p19
8	2	Dune Stalker	6	48	3	14	1	2-12	MR 30%	Baiser de la mort jp ou mort, vibration sonique à 20m soit 2-12 sans sauvegarde	FF p30

Les monstres :

Tirage	Nb	Type	H.D.	P.V.	C.A.	TAC0	Nb Att.	Dmg	Défenses spéciales	Attaques spéciales	Manuel
9	1	PNJ	Voir dans liste PNJ du premier groupe								
10	1	Golem de fer	10	80	3	10	1	4-40	Touché seulement par arme +3 Immunié à la magie sauf foudre ralenti à 50%, le feu rend es pv	Non	MM1 p54

HOU-LALA

PNJ - Groupe N°1 (pour Tuez les Tous N°3 ou autres)

MONSIEUR PIF PAF - MAGO Niv 12

Caractéristiques :

Point de vie : 35
AC : 6
TAC0 ajusté : 16

Nombre attaque : 1
Dommmages : 1-4
Alignement : Neutre Bon

Objets magiques :

Néant

Sorts disponibles :

<u>Niv 1</u>	<u>Niv 2</u>	<u>Niv 3</u>	<u>Niv 4</u>	<u>Niv 5</u>	<u>Niv 6</u>
Magic missil x4	Nuage puant	Dispel x2	Globe mineur	Mur de pierre	Désintégration
	Rayon affaib. x2	Foudre x2	Bouclier de feu	Hold monster	
	Image miroir		Allo x2	Téléporte x2	

WILLIAM KRAMPS - Guerrier Voleur Niv 12/12

Caractéristiques :

Point de vie : 100
AC : -5
TAC0 ajusté : 3

Nombre attaque : 2
Dommmages : 1-8+7 et 1-4+7
Alignement : Chaotic neutre

Objets magiques :

Cotte de maille +3, bouvier +3, Epée longue +3, Dague +3

Sorts disponibles :

Néant

MESSIRE QUENTIN - Paladin Niv 12

Caractéristiques :

Point de vie : 120
AC : -9
TAC0 ajusté : 0

Nombre attaque : 3
Dommmages : 1-8+11
Alignement : Loyal bon

Objets magiques :

Lance +2, Full plate +2, bouclier +3, Epée longue +5, CHEVAL : AC5, pv 45

Sorts disponibles :

Néant

POLOLOP - Clerc Ranger Niv 12/12

Caractéristiques :

Point de vie : 96

AC : -6

TAC0 ajusté : 2

Nombre attaque : 2

Dommmages : 1-8+9

Alignement : Chaotic bon

Objets magiques :

Bracelet AC3, Bouclier +5, Masse +5

Sorts disponibles :

Niv 1

Endure heat

Endure cold

Mineur x6

Niv 2

Silence x3

Paralysie x4

Niv 3

Dispel x6

Niv 4

Solipsim x2

Majeur x2

Niv 5

Pilier de feu

Fléau d'insect

Niv 6

Guérison

Barrière de lame

HOU-LALA

Louison BOBET for ever

Durée Épreuve : 3 heures

Gain de points si réussie : 1000

Perte de points si échec : 500

Accessible PJ seul : Oui

Accessible aux groupes : Non

Minimum points pour accès : 0



Description :

Le PJ se retrouve au centre de l'arène sur un ring de boxe de 25m x 25m. Il est impossible d'en sortir sous peine d'être exclu.

Le PJ doit affronter son double (cf. miroir opposition) jusqu'à la mort.

L'alignement du double est tiré au sort par le DM. Il doit être compatible avec la classe du PJ. Si le PJ remporte le combat il peut continuer vers de nouvelles aventures. **Si le double l'emporte, le joueur continuera avec un perso d'alignement différent.**

Le vainqueur se voit remettre une ceinture d'une valeur de 1000 points.



HOU-LALA

Le manège enchanté

Durée Épreuve : 3 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 1100

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 400

Minimum points pour accès : 0



Description :

Le PJ doit traverser une série de piège type "Indiana Jones". L'ensemble des couloirs et des grottes sont truffés d'yeux magiques afin de retransmettre l'épreuve.

Son nombre de round pour atteindre la sortie est de : **25 ROUNDS**

Le maître compte les rounds précisément sans communiquer la durée au joueur (voir salle 11). S'il arrive trop tard le PJ a perdu.

Pièges de l'épreuve :

1 : Une trappe avec des pieux empoisonnés s'ouvre sous les pieds du PJ, la chute sur les pieux fait 1d6 dommages, le poison est un 0/mort.

2 : Des flèches empoisonnées sortent des murs. Le PJ subit 10 touchés avec un TAC0 de 7. Chaque flèche fait 1d6+2, le poison paralyse le PJ pendant 3 rounds cumulatifs si svgue ratée.

3 : Le PJ doit s'engager dans un toboggan en spirale type parc aquatique. Le toboggan aboutit dans une fosse de 3m de profondeur remplie de serpents (115 serpents). Chaque serpent possède 2HD (15 pv), une CA de 6, un TAC0 de 17, leur morsure est empoisonnée 0/mort.

4 : Le PJ doit remonter un couloir rond en pente, à mi-chemin une boule du diamètre du couloir roule en direction du PJ. S'il recule il retournera dans la fosse à serpent, la boule finira sa course dans la fosse.

5 : Éboulement, le couloir derrière le PJ s'éboule, anti-retour

6 : Le PJ doit emprunter un wagonnet qui descend à un rythme fou sur de vieux rails abimés. Le PJ subira 4 tempêtes de glace (3d10) pendant la descente, il doit alors jeter 4 jets à 4d6 sous la (dext+force)/2 pour rester dans le wagonnet. S'il tombe chute de 200m, le wagonnet continue sa course.

Pièges de l'épreuve (suite) :

7 : Le PJ se retrouve dans une pièce cubique avec une porte fermée à clé. Les murs de la pièce se pressent dès l'entrée du PJ (compter 3 rounds avant écrasement complet). Il doit évidemment ouvrir la porte (défonçage, crochetage...) pour sortir de ce piège.

8 : Le PJ se retrouve devant un damier. Sur chaque case est inscrite une lettre. Le PJ doit marcher sur les cases successives et composer le mot HOULALA pour sortir. S'il se trompe de case il est pétrifié sans sauvegarde pendant 3 rounds. **Il est impossible (sauf relique) de franchir le damier sans marcher sur les cases.**

9 : Le PJ se retrouve dans une grande caverne (diamètre 60m) avec de l'eau sur le sol. La caverne est infestée de 75 crocodiles (HD:5, pv :30, AC:5, TAC0:15, Damage:1-8). Un couloir mène vers la sortie à l'autre extrémité.

10 : Le PJ doit traverser un couloir de 50m de longueur avec l'équivalent d'un nuage puant dans la totalité du couloir.

11 : Dans cette dernière salle avant la sortie on trouve toute sorte de trésor, objets d'arts divers en or, gemmes, objets magiques mineurs. le **PJ doit avoir précisément compté ses rounds pour connaître le temps qu'il lui reste pour fouiller.**

H	Z	H	R	T	A	Q
O	D	N	O	G	H	E
H	F	S	U	S	U	I
U	H	F	L	V	W	M
N	R	H	D	A	O	H
K	P	U	H	L	J	Y
H	J	M	H	A	I	C



HOU-LALA

Des barbelés dans la prairie

Durée Épreuve : 2 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 1200

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 200

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ rentre dans l'arène. Au centre de l'arène on trouve un magnifique lit à baldaquin et tout le mobilier habituellement présent dans une chambre. Une douce musique rayonne et la lumière est tamisée. Une collation est servie sur une tablette.

Sur le lit une ravissante jeune fille vêtue de façon très sexy est allongée. Elle est d'une très grande beauté mais ses yeux passent de temps en temps de couleur rouge.

Le modron explique que cette jeune personne n'attend que la virilité du PJ et qu'il devra faire l'amour avec elle pendant deux rounds afin de la satisfaire et de remporter l'épreuve.

La jeune fille est une succube très amoureuse du PJ et de ses niveaux.

Prévoir l'équivalent mâle en cas de PJ féminin



Monstres :

Succube : 40 points de vie, 2 attaques 1-3&1-3, AC 0, Touchée seulement par armes +1, Magic résistance 70%.

Habilités : Bisous = -1niveau, ténèbres, devient éthérée, charme-personne, ESP, hétéromorphisme, création d'un seuil (pour se sauver éventuellement).



HOUALALA

Fist Fuck Playa Club

Durée Épreuve : 2 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 1200

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 300

Minimum points pour accès : 0

Description :

L'arène est transformée en une gigantesque piscine. Le PJ arrive sur un ponton, les spectateurs suivent l'épreuve dans un restaurant aux murs de verre, un modron lui explique l'épreuve.

Le PJ devra chevaucher un dauphin et franchir plusieurs obstacles. Il ne voit que les **3 premiers obstacles au début de l'épreuve** et dispose d'un **round de préparation** (respiration aquatique par ex).

Avant chaque obstacle, si le maître fait un score de plus de 4 sur 1d6, le PJ devra lancer un jet à 4d6 sous (Int+Sag)/2 pour maintenir le contrôle de l'animal (sauf charme), sinon à la balle car refus d'obstacle par l'animal.

Les obstacles :

1 Premier anneau :

3m de haut, le PJ lance 2x3d6 sous la dext (montée et descente)

2 Deuxième anneau :

6m de haut, le PJ lance 2x4d6 -1 sous la dext (montée et descente)

3 Troisième anneau :

9m de haut, le PJ lance 2x4d6 +1 sous la dext (montée et descente)

4 Saut de 200m :

Phase d'accélération sur un immense tremplin (cf saut à ski) long de 1 km avec une vitesse très élevée. pour réaliser un saut de 200m, le PJ doit réussir :

- Jet à 4d6 sous la dext pour rester sur le dauphin
- Jet à 4d6 sous la constit pour ne pas tomber inconscient au retour dans l'eau
- 5d10x10 pour déterminer la longueur de son saut (doit faire au moins 200m)

5 Plouf dans l'eau :

le PJ doit passer 10 rounds sous l'eau, s'il ne respire pas 4d6 sous la constit après 3 ou 5 rounds, si échec sauvegarde contre la mort après encore 3 rounds sans ajustements.

6 Bouquet final :

Le PJ doit parader 100m debout sur le dauphin, pour cela il doit réussir un jet à 4d6 sous la dext.

HOU-LALA

Le steak de la mort

Durée Épreuve : 3 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 1200

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 300

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ pénètre dans l'arène. Il fait une nuit de pleine lune avec de la brume. Au centre de l'arène on trouve un vieux cimetière entouré de mur. Un portail rouillé permet d'accéder au cimetière. Le décor est lugubre et pue la mort. Un modron est installé à l'entrée du cimetière et expliquera l'épreuve :

Le cimetière est envahi par de très nombreuses et très immondes créatures. Au centre du cimetière, dans le plus grand des caveaux, un vieux paladin repose dans un cercueil. **Le modron remet une épée au PJ**, celui-ci devra atteindre et ouvrir le cercueil afin de glisser l'épée dans la main du paladin. A ce moment celui-ci reprendra vie et pourra terminer sa quête contre le mal.

Le modron remet également une broche au PJ. Cette broche représente un sablier et donnera de nombreux pouvoirs au PJ sur le temps afin de l'aider à réussir sa mission.

La broche sablier :

La broche donne à son porteur 4 pouvoirs importants, **les différentes fonctions ne peuvent être cumulées**, **le fait d'utiliser la broche est instantané et n'est pas considéré comme une action** :

Retour aux sources : Le PJ pourra revenir un round en arrière. Dans ce cas le DM doit refaire exactement les mêmes actions tant que le PJ ne change pas radicalement de tactique. Il pourra utiliser cette fonction 1 fois.

Time Stop : Le PJ pourra lancer des time stop. Le temps s'arrête pendant un round dans une sphère de 15m de diamètre centrée sur le PJ au moment où il lance le sort. Le PJ peut agir librement pendant ce round à l'intérieur de cette sphère. S'il sort de la sphère pendant le round, le sort est cassé. Aucune créature ne peut agir dans la sphère, de l'extérieur on voit une sphère luire un bref instant. Le PJ peut utiliser cette fonction 3 fois.

Multiplication : Avec cette fonction le PJ se multiplie instantanément en 10 PJ autonomes qui apparaissent avec 1/100ème de segment de décalage dans le temps. Ces doubles sont en fait le PJ qui évolue à des temps légèrement différents. Le PJ peut ainsi placer ses doubles où il le désire à portée de vue. Le PJ perd l'ensemble des points de vie perdus par chacun de ses doubles et efface de sa mémoire les sorts lancés par tous ses doubles. Le PJ peut utiliser cette fonction 2 fois.

La broche sablier (suite) :

Accélération de sa mort : Avec cette fonction le PJ s'accélère de 10 fois la vitesse

classique. Cette fonction n'est pas cumulable avec un speed. Le PJ possède alors 10 actions par rounds. Le PJ apparaît alors très flou pour ses adversaires. Il ne peut donc subir aucune attaque magique à condition de se déplacer légèrement à chaque round et ne peut être touché que sur 20 naturel. Les différents segments d'action des montres sont à considérer comme des rounds pour le PJ. Il peut utiliser cette fonction 2 fois.

Les Monstres du cimetière :

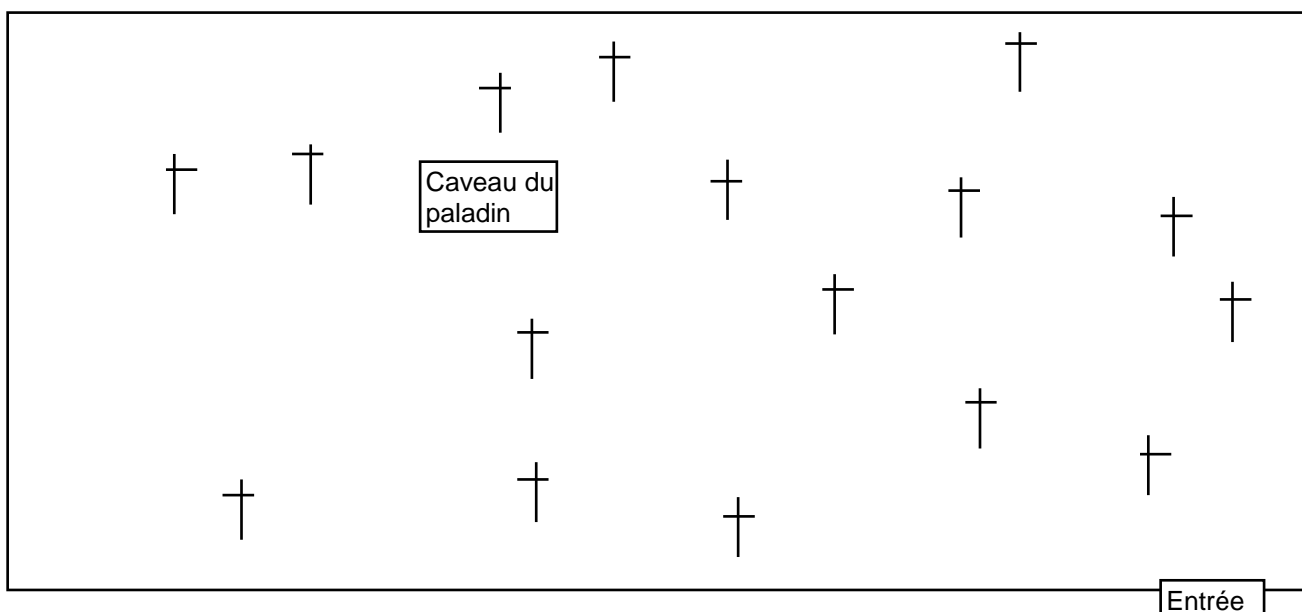
Le cimetière est littéralement gavé de monstre, qui sortent du sol en permanence tel un film d'horreur. Certains monstres peuvent aussi se matérialiser selon les besoins du DM. Leur nombre est au choix du DM mais le PJ doit être submergé en permanence.

Les tas de viandes : Golem de chair : pv : 40, AC 9, TAC0 : 12, Att : 2, Dmg : 2-16/2-16, *immunisé aux sorts sauf feu et froid* qui ralentissent à 50% pendant 2-12 rounds

Les lanceurs de sorts : Liches : HD : 11, pv : 80, AC 0, TAC0 : 12, Att : 1, Dmg : 1-10, *immunisées à charme, sommeil, affaiblissement, métamorphoses, froid, électricité, folie, incantation mortelle, symbole de mort*. Le DM choisira les sorts au fur et à mesure des combats, chaque liche peut lancer : 5 sorts N1, 5 sorts N2, 5 sorts N3, 5 sorts N4, 5 sorts N5, 3 sorts N6, 3 sorts N7, 2 sorts N8 et 1 sort N9. Tous les sorts sont lancés au 18ème niveau.

Les casse couilles : Les spectres : HD 7+3, pv 55, AC : 2, TAC0 : 12, Att 1 à 1-8 plus 2 niveaux slurpés, *immunisé à sommeil, charme, paralysie, poison et froid*.

Le DM doit également prévoir pour le décor une ribambelle de zombies squelettes et goules afin de renforcer le côté film d'horreur. Les monstres devront être correctement disposés à l'entrée du PJ afin de le ralentir au maximum. Le caveau est lui aussi gavé de monstres.



HOU-LALA

Massacré à coups de fourchette

Durée Épreuve : 3 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 1200

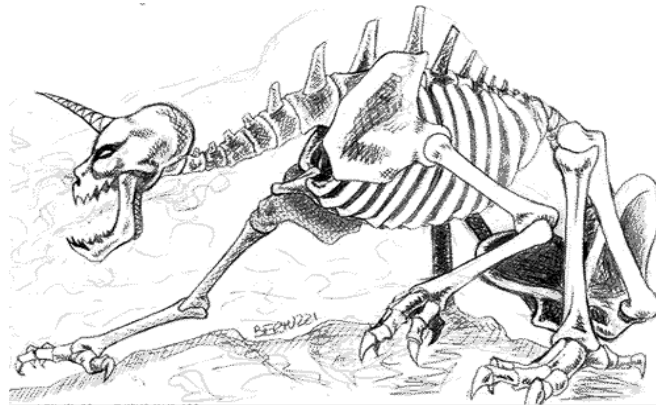
Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 300

Minimum points pour accès : 0

Description :

Une vallée étroite en forme de canyon s'est formée dans l'arène. Le vol est impossible sauf par relique. Le PJ doit réaliser un sprint de 5 rounds (temps à ajuster sur une vitesse de base de 12"). Tous les 50m il doit ramasser une assiette et un verre soit trois ramassages par round (il parcourt en moyenne 150m/round). Le déplacement est très difficile car le sol est jonché de vieux ossements de mammoths. La vitesse sous l'effet d'un sort de speed (par exemple) est limitée à 18"/round.



Pluie de Mammouths :

Tous les rounds, des rocks lâchent des mammoths sur le PJ. 1 le premier round, 2 le deuxième round etc...

Le joueur lance un jet sous la dext à $3d6+3$ pour chaque mammoth lâché.

S'il échoit il prend 100 dommages ou moitié si sauvegarde naturelle sous les souffles réussie.

HOU-LALA

Crêpe Suzette



Durée Épreuve : 3 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 1500

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 400

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ pénètre dans un cube de 20m d'arête. Les parois du cube sont en verre in franchissable. Le cube est bien évidemment placé au centre de l'arène.

Un Modron explique l'épreuve au PJ: au centre du cube on trouve un piédestal sur lequel repose une main en cristal. Le PJ doit récupérer la main. Les points de l'épreuve restent liés à la main.

Chacune des paroi du cube peut lancer un sort basé sur Bigby par round.

Sorts de Bigby (Chaque main ou poing possède 30 pv et AC 4) :

Main d'interposition (niv 5) : Ne bouge pas, elle peut être poussée mais dans ce cas ralentit le PJ de 50%.

Main de force (niv 6) : Idem, elle peut de plus repousser un PJ < 250 kg, on considère que le PJ n'est pas écrasé contre les parois mais simplement immobilisé.

Poigne de Bigby (niv 7) : Idem que main de force. le PJ peut être écrasé contre la paroi (2d6 par round).

Poing de Bigby (niv 8) : Frappe le PJ dommages selon 1d20
1-12 : 1d6 dégâts
13-16 : 2d6 dégâts
17-19 : 3d6 et étourdi un round
20 : 4d6 étourdi 3 rounds

Main broyante (niv 9) : Le PJ est broyé dans la main
1er round : 1d10 dommages
2ème et 3ème round : 2d10 dommages
4ème et suivant : 4d10 dommages

HOU-LALA

Déchets divers

Durée Épreuve : 4 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 1500

Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 300

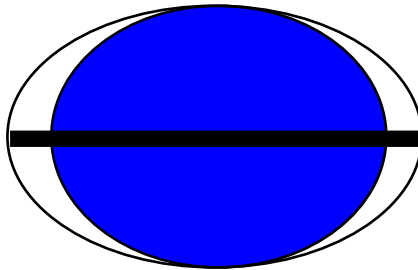
Minimum points pour accès : 0

Description :

En franchissant cette porte, le PJ reste dans l'arène mais l'ensemble du décor a changé. Les spectateurs restent bien évidemment présents.

Il doit affronter son double (cf miroir d'opposition) au sein de cette arène. Le but est de projeter le double dans la fosse septique, là où arrivent tous les excréments des spectateurs.

La fosse s'est formée au centre de l'arène délimitant 2 zones de chaque côté. Les zones sont rejointes par un pont de pierre sans garde-corps d'une largeur de 1m par une longueur de 30m.



On ne peut, par exemple couler le pont. Un PJ subissant un coup avec dégâts sur le pont a une chance de tomber dans les excréments si jet à $3d6+3$ sous la dext raté. Tomber signifie perdre la partie



HOUALALA

Marcel est amnésique

Durée Épreuve : 3x2heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 2000

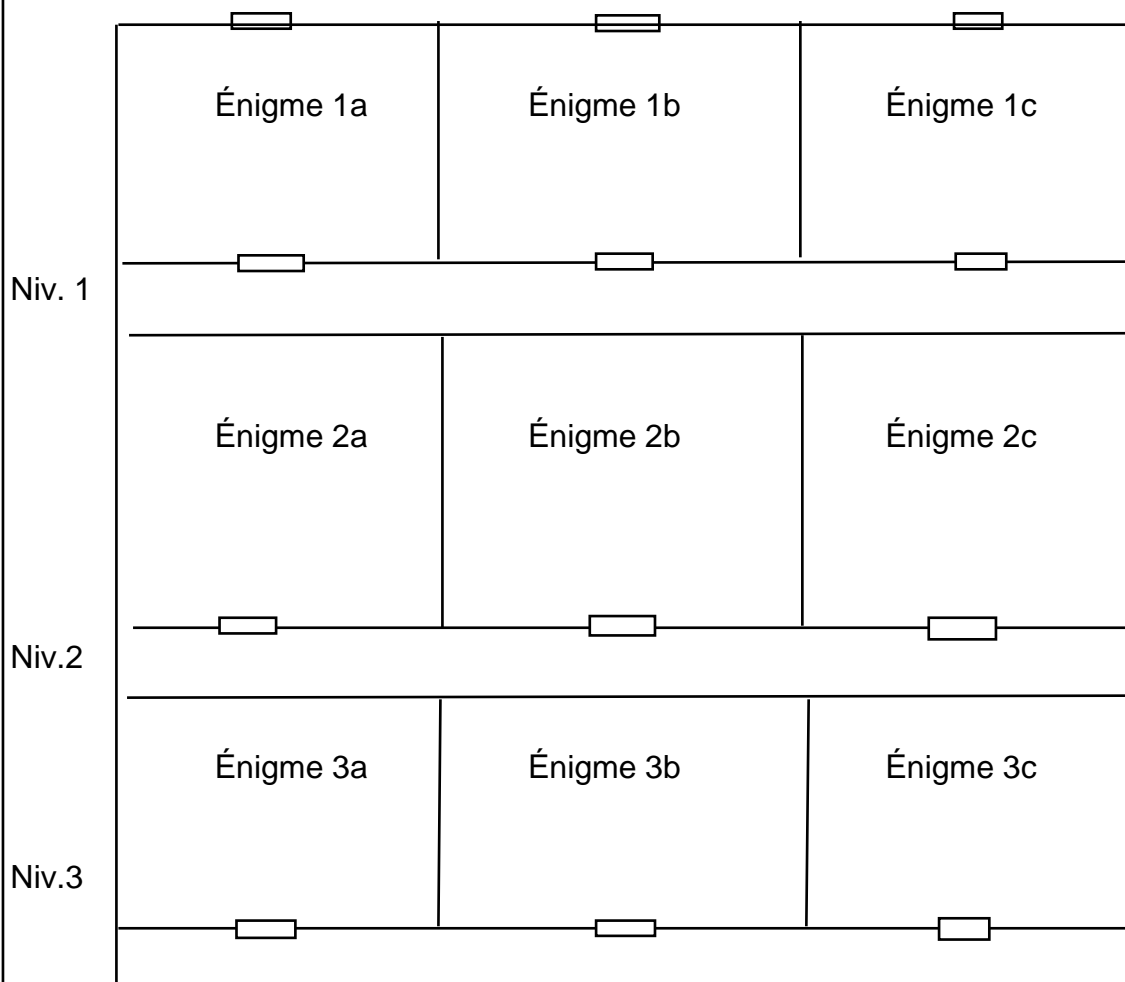
Accessible aux groupes : Non

Perte de points si échec : 0

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ de retrouve devant les 3 portes d'un bâtiment entièrement en verre au centre de l'arène. Il doit passer une succession de trois niveaux d'énigme pour réussir l'épreuve. Une fois une énigme résolue, les portes d'entrée et de sortie correspondantes restent définitivement ouvertes pour le PJ et pour lui seul. Il peut donc sortir de l'épreuve à chaque niveau mais ne remportera les points qu'une fois au bout de l'épreuve. Si le PJ échoue à une énigme, il n'aura pas la possibilité de réessayer et la porte lui restera définitivement fermée. Les énigmes sont posées par des sphinxs.



Énigmes :

1a : Pour me respecter, il faut me donner, pour me donner, il faut m'avoir, que suis-je? (La Parole)

1b : Dès que vous m'avez, vous voulez me partager, mais dès lors je ne suis plus, qu'étais je? (Le Secret)

1c : Vous me brisez rien qu'en me nommant. Que suis-je? (Le silence)

2a : A la fin du matin, au début de la nuit, au milieu de la journée, absent du midi, deux fois dans l'année, Que suis'je ? (Le N)

2b : Quel jour sommes-nous ?

Quand après-demain sera hier, il nous faudra autant de jours pour atteindre dimanche qu'il nous en a fallu quand avant-hier était demain, pour que nous soyons aujourd'hui. Quel jour sommes-nous ? (LUNDI)

2c : Je viens sans qu'on y pense, Je meurs en ma naissance, et celui qui me suit ne vient jamais sans bruit. (L'éclair)

3a : De quoi au juste parlent les vers ci-dessous?

À la fois grave et aiguë, sa voix tonne dans le château
Clamant sa place au dîner et sa part de gâteau.
Il fait toujours le drôle mais il ne sourit jamais.
tu le mettras dans la gêne si tu le démasquais.

Offre cette distinction à l'hôte, c'est important pour sa fête.

Assure-toi que les convives en ont aussi sur la tête.

Mais ne couronnes jamais ni la reine ni le roi,

Même s'il est vital au trône, il ne fait pas la loi.

(L'accent circonflexe)

3b : On ne peut la voir, on ne peut la sentir, on ne peut l'entendre, on ne peut la respirer, elle s'étend derrière les étoiles et sous les collines, elle remplit les trous vides, elle vient d'abord et suit après, elle termine la vie, tue le rire. (les ténèbres)

3c : Solide comme l'acier mais plus souple qu'une lame, Je ne suis rien de plus que des trous liés à d'autres trous. (une Chaîne)

#OULALA - Tuez les tous niveau IV

Durée Épreuve : 3 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 2000

Accessible aux groupes : Oui

Perte de points si échec : 800 / pj

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ ou le groupe se retrouve au centre de l'arène, il doit tuer définitivement tous les monstres présents pour réussir l'épreuve.

Les monstres :

Tirage	Nb	Type	H.D.	P.V.	C.A.	TAC0	Nb Att.	Dmg	Défenses ou sorts	Attaques spéciales	Manuel
1	1	Géant des tempête monté sur un rock	20	160	1	3	1	7-42	Immunié à la foudre	Foudre 8d8 (1fois/jour), lévitation, invocation de foudre, contrôle des vents, invocation du climat	MM1 p50
		Rock	18	126	4	6	2 ou 1	3-18/3-18 ou 4-24	Non	Non	MM1 p92
2	1	Dragon Noir (age 10) ou dragon d'or	22	154	-5	2	3	1-6/1-6/3-18	MR 35% - Magic missil x4, nuage puant, Image miroir, Dispelx2, bouclier de feu, globe mineur, télékinésie, Téléportation, Répulsion, désintégration	Souffle acide 20d4+10	Monstrous Comp.
3	2	Bebilith	12	84	-5	9	3	2-8/2-8/2-12	Web permanent (7mx7mx7m) qui brule de 25% par round, touché seulement par arme +2, Protection contre bien ou mal, jamais surpris	<u>Attaque à 2-8</u> : Destruction d'armure : 1-2 sur 1d6 = bouclier et 3-6 = armure, 40 % -10% par +1 de l'armure. <u>Attaque à 2-12</u> : poison 0 ou mort avec svg à -2	Monstrous Comp.
4	4	Vampires	8+3	65	1	12	1	5-10	Touché seulement par armes magiques, demi dommage sur froid et electricité, invoque 10-100 chauve souris pour génér,	Draine 2 niveaux, hétéromorphisme grand chauve souris,	MM1 p106

Les monstres :

Tirage	Nb	Type	H.D.	P.V.	C.A.	TAC0	Nb Att.	Dmg	Défenses ou sorts	Attaques spéciales	Manuel
5	2	Titans	20	150	-3	3	1	8-48	Invisible at will, léviter et éthéré 2fois/jour, désintégration x2, souhait mineur x2, guérison, barrière de lame, parole sacrée et maudite	Capacités psy : Agitation moléculaire, Invisibilité, télékinésie, Téléportation, Porte Dimensionnelle, Télépathie	MM1 p103
6	1	PNJ	Voir dans liste PNJ du deuxième groupe								
7	1	Démon type 6	13	104	-8	7	1 ou 2	Selon armes ou 2x2-12	Touché seulement par arme +3, détect l'invisible, détect magic, read magic, langue, MR 70%	Dispel magic, peur, pyrotechnie, suggestion, symbol(tous), télékinésie. Toute épée devient vorpale dans ses mains (ne pas prendre cette épée)	Tanar'ri, True-Balor
8	3	Death night monté sur nightmare	9	90	0	8	1	1-10+10 (Epée à 2 mains +4)	Detect l'invisible, 75% de MR , Dispel magic au 20ème 2 fois/jour	Une fois par jour : Boule de feu à 20 d6, un des mots de pouvoir. At Will : mur de glace, génère la peur à 30m (jet à tirer)	Fiend p23
		Nightmare	6+6	50	-4	10	3	2-8/5-10/5-10	Vol, Ethéré, plan astral	Souffle un nuage de fumée qui obscurcit et étouffe (-2 touché et dégat) si jet raté	MM1 p85

HOU-LALA

PNJ - Groupe N°2 (pour Tuez les Tous N°4 ou autres)

VENGEUR MASQUE - Guerrier nain Niv 16

Caractéristiques :

Point de vie : 115

AC : -5

TAC0 ajusté : ou -4 marteau

Nombre attaque : 2

Dommmages : 1-8+16 ou 1-6+14

Alignement : Loyal bon

Objets magiques :

Marteau +3 des nains, Hache +5, Maille +3, Bouclier +3, Anneau libre action et retour de sort, Broche 2 téléport/jour
Cube de froid, Lance une guérison/jour, Résist au feu

Sorts disponibles :

Néant

BALUBAS - Clerc Guerrier Elf noir Niv 16C/14G

Caractéristiques :

Point de vie : 96

AC : -8

TAC0 ajusté : -1

Nombre attaque : 4

Dommmages : 1-4+10

Alignement : Loyal mauvais

Objets magiques :

2 dagues +4, Bracelets AC4, Anneau +5/+5, Cape +3, Gemme avec +2 sorts N6 et 1 sort N7

MR 50%, Anneau d'accumulation avec : *Globe mineur*, *Globe majeur*, *Téléport x2*

Sorts disponibles :

Niv 1 (9)

Endure cold x2

Endure heat x2

Resit au froid

Niv 2 (9)

Silence x4

Slow poison

Niv 3 (8)

Dispel x5

Niv 4 (7)

Solipsim x3 (p84)

Compuls. order p76

Niv 5 (5)

Vision réelle

Impreding p. (p92)

Memory w. (p93)

Pilier de feu x2

Niv 6 (4)

Physical Mir. (p103)

Disbelief (p99)

Guérison x2

Niv 7 (2)

Spacewarp (p109)

Timelesness (p110)

ELMER BACON - Archer Elf Niv 14

Caractéristiques :

Point de vie : 110
AC : -7
TAC0 ajusté : -2

Nombre attaque : 4 flèches/round
Dommmages : 1-8+10
Alignement : Loyal neutre

Objets magiques :

Arc composite +3 d'intermittence (déplacement après chaque flèche lancée), carquois de recharge automatique (recharge l'arc 3 fois/round), 50 flèches +3, une flèche tueuse +3 de chaque classe, Bracelets AC3, Cape +3, Anneau +3, Baguette d'annulation

Sorts disponibles :

Néant

PETITE HÉLÈNE - Illusionniste humaine Niv 16

Caractéristiques :

Point de vie : 80
AC : -7
TAC0 ajusté : 10

Nombre attaque : 1
Dommmages : 1-4+1
Alignement : Loyal mauvais

Elle se présente sous la forme d'une cleresse de UKKO grâce à son amulette d'apparence de clerc (voir).

Objets magiques :

Amulette apparence clerc (N16) : Apparence non détectable sauf vision réelle (donne droit à un JP par round), lance 2 dispel par jour, 2 paroles maudites par jour, 1 guérison par jour

Collier des brumes : At will : nappe de brouillard, voir dans la brume, 2 sorts d'ombre / jour, 2 magie des ombres / jour
2 magie demi-ombre / jour, 2 dissipations de l'épuisement par jour

Anneau +3, Anneau retour de sort, Bracelet AC2, Cape +3

Sorts disponibles :

<u>Niv 1</u>	<u>Niv 2</u>	<u>Niv 3</u>	<u>Niv 4 (4)</u>	<u>Niv 5 (3)</u>	<u>Niv 6</u>
Jet de couleur	Surdité	Paralysie musc.	Tueur fantasm.	Porte des ombres	Voile illusoire
	Force fanta amél.	Force spectrale		Holographie	Illusion Prog *
				Labyrinthe	
<u>Niv 7</u>					
Magic missil x4 jet prismatique					

Mago 16ème qui lance des boules de feu à retardement et des cônes de froid, possède globe majeur et fireshield

En combat l'illusionniste arrive invisible dans le brouillard puis lance une illusion programmée.

Attaque avec niv 6 ombre : monstre AC6, 60% des pv, 60% des dégâts si jet réussi (voir monstre des ombres p96)
ou monstre à 16dés ou dragon à 16 dés
Puis porte des ombres si repéré ou holographie avec magie des ombres (1 pv/niv si jp réussi : 16 pv) ou magie demi-ombres (2 pv/niv si jp réussi : 32pv)

HOU-LALA

BIERE ET PUNK

Durée Épreuve : 4 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 5000

Accessible aux groupes : Oui

Perte de points si échec : 1000 / pj

Minimum points pour accès : 0

Description :

Les PJ se retrouvent au centre de l'arène **dans l'eau**. Au centre de l'arène on trouve une petite île de 20m diamètre. Au centre de l'île un mât de 12m de haut avec un drapeau qui flotte en son sommet. Le mât est gardé par 1 barbare par PJ + 2 pour garder le mât. L'ensemble de l'île est sous l'effet d'une bulle anti-magie permanente. Le mât est enduit de savon de Marseille, il faut réussir un jet à 3d6+1 sous la dext pour grimper = 3 rounds. Le but de l'épreuve est de grimper au mât et de décrocher le drapeau, une fois le drapeau en possession d'un PJ, l'épreuve est terminée.

Les Barbares :

Les barbares ont une spécialisation à l'épée à 2 mains et une double spé à l'arc

Niveau : 13 - Points de vie : 160 - Classe d'armure : 1

Épée 2mains : TAC0 : 4

Attaques : 3

Dommmages : 1d8+8

Arc : TAC0 : 4

Attaques : 5flèches / round

Dommmages : 1d6+3



HOU-LALA

Le crapaud et la princesse

Durée Épreuve : 5 heures

Gain de points si réussie : 5000

Perte de points si échec : 1000 / pj

Accessible PJ seul : Non

Accessible aux groupes : Oui

Minimum points pour accès : 3000



Description :

Le groupe se retrouve au pied d'une pyramide en escalier d'une hauteur de 30m. La pyramide est située au centre de l'arène. Toute forme de vol, sauf par relique, est impossible pendant le déroulement de cette épreuve.

Chaque case mesure 20mx20m. Le départ se fait dans l'arène. Des échelles permettent de passer d'un niveau à un autre (hauteur 5m). L'escalade est possible sur les parois de la pyramide pour un voleur avec un malus de 50%.

La téléportation ne pose aucun problème sur un même niveau. Elle devient très aléatoire sur un niveau supérieur. La téléportation n'est pas plus dangereuse mais on peut se retrouver sur une case contiguë de la case visée (2 cases par étages de différence). Pour la téléportation sans erreur il faut compter une case par étage de différence.

Un modron explique l'épreuve :

Le but est de parvenir au sommet de la pyramide afin d'y ouvrir le sarcophage qui s'y trouve. La case du sarcophage (F6) est sous l'effet d'un continual darkness. Trois clés sont nécessaires afin d'y parvenir les clés peuvent être récupérées sur différentes cases.

Les différents monstres qui se trouvent sur la pyramide ont des déplacements limités selon leur nature. Le but commun des créatures est évidemment d'empêcher les aventuriers d'atteindre leur but.

Clés :

Clé N 1 : Pour obtenir la clé N 1, il faut répondre à l'énigme du sphinx. Le groupe ne subira aucune attaque pendant la recherche de l'énigme (10 rounds maxi).

Clé N 2 : La clé N 2 est posée à terre. Un mur de force en sphère de diamètre 0,60m et 0,80m de diamètre la protège. Il faut par exemple 1 désintégrations ou une MR (18ème niv) pour la récupérer.

Clé N 3 : La clé N 3 est également protégée par un sphinx et une énigme.

Monstres :

Marut :

Wargol :

Déplacement : Ne se déplacent pas, ils attaquent tout PJ sur leur case ou sur une case contiguë. Ils peuvent néanmoins se téléporter sur n'importe quelle case pour se défendre en cas d'attaque à distance prolongée (plus de 3 rounds).

Caractéristiques : HD: 15, PV: 120, AC0, TAC0: 5, At: 1, Damage: 8-80

Spéciales : Régénère 5pts /round, Arme +3 pour toucher, MR: 10%
Animation d'objet, Blink, cause disease 20m, continual light, earthquake
hold person, foudre(8d6), deafness, shades

Githyanki Knight :

Déplacement : Se déplacent à volonté sur leur niveau. Ils attaquent tout PJ situés à 2 cases ou moins. Ils attaquent également tout PJ les attaquant à distance.

Caractéristiques : HD: 11, PV: 75, AC-2, TAC0: 4, At: 3/2, Damage: 1-10+8

Spéciales : Jets protection à +2, Imposition des mains : -22pv, Épée 2mains +2
vorpale(tranche à 18 et plus)

Githyanki Mage :

Déplacement : Ne se déplacent en aucune façon, attaquent tous PJ à portée de sort.

Caractéristiques : HD: 9, PV: 65, AC0, TAC0: 9, At: 1, Damage: 1-10+4

Spéciales : Jets protection à +2, Imposition des mains : -18pv, Épée 2mains +1

Sorts : Magic missil x 4
Nuage puant, web, Image miroir
Dispel magic x 2, Ralentissement
Globe mineure, Edwards black tenracle
Télékinésie **ou** Débilité **ou** Mur de force

Vargouille (MM2 p 123):

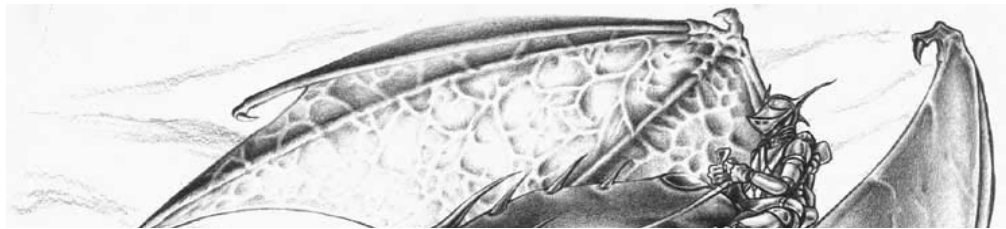
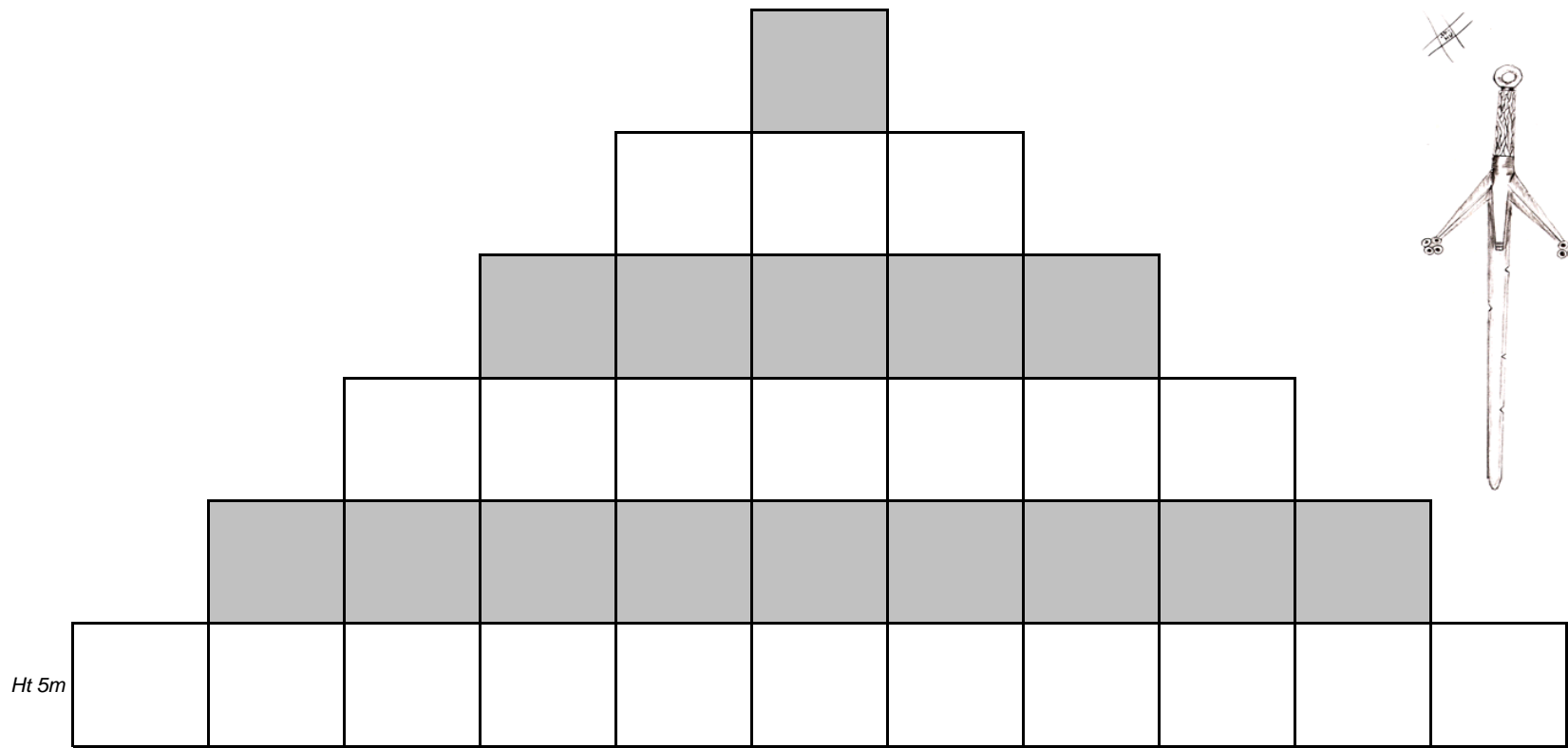
Déplacement : Se déplacent en vol sur n'importe quelle case, en lançant des spores gazeuses (2 par round). Nombre en fonction de la force du groupe.

Caractéristiques : HD: 4, PV: 30, AC5, TAC0: 4, At: 2, Damage: 1-4

Spéciales : Jets protection contre le poison à chaque morsure ou PV perdus définitif.

Spores Gazeuses : 90% de chance d'être confondue avec un spectateur, si perd un pv ou plus : explosion à 6d6 ou moitié, si contact avec la peau infection par injection rhyzome et mort en 24h sauf guérison des maladies.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	Echelle		20mx20m								Githyanki Knight
B		Marut	Echelle			Githyanki Knight				Marut	
C			Githyanki Mage						Githyanki Mage		
D				Marut			Echelle	Marut		Clé N°2	
E					Githyanki Mage		Githyanki Mage				
F			Githyanki Knight	Clé N°3					Githyanki Knight		
G					Githyanki Mage	Echelle	Githyanki Mage				
H				Marut				Marut			
I			Githyanki Mage				Echelle		Githyanki Mage		
J		Marut				Githyanki Knight				Marut	Clé N°1
K	Githyanki Knight								Echelle		Githyanki Knight



HOUALALA

Les Blobs attaquent la plage

Durée Épreuve : 5 heures

Accessible PJ seul : Non

Gain de points si réussie : 5000

Accessible aux groupes : Oui

Perte de points si échec : 1000 / pj

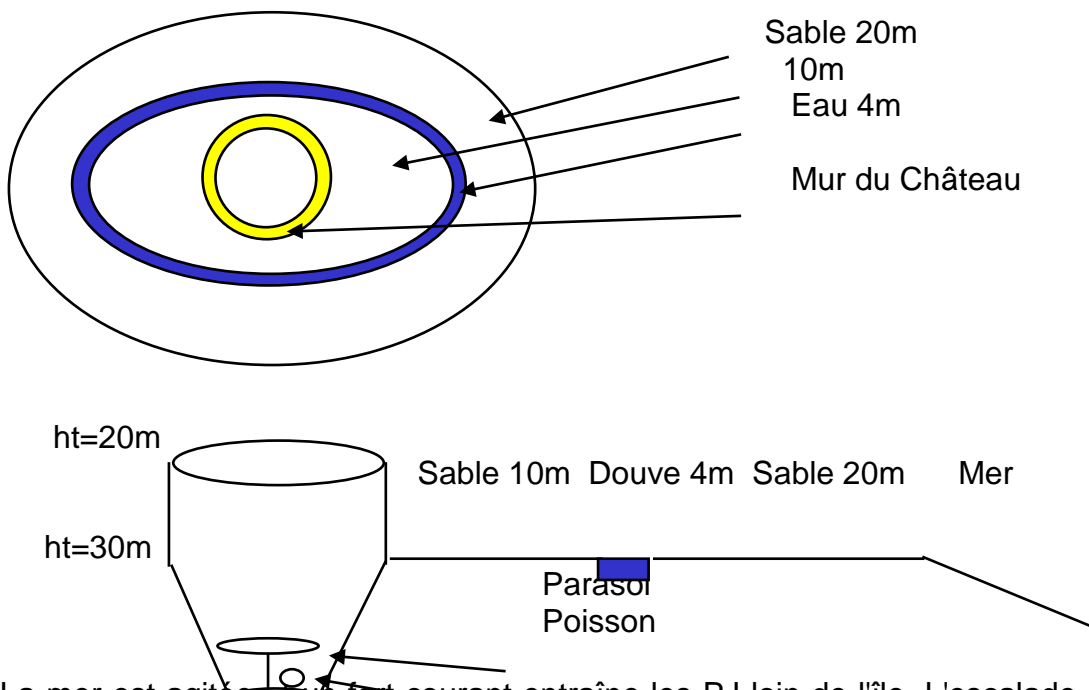
Minimum points pour accès : 5000

Description :

Le groupe se retrouve sur une plage entourée d'eau au centre de l'arène avec un château de sable au centre de la plage. Un modron assis dans un transat avec un parasol et une glacière leur explique l'épreuve :

Le château est rond et sans ouverture. Les murs font 6m d'épaisseur et 20m de hauteur. L'intérieur du château est plus profond de 30m soit un delta de 50m avec le haut des murailles. La forteresse est protégée par des douves de 1,50m de profondeur par 4m de largeur.

Au fond, à l'intérieur du château on trouve, sous un parasol, un bocal rond (diamètre 40cm sans couvercle). Le bocal contient de l'eau de mer et un poisson rouge à points verts. Pour remporter les points il faut récupérer le poisson et le **maintenir en vie**. L'ensemble de la forteresse est protégé par des spectateurs en haut des murailles (voir nombre selon groupe).



La mer est agitée et un fort courant entraîne les PJ loin de l'île. L'escalade à l'intérieur de la forteresse comporte de forts risques de chute et donc de bris du bocal. Creuser dans les murs de sable risque de provoquer des éboulements.

Monstres :

Spectateurs : Les spectateurs ont un but seulement défensif.
HD:12, pv 48à96, AC-3, TAC0:9, Damage:1-4

Gros oeil central : -Mort Rampante

6 yeux sur pédoncule : -Rayon antimagie 40m

-Rayon dispel-tout 75m sorts+objets (cf Mordenkainen pdt 1 round)

-Inversion de la gravité

-Magie demi-ombre (12 pv si jp réussi)

-Désintégration (3 par jour)

-WildStrike (p39) jp ou surge à chaque utilisation objet ou sort



HOUALALA

Spock Around the clock

Durée Épreuve : 5 heures

Accessible PJ seul : Non

Gain de points si réussie : 6000

Accessible aux groupes : Oui

Perte de points si échec : 1000/pj

Minimum points pour accès : 4000

Description :

Le groupe se retrouve au sein de l'arène face à un échiquier. Les cases mesurent **20mx20**. Un modron remet une cape blanche à chaque PJ qui symbolise leur statut de **pion blanc**.

Seule une moitié de l'échiquier est visible pour le groupe. Chaque PJ se place comme il le désire sur la moitié visible de l'échiquier.

Le déplacement des PJ est limité à une case contiguë quelque soit la direction (comme des rois). Les autres pièces adverses ont les déplacements classiques du jeu d'échec.

Une fois les PJ placés, l'autre moitié de l'échiquier devient visible et la partie commence avec **l'initiative pour le premier joueur (tirage)**.

Le but de l'épreuve est de tuer le roi et de lui voler sa couronne. Les points sont associés à la couronne.

On voit la pièce mais pas le monstre correspondant.

Tous les monstres ont *vision réelle* en permanence.

Pièces de l'échiquier :

1 Roi : PHOENIX

HD 20 - pv 160 - AC-3 - MR 50% - Fly à 39" - TAC0=0 - Att : 2 bouche et ailes
Bouche : 2-12 et ailes : 2x1/8 - Touché seulement par arme +3 - Jamais surpris

Spécial défense : Cri à chaque début de round : +3 dé initiative des opposants

Sorts au 20ème : Jet de couleur x3 - Duo dimension (1/jour) - Mur de feu (1/jour) - Voile Illusoire (1/jour) - Graine de feu (voir p61 1/jour) - Nuage incendiaire(1/semaine p89) - Tempête de feu(20x5x8 druide N7 1/jour)

Sorts au 40ème (danse d'un round) : Dispel Magic - Dispel Evil - Dismissal (renvoi une créature sur son plan)

1 Reine : DRAGON D'OR

HD 24 - pv 240 - AC -12 - TAC0 = -12 - 3att 1-10+12 / 1-10+12 / 6-36+12 - MR 70%
Souffle feu ou acide 24d12+12

Pièces de l'échiquier (suite) :

1 Reine : DRAGON D'OR

Sort magicien 24ème :

Magic missile x2 - Image miroir x2 - Dispel x2 - Stone Skin - Globe mineur - Mur de fer x2 - Désintégration x2 - Boule de feu à retardement x2 - Polymorph object

2 Tours : GUERRIER-MAGO 12/12 EN HAUT D'UNE TOUR EN FER DE 30m :

Seul un escalier extérieur en colimaçon permet de monter

Guerrier Mago 12/12 - Epée, bouclier et cotte +3 - Force 18,00

pv : 100 - TAC0 : 1 - 2 att à 1d8+9 - AC-5

Magic missile x4 - Rayon affaiblissement x2 - Image miroir x2 - Dispel magic x2 - Foudre x2 - Stone Skin - Globe mineur - Allométagamorphose - Mur de feu - Mur de fer - Hold Monster - Téléportation x2 - Désintégration

2 Fous : GUERRIER-ACROBATES 14/14 :

AC : -6 - pv : 91 - TAC0 : 2 - 2x2 att 1-6+7 x2 et 1-4+7 x2 - Manoeuvre d'évasion 60% si initiative.

Bracelet AC2 - Cape +3, Anneau +3, Epée +3 - Dague +3 - Ajustement force +2/+4

2 Cavaliers : CAVALIERS N13

AC : -10 - pv : 130 - TAC0 : 0 - 5att/2rnd à 1d8+11

Cheval : AC 2 et pv 60

Full Plate +3, Bouclier +3, Epée +5

4 Pions : PER

10 HD - pv : 80 - TAC0 : 7 - 1 att à 2-20+3 - Régénère 3 pv/round - Touché seulement par arme +1 Possède une **FrosBrand de PER +3**

Sorts au 10ème : Blade barrière - Charme person x7 - Soins majeurs x3 - Image miroir



HOU-LALA

Tuez les tous - GODZILLA

Durée Épreuve : 5 heures

Accessible PJ seul : Oui

Gain de points si réussie : 10000

Accessible aux groupes : Oui

Perte de points si échec : 500 / pj

Minimum points pour accès : 0

Description :

Le PJ pénètre dans l'arène. Il y trouve de grandes empreintes de pas du monstre. Ces empreintes font environ 10m x 5m x 2m de profondeur. Godzilla est présent dans l'arène et attend son prochain casse-croute. Il faut évidemment tuer le monstre pour réussir l'épreuve.

Godzilla :

Description : Godzilla apparaît comme un énorme dinosaure de 45m de hauteur environ. Ce monstre est très intelligent et se déplace rapidement dans l'arène.

Caractéristiques : HD : 35, Point de vie : 250, CA : -8, TAC0 : -2, dext 21
Attaques 5 : 6-48+30/6-48/6-48/6-48+20/6-48+20

Défenses : Godzilla évite pratiquement toute forme d'attaque à distance de la façon suivante :

120 % de MR pour tout sort d'attaque à distance type magic missile, foudre etc...

40 % de MR pour les autres sorts.

Jet à 4d6 sous la dext pour attaques type flèches en plus du touché.

Si l'adversaire est en train de caster un sort, **godzilla peut frapper violemment de sa patte le sol ce qui déconcentre l'adversaire et brise le sort.**

Attaques : Godzilla possède 4 formes d'attaque; la gueule, les pattes avant, les pattes arrière et la queue. Il ne peut qu'utiliser **3 attaques par round** compte tenu de sa taille, **une de ces attaques est forcément la frappe sur le sol.**

La gueule : Permet d'attaquer les créatures au sol et en l'air. La gueule fait 6d8+30 de dommage. Si le résultat du dé de touché est supérieur de 4 au minimum nécessaire pour toucher (ou 20 naturel), Godzilla avale son adversaire, la mort intervient après 2 rounds et le PJ perd 45 pt de vie par round.

Godzilla (Suite) :

Attaques :

Les pattes avant : Avec ses pattes avant Godzilla ne peut attaquer que les créatures en vol. Il possède alors 2 attaques à 6-48.

Les pattes arrières : Godzilla peut tenter d'écraser son adversaire avec l'une de ses pattes arrières, l'attaque fait 6-48+20, si le résultat du dé de touché est supérieur de 4 au minimum nécessaire pour toucher (ou 20 naturel), Godzilla écrase son adversaire. La mort est instantanée.

La queue : C'est sans doute son arme la plus puissante. La queue peut balayer un rayon de 20m. Il n'y a pas de touché à faire. Le ou les PJ présents dans la zone de balayage doivent lancer un jet sous la dext à 5d6 pour demi dommage. Si le jet est raté, en plus des dommages (6-48+20), le PJ est étourdi pendant 2d4 rounds, sa mort paraît alors inévitable



HOU LALA

Houlala, j'ai mal

Durée Épreuve : 6 heures

Accessible PJ seul : Non

**Gain de points si réussie : 5000 + 10% des pts
des autres**

Accessible aux groupes : Oui

Perte de points si échec : 10% de ses points

Minimum points pour accès : 5000

Description : (A jouer sur un tableau quadrillé)

Le groupe pénètre dans l'arène. Le décor a complètement changé mais les spectateurs sont toujours là. Une voie haute et forte résonne et explique au groupe qu'un seul d'entre eux doit survivre.

Diverses constructions sont apparues au sein de l'arène. Chaque PJ apparaît à un point précis de l'arène. Le dernier survivant remporte 5000 pts et "prélève" 10% des points possédés par chacun des autres membres du groupe qui perdent 10% de leurs points.

Points particuliers de l'arène :

1 : La tour Une tour ronde de pierre (diamètre 6m, hauteur 15m) surplombe l'arène, elle ne comporte aucune issue. Sur son sommet (point stratégique) est dessiné un pentacle. Sous le pentacle, il y a un énorme ressort comprimé. Après 2 rounds de la présence d'un PJ le ressort se détend et projette le PJ à une hauteur de 100m. S'il retombe naturellement au sol, il subit un forfait de 100 points de dégât de chute. Le ressort reprend ensuite sa position initiale.

2 : Le Lac Un petit étang de 25m de diamètre s'est formé dans l'arène et en son centre une petite île de 5m de diamètre. L'eau de l'étang est infesté de piranhas (compter 3-18 dommages par round pour les baigneurs). Au dessus de l'eau une épaisse brume empêche de voir et d'être vu par le reste de l'arène (y compris du haut).

3 : Les trappes Un peu partout dans l'arène sont disposées des trappes. Elles sont indiscernables sauf moyens magiques ou capacités spéciales. Les trappes restent ouvertes une fois déclenchées. Elles s'ouvrent aléatoirement sur :

1 Bassin 3mx3mx3m avec 1,50m d'acide (3d6 par round et sauvegarde objets).

2 Eau bouillante avec des petits légumes (2d6 par round).

3 Pieux empoisonnés (2d6 + 0/mort).

4 Fosse 3mx3mx3m avec parois escaladables et bulle anti-magie.

5 Fosse 3mx3mx3m remplie d'araignées (1d6 par round + 0/10 pts de vie).

6 Fosse 3mx3mx3m avec 50cm de lave au fond (3d6 par round + sauvegarde bottes).

7 Fosse 3mx3mx3m avec 50cm de boue + boue en pierre après 1 round complet.

8 Téléporteur dans un des points particuliers.

Points particuliers de l'arène (suite) :

4 : Le Marché Le marché est tenu par un modron. Tout ce que l'on peut y trouver s'achète avec des points.

1 Soins Un point de vie récupéré coûte 5 points.

2 Pégase : Un pégase dressé coûte 100 points.

3 Un objet perdu : Un objet magique perdu coûte 500 points.

4 Des points de sorts : un niveau de sort coûte 50 points.

5 Diverses objets magiques mineurs du DM. Coût selon objet. Objet non récupérable à la sortie

5 : Les pentacles Des pentacles sont disposés un peu partout dans l'arène. Leurs effets sont aléatoires :

1 Détection : Le PJ sait en permanence où se trouvent ses adversaires

2 Paralysie : Le PJ est paralysé sans aucune sauvegarde pendant un round

3 Gain d'un sort en mémoire : Le PJ récupère un sort aléatoire offensif dans le PH

4 Perte de deux niveaux : Le PJ perd 2 niveaux (récupérés à la sortie)

5 Chance : Toutes les actions du PJ ont un bonus de 20%

6 Guérison (idem sort)

7 Aveugle : Le PJ est aveugle pendant 2 rounds.

8 Double dommages : les dommages réalisés par coups ou par sorts sont doublés pendant 5 rounds.

Événement aléatoires pendant les combats :

Pendant toute la durée du combat des événements aléatoires peuvent se produire. La fréquence est à l'appréciation du MD.

1 Un magicien niveau 25 apparaît dans l'arène et lance un dispel sur un PJ

2 Une pluie battante tombe sur un PJ et le trempe pendant 4 rounds

3 L'obscurité totale tombe brutalement sur les arènes pendant 5 rounds

4 Un énorme dragon apparaît au centre de l'arène et souffle aléatoirement sur un PJ à portée.

5 Anti magie : La magie n'a plus cours pendant 3 rounds mais les sorts ne sont pas dissipés et reviennent après

6 Sable mouvant : Toute l'arène sauf pentacles, lac et construction se transforme en sable mouvant pendant 2 rounds.

7 Silence : toute l'arène est plongée dans une zone de silence pendant 2 rounds

8 Ralentissement : Tous les concurrents subissent l'effet d'un sort de ralentissement sans sauvegarde.