

SCENARIO DU 23 NOVEMBRE 2012



THE PRISONER

Table des matières

1	BACKGROUND POUR LE DM	3
1.1	L'HISTOIRE	3
1.2	L'EXPERIENCE	3
1.3	LES PNJ PRINCIPAUX	3
1.3.1	Numéro 1	3
1.3.2	Numéro 2	4
1.3.3	Le Numéro 6	5
1.3.4	Le Nain	5
1.3.5	Les contrôleurs	6
1.3.6	Le Rôdeur	7
1.4	LES PLANS	8
1.4.1	Le Village :	8
1.4.2	L'hôpital	9
1.4.3	La mairie	10
1.4.4	La maison de retraite	11
1.4.5	L'auberge	12
2	LES MISSIONS POUR LES JOUEURS	13
2.1	LE CALENDRIER	13
2.2	LES PDI	14
2.3	LES EPREUVES PERMANENTES	15
2.3.1	Le Bateau	15
2.3.2	La Forêt	21
2.3.3	Les Echecs	24
2.3.4	Running sur la plage avec le rodeur	26
2.3.5	Le concours d'art	27
2.3.6	Le Kosho	28
2.3.7	Les grottes	31
2.3.8	Duel au soleil	33
2.3.9	Le cimetière	36
2.4	LES EPISODES	38
2.4.1	L'Arrivée	38
2.4.2	Liberté pour tous	40
2.4.3	Le Général	41
2.4.4	Le Retour	43
2.4.5	Danse de mort & L'Enterrement	44
2.4.6	J'ai changé d'avis	55
2.4.7	Il était une fois	56
2.4.8	Le Dénouement	61

Les joueurs : Thierry, Manu, Céline Ludo, Renaud, Eric et Arnaud

Ludo : N°12
Thierry : N°47
Eric : N°51
Renaud : N°138
Angel : N°69
Céline : N°118
Manu : N°74

I BACKGROUND POUR LE DM

1.1 L'histoire

Le Village. Les joueurs se réveillent normalement dans leur chambre, mais il semble y avoir quelques différences. Ils ne sont pas chez eux, mais au Village. Ils sont prisonniers d'un rêve-réalité, qui les enferme dans ce Village. Le Village est l'œuvre d'une puissance divine, le N°1, et ne peut pas être cassé sans l'accord de cette dernière. Cette créature souhaite avoir l'âme des joueurs.

Ils n'ont plus d'objets, ni aucunes possessions personnelles à leurs arrivées, sauf un unique costume et une broche portant un numéro. Lors de la première vraie confrontation avec le N°2, ils pourront retrouver l'ensemble de leur équipement afin de ne pas les laisser trop longtemps à poil. Ce sera l'occasion pour le gardien de guider les joueurs au travers du Village, leur faire faire une visite, leur faire trouver leurs objets, les orienter vers le grand dôme vert et leur faire rencontrer le N°2...et les trahir.

Le dialogue du N°6 remis au gout de l'idée.

- « – Où suis-je ?
- Au Village.
- Qu'est ce que vous voulez ?
- Votre âme
- Dans quel camp êtes-vous ?
- Vous le saurez en temps utile... Nous voulons votre âme, votre âme, votre âme
- Vous ne l'aurez pas !
- De gré ou de force, vous nous la livrerez
- Qui êtes-vous ?
- Je suis le nouveau Numéro 2.
- Qui est le Numéro 1 ?
- Vous êtes le Numéro 6.
- JE NE SUIS PAS UN NUMÉRO, JE SUIS UN AVENTURIER LIBRE !
- (Rire sardonique) »

Dans le Village traîne également le fameux N°6, un individualiste extrême. Celui-ci est arrivé il y a quelques temps déjà dans le Village mais ne s'est jamais résolu à y rester. Il pourra aider les joueurs, ou non, tout dépend de qui le lui demandera et de son état d'esprit. De temps en temps le N°6 disparaît du Village, mais il est toujours rattrapé et ramené sous bonne escorte.

Pour sortir de ce rêve, ils devront trouver le N°1 et aider le N°6 à s'échapper du Village lors de l'acte final.

1.2 L'expérience

On surveille les xp des joueurs proches du niveau suivant pour faire un calcul éventuel en cours de partie. La montée de niveau est offerte contre 10 PDI par niveau acquis.

1.3 Les PNJ principaux

1.3.1 Numéro 1

ALEAX : il apparaît comme un double du joueur, avec les mêmes caractéristiques, les mêmes objets. Il apparaît seulement au joueur à qui il est destiné.

Le but n'est pas de tuer le joueur, seulement de le faire prendre conscience de ses capacités. Le dieu éventuel du joueur n'a rien à voir dans cette apparition.

1. En combat, dès qu'il est blessé, l'ALEAX récupère 1 pts de vie par round, puis 2 pts de vie par round, puis 4 pts de vie par round, puis 8 pts de vie par round, etc... jusqu'à ce qu'il soit complètement soigné. Ensuite cela repart à 1, etc...
2. En combat, le joueur qui fait 17 naturel sur le dé de touché double les dommages, triple sur 18 naturel et quadruple sur 20 naturel.

Si un joueur tue son ALEAX, la forme éthérée s'étirera vers le joueur pour ne faire qu'un avec lui. Alors il gagnera 1 point de sagesse, un point d'intelligence et gagnera suffisamment de points XP pour se placer au milieu du niveau suivant.

Si un joueur meurt tuer par son ALEAX, il perdra immédiatement un point de constitution et la totalité des points XP de son niveau.

Ensuite, il verra les autres joueurs se battre contre leur ALEAX toutefois invisible, sans pouvoir les aider. Il sera seulement en mesure d'aider le N°6 contre le sien, car seul celui-ci est visible de tous. Il faut préparer des fiches pour chaque joueur avec les points importants pour faciliter le combat.

Lors du dénouement, le N° 6 affrontera son double pour le tout dernier combat. Dès que celui-ci aura tué son propre ALEAX, ceux des joueurs disparaîtront. Ils pourront alors partir avec le N°6.

1.3.2 Numéro 2

Il y en a plein, jamais les mêmes, de classes différentes et toujours super balaises et entourés d'un dragon de couleur différente. La couleur du dragon donne un aperçu de son alignement. Il change soit en fonction des événements du calendrier du Village

Les numéros 2 ne sont autres que nos Seigneurs, mais pas vraiment. Ils ne reconnaissent pas leur nom, mais seulement quand on les appelle N°2. Ils sont souvent dans la salle principale du grand dôme, à épier, à observer.

Tous les habitants du village sont avertis de chaque changement de N°2.

Dans cette salle, le N°2 est quasiment invincible : quand il est assis dans son siège/œuf, il ne prend aucun sort mais peut en lancer, renvoie les projectiles et est derrière une répulsion permanente. De plus, le dragon sur l'œuf peut s'animer, souffler et se battre, comme un great wyrm de sa couleur.

Si besoin, 6 ouvertures peuvent faire monter des monstres depuis le sous-sol, dépendamment du numéro 2 en place.

N°2	Monstres d'appoints	Couleur du dragon	Type de souffle	Souffle / Dmg
Valentin	6 ½ liche	Shadow Dragon	Cloud of blackness	Lose ¾ (round up) of their life energy (levels or Hit Dice) 1-6/1-6/3-18
Gilbreth	6 Cavaliers N20 en full plate	Gold Dragon	Feu ou chlore	24d12+12 / 1-10/1-10/6-36
Chayrog	6 Balrogs	Blue Dragon	Bolt of lightning	24d12+12 / 1-8/1-8/3-24
Lorivade	6 Ents	Bronze Dragon	Stroke of lightning or a cloud of repulsion gas	24d12+12 / 1-8//1-8/4-24
Gurney Halleck	6 danseuses dénudées moines N20	Steel Dragon	Cube of toxic gas	Saving throws vs. poison with a -2 penalty or die instantly 1-10/1-10/3-30
Dinin	6 elfes noirs guerriers N20	Deep dragon	Flesh corrosive gaz	24d8+12 / 3-12/3-12/3-24
Thargélion	6 monadic deva	Gold Dragon	Feu ou chlore	24d12+12 / 1-10/1-10/6-36
Snowl	6 Astral Deva	Copper Dragon	Acide ou gaz	24d6+12 / 1-6/1-6/5-20
Buliwyf	6 valkyries	Silver Dragon	Froid ou paralysie	24d10+12 / 1-8/1-8/5-30
Geoffroy	6 nightmares	Black Dragon	Acide	24d4+12 / 1-6/1-6/3-18
Eiji	6 samourais N13	Mist Dragon	Vapeur	24d6+12 / 2-5/2-5/2-24

1.3.3 Le Numéro 6

Le Numéro 6 est un personnage atypique au Village. Il est l'incarnation extrême de l'individualisme. Il est évidemment d'alignement Chaotique Neutre. Il possède 2500 PDI et ne peut jamais descendre en dessous de 250.

C'est un personnage humain, multi classé voleur 18 / rodeur 18 (un clin d'œil), ayant des capacités psy hors norme.

Taco : 1 **AC** : -10 **PV** : 150
Att : #2 **Dmg** : par épées courtes +5 ou par dagues +5
Courtes : 1-6 / 1-8 + 12
Dagues : 1-4 / 1-4 + 12

F 19, **I** 19, **S** 14, **D** 22, **C** 16, **Ch** 22, **B** 15

Les capacités du voleur et du rodeur, on tire au d100 et ça marche bien...comme ça nous arrange.



Facultés psioniques

Att: 169 Def: 169

Modes attaque	Modes défense	Disciplines mineures	Durée	Coût	Effet
Explosion psi	Néant spirituel	Hypnose	1t/niv	3 / tour	50kg/Niv
Cinglement ego	Tour de volonté	Lévitacion	Perm	1 / pt vie	5pt vie /Niv cleric
Insinuation		Ajustement cellulaire			3pt vie /Niv magicien

Lors du dénouement, le N° 6 affrontera son double pour le tout dernier combat. Dès que celui-ci aura tué son propre ALEAX, ceux des joueurs disparaîtront. Ils pourront alors partir avec lui.

1.3.4 Le Nain

C'est un personnage clef du Village, toujours là, jamais impliqué mais toujours présent dans les moments importants.

C'est un demi nain, demi elfe. Eh oui, ça existe.

Il est présent devant certaines portes pour inviter les joueurs ayant suffisamment de points à rentrer, chez le Numéro 2 par exemple.

Il est muet, c'est un prisonnier qui a certainement la même détermination à s'enfuir que le N°6 mais la méthode change.

A jouer comme on veut en accord avec les DM's pour fluidifier le scénario.

On peut le classer magicien/voleur mais ça n'a pas grand intérêt.



HD: 12
TAC0 : N.A.
Déplacement : 9''

Points de vie : 50
Att. N.A.

Classe d'armure : -10
Dégâts : N.A.

Spéciales :

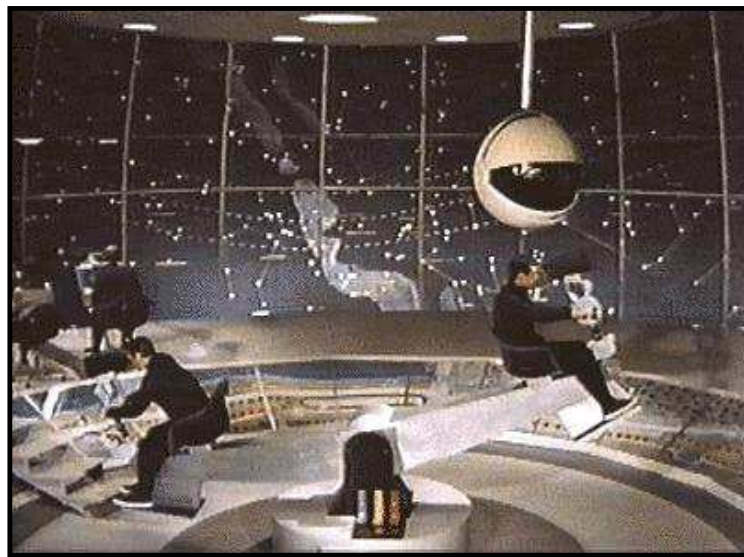
Téléportation sans erreur at. Will en deux segments et en capacité naturelle y compris dans une bulle anti-magie (Ca marche toujours !).

Il refuse toute situation conflictuelle/de combat. Il prendra toute son importance dans *Once upon a time*.

1.3.5 Les contrôleurs

Une grande pièce ronde. Il faut descendre quelques marches pour y accéder depuis la porte principale, on y trouve :

- Des miroirs de visions réelles en grand nombre accrochés aux murs, tous les coins et recoins du Village s'y reflètent.
- De nombreux spectateurs qui scrutent ces miroirs en permanence – Entre 5 et 10 (1d6+4) selon l'heure.
- Le système de commande des bouches magiques et d'une manière plus générale tout ce qui commande l'intendance du Village.
- Une balançoire rotative qui bascule en tournant :
 - 2 mind flyers examinant des miroirs de vision sur cette balançoire.
- Le chef contrôleur, un spectateur de grande taille, est en relation permanente avec ses sbires ci-dessus.



Les spectateurs :

HD : 12
TAC0 : non
Déplacement : 9''

Points de vie : 90
Att. 2 rayons/Round

Classe d'armure : -2
Dégâts : Selon rayon

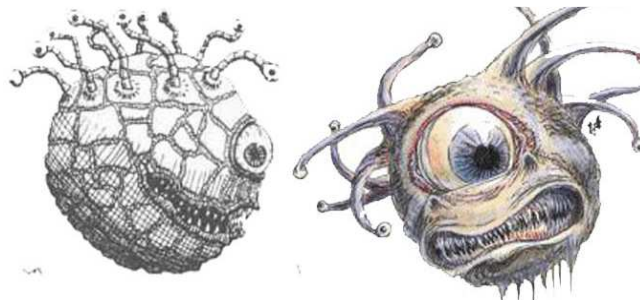
Spéciales :

Lance 2 rayons par round, portée maximale de 80 mètres.

Rayons :

Télékinésie 150 kg
Blessures majeures (6d6)
Chair en pierre JP a -4
Silence JP a -4
Anti magie (Cf. bulle anti-magie pour l'adversaire pendant le round qui suit).

Désintégration
Rayon de mort avec JP
Ralentissement
Maladresse



Les - Mind flayers :

HD : 12

TAC0 : 9

Déplacement : 12''

Points de vie : 85

Att. 4

Classe d'armure : -2

Dégâts : 2 chacune.

Spéciales :

Explosion psi – DMG p74.

Si une attaque touche, dévore le cerveau en 1d4 round.



Classe d'armure : -10

Dégâts : Selon rayon



Le contrôleur :

HD : 24

TAC0 : non

Déplacement : 24''

Points de vie : 180

Att. 10 rayons/Round

Spéciales : MR 100%.

Rayons : Au choix du DM, chaque rayon lance un sort de magie ou de prêtre PH/Arcana/Tome of magic – Soit 10 sorts par round – 2 segments de chasame.

1.3.6 Le Rôdeur

50 points gagnés pour un affrontement avec le rodeur, sauf running.

Le rodeur est une boule d'énergie pure, de couleur blanche, dont le diamètre peut varier de 0,30 m à 3,00m.

Niveau : 30.

TAC0 : -10

Déplacement : Infini

Points de vie : 250

Att. Spéciale

Classe d'armure : -10

Dégâts : Spéciaux

Spéciales :

Immunisé à toute forme de magie.

Immunisé à toute attaque physique (Les armes passent à travers).

Temporalité :

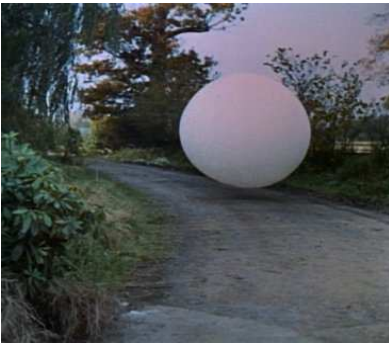


Le rodeur possède les mêmes capacités temporelles que le Gritch d'Hypérion :

- Voyage dans le temps at. twill sans paradoxe.
- Peut être à plusieurs endroits à la fois.
- Bloque le temps autour de lui dans un rayon de 200 mètres maxi (Cf. *Time Stop*).
- S'accélère à l'infini (Ses déplacements ressemblent alors à de la Téléportation).
- Se multiplie autant que besoin en se décalant d'une fraction de seconde dans le futur.

Attaques mentales :

Génère la peur à 50 mètres sans sauvegarde. Seules les créatures qui sont immunisées à la peur ne sont pas atteintes.



Les créatures qui ont peur se retrouvent figées et restent sur place même si elles possèdent libre action.

Son cri inhumain at. Will engendre une fascination telle que les créatures qui l'entendent ne peuvent plus bouger et ce sans sauvegarde. Ce cri génère simultanément une dissipation de la magie au 30^{ème} niveau pour contrer, entre autres, les éventuelles protections d'esprit et autres défenses mentales.

Le rodeur vient ensuite « engloutir » la créature immobilisée et peut l'emmener où il le souhaite dans l'espace et le temps.

Si malgré cela les PJ ne sont pas bloquer le rodeur attaquera alors physiquement.

Attaques physiques :

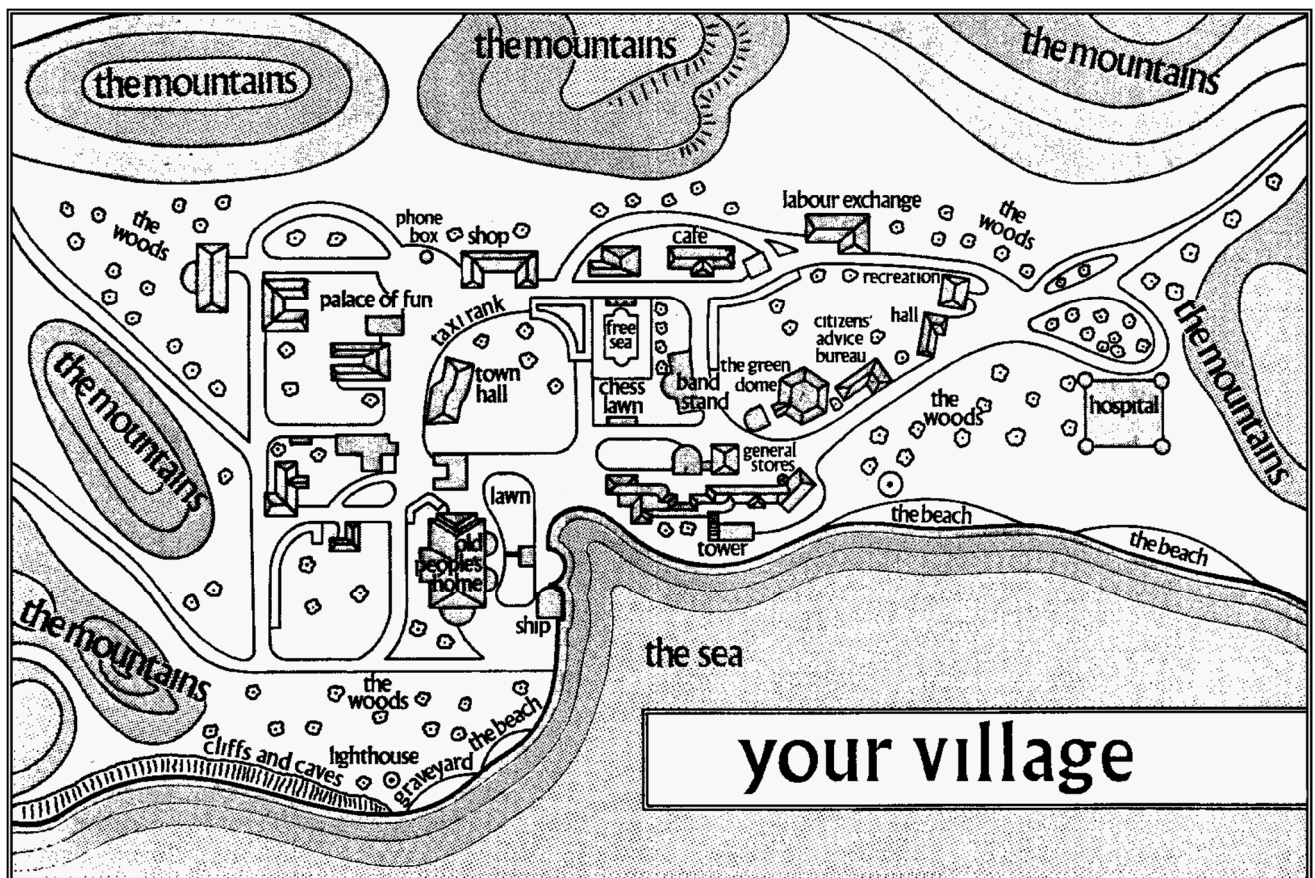
Rayon d'énergie pure qui touche systématiquement et cause 10d8 dommages. Souhait majeur at. Will au cas où on en ait vraiment besoin.

Points faibles :

Seuls les sorts basés sur le temps (Stase temporelle, Time Stop...) peuvent l'embarrasser : A voir comment on traite si ça arrive.

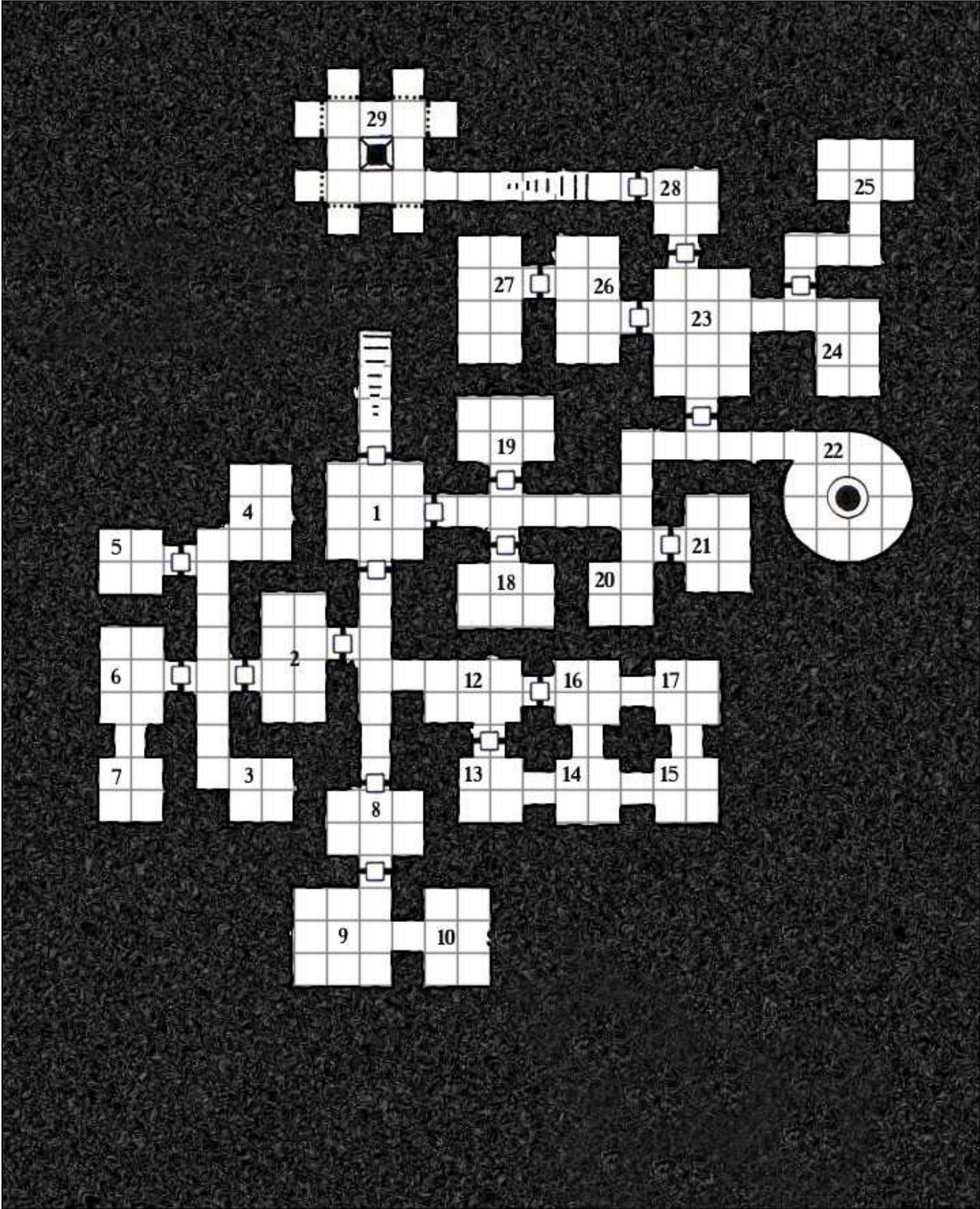
1.4 Les Plans

1.4.1 Le Village :

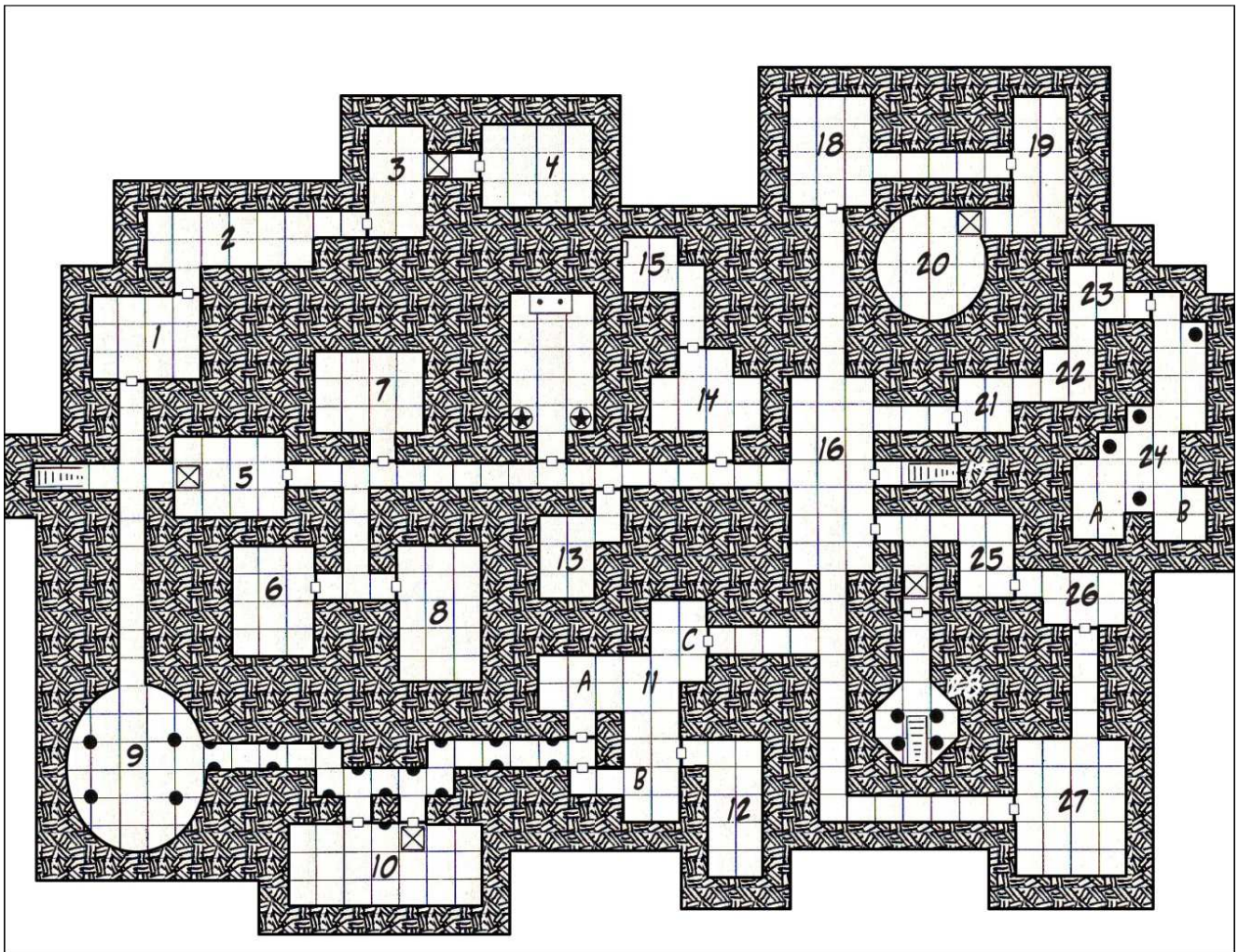


Il est interdit de sortir la nuit : les portes ne s'ouvrent plus.

1.4.2 L'hôpital

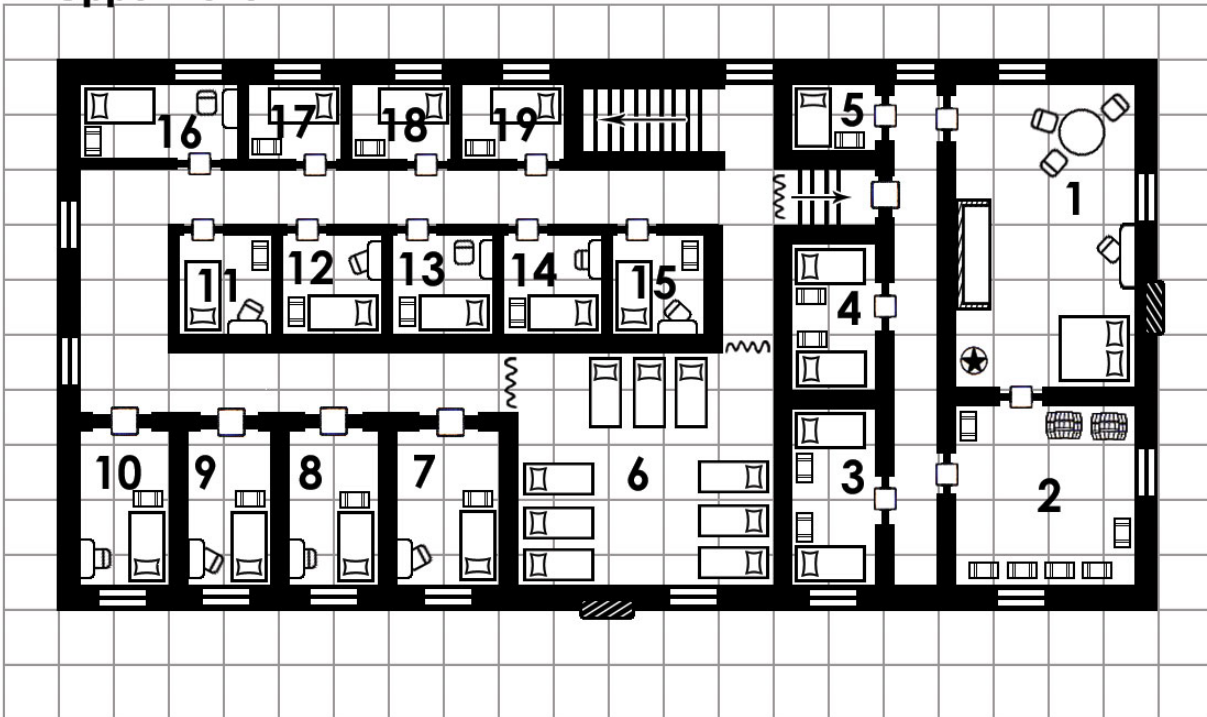


1.4.3 La mairie

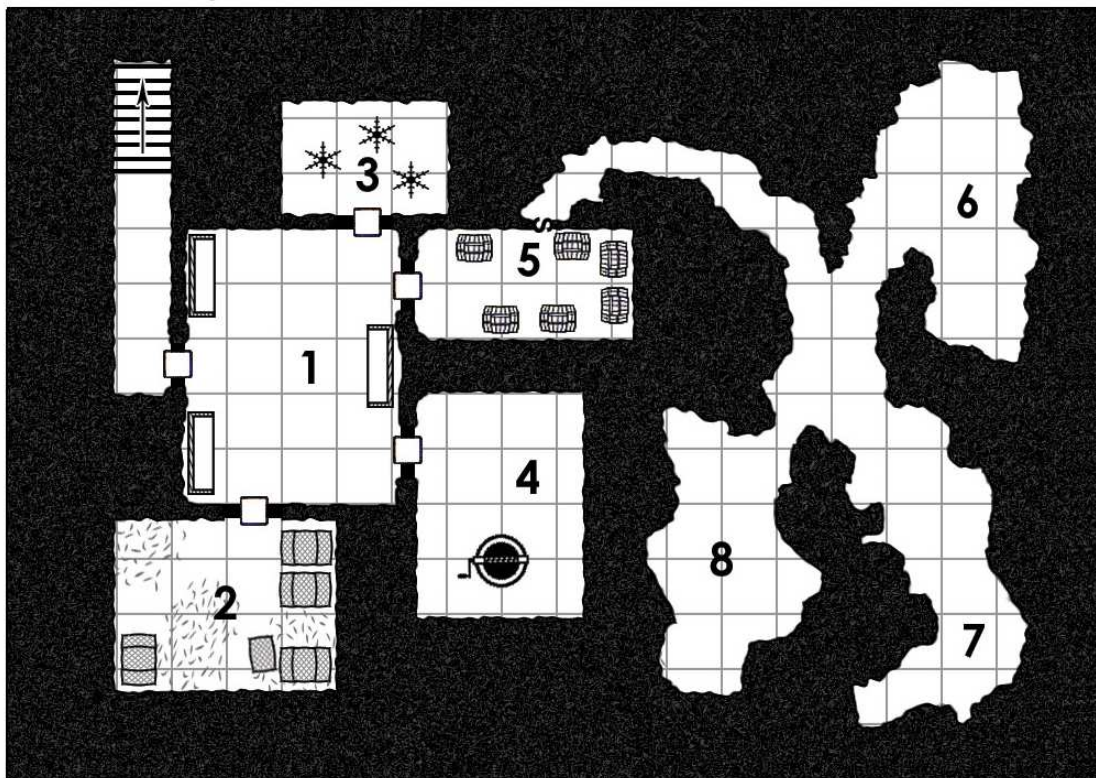


1.4.4 La maison de retraite

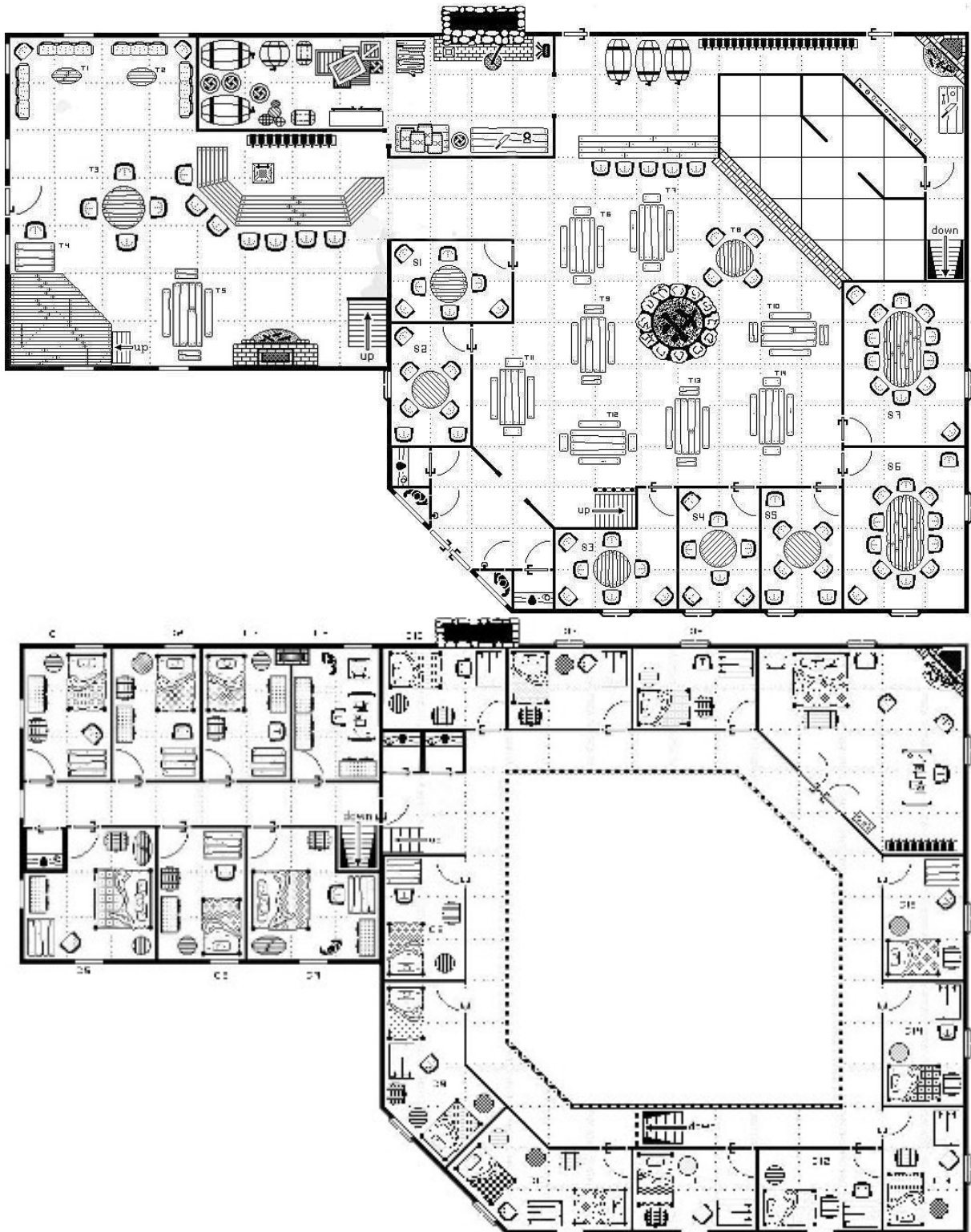
Upper Level



Cellar/Dungeon Level



1.4.5 L'auberge



2 LES MISSIONS POUR LES JOUEURS

Les missions sont soit des missions permanentes, soit des missions complexes. Les missions permanentes sont accessibles à tout moment et autant de fois que les joueurs veulent les faire. Les missions plus complexes peuvent être faites seul ou à plusieurs, mais à des dates précises du calendrier.

L'aventure est rythmée en jours avec un réveil à chaque matin dito l'arrivée. Quand la nuit tombe les PJ s'endorment à priori dans leur quartier. Les portes se ferment avec le couché du soleil et se rouvrent le matin. Il n'est pas possible de pénétrer, magiquement ou non, dans un bâtiment qui a les portes fermées.

2.1 Le calendrier

Compte tenu des durées variables des épreuves il est possible que tous les PJ ne jouent pas toujours aux mêmes dates. Il faudra qu'ils tiennent un calendrier de sorte que les DM's sachent à quelle date ils sont.

NB : Le rodeur se déplaçant dans le temps, il est toujours possible de ramener tout le monde à la même date.

Jour N°	1	2	3	4	5	6	Reprise en Mars
N°2	Elbereth	Lorivade	Dinin	Thargélion	Thargélion	Thargélion	
Epreuve spéciale	L'arrivée	Sans	Sans	Le général	Le général	Le général	

Jour N°		7	8	9	10	11	12
N°2		Valentin	Valentin	Gilbreth	Gilbreth	Joueur	Eiji
Epreuve spéciale		Sans	Sans	Liberté pour tous	Liberté pour tous	Liberté pour tous	Sans

Jour N°	13	14	15	16	17	18	19
N°2	Eiji	Chayrog	Chayrog	Gurney	Gurney	Monstres	Geoffroy
Epreuve spéciale	Sans	Le retour	Le retour	Sans	Sans	Danse de mort	Sans

Jour N°	20	21	22	23	24	25	26
N°2	Dinin	Dinin	Dinin	Dinin	Dinin	Dinin	Snowl – Le Juge
Epreuve spéciale	Il était une fois	Il était une fois	Il était une fois	Il était une fois	Il était une fois	Il était une fois	Il était une fois / Le dénouement

2.2 Les PDI

Les missions réussies donnent des Points d'Individualisme (PDI). Ils sont acquis (ou perdus !) pendant les épreuves et sont également comptabilisés par les joueurs. Ils peuvent en gagner ou en perdre, selon qu'ils réussissent une épreuve ou non.

Ils en perdent 20 s'ils meurent lors d'une épreuve. Ils seront utiles pour ouvrir des portes, ou donner accès à certaines épreuves particulières.

Les joueurs partent avec un capital de départ, ce afin de les sensibiliser à leur propre mort dans le Village : celle-ci n'est pas permanente, puisqu'ils se réveillent dans le Village le lendemain. Mais s'ils meurent trop souvent sans gagner de points et arrivent à zéro, alors ils resteront prisonnier permanent du Village, sans possibilité de repartir (hors *souhait majeur*).

Les joueurs tiendront un tableau de ce type ou seront comptabilisés les PDI gagnés et perdu :

Jour	Epreuve	PDI gagnés/perdus	PDI cumulés

Les PDI du premier jour sont la somme de toutes les caractéristiques + niveau.

Les épreuves faites seuls sont plus dangereuses mais rapportent plus de points d'individualisme.

Si plusieurs PJ's participent à une même épreuve ensemble ils partagent les PDI gagnés ou perdus.

Les PDI peuvent également être dépensés pour avoir accès aux soins de l'hôpital selon le barème ci-dessous :

Sorts	Coût en PDI
Soin mineur	5
Soin majeur	10
Soin ultime	15
Guérison des maladies	20
Désenvoûtement	20
Guérison	25
Rappel à la vie	50
Résurrection	100
Restauration	75
Régénération	50

On perd systématiquement 10 PDI par jour passé au Village.

2.3 Les épreuves permanentes

2.3.1 Le Bateau

(1 journée, départ seulement le matin à marée haute)
Le bateau rapporte 150 par bouée.



Quand un joueur ou un groupe de joueurs décide d'aller sur le bateau, dès que l'un d'entre eux touche la barre, le contexte dans lequel ils évoluaient change d'un coup.

Le Village disparaît d'un coup et les joueurs se retrouvent en pleine mer, sur le bateau. Ils naviguent sur une mer calme et voit au loin une bouée avec un gros numéro 6 marqué dessus. Ils peuvent prendre la direction de cette bouée et commencer un périple mouvementé.

Une autre direction les emmènera systématiquement au Village.

Le bateau a la capacité de plonger pour avancer sous l'eau entre la bouée 4 et la bouée 3 : c'est même le seul moyen d'avancer car de fort vent violent

repousse systématiquement le bateau et la bouée 3 ne se rapproche jamais.

En se rapprochant de la bouée, la mer s'agitée un peu, et de plus en plus en se rapprochant. Sur le chemin jusqu'à la bouée, ils seront attaqués par un premier groupe de monstre qu'ils devront défaire s'ils veulent poursuivre. Après la victoire ils pourront passer la bouée 6 et poursuivre vers la suite.

La mer deviendra ensuite de plus en plus agitée au fur et à mesure qu'ils se rapprocheront des bouées suivantes et qu'ils vaincront les monstres qui les attaquent.

L'objectif de cette épreuve est d'arriver à la bouée N°1 vivant, avec ou sans le bateau, et de la dépasser. A la bouée N°1, le monde s'arrête alors brutalement et les joueurs peuvent toucher le ciel (mur, comme dans Truman show). Ils pourront distinguer une porte qu'ils peuvent franchir.

L'épreuve s'arrête alors brutalement et ils se retrouvent dans le bateau à terre au Village. L'épreuve est réussie et ils seront appelés par le N°2 qui souhaitera les féliciter.

Les monstres doivent être suffisamment puissants au fur et à mesure pour que la bouée N°1 ne soit pas atteinte.

Le bateau des joueurs à 600 points de structures.

Un des objectifs des monstres est de couler le bateau des joueurs, ou de les tuer.

Vers bouée 6, force du vent 3 : des pirates avec un bateau

Le bateau pirate est infesté de pirates, entre 30 et 50, de niveau 8, PV 80, Taco 10, 3/2 Att, 1-10 +5. Armes +2.

Le chef est Niveau 13, PV 130, Taco 5, 2 Att, 1-10 +9. Armes +4

Le bateau pirate peut rattraper les joueurs, il va 2 fois plus vite. Les joueurs peuvent s'en débarrasser en le ralentissant. Les pirates souhaitent aborder et essaieront de se mettre à porter de tir pour abimer le bateau des joueurs.

Dommages structurels du bateau pirate
10 points par attaques réussies (du bateau, canon, etc..)



Vers bouée 5, force du vent 5 :

• Dragon, Turtle

Nombre : 1-2

HD: 12 Points de vie : 150

Classe d'armure : -3 TAC0 : 10

Att. 3 + spe Dégâts : 1-12/1-12/4-32

Souffle : 20d6+10 MR : 25%

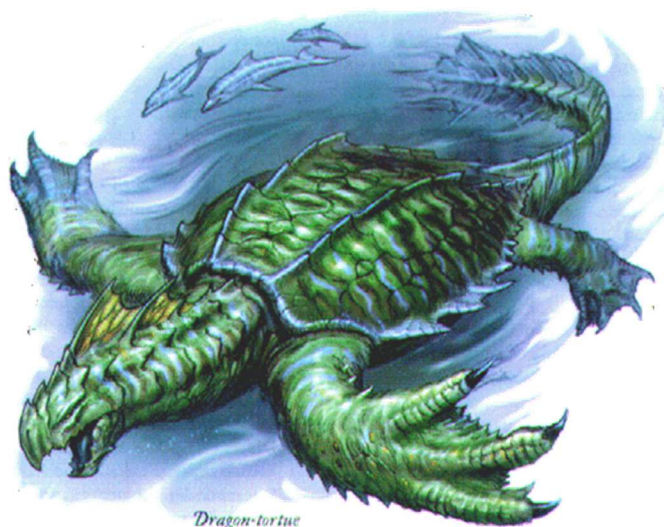
Déplacement : 3, SW 9''

Spéciales : souffle un cône vapeur d'acide de 20 mètres de long et de 15 mètres de large et de haut. Si une victime tombe à l'eau, une attaque avec la gueule réussie à +5 avale la victime.

Possessions récupérables

Des PO en gemme

Dommages structuraux du dragon sur le bateau :
20 points par attaques réussies



Vers bouée 4, force du vent 7 : un élémentaire d'eau gigantesque, la navigation sous l'eau est possible ici,

HD: 20 Points de vie : 200

Classe d'armure : -5 TAC0 : 1

Att. 3 + spe Dégâts : 1-12/1-12/4-40

MR : 50%, immunité feu et chaleur

Déplacement : 12, Fl69, Sw 12''

Spéciales : sur une attaque réussie à +5, l'élémentaire noie la victime en 1d4 rounds.

Dommages structuraux du dragon sur le bateau : 30 points par attaques réussies



Vers bouée 3, force du vent 9 : des attaques de créatures sub-aquatiques :

Dommmages structuraux du dragon sur le bateau : 40 points par attaques réussies

Le bateau a la capacité de plonger pour avancer sous l'eau entre la bouée 4 et la bouée 3

En surface

• Dragon, Mist

Nombre : 1

HD: 21 Points de vie : 230

Classe d'armure : -7 TAC0 : 1

Att. 3 + spe Dégâts : 2-5/2-5/2-24

Souffle : 11d6+10 MR : 50%, immunité feu et chaleur

Déplacement : 12, Fl69, Sw 12''

Spéciales : souffle un cône de vapeur de 30 mètres de long, de 10 mètres de large et de 10 mètres de hauteur. Le nuage de vapeur persiste pendant 1d4+4 rounds pendant lesquels la visibilité est quasi nul et inflige 3d4 dommages (sauf JP).

Wall of fog, control winds, wind wall, solid fog, airy water.

Possessions récupérables

X,Y,Z x2

Dommmages structuraux du dragon sur le bateau : 35 points par attaques réussies



• Dragon, Amphi

Nombre : 1-4

HD: 19 Points de vie : 200

Classe d'armure : -3 TAC0 : 10

Att. 3 + spe Dégâts : 1-8/1-8/2-20 + 10

Souffle : 10d6+10 MR : 35%

Déplacement : 6, SW 24''

Spéciales : souffle un cône vapeur d'acide de 25 mètres de long et de 3 mètres de large. Le cône fonctionne sous l'eau. Les verrues du dragon suintent toujours de l'acide et font 1d6 dommage d'acide à ceux qui sont au combat. Le dragon peut également lancer sa langue jusqu'à 20 mètres pour capturer une victime (touché réussi à +5). Si la langue subit 25 dommages, la victime est relâchée.

Possessions récupérables

Des PO en gemme

Dommmages structuraux du dragon sur le bateau : 40 points par attaques réussies



- **Shark**

Giant sharks (2d4): AC 5; MV Sw 18; HD 7-8 ; hp 30 each (7 HD) or 35 each (8 HD); THACO 13; #AT 1; Dmg 3d4 (bite); SA Swallow small sized creatures whole on attack roll 4 greater than minimum to hit; SZ H (22' long); ML Steady (11); Int Animal (2); AL N; XP 420 or 650 each.

- **Dragon, Sea**

Nombre : 1-2

HD: 15 Points de vie : 180

Classe d'armure : -10 TAC0 : -5

Att. 3 + spe Dégâts : 1-12/1-12/3-36+ 10

Souffle : 10d8+10 MR : 45%

Déplacement : 3, SW 12''

Spéciales : souffle un cône vapeur d'acide de 20 mètres de long et 10 mètres de large et de haut. Contrôle de 4d100 créatures sous l'eau, pour 2d6 rounds.

Possessions récupérables

Des PO en gemme



Domages structuraux du dragon sur le bateau : 40 points par attaques réussies

Vers bouée 2, force du vent 10 : un kraken, qui essaiera de détruire le bateau,

Nombre : 1

HD: 30

Points de vie : 400

Classe d'armure : -10 **TAC0 :** -5

Att. 8 +2 +1

Dégâts : 2-24(x8), 2-20(x2), 4-40 (attaque structure surtout)

Déplacement : Sw 21''

Spéciales : ses attaques ont principalement pour objectifs de détruire le bateau. Il n'attaquera que les joueurs au contact avec ses tentacules.

L'attaque à 4-40 fait des dommages de structures sur le bateau.

Dommages structuraux du Kraken sur le bateau : 50 points par attaques réussies
















Vers bouée 1, force du vent 11 : le N°2 monté sur son dragon.

Dommages structuraux du dragon sur le bateau : 60 points par attaques réussies

Si un joueur meure pendant les combats, il meure dans le bateau du Village. Il est alors immédiatement emmené par les clercs ambulanciers. Il sera donc soigné et se réveillera le lendemain matin dans sa chambre en parfait état. Les objets consommés ou perdu restent dans cet état. Les objets perdus sont disponibles à la vente dans le store. Les charges consommées peuvent être achetées.

A voir pour aire prendre conscience aux PJ's que tout ne peut pas être réalisé sur un bateau en pleine tempête.

Force	Termes	Vitesse en km/h	État de la mer	Effets à terre (à 10 m de hauteur, en terrain plat et à découvert)	Photo de l'état de la mer
0	Calme	moins de 1	La mer est comme un miroir	La fumée monte verticalement. Les feuilles des arbres ne témoignent aucun mouvement.	
1	Très légère brise	1 à 5	Quelques rides ressemblant à des écailles de poisson, mais sans aucune écume	La fumée indique la direction du vent. Les girouettes ne s'orientent pas.	
2	Légère brise	6 à 11	Vaguelettes ne déferlant pas	On sent le vent sur le visage. Les feuilles s'agitent. Les girouettes s'orientent.	
3	Petite brise	12 à 19	Très petites vagues. Les crêtes commencent à déferler. Écume d'aspect vitreux. Parfois quelques moutons épars	Les drapeaux flottent au vent. Les feuilles sont sans cesse en mouvement.	
4	Jolie brise	20 à 28	Petites vagues, de nombreux moutons	Les poussières s'envolent. Les petites branches plient.	
5	Bonne brise	29 à 38	Vagues modérées, moutons, éventuellement embruns	Le tronc des arbustes et arbrisseaux en feuilles balance. La cime de tous les arbres est agitée. Des vaguelettes se forment sur les eaux intérieures.	
6	Vent frais	39 à 49	Crêtes d'écume blanches, lames, embruns	On entend siffler le vent. Les branches de large diamètre s'agitent. Les parapluies sont susceptibles de se retourner.	
7	Grand vent frais	50 à 61	Trainées d'écume, lames déferlantes	Tous les arbres balancent. La marche contre le vent devient difficile.	
8	Coup de vent	62 à 74	Tourbillons d'écumes à la crête des lames, trainées d'écume	Les branches sont susceptibles de casser. La marche contre le vent est très difficile, voire impossible.	
9	Fort coup de vent	75 à 88	Lames déferlantes grosses à énormes, visibilité réduite par les embruns	Le vent peut légèrement endommager les bâtiments : envols de tuiles, d'ardoises, chutes de cheminées.	
10	<u>Tempête</u>	89 à 102	Conditions exceptionnelles : Très grosses lames à longue crête en panache. L'écume produite s'agglomère en larges bancs et est soufflée dans le lit du vent en épaisses trainées blanches. Dans son ensemble, la surface des eaux semble blanche. Le déferlement en rouleaux devient intense et brutal. Visibilité réduite	Dégâts conséquents aux bâtiments. Les toits sont susceptibles de s'envoler. Certains arbres sont déracinés.	
11	Violente tempête	103 à 117	Conditions exceptionnelles : Lames exceptionnellement hautes (les navires de petit et moyen tonnage peuvent, par instant, être perdus de vue). La mer est complètement recouverte de bancs d'écume blanche élongés dans la direction du vent. Partout, le bord de la crête des lames est soufflé et donne de la mousse. Visibilité réduite	Ravages étendus et importants.	
12	<u>Ouragan</u> ou <u>bombe météorologique</u> au dessus du 40° parallèle	supérieur à 118	Conditions exceptionnelles : L'air est plein d'écume et d'embruns. La mer est entièrement blanche du fait des bancs d'écume dérivants. Visibilité fortement réduite	Dégâts très importants de l'ordre de la catastrophe naturelle.	

2.3.2 La Forêt

Le Village est entouré de nombreuses forêts. On trouve 3 zones de sécurité :

- Zone 1 Niveau d'alerte jaune : Surveillance par le contrôle des PJ's présents dans la forêt.
- Zone 2 Niveau d'alerte orange : Envoi de créatures gardiennes pour stopper les fuyards.
- Zone 3 Niveau d'alerte rouge : Envoi du rodeur.

Chaque zone est distante de l'autre d'une journée de marche environ. Dormir dans la forêt est autorisé, compter les PDI équivalents à 3 demi-journées pour une nuit complète.

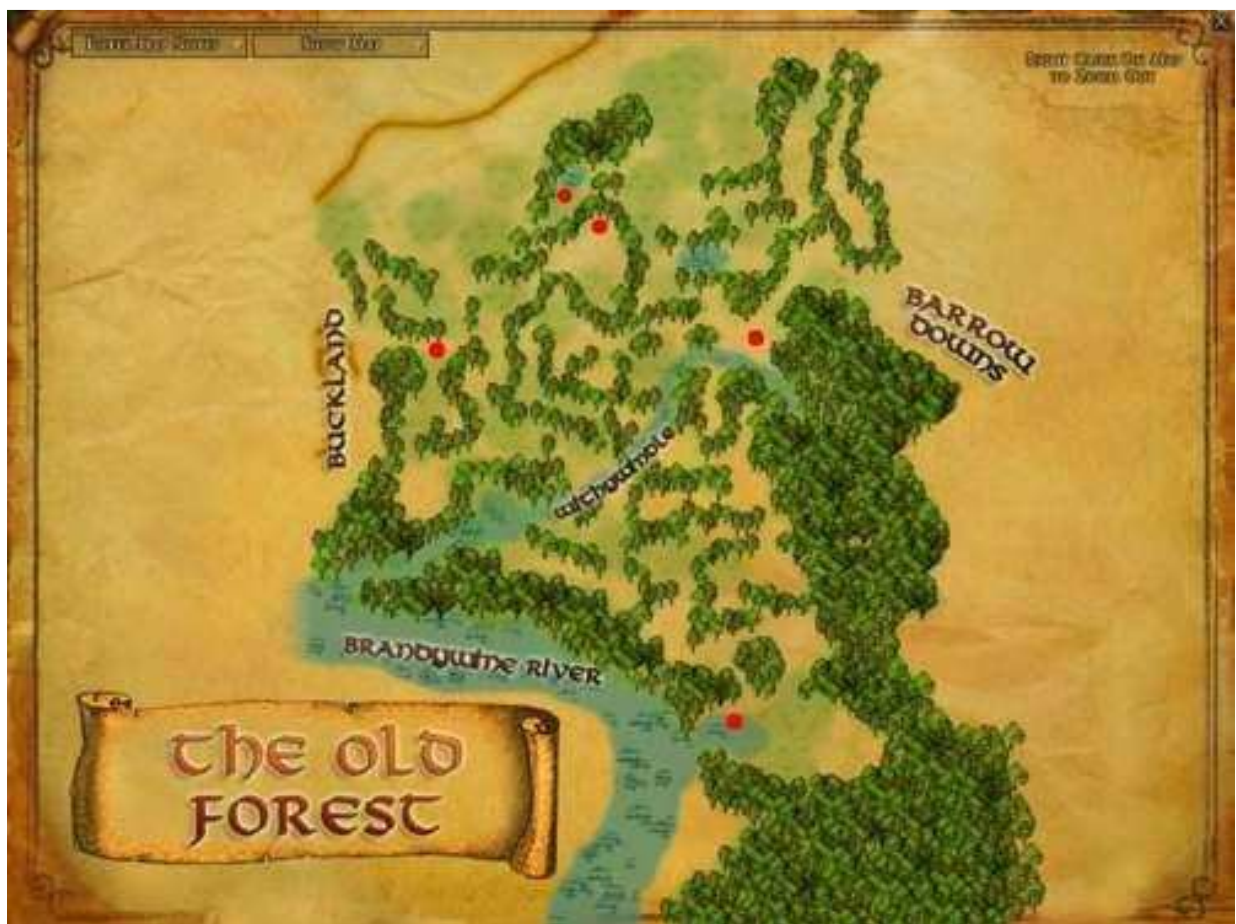
Zone N°1 – Apporte 5 points par demi-journée zone 1,

La végétation n'est pas très dense dans cette zone, la forêt est comparable à celle que les joueurs connaissent en France. Il est aisé et peu risqué de s'y déplacer.

On trouvera au hasard des rencontres quelques meutes de loup et autres serpents venimeux à faire jouer au choix du DM.

Cet endroit peut servir de cache aux PJ's, cependant de nombreux yeux magiques sont dissimulés dans les arbres (Les joueurs ont des chances de les découvrir) et le Contrôle peut se servir des yeux et oreilles de chaque animal pour surveiller les bois.

Cependant cette zone donne une rare apparence de quiétude et de solitude, un refuge en quelque sorte pour des PJ's sans cesse sous pression.



Plan pouvant servir d'inspiration pour la forêt

Zone N°2 Apporte 25 PDI par ½ journée passée

De nombreuses pancartes et panonceaux indiquent l'interdiction de pénétrer dans cette zone. Chaque PJ pense que les inscriptions sont formulées dans sa langue d'origine. Ici la forêt est beaucoup plus dense, de type jungle tropical. On y trouve au choix du DM ou au tirage au dé comme on veut :

Trappe avec pieux empoisonnés : Trappe qui s'ouvre sous le poids d'un PJ, chute de 3,00 mètres sur des pieux de bois oints de 3-18 ou mort.

Corde qui s'enroule et attrape le pied : Après un round accroché la tête en bas, la corde se ressert et sectionne le pied de la victime au niveau de la cheville : 18 dommages + 3d6 de chute.

Sable mouvants : On s'y enfonce complètement en trois rounds. A partir du moment où on met le pied sur les sables mouvants le sol libère en plus un gaz soporifique (Sauvegarde à -4).

Pour les volants : Les créatures volantes ont de très grandes chances de se retrouver accrochées à des fils de toiles d'araignée afin de les décourager :

Les fils sont invisibles. On reste collé à leurs contacts sauf libre action of course.

Après 1d4 round une grosse araignée affamée vient se régaler de la chair de ses proies.

HD : 12	Points de vie : 85	Classe d'armure : -1
TAC0 : 6	Att. 2	Dégâts : 2d6 +4
Déplacement : 12''		
Spéciales :	Poison 0 ou mort.	
Possessions récupérables		
Des PO en gemme		

Piège des 2 troncs d'arbres :

2 troncs attachés à la cime des arbres par de longues lianes sont subitement libérés en perpendiculaire d'un sentier étroit ou le groupe ne pourra être placé qu'en file indienne.

Un PJ tiré au hasard (ou pas) sera écrasé comme une crêpe donc gravement mort à moins qu'il ne soit pas surpris.

La géante de la Jungle :

On peut la rencontrer dans des zones où la végétation est moins dense que dans le reste de la zone 2 – Elle est toujours accompagnée de 6-10 (1d4 +5) panthères noires.

Géante de la Jungle

HD : 20	Points de vie : 185	Classe d'armure : -4
TAC0 : 0	Att. 2	Dégâts : 8d8 +10
Déplacement : 12''		
Spéciales :	Lance des petits troncs d'arbre comme des javelots pour 6d6 dommages.	
Possessions récupérables		
Des PO en gemme		

Panthères noires

HD : 8	Points de vie : 60	Classe d'armure : 2
TAC0 : 8	Att. 3+2	Dégâts : 2-5/2-5/2-12 + 2-16/2-16
Déplacement : 12''		
Spéciales :	Crack Crack 2-16/2-16 si les pattes avant touchent.	

Les tertres errants :

Quand on veut, on peut en mettre un ou plusieurs.

HD: 11
TAC0 : 10
Déplacement : 12''

Points de vie : 80
Att. 2

Classe d'armure : 0
Dégâts : 2-16 / 2-16

Spéciales :

Si les 2 attaques touchent adversaire avalé et digéré en 2-8 rounds.
Insensible au feu.
Foudre : +1 dé de vie.
Froid : Moitié ou zéro.
Armes infligent demi-dégâts.

Possessions récupérables

Trésor type B, T et X

Les fourmis rouges

Attaque les PJ's s'ils essaient de s'endormir ou de monter un campement. Elles attaquent par millier les PJ's endormis chaque morsure provoquant une infime blessure et inoculant le choléra (Perte de 1 pt de force, de constitution et de charisme par jour à compter du lendemain...).

La créature attaquée perd 5 PV par round...A voir comment les PJ vont pouvoir se débarrasser de ces charmantes bestioles.

Les pygmées cannibales de la mort

Ces petites créatures, parfois semblables à des gnomes quoi que bien moins gras, sont friandes de chair humaine (Et humanoïde bien sur).

Ils attaquent en grands nombre. Ils maîtrisent parfaitement les déplacements dans les arbres et au sol dans cette jungle.

HD: 1
TAC0 : 10(*)
Déplacement : 12'' – 24'' dans la forêt.

Points de vie : 6
Att. 2

Classe d'armure : 8
Dégâts : 1-2

Spéciales :

Les fléchettes des sarbacanes font 1-2 dommages + JP vs poison ou endormi.

(*) : De longues années d'entraînement feront toujours la différence.

Ils lancent, après avoir encerclé leurs adversaires, un très grand nombre de fléchettes (Compter 16 par PJ). Pour chaque pointe qui touche, la cible a un JP a -4 vs poison ou est endormie pour 2-8 heures.

S'ils parviennent à endormir le groupe, ils se dirigeront alors vers le campement.

Chaque PJ sera alors ligoté et bâillonné puis cuit dans une marmite dans la plus pure tradition du cannibalisme.

NB : Ces créatures fuiront tout combat direct. Dès que le risque de mourir apparait elles fuient de façon désordonnée.

Zone N°3 – 50 points pour un affrontement avec le Rodeur

La végétation redevient étrangement éparse dans cette zone.

Le rodeur apparaîtra après une heure passée dans la forêt pour ramener les brebis égarées au Village.

2.3.3 Les Echecs

(1/2 journée pour la partie complète)

Tous les jours à l'heure du thé se déroule une partie d'échec géante à laquelle les joueurs peuvent prendre part en tant que pièce de l'échiquier, sauf roi et reine. Pour pouvoir accéder à des pièces de meilleurs rangs, il leur faut prouver leur capacité à résister. Ils commenceront donc au rang de pion.

Les joueurs peuvent se retrouver en face l'un de l'autre s'ils ne choisissent pas le même camp.

A chaque partie gagnée par leur camp, ils pourront accéder au rang suivant. Sur l'échiquier, ils sont guidés par le maître de la partie de leur couleur. Ils se déplacent donc à ses ordres et conformément aux déplacements prévus par les échecs ; ils ne peuvent pas déroger à la règle des déplacements. S'ils le font, les autres pièces indiqueront l'erreur et les pousseront à reprendre une place autorisée.

Si les joueurs persistent, ils seront arrêtés par les clercs-ambulanciers pour un traitement de choc à l'hôpital.

Toutefois, s'ils font preuve d'une grande individualité, ils pourront se déplacer seul sur la case de leur choix, et se battre avec la pièce qu'ils ont choisie. En prenant l'initiative d'un combat victorieux permettant de faire gagner leur couleur, ils gagneront des points d'individualisme.



S'il passe de pion à cavalier : +10 PDI, de cavalier à fou : +20 PDI, de fou à reine : +40 PDI.

S'ils font preuve d'initiative, ils gagnent 30 PDI, mais ils sont remplacés et doivent attendre la partie suivante.

S'ils deviennent reine, ils ont le choix de jouer ou de faire jouer. S'ils font jouer, ils gagnent des points s'ils font n'importe quoi : 50 points. Ils perdent le droit d'accès à l'échiquier.

S'ils rentrent dans le moule, ils perdent 50 points.

Les pièces correspondent à des monstres de niveaux grandissant. Ils sont représentés par la pièce normale de l'échiquier et se déplacent comme la pièce. Il n'est pas possible de savoir à l'avance quel monstre se cache derrière la pièce. Les pièces existantes plusieurs fois sont représentées par autant de monstres différents : le pion étant présents 8 fois sera représenté par 8 monstres différents, tirés au hasard de la rencontre.

Roi : « Sachez que le roi ne se prend pas, même aux échecs », Louis 6 le gros. (pas de monstre)

Reine : Tarrasque (MM2 page 117)

Fou du roi : Quickling (MM2 page 103)

Fou de la reine : Démon Type4 (MM1 page 19)

Cavalier du roi : Baku (MM2 page 12)

Cavalier de la reine : Remorhaz (MM1 page 82)

Tour du roi : Basilik (MM2 page 15, doublé)

Tour de la reine : Golem de fer (MM1 page 48)

Pions : Tirer au hasard sur la table MONSTER LEVEL IV MM2 (pioche MM1, MM2, FF)



	Basilik Greater	Quickling	Remorhaz
AC	2	-7	0
Mv	6	96	12
HD	10	1 + 1d4	14
Tac0	11	19	7
#Att	3	3 ou le double	1
Dmg	1-6/1-6/2-16	1-3/1-3/1-3	6-36
Special	Petrification, poison K (Att et breath : +3 ou mort)	Invisibility, poison inconscient	Swallow whole, heat hash, metal heat,
Taille	L	S	G
	Golem de fer	Tarrasque	Baku
AC	3	-3	-2
Mv	6	9, rush 15	21
HD	18	70 (500)	12+12
Tac0	3	-5	7
#Att	1	6	3
Dmg	4-40	1-12/-1-12/-2-24/5-50/1-10/1-10	3d6/3d6/2d/
Special	+3 or better weapon to hit, Slow by elec, +1 PV per HD of fire	Sharpness bite, terror	Invisible psy, trumpet fly ion panic for evil JP vs paralysie,
Taille	L	G	L
	Marilith		
AC	-9		
Mv	15		
HD	12		
Tac0	9		
#Att	7		
Dmg	Tale 4d6 + 6 weapons		
Special	+2 or better weapon to hit, never surprise, spell immunity, MR 70%, constriction, demon power and immunity.		
Taille	L		

2.3.4 Running sur la plage avec le rodeur

(1 heure)

Après un certain temps passé dans le Village, les PJ apercevront parfois des prisonniers tentant de s'enfuir en courant sur la plage. Ils sont poursuivis par le rodeur.

Naturellement le rodeur finit toujours par gagner mais les fuyards peuvent acquérir des PDI en allant le plus loin possible.

La plage s'étend sur une longueur infinie.

Le choix est laissé au PJ pour aller le plus loin possible :

- Le rodeur rattrape sa cible en 4-7 rounds.
- Le PJ peut choisir n'importe quels moyens de semer le rodeur (Vol, téléporte...).
- On considère 5 rounds de course à 24'' = $5 \times 24 \times 9\text{m} = 1\,080$ mètres arrondi à 1km qui est la distance minimale pour gagner 20 PDI.
- Les PDI acquis seront donc = km parcourus x 20, à pondérer au choix des DM's pour la téléportation par exemple.



Ca marche exactement pareil pour une tentative d'évasion par la mer.

Cette épreuve permet de rapporter des PDI mais le joueur perd systématiquement et se retrouve de fait dans son lit le lendemain matin.

C'est pour cette raison que l'on trouve des prisonniers tentant de s'enfuir le plus souvent le soir.

2.3.5 Le concours d'art

(2 jours)

Les joueurs pourront pénétrer dans une salle dédiée située dans le *Palace of Fun*. Cette salle est comparable à nos chers laboratoires (Paillasse) de physique des collèges de notre enfance.

S'il y a de la place disponible (Au choix du Maître) le PJ peut s'installer sur une paillasse.

Tout est prévu pour créer de nouveaux objets magiques, toutes les composantes sont présentes, tous les sorts également sur parchemins (Permanence, enchantement...).

Le PJ peut alors se consacrer à la réalisation d'un nouvel objet magique de son choix. S'il n'est pas magicien, le PJ peut se faire aider d'un Archi-Mage qui est là pour ça.

Le temps de création est de 2 jours.

Une fois son objet créé, 3 possibilités :

- L'objet est reconnu comme exceptionnel par un jury loufoque et décérébré (Tirer aux dés ou au choix du DM), dans ce cas il est exposé et mis en vente au magasin. Son créateur empoche le prix de la vente en or, et peut reprendre une vie normale.
- L'objet n'est pas reconnu par le jury, le PJ peut le garder. Il perd alors 100 PDI.
- Le PJ délaisse son objet sans demander autre chose en échange, il gagne alors 100 PDI.



Dans tous les cas on ne peut se présenter plus de trois fois au concours.

Si le PJ gagne deux fois ou plus il peut (à son choix) devenir à son tour membre du Jury et perd 50 PDI de plus à cette occasion. Il peut quitter le Jury quand bon lui semble.

S'il décide de rester membre il perdra alors 100 PDI chaque jour et devra lancer un JP contre la débilité mentale chaque jour à compter du troisième jour.

2.3.6 Le Kosho

Dans le cadre de l'organisation sociale, on pourrait imaginer que le jeu offre une façon pour les habitants du Village pour travailler hors de leurs frustrations et leurs énergies agressives dans un cadre «sûr» et «contrôlé», cependant ne faire aucune tentative pour fournir n'importe quel type «facile» de discussion ni explication de cette fonctionnalité très originale de la vie du Village.

Cette épreuve du Kosho est accessible à tous. L'accès est toujours ouvert sauf quand il est fermé.

Il est cependant préférable de s'inscrire pour être sur de rencontrer un adversaire car parfois la salle est vide :

- Au Maître de gérer les inscriptions et adversaires à sa guise.

Ce bâtiment comporte 3 espaces différents principaux, plans à improviser :

- Le hall d'entrée.
- Le vestiaire compris sanitaire.
- La salle de combat.

Le Hall d'entrée

Petite pièce spartiate sans grand intérêt. Un (Une) prisonnier (ère) accueille les participants :

- Remet la tenue soit une robe rouge avec ceinture + un casque blanc ou noir (A choisir par le DM) + une paire de gants de boxe.
- Indique aux PJ que toutes les possessions hormis les vêtements de corps doivent rester au vestiaire.

Les vestiaires

Dito vestiaires de piscine, des casiers sont accessibles pour ranger toutes les possessions sous la forme d'un casier métallique sans fond de type extra dimensionnel : Attention **si un trou portable est mis dedans = Baboum !**

Ces casiers sont complètement inviolables (Comme indiqué à l'accueil) mais les PJ le croiront 'ils ?



La salle de lutte

On y trouve :

- 2 trampolines de dimensions 6,00 m x 3,00 m encadrant la piscine.
- Une piscine centrale d'une profondeur de 1,50 m, 3,00 m x 3,00 m.
- Un surplomb + un garde corps avec un sol en pan coupée.

Une seule règle :

- Se saluer.
- Mettre son adversaire à l'eau.
 - Celui qui gagne remporte 10 PDI par niveau de son adversaire
- Une fois un des 2 adversaires à l'eau, la partie s'arrête et les protagonistes peuvent se saluer de nouveau.

Aucune magie ne fonctionne dans cette pièce.



Les participants attaquent sur la base de leur TACO (sans magie et sans arme) et se défendent sur la base de leur C.A, la dextérité est évidemment sur prise en compte.

Attention, pas d'armure pour cette épreuve, elles restent au vestiaire. L'initiative est normalement applicable.

Pour mettre un adversaire à l'eau il faut se tenir agrippé à lui 2 rounds de suite (On s'agrippe au 1^{er} round, on le pousse au second) donc réussir deux touchés consécutif. La notion de points de dommage/dégâts ne s'applique pas.

Combat, au cours d'un round, le PJ peut :

- Rebondir sur le trampoline :
 - Un round de rebond = +1 au touché au round suivant.
 - 2 rounds de rebond = +2 au touché au round suivant.
 - 3 rounds de rebond = +4 au touché au round suivant.
 - 4 rounds de rebond = +4 au touché les deux rounds suivants.
- Attaquer :
 - Il faut réussir deux touchés de suite pour mettre son adversaire à l'eau.
 - On peut attaquer un adversaire en train de rebondir.
- Parer (Se tenir sur le parapet) :
 - Le participant ne peut parer en rebondissant, il faut choisir.
 - La parade donne + 3 à la classe d'armure.

Trois niveaux de difficultés :

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

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

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

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

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

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

Champion – N°6- 180 points d'individualisme

Niveau : 18 Points de vie : 200 Classe d'armure : -5
TACO : 0

Les PJ's peuvent s'affronter s'ils le souhaitent.

2.3.7 Les grottes

(La nuit, accessibles seulement entre le coucher du soleil et le levé du soleil).

Les grottes sont seulement accessibles facilement entre le coucher du soleil et minuit. Dans ces horaires, les vers sont endormis. Dans la journée, ils grouillent dans les couloirs.

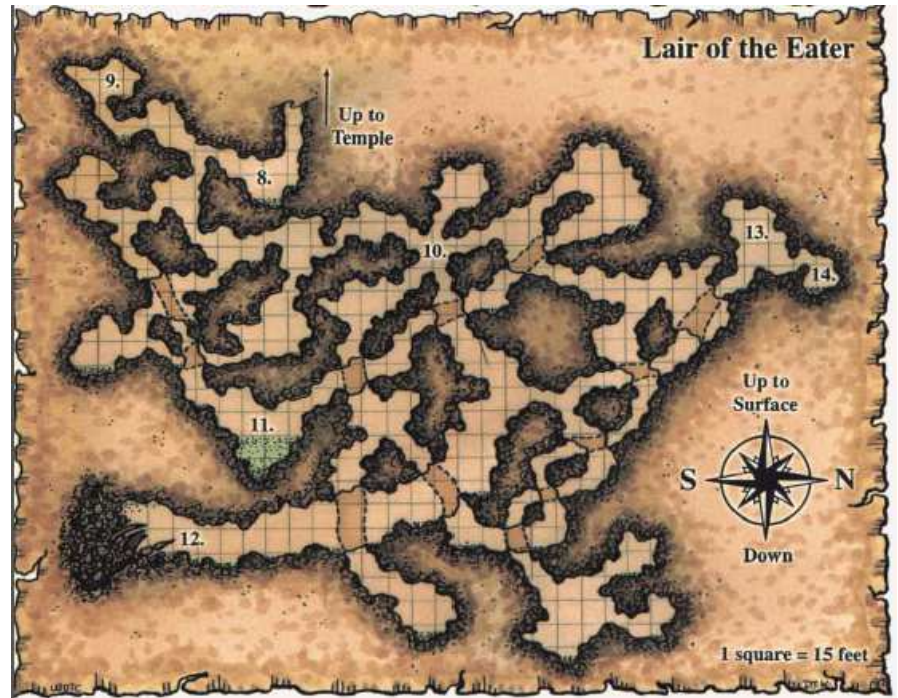
Il n'y a pas grand-chose à y faire, à part explorer les couloirs et échapper aux vers qui creusent des galeries.

Dans le fond de la grotte, il existe pourtant un lieu particulier, occupé par un personnage complètement fou, le N°27, gentil fou, mais complètement barré. Il ne parle pas sinon pour dire des trucs incompréhensibles. Par contre, une fois par jour, il écrit une vérité sur un tableau, qui reste visible jusqu'au petit matin. Ensuite, le message est effacé par le N°2 et on repart pour un nouveau délire avant une vérité.

L'entrée se fait par le 8 et le tableau est en 13 et 14. En 11 se trouve un nid de vers.

Tous les jours les vers sont de nature différente.

La zone 10 est une zone de pari où des Villageois viennent parier sur des combats clandestins. Tirer un monstre dans une table aléatoire (table Niveau 5 par exemple).



Vérité sur le tableau.

1. Le N°2 ne peut pas être tué dans la salle du dôme, surtout quand il est assis dans son siège.
2. Le N°1 est la porte de la liberté, le N°6 en est la clef.
3. Les templiers puent des pieds.
4. Les plus petits sont toujours des plus utiles.
5. Le rôdeur existe en plusieurs lieux à la fois.
6. Il fait bon vivre dans la forêt, mais il ne faut pas s'y enfoncer trop profondément.
7. Le bateau est fragile, surtout quand la mer est agitée.
8. Le cimetière réserve bien des surprises, vous pourriez bien vous y retrouver.
9. Sachez que le roi ne se prend pas, même aux échecs. Seule la reine a le pouvoir.
10. Rien ne vaut un petit running sur la plage le soir au coucher du soleil.
11. Pour les objets achetés : Bien mal acquis ne profite qu'après.
12. Le N°2 est démocratiquement élu tous les ans.
13. Le professeur se cache sous la maison de retraite.
14. Il est important de bien choisir son déguisement pour carnaval.
15. L'individualisme est mal vu au Village.
16. Les N°2 sont fréquemment remplacés, c'est un poste difficile.
17. Lorsque toute individualité est perdue, on finit ses jours au Village ;
18. Le N°1 vous ressemble.
19. La porte du N°2 est toujours ouverte pour les individualistes.
20. Je ne veux pas être pressé, fiché, estampillé, marqué, démarqué ou numéroté.

	Purple Worm (1)	Giant Bloodworm (1-4)	Tunnel Worm (1-6)
Trésor	B, Q5, X	Q	M, N, Q
AC	6	4	4
Mv	9, Br9	6, Br1	6
HD	6 (60 PV) 9 (90 PV) 15 (150 PV)	6 (60 PV)	6+2 (62 PV) 9+3 (93 PV)
Tac0	14 11 5	15	
#Att	2	1	1
Dmg	2-24/2-20	1-8	2-16
Special	Avale sur une attaque réussie de plus de 6, 4, 2 : mort en 6 rounds. Attaque queue fait 2-8 dmg + JP ou mort	Blood drain	Attaque avec ses mandibules +2: une fois pris, il fait systématiquement 2-16 dmg. Prend double sur les feux.
Taille	G (3 m de diamètre et 50 mètres de long)	G (10 mètres de long)	G (3 m de diamètre et 50 mètres de long)

Purple Worm

Anyone trapped inside a purple worm may attempt to cut their way out. The interior is AC 9, but digestive juices weaken the victim, causing a cumulative -1 penalty to the damage the victim can cause. This worm has a stinger on its tail.

The **mottled worm** is an aquatic variety of the purple worm. It inhabits shallow bottom muck, but it often surfaces to search for prey. Otherwise, it is the same as a purple worm.

The **thunderherder** is desert variety of the purple worm; they travel in herds of 10-100, several feet under the sands. They feed on small creatures in the sand, their bodies ejecting sand. They are 3-5 feet in diameter and 5-10 feet long, and have 7 Hit Dice.

Their mouths are unable to cause damage, but their passage beneath an area causes an earthquake-like effect.

Giant Bloodworm

These worms are mottled green in color, with a dark, slimy, brown underbelly. A giant bloodworm attacks when hungry or when stepped on, by trying to fasten its mouth to its victim. If it hits, it causes 1d8 damage, and continues to cause 1d8 damage per round from blood drain, until killed or removed (removal requires a successful open doors roll).

These worms are especially vulnerable to fire, taking double normal damage from such attacks, or full damage when they make a successful saving throw despite a -2 penalty to the roll.



2.3.8 Duel au soleil

(2 heures)

Une seule et unique rue, quelques maisons dont la plupart sont inoccupées, le magasin, le juge, la prison (avec son shérif), le croque-mort, quelques vautours et bien sur le saloon.

Ainsi peut se décrire sommairement Harmony, située entre l'hôpital et la plage. Pas grand-chose à y faire sinon aller au saloon où on trouve toujours la belle Cathy en train de chanter accompagnée du vieux Sam au piano.

Le shérif cuve son whisky au bout du bar. Le juge joue aux cartes avec quelques pseudos notables et autres exploitants miniers.

Et puis dans le saloon, quelques aventuriers, prisonniers et gardiens, en quête de sensations fortes sont tout à fait disposés à provoquer en duel les nouveaux venus.

Le Juge a tous pouvoirs dans cette ville. Pas de dés à tirer.

Les duels se passent dans la grande rue à une distance réglementée de 6'' soit 54 mètres. Les combats ne peuvent se faire que 1 contre 1.

Un duel ne peut durer plus de 5 rounds :

- Le joueur qui tue son adversaire empoche 10 PDI par niveau de l'adversaire.
- Si personne ne meurt en cinq rounds, le Juge intervient et paye la tournée générale au saloon.

Le combat au corps à corps est proscrit. Les adversaires peuvent se déplacer comme ils le souhaitent mais restent toujours situés à une distance compris entre 6 et 9 '' quelque soit les moyens utilisés.

Les joueurs sont informés des règles par le Juge avant le duel.

Les PJ's peuvent naturellement combattre entres eux.



Harmony – Charmante petite ville aux abords du Village – 45°C à l'ombre

On trouve également dans le saloon un ou plusieurs malfrats prêts à en découdre et qui n'hésiteront pas à provoquer les PJ's (au choix du Maître) :

Maître Caïn – N°93 Petit Scarabée – 160 points d'individualisme - GARDIEN

Ce moine oriental lance des shuriken empoisonnées – Moine PH p31.

Niveau : 16 **Points de vie** : 70 **Classe d'armure** : -2
TAC0 : 5 **Att.** 2 x2 par round **Dégâts** : 1d4+4 + 3-18 ou mort.
Déplacement : 30''

Spéciales : Insensible aux maladies et à ralentissement.
 Catalepsie : **A jouer**
 Se soigne 1 d10 + 4 une fois par jour.
 Résiste à ESP, charme, hypnose, suggestion, quête.
 Insensible au poison.
 Evite les projectiles et sauvegardes ½ ou zéro sur les sorts.

Possessions récupérables : x shuriken +4

The Kid N°47 – Archer- 140 points d'individualisme - GARDIEN

Niveau : 14 **Points de vie** : 140 **Classe d'armure** : -4
TAC0 : 2 **Att.** 4 fleches/round **Dégâts** : 1d6 + 12.
Déplacement : 12''

Spéciales : +2 à l'initiative y compris à chaque d10 si initiative au d10.
 Sauvegarde à +4 contre la magie (Anneau).

Possessions récupérables : x flèches +4



Psyko Sorcier N° 38 – Magicien fou- 180 points d'individualisme - PRISONNIER

Niveau : 18 **Points de vie** : 60 **Classe d'armure** : -1
TAC0 : 14 **Att.** Sortilèges **Dégâts** :

Spéciales : Chasame n'importe quel sort en 3 segments quelque soit le niveau.
 Immunisé à toute forme d'attaque par projectiles type flèches...

Sortilèges (1 de chaque) :

Globe majeur d'invulnérabilité	Boule de feu
Projectile magique	Foudre
Invisibilité	Cône de froid
Image miroir	Web
Dispel magic	Tempête de glace
Débilité mentale	Téléportation
Désintégration	Souhait mineur
Dessèchement	Poing de Bigby
Nuée de météores	

Possessions récupérables : Une potion qui permet de chasamer, pendant 48 heures, n'importe quel sort en 3 segments.

Astigmator N° 54 – Spectateur alcoolique- 120 points d’individualisme - PRISONNIER

Ce vieux spectateur a sombré dans le whisky (qu’il boit à la paille) du saloon d’Harmony. Il ne rechigne pas à quelques duels s’il sent qu’il a une chance. En fait il ne sent plus grand-chose à part le malt.

HD : 12 **Points de vie :** 90 **Classe d’armure :** -2
TAC0 : non **Att.** 2 rayons/Rnd **Dégâts :** Selon rayon
Déplacement : 9’’

Spéciales : Lance 2 rayons par round, portée maximale de 80 mètres.
30% de risque de rater sa cible, vu qu’il est bourré et qu’il voit double...

Rayons : Télékinésie 150 kg Désintégration
Blessures majeures (6d6) Rayon de mort avec JP
Chair en pierre JP à -4 Ralentissement
Silence JP à -4 Maladresse
Anti magie (Cf. bulle anti-magie pour l’adversaire pendant le round qui suit)

Possessions récupérables : Non.

Bill Daryl dit Black Fire ou le Crématoire N° 11 – Dragon rouge et noir- 200 points d’individualisme - GARDIEN

Habitué des lieux, ce jeune dragon batard, puisque bicolore, assouvi à Harmony ses plus cruels instincts en éliminant tous ceux qui le provoquent en duel.

Dans le saloon il prend l’apparence d’un jeune garçon (13 ans) ayant un œil rouge et l’autre noir. Il est vêtu d’une armure de cuir clouté sexuellement suggestive.

HD : 20 **Points de vie :** 140 **Classe d’armure :** -6
TAC0 : 5 **Att.** 1 souffle/Rnd **Dégâts :** Selon souffle
Déplacement : 48’’

Spéciales : Lance 1 souffle par round, feu ou acide au choix.
Immunisé à toutes attaques affectant l’esprit.

Souffles : Feu : 20 d8.
Acide 16d8 + 8d8 d’acide collée le round suivant

Possessions récupérables : Non.



2.3.9 Le cimetière

Il est raconté dans le Village que la tombe du N°1 se trouve cachée dans le cimetière, et que celui qui la trouvera gagnera une fortune, la gloire, la vie éternelle, son salut, la liberté... tout dépend de qui raconte l'histoire.

La vérité ? la tombe du N°1 n'existe pas. Par contre s'il cherche leur propre tombe, ils la trouveront, avec leur vrai nom, leur date de naissance, leur date de mort, leur épitaphe (« je vous l'avais bien dit que j'étais malade ... »). S'ils ouvrent leur propre cercueil, ils devront combattre un mort vivant.

Un gardien, un vieille elfe millénaire tout décrépi, le N°92, explique aux joueurs que le secret de leur mort est dans le cimetière. Le gardien sait exactement où est chaque tombe. Il vend également des plans du cimetière sur lesquels sont notées les tombes remarquables.

L'épreuve consiste bien sûr à trouver sa propre tombe et vaincre le mort vivant qui est enterré dans le cercueil (un avant goût de la fin).

En trouvant leur tombe, il gagneront le droit d'éviter leur prochaine mort (en dehors de ce scénario).

Les lieux particuliers sont occupés de la manière suivante :

1 : N°69 : une lichette dort tranquillement dans son caveau, attendant que quelqu'un vienne lui tenir compagnie. Elle est accompagnée de 12 goules, 10 wight, et 2 vampires.

2 : N°74 : un lieu peuplé de revenant : ces mort-vivants ne sont pas très puissants, mais si un joueur passe les voir, ils seront sur son dos à chaque fois qu'il viendra dans le cimetière. Un Revenant quoi.

3 : N°12 : le caveau d'un vampire puissant. Il est accompagné de 6 vampires classiques.

4 : N°118 : des tombes classiques, avec des squelettes et des zombies qui sortent sans cessent des tombes. Il n'y a rien à trouver ici.

5 : N°51 : 6 death night torturent un ange cloué sur une croix retournée.

6 : N°138 : une crypte avec un crypt thing en train de lire sa nécromancie. Il apprécie moyennement le dérangement. Il est accompagné de 6 banshee (MM1 page 50)

7 : N°47 : une zone infestée de fantômes, qui participent à une pièce de théâtre. Ils inviteront le perso à prendre part à la pièce. Le dénouement de la pièce consiste à tuer le personnage incarné par le perso.



	Banshee	Crypt Thing	Death Night
Trésor	D	Z	Nil
AC	0	3	0
Mv	15	12	12
HD	7	6	9 (90PV)
Tac0	13	15	11
#Att	1	1	1 à +3
Dmg	1-8	1-8	
Special	Cause fear, Death wail, +1 or better weapon to hit, MR50%, Immune cold & elec,	Magical weapon to hit, Teleport, 01-20: 1d10 x 100' north 21-40: 1d10 x 100' east 41-60: 1d10 x 100' west 61-80: 1d10 x 100' south 81-90: 1 dungeon level up 91-00: 1 dungeon level down	MR 75%, wall of ice, dispel magic (2F), mot(s) de pouvoir et fireball (1F) 1 Long sword +2 2 Two-handed sword +3 3 Two-handed sword +4 4 Short sword of quickness 5 Short sword of dancing 6 Short sword of life stealing
Taille	M	M	M
	Fantome	Goule	Liche
Trésor	E, S	B, T	A
AC	0 (8 ethereal)	6	0
Mv	9	9	6
HD	10	2	11+
Tac0	11	19	9
#Att	1	3	1
Dmg	Age 10-40 ans	1-3/1-3/1-6	1-10
Special	Immune to spell unless ethereal	Paralysie,	Magot
Taille	M	M	M
	Revenant	Squelette	Wight
Trésor	Nil	Nil	B
AC	10	7	5
Mv	9	12	12
HD	8	1	4+3
Tac0	13	19	15
#Att	1	1	1
Dmg	2-16	1-6	1-4
Special	Revient !!! JP vs paralysie ou paralisé pour 2d4 rounds, Regenere 3 PV/round	Skelet	Energy drain, +1 or silver weapon to hit, immune to cold
Taille	M	M	M
	Wraith	Zombies	Vampires
Trésor	E	Nil	F
AC	4	6	1
Mv	12, Fl 24 (B)	9	12, Fl 18 C
HD	5+3	6	8+3
Tac0	15	15	11
#Att	1	1	1
Dmg	1-6	4-16	5-10
Special	Energy drain, +1 or silver weapon to hit, immune to cold	Spell immunity	Energy drain, +1 or silver weapon to hit, immune to cold
Taille	M	L	M

2.4 Les épisodes

2.4.1 L'Arrivée

Les joueurs se réveillent un beau matin dans leurs chambres, mais au Village. En se levant, ils se rendent vite compte qu'ils n'ont plus aucun objet sur eux. Pourtant leur chambre ressemble à s'y méprendre à la leur. Dans les placards, ils retrouvent ce qui leur appartient à part leurs objets. Ils n'ont en tout et pour tout qu'un seul costume noir uni avec un badge et un numéro, ainsi qu'une petite bourse dans laquelle il n'y a qu'une seule PO. Cette bourse compte l'ensemble de l'or que les joueurs ont en leur possession (même si pas sur eux). Le chiffre est affiché sur la PO.

En regardant par la fenêtre, ils aperçoivent le Village.

En s'approchant de la porte d'entrée, celle-ci s'ouvre toute seule.

Dehors, une foule de personnages sont déjà en train de s'affairer dans les rues. Quand ils croisent les joueurs, ils les saluent d'un petit « Bonjour chez vous » et poursuivent leurs chemins.

Les joueurs peuvent les questionner, et commencer une visite du Village.

Plan du Village sur un tableau magique avec des boutons qui éclairent des lucioles avec un arc électrique et montrent les emplacements demandés.

Les **caméras** sont des yeux magiques qui retransmettent les images vers des miroirs scrutations dans la salle de contrôle. Statues équipées de caméra, têtes qui tournent. En vision réelle. Le contrôleur peut voir tout le Village et ses environs.



Les **haut-parleurs** sont des bouches magiques qui diffusent des messages automatiques : « templier pue des pieds », « des glaces sont en vente libre, le parfum du jour est fraise », « le N°32 a été déclaré individualiste et fera son mea culpa aujourd'hui en place publique », «

Les **téléphones** sont des bouches et des oreilles magiques qui retransmettent ce qu'on leur dit à ceux que l'on appelle. « Quelle numéro voulez vous ? »

Ils ont également la faculté de satisfaire un souhait par joueur, si peu que les joueurs commencent la communication par « je veux ».

Siège du N°2 : un œuf de dragon de différentes couleurs, avec un dragon enroulé dessus.

Carte du Village : les cartes sont disponibles au magasin. Elles sont magiques et permettent de tracer la position d'un autre joueur, avec son accord et une goutte de son sang.

Le magasin : Le magasin vend également tout ce que l'on peut trouver dans les tables de tirages de l'Arcana. Les joueurs peuvent demander ce qu'ils veulent exactement ou bien tirer au hasard dans une table.

Le prix est celui du DM et les couts en PDI = XP/100.

Taxi : Fiacre décapotable de type Angleterre du 18^{ème}, tiré par 2 chevaux et manié par un cocher en haut de forme.



Orchestre : rien d'autre qu'un orchestre, qui passe de temps à autre et jouent dans les rues ; Quand il est installé dans le kiosque, il peut jouer ce que les joueurs veulent comme morceau. Certains morceaux permettent de générer des sorts s'ils sont choisis dans la liste définie.

Portes : qui s'ouvrent toutes seules, ou pas.

Journal local : Tally Ho « Pas de commentaires », coûte 1 po, raconte les événements de la veille, annonce les événements marquants du jour.

Réparateur : permet de réparer un objet, ou de le recharger, en échange de PDI. Il suffit de l'appeler avec un téléphone pour qu'il vienne proposer ses services.

Hôpital du Village : les joueurs se retrouvent là pour se faire soigner contre des PDI.

Sorts	Coût en PDI
Soin mineur	5
Soin majeur	10
Soin ultime	15
Guérison des maladies	20
Désenvoûtement	20
Guérison	25
Rappel à la vie	50
Résurrection	100
Restauration	75
Régénération	50

Quand ils meurent, ils sont également transportés ici par des ambulanciers, et soignés, ramenés à la vie gratuitement.

2.4.2 Liberté pour tous

(3 jours)

En ce matin d'un nouveau jour ensoleillé, tous les haut-parleurs du Village déclarent à tue-tête le début des élections. Le N°2 prendra la parole pour annoncer que la campagne des élections est déclarée ouverte et que tous ceux qui souhaitent y prendre part peuvent venir à la mairie pour se déclarer candidat.

La mairie sera exceptionnellement ouverte et les joueurs pourront s'y rendre pour se déclarer candidat.

Les candidatures sont individuelles. Le N°6 sort de la mairie où il vient de s'inscrire.



Prévoir des habitants qui défilent pour soutenir les candidats.

Pendant cette campagne, tous les coups sont permis. Le chantage, le meurtre, les alliances, etc... Les joueurs doivent faire preuve d'inventivité. La campagne dure 3 jours, au terme de laquelle les Villageois votent pour les candidats encore en vie.

Pour la réalisation de leur campagne, les joueurs se voient attribuer 1.000.000 po de budget. Ils peuvent en faire ce qu'ils veulent.

Ils ont à disposition le magasin, où ils peuvent acheter des sorts, des objets, en fonction de leur budget.

Ils peuvent aussi faire imprimer des tracs ou réserver des pages dans le Tally Ho afin de faire leur promotion.

Ils ont également la possibilité d'acheter les services de la guilde d'assassin, ouverte de manière clandestine depuis le début de la journée. Ce sont les assassins qui démarchent les candidats. Pour certains, ils découvriront que d'autres ont déjà pris les devants. Certains candidats feront l'objet de tentatives d'assassinat.

Pour faire simple sur les tentatives d'assassinats venant des PNJ :

- Un maître lance le dé 100 pour connaître le % de chance de réussite.
- L'autre maître lance le dé et essaie de faire moins pour la réussite.

Les coûts d'assassinats sont les suivants :

- 15.000 po pour assassiner un niveau 1 à 8,
- 50.000 po pour assassiner un niveau 9 à 12,
- 150.000 po pour assassiner un niveau 13 à 20,
- 250.000 po au-dessus,
- 1.000.000 pour assassiner le N°6.

Le joueur élu gagne 100 PDI, +200 s'il fout la merde en tant que N°2, -200 s'il moutonne.

Le joueur n'est N°2 que pour la fin de la journée, il a été élu à 17h00 soit 3h00 ½ avant la nuit..

2.4.3 Le Général

(5 jours)

Un matin, toutes les bouches magiques se mettent régulièrement à donner des leçons aux habitants du Village. Ces leçons sont très écoutées par une large partie de la population.

Chaque habitant qui entend ces messages doit lancer une sauvegarde à 5d6 sur (intelligence + Sagesse) ÷ 2.

Si réussie R.A.S., si échec le PJ se met à écouter la leçon donnée par *Le Général*. Les leçons sont très courtes (5 rounds), il y en a une différente chaque jour.

Les personnes ayant suivis le cours se mettent alors à « jouer » au jeu des questions/réponses sur le thème de la leçon du jour.

En se répétant bêtement ses questions/réponses les PJ acquièrent des capacités nouvelles mais perdent de nombreux PDI.

Cet asservissement mental par le biais de Q/R débilés et complètement sorties de leur contexte n'a d'autre but que de faire perdre tous les PDI des prisonniers.

Jour 1 – La Force

Q : Quelle est la force de sir Perceval ? – **R** : 18¹⁰.

Le PJ gagne un point de force à la fin de la journée et perd 50 PDI.

Jour 2 – La dextérité

Q : Quel pourcentage de chance STILGAR le Hobit a-t-il de crocheter une serrure ? – **R** 98 %.

Le PJ gagne un point de dextérité à la fin de la journée et perd 100 PDI.

Jour 3 – La constitution

Q : A quel niveau un moine est-il immunisé au poison ? – **R** Au 11^{ème} niveau.

Le PJ gagne un point de constitution à la fin de la journée et perd 200 PDI.

Jour 4 – Le charisme

Q : Quel est le charisme d'Aphrodite ? – **R** 20.

Le PJ gagne un point de charisme à la fin de la journée et perd 400 PDI.

Jour 5 – La magie

Q : Danhuidol est un Archimage de quel niveau ? – **R** C'est un Grand Prêtre du 18^{ème} niveau.

Le PJ gagne la capacité de lancer un sort de vol une fois par jour en capacité naturelle au 25^{ème} niveau à la fin de la journée et perd 800 PDI.

Improviser d'autres Q/R si ça dure plus de 5 jours ce qui est peu probable.

Les PJ devront localiser et détruire *Le Général* s'ils ne veulent pas finir leurs jours au Village.

Le général se cache dans un sous sol de la maison de retraite. Il s'agit d'un dévoreur d'intellect (MM1 p22) gardé par 2 guerriers de 18^{ème} niveau.

Gardes – Guerriers du 18^{ème} niveau

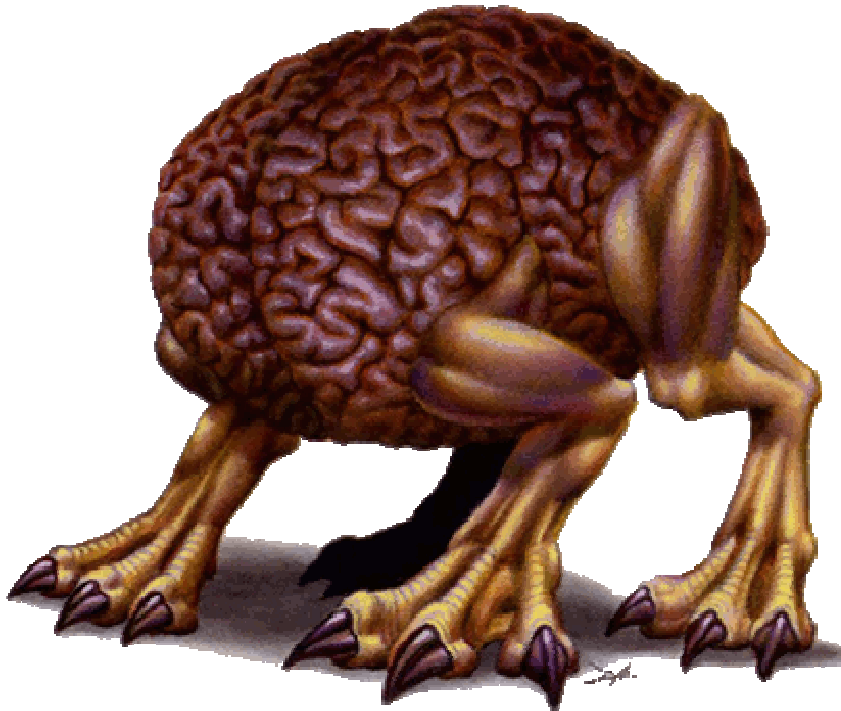
Niveau : 18 **Points de vie** : 148 **Classe d'armure** : -7

TAC0 : -4 **Att.** 2 **Dégâts** : 1d8 + 9

Déplacement : 12''

Spéciales : MR incompressible de 30%

Possessions récupérables : Maille +5 x 2.
 Grand bouclier +3 x2.
 Longue + 4 x2.
 Potion de guérison x2 si pas bues.



Dévoreur d'intellect

HD : 10

TAC0 : 10

Déplacement : 12''

Points de vie : 75

Att. 4

Classe d'armure : -3

Dégâts : 1-4

Spéciales :

Immunisé à tout sauf :

Armes + 3 ou plus : 1 point de dommage.

A peur de la lumière vive.

Foudre = 1 point de dégât par dé.

Mot de pouvoir *Mort* tue à coup sur.

Explosion Psi : Voir DMG page 74.

Possessions récupérables :

Un anneau de libre action.

Une cape de déplacement.

Un collier d'adaptation.

2.4.4 Le Retour

(2 à 4 jours)

Un matin, au réveil, aucun bruit habituel ne se fait entendre dans les rues du Village. Après être sorti et avoir fait le tour du Village, il n'y a plus de personnes dans le Village, les rues sont désertes, les commerces sont vides, pas d'âmes qui vivent. Les joueurs sont seuls dans le Village. La journée avancera sans que rien ne bouge ni ne change.

C'est l'occasion rêvée de s'enfuir, s'ils y pensent.

Si le joueur reste sans rien faire, il perd 100 PDI par jour.

Si les joueurs partent du Village, ils gagnent 100 PDI par jour libre.



L'ensemble des bâtiments sont accessibles, mais certaines pièces sont

INACCESSIBLES :

- L'herboriste est ouvert mais toutes ses potions et parchemins ne sont pas disponibles (va savoir pourquoi),
- Le magasin est ouvert également, mais tous les objets ne sont pas disponibles (à croire qu'ils se sont donnés le mot avec l'herboriste), les objets disponibles restent à l'appréciation du maître,
- L'auberge est ouverte et entièrement accessible,
- L'hôpital est ouvert, toutes les chambres sont accessibles et vides, seuls les pièces dans lesquels sont possibles les soins sont fermées. Il est toutefois possible de trouver quelques potions de soin et quelques parchemins de clerc,
- Le grand dôme est ouvert et seule la salle du N°2 est accessible. Mais il n'y a personne,
- La mairie est ouverte et vide,
- Le bateau ne « fonctionne » pas, ni les autres épreuves,
- La maison de retraite est vide,
- Le cimetière est paisible, la forêt également, les cavernes sont vides,

Il ne reste plus qu'à s'enfuir. Pour cela, les joueurs ont des cartes blanches et toutes les initiatives inattendues seront récompensées par un % plus fort de réussite. Les joueurs peuvent se servir de tout ce qu'ils veulent dans le Village : tout ce qu'ils prendront sans payer sera repris, tout ce qui est payé sera leur possession.

Les joueurs disposent de 2-4 jours pour s'enfuir. Ils peuvent alors se rendre partout où ils pourront de retour chez eux. Les maîtres pourront leur faire croire qu'ils sont tirés d'affaire. Jusqu'au petit matin du 2^{ème} au 4^{ème} jour, où ils se réveilleront au Village.

2.4.5 Danse de mort & L'Enterrement

(1 jour)

C'est le carnaval au Village, chaque habitant se voit proposer par une vieille qui frappe à la port avec un parapluie, un déguisement au choix et un parapluie multicolore tel que ceux que l'on voit couramment au Village.

Dès le matin, les lèves-tôt sortent déguisés dans les rues et suivent les quelques fanfares qui défilent. Les gens agitent et font tourner les parapluies au dessus de leur tête. Cependant personne ne rit, personne ne chante et personne ne s'amuse. Encore une mascarade de plus dans le Village !

Les PJ doivent se déguiser pour sortir de chez eux, sinon les portes ne s'ouvrent pas.

Une fois déguisé, rien de plus ne se passe dans le Village hormis cette minable parodie de carnaval au cours de laquelle les PJ's apprendront rapidement qu'il y a des dissensions entre l'ancien N°2 et son futur remplaçant, le premier refusant de céder sa place au second.

Ceci est bien entendu un piège de plus pour le groupe. Chaque N°2 va chercher à enrôler un maximum d'aventurier pour défendre sa cause.

Quelque soit le clan choisi, les PJ qui aideront réellement un N°2 perdront obligatoirement 50 PDI. La seule façon d'en gagner c'est d'affronter et de détruire les deux N°2 qui sont d'ailleurs en totale connivence dans cette affaire.

S'ils n'y pensent pas tous seuls, **les Maîtres pourront faire intervenir le N°6** (Le N°6 n'a pas reçu de déguisement) qui expliquera que tous les N°2 doivent disparaître au nom de la liberté individuelle et engagera si nécessaire le combat.

La tradition veut que le N°2 ouvre le bal en plein air le soir du carnaval avec la/le partenaire de son choix. Cette fois ci les deux N°2 se présenteront pour cette première danse et la bagarre s'en suivra sur cette grande place qui va rapidement se transformer en arènes, les autres habitants s'écartant pour laisser la place aux adversaires.

Auparavant dans la journée, chaque PJ aura été sollicité à de nombreuses reprises pour aider l'un ou l'autre des N°2 et il faut espérer qu'ils adhèrent.

Le PJ qui refuse de prendre part à cette épreuve et reste à distance recevra quand même 50 PDI. Ceux qui participent à la destruction des deux N°2 recevront 150 PDI par N°2 par PJ.

Les déguisements remis au PJ's – Au choix du DM ou tirage au sort

1. Déguisement de Mordenkainen.
2. Déguisement de Kas.
3. Déguisement de Vecna.
4. Déguisement du Roi Arthur.
5. Déguisement de Merlin.
6. Déguisement du Souricier Gris.
7. Déguisement de Conan.
8. Déguisement du Pape.

Le PJ peut, dans une moindre mesure, conserver ses objets et possessions lorsqu'il revêt le déguisement, hors incompatibilité selon jugement des Maîtres (On ne peut pas enfiler une robe sur une cote de maille). Cependant le déguisement doit être utilisé en totalité, pas d'utilisation partielle possible.

Remettre la feuille correspondante à chaque PJ. Bien entendu tous les déguisements disparaîtront au petit matin. Ils ne sont que des déguisements, notamment pour les reliques. Les effets de changement d'alignement et autres effets permanents ne s'appliquent donc pas. En outre et bien évidemment les déguisements donnent l'apparence physique correspondante à leurs porteurs.

Déguisement de Bigby.

Le déguisement se compose de :

- Une robe.
- Un bâton.
- Des bracelets.

La robe est une robe d'archi-mage (DMG p 150) avec une MR de 60% - Pas d'incompatibilité d'alignement. En outre cette robe procure les capacités suivantes at. Will au 25^{ème} niveau :

- Libre action.
- Téléportation sans erreur.
- Résistance à la foudre.

Le bâton permet de lancer au 25^{ème} niveau tous les sorts de Bigby en 2 segments.

Les bracelets donnent une classe d'armure de base de -2 et immunisent le porteur aux attaques portées par les armes et projectiles tranchants (Epées, flèches, carreaux...). Ils permettent également 3 sorts de guérison par jour.



Déguisement de Kas.

Le déguisement se compose de :

- Une armure de maille intégrale torse, bras et jambe.
- L'épée de Kas (DMG p154).
- Un buckler.

L'armure de maille est une cote intégrale +6 qui donne -2 de CA de base à son porteur, elle donne également les capacités suivantes at. Will au 25^{ème} niveau :

- Respiration aquatique.
- Nage sous marine à 24''.
- Vol à 36''.
- MR de 25% incompressible.

L'épée a les pouvoirs et effets suivants :

- Epée longue +6 venum 3-18 ou mort.
- Nécro animation 7 fois par semaine.
- Détection des charmes 3 fois par jour.
- Animation zombie une fois par semaine.
- Immunité aux maladies.
- Dissipation de la magie au 25^{ème} 2 fois par jour.
- Mur de feu au 25^{ème} 2 fois par jour.
- Nuée de météores une fois par jour au 25^{ème}.
- Hétéromorphisme 2 fois par jour.
- Omniscience limité « L » de la table VI p160.



Le Buckler donne :

- Immunité à toutes les attaques par projectiles (Flèches, carreaux...) mais également les projectiles magiques.
- Une attaque qui lance les « pointes » du bouclier :
 - Touche systématiquement dito projectiles magiques.
 - 6 pointes partent par round pour 3d4+3 dommages par pointe.



Déguisement de Vecna.

Le déguisement se compose de :

- L'œil de Vecna.
- La main de Vecna.

Le PJ qui reçoit ce déguisement s'aperçoit au matin qu'il a été amputé, sans douleur, d'un œil et de la main gauche pendant la nuit.

L'œil de Vecna (DMG p 156) offre les pouvoirs suivants :

- Infravision et ultravision.
- Immunité aux sorts de charme et de paralysie.
- Immunité aux gaz de toutes sortes.
- Force de géant des tempêtes.
- Désintégration au 25^{ème} 2 fois par jour.
- Arrêt du temps 2 fois par jour.

La main de Vecna (DMG p155) procure les pouvoirs suivants :

- 18/00 en force.
- Ajoute 1 point à la caractéristique majeure du porteur.
- Chute de plume at. Will.
- Détection des pièges 3 fois par jour.
- Darkness une fois par jour.
- Immunité aux projectiles magiques.
- Web 1 fois par jour.
- Marche des ondes at. Will.
- Immunité aux sorts de charme et de paralysie.
- Vol à 24'' une fois par jour.
- Protection d'esprit 3 fois par jour.
- Boule de feu à 12d6 2 fois par jour.
- Auto métamorphose 7 fois par semaine ;
- Téléportation sans erreur 2 fois par jour.
- Bouclier de feu 2 fois par jour.
- Œil magique 2 fois par jour.
- Mot de pouvoir : 1 au choix une fois par jour.
- Jet prismatique une fois par jour.
- Omniscience limité « L » de la table VI p160.



Déguisement du Roi Arthur.

Le déguisement se compose de :

- Une armure full plate + 6 en mithril pur de couleur or.
- Une épée longue + 6 en mithril pur de couleur or.
- Une lance de cavalier + 6 en mithril pur de couleur or.
- Un bouclier + 6 en mithril pur de couleur or.
- Un cheval de guerre lourd bardé d'une armure de mithril tout pareil.

L'armure possède les capacités suivantes :

- MR de 75 %.
- Respiration aquatique.
- Nage sous marine à 24''.
- Porte dimensionnelle at. Will.
- Tous les niveaux du joueur sont transformés en niveau de cavalier, par exemple :
 - Un magicien niveau 9 devient cavalier niveau 9.
 - Un clerc voleur 8/7 devient cavalier 15ème niveau.

L'épée confère à son porteur :

- 19 en force.
- Guérison 3 fois par jour.
- Epée sharpness sur 17,18 19 et 20.

La lance a les capacités suivantes :

- Ne peut être perdue même sur un 1 au d20.
- Dispel la magie au 25ème lorsqu'elle touche sa cible.

Le cheval donne à son cavalier :

- Speed sans vieillissement tant que le cavalier est en selle.



HD : 12
TAC0 :6
Déplacement : 48''

Points de vie : 90
Att. 2

Classe d'armure : -4
Dégâts : 2-16

Spéciales : Marche des ondes

Déguisement de Merlin.

Le déguisement se compose de :

- Une robe.
- Un bâton.
- Une ceinture de soie pourpre.

La robe est une robe d'archi-mage (DMG p 150) avec une MR de 60% et classe d'armure à -6 - Pas d'incompatibilité d'alignement. En outre cette robe procure les capacités suivantes au 25^{ème} niveau :

- Vision réelle at. Will.
- Téléportation sans erreur at. Will.

Le bâton a les capacités suivantes :

- Tous les sorts de magie PH & Arcana au 25^{ème} niveau en 2 segments (Attention, les effets secondaires s'appliquent : Vieillesse en cas de souhait...).

La ceinture permet d'invoquer « Le souffle du dragon » :

- Souffle de foudre à 25d8, sauvegarde pour moitié.



Déguisement du Sourcier Gris.

Le déguisement se compose de :

- Une armure de cuir +6.
- Une paire de bottes.
- Deux épées courtes.

L'armure de cuir confère à son porteur :

- Tous les niveaux du joueur sont transformés en niveau de voleur + 5, par exemple :
 - Un magicien niveau 9 devient voleur niveau 14.
 - Un clerc voleur 8/7 devient voleur 19ème niveau.
- 24 en dextérité.
- Téléportation sans erreur 3 fois par jour.

Les bottes procurent les pouvoirs suivants :

- Invisibilité amélioré.
- Tous les talents de voleurs au minimum à 100%.
- Bottes elfiques, de lévitation, de rapidité et de 7 lieux.

Les épées ont les caractéristiques suivantes :

- Epée courte +6 Venum (Poison 3/18 ou mort).
- Dispel la magie au 25ème lorsqu'elles touchent leurs cibles.
- Lames dansantes.
- Redonne 50% des points de vie enlevés dans le round à son porteur.



Déguisement de Conan.

Le déguisement se compose de :

- Une ceinture de cuir clouté.
- Une épée à 2 mains +6.
- Une paire de bottes.

La ceinture confère à son porteur :

- 25 en force, en dextérité et en constitution.
- Triple ses points de vie au moment où le PJ la passe.
- Donne la maîtrise de toutes les armes.
- 75 % de MR.

L'épée à 2 mains +6 a les pouvoirs suivants :

- Double le nombre d'attaque par round de son porteur.
- Ne peut être perdue même sur un 1 au d20.
- Vorpale sur 18, 19 et 20.
- Peut être lancée :
 - Toucher « normal » mais une seule attaque par round et non vorpale dans ce cas.
 - Revient dans les mains de son possesseur en fin de round.
- Epée tueuse de géants et dragons (Tous).
- Epée sanglante.

Les bottes ont les capacités suivantes :

- Immunise à la fatigue, la faim, les poisons et la soif.
- Course à 12'' le 1er round, 24'' le second et 48'' les rounds suivants.
- Saut sur 25 mètres de long et 10 mètres de haut maxi.
- Permet de continuer le combat jusqu'à -30 PV.



Déguisement du Pape.

Le déguisement se compose de :

- Une mitre blanche.
- Une robe blanche.
- Un sceptre pontifical.
- Un anneau pontifical.

La mitre donne à son porteur :

- 25 en intelligence et sagesse.
- Immunité à toutes formes d'attaque mentale et/ou psi.
- Accès at. Will à tous les sorts de Prêtre PH et Arcana au 25^{ème} niveau en 4 segments d'incantation.

La robe confère :

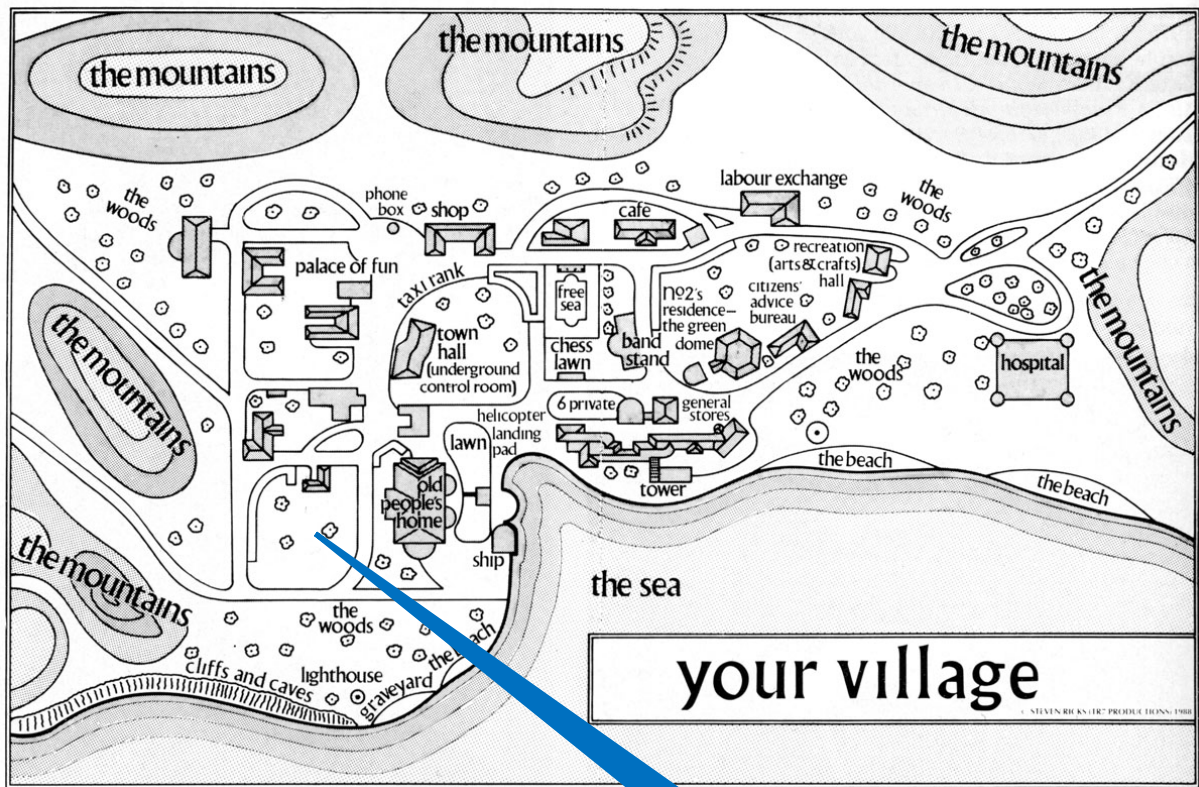
- 65% de MR.
- Duo-dimension 3 fois par jour.
- Force cage 3 fois par jour.

Le sceptre permet de lancer à volonté tous les sorts de soins, guérison, rappel à la vie, résurrection, désenvoutement... Bref tout ce qui soigne. De plus il permet à son utilisateur de faire un vade retro sur les monstres en les faisant descendre de 4 colonnes dans la table.

L'anneau pontifical regroupe les capacités de :

- Anneau de libre action.
- Anneau +6/+6.
- Anneau de résistance au feu et au froid.
- Anneau de 2 souhaits majeurs.
- Anneau d'étoile filante.





Bal en plein air

L'affrontement entre les N°2 se fera au soir, à l'ouverture du bal, chacun feignant de ne pas supporter la présence de l'autre.

Les habitants auront pour la plupart tendance à se réfugier chez eux. Quelques curieux assisteront cependant à la scène.

Tout au long de cette journée les deux N°2 sont également déguisés :

- L'ancien N°2 (Hydre à 6 têtes) a l'apparence d'un vieil Hobbit débonnaire et attachant.
- Le nouveau N°2 (Dragon d'Or) a l'apparence d'une jeune fille timide au teint très pâle.

L'ancien N°2 – Colossale Hydre à 6 têtes

HD : 100 **Points de vie :** 800 (6x100 par tête + 200 pour le corps) **Classe d'armure :** -10
TAC0 : -5 **Att.** 6 **Dégâts :** 12d6 par tête.
Déplacement : 24''

Spéciales : Chaque round, chaque tête peut choisir d'attaquer ou d'utiliser une des capacités suivantes :

- 1 - Souffle d'acide pour 12D8 dommages.
- 2 - Souffle de dissipation de la magie au 30^{ème} niveau.
- 3 - Engloutissement (Si l'attaque touche la cible est avalée sans sauvegarde et digérée en 2-5 rounds également sans sauvegarde).
- 4 - Nuée de météores au 30^{ème} niveau.
- 5 - Mot de pouvoir – Au choix.
- 6 - Souffle de 3 barrières de lames en « grappe ».

La bête possède en sus les capacités suivantes :

MR 75%.
Téléportation sans erreur at. Will.
Hétéromorphisme at. Will.
Time Stop 3 fois par jour.
Revient à la vie une fois si le maître le décide.
Guérison (Sur une tête ou sur le corps/pas la créature entière) Une fois par jour.

Le nouveau N°2 – Dragon d'Or very, very.....old

HD : 50 : **Points de vie :** 400 **Classe d'armure :** -10
TAC0 : -5 **Att.** 4
Dégâts : 6/48 x 2 (Pates) – 20/120 (Tête) - 6/48 (Queue).

Déplacement : 36''

Spéciales : MR 75%.
Souffle de feu ou de chlore liquide pour 24d10 points de dommage.
Peut lancer tous les sorts de magie PH et Arcana at. Will en 2 segments, un par round en plus des attaques physiques.
Guérison trois fois par jour.
Invoque jusqu'à 5 dragons d'argent par jour.
Revient à la vie une fois si le maître le décide.

Dragons d'argent invoqués :

HD : 20 : **Points de vie :** 160 **Classe d'armure :** -8
TAC0 : 0 **Att.** 4
Dégâts : 3/24 x 2 (Pates) – 10/60 (Tête) – 3/24 (Queue).

Déplacement : 24''

Spéciales : Souffle vibration sonore pour 120 points de dommage.
MR 30%.

2.4.6 J'ai changé d'avis

Il ne s'agit pas d'une épreuve à proprement parlé mais d'un décorum qui intervient lorsqu'un PJ se montre par trop performant. Ne dure qu'une seule journée quelque en soit l'issue.

Lorsqu'un PJ passe le cap des 300 PDI il est déclaré, le lendemain à son réveil, **INDIVIDUALISTE**. Ce qui se traduit par :

- Un article spécialement dédié en première page du Tally Ho.
- Des annonces matinales en boucle dans les bouches magiques.
- De nombreux habitants du Village le harcèlent, quelques mémés lui mettent des coups de parapluies.
- Il n'a plus accès à aucun service : Auberge, Hôpital, magasin...
- Les Villageois qui ne le harcèlent pas le fuient comme la peste.

Deux gardes (Guerriers N5 secs en maille) viendront le chercher pour un traitement à l'Hôpital afin de le guérir de son état d'unmutual.

S'il accepte le traitement (Isoler 48 heures devant le rodeur à recevoir des *Débilités Mentales* tous les rounds) le PJ, en plus de devenir cinglé, perdra tous ses PDI et se pliera au mea-culpa ci-dessous.

Même s'il refuse le traitement, le N°2 l'invitera quand même à faire son mea-culpa sur la place publique, ce qui revient à déclarer qu'il avait tord, qu'il n'est qu'une créature inutile et Bla Bla Bla...

S'il se plie à cet exercice ridicule (Ce qui semble absolument improbable), le PJ perdra également tous ses PDI.



La porte du N°2 s'ouvrira systématiquement pour un PJ qui a précédemment été déclaré individualiste.

2.4.7 Il était une fois

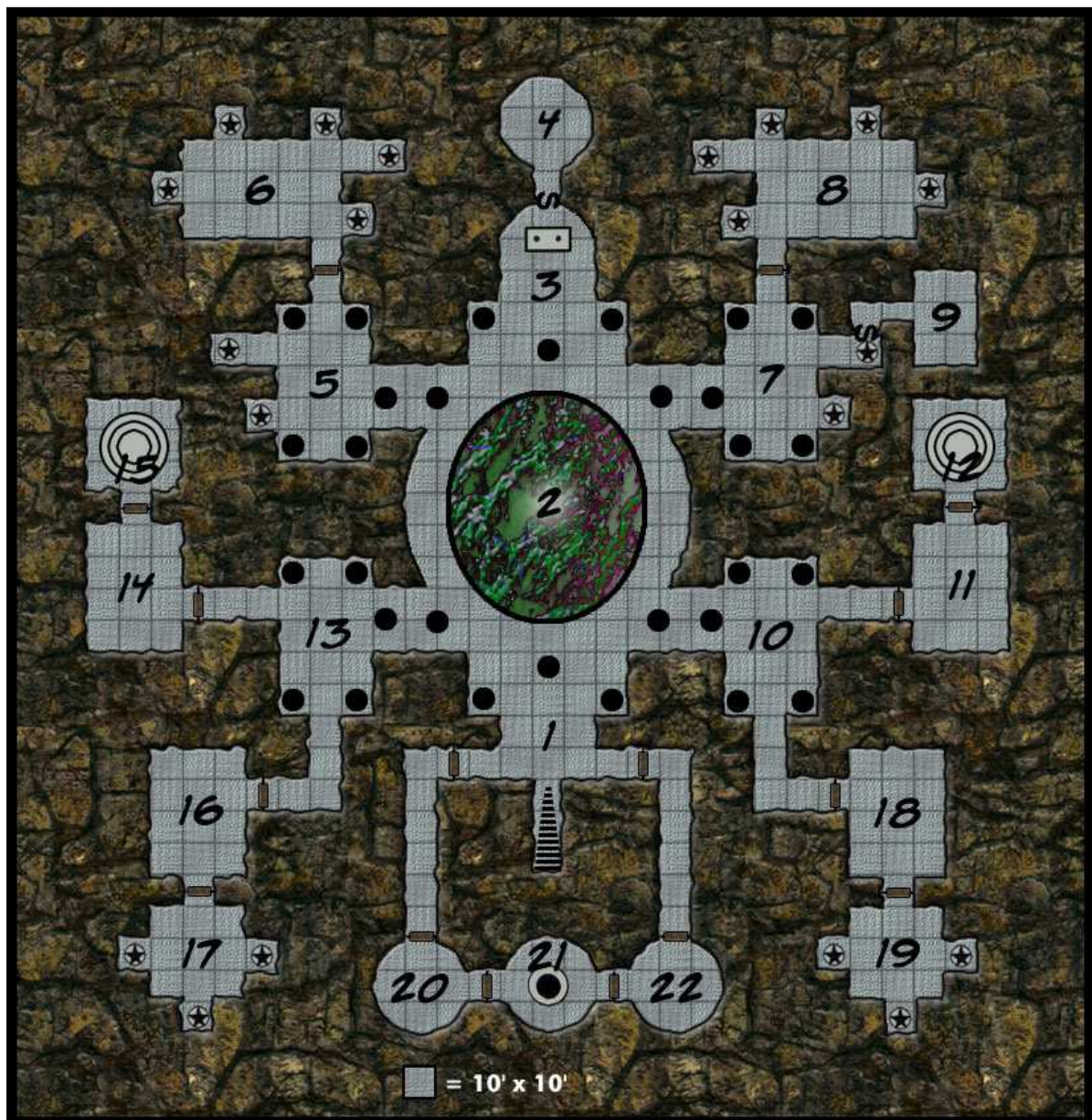
Cette épreuve est l'antichambre de la rencontre (Le dénouement) des PJ avec le N°1. Il est nécessaire de la réussir pour avoir le droit de rencontrer le N°1.

Comme dans la série, les PJ sont conduits dans le grand dôme vert ou les attendent le nain et le N°2. Auparavant pendant la nuit ils auront été hypnotisés dans leur sommeil et, sauf protection particulière, seront en régression :

- Ils se croient Niveau 1 et ne peuvent agir que comme s'ils l'étaient réellement.
- Sont sous l'effet d'un charme personne par le N°2.

Le N°2 n'est bizarrement pas assis dans son habituel fauteuil en œuf de dragon, celui-ci étant occupé par le Rodeur. Faire alors comprendre au groupe que le N°2 n'est plus en odeur de sainteté et que le climat avec ses « chefs » est tendu.

Pour le décorum, le nain sert une copieuse collation au groupe et au N°2.



Une fois le repas avalé, une sorte d'ascenseur apparaît à proximité du fauteuil et la plateforme sur laquelle tout le monde monte (Ceux qui veulent et ceux qui sont charmés) se met à descendre.

But de l'épreuve – Explication données en salle de classe par le N°2 alors que les PJ's se croient Niv. 1.

Le groupe + le N°2 + le Nain se retrouvent alors au point N°12 ou tous les PJ récupèrent alors leurs capacités/niveau et ne sont plus sous l'influence du N°2 après les explications.

Comme dans la série, le but de l'épreuve est de tuer le N°2. L'épreuve dure une semaine soit du premier jour à 09h00 au 7^{ème} jour à 18h00 (6 nuits au total).

Seuls le N°2, le nain et le groupe sont présents, personne ne peut ni sortir ni entrer avant la fin du délai :

- Si tous les membres du groupe périssent avant la fin, l'épreuve est perdue et le groupe se retrouve au Village.
- Si le N°2 survit jusqu'à la fin, l'épreuve est également perdue dito ci-dessus.
- Si le groupe parvient à tuer le N°2 avant la fin, l'épreuve est gagnée et les PJ's peuvent accéder au dénouement.
- S'ils perdent l'épreuve, ils ne peuvent prétendre revenir en ce lieu avant 3 jours.

Attitude du Nain

Le nain reste muet et discret, comme d'habitude, il peut cependant aider le groupe par petites touches au choix du DM. N'oublions pas qu'il est également prisonnier... Au choix du Maître à improviser.

Le nain connaît bien les lieux, il remettra le plan au PJ en début de semaines – **Attention** bien prendre garde à qui prend le plan et si les autres pensent à faire des copies.

Le dispositif souterrain

Il est composé de 22 emplacements distincts. Chaque carré mesure 10m x 10m, les plafonds ont une hauteur de 6 mètres.

La magie y fonctionne normalement mais il y fait toujours nuit. La notion jour/nuit devient difficile à conserver dans cet environnement.

NB : Bien penser à surveiller les ressources en nourriture et surtout en eau du groupe.

Pièce N°1 – Hall

Ce grand hall comporte notamment 3 colonnes de pierre. L'escalier monte vers ce qui semble être une porte. Cette porte communique avec la mairie, elle est naturellement fermée et non ouvrable.

Pièce N°2 – La délivrance

Si le groupe parvient à éliminer le N°2 dans le temps imparti, cette énorme demi-sphère de matière visqueuse semblable au rodeur se met en surbrillance. Il faut la toucher pour accéder à l'épreuve suivante.

Cette matière envoie des images saccadées et floues ou chaque membre du groupe verra une partie de son avenir au cours de laquelle il affronte le N°1 – En cas de doute le nain expliquera au groupe qu'il s'agit de la sortie.

Pièce N°3 – L'Autel

Cet autel est dédié au culte du rodeur.

On y trouve 4 adorateurs agenouillés devant l'autel. Ils attaqueront seulement s'ils sont attaqués. Les PJ's peuvent passer sans encombre. Les défenseurs sont des paladins N16 avec tout l'équipement qui va bien.

Niveau : 16 **Points de vie :** 138 **Classe d'armure :** -7

TAC0 : 0 **Att.** 2 **Dégâts :** 1d8 + 8

Déplacement : 9''

Spéciales : MR de 50%

Possessions récupérables : Platte +4.
Grand bouclier +3.
Longue + 2 Holly Avenger.
Potion de guérison x2 si pas bues.



Pièce N°4 – Salle au trésor

On trouve 3 grands coffres dans cette salle qui contiennent :

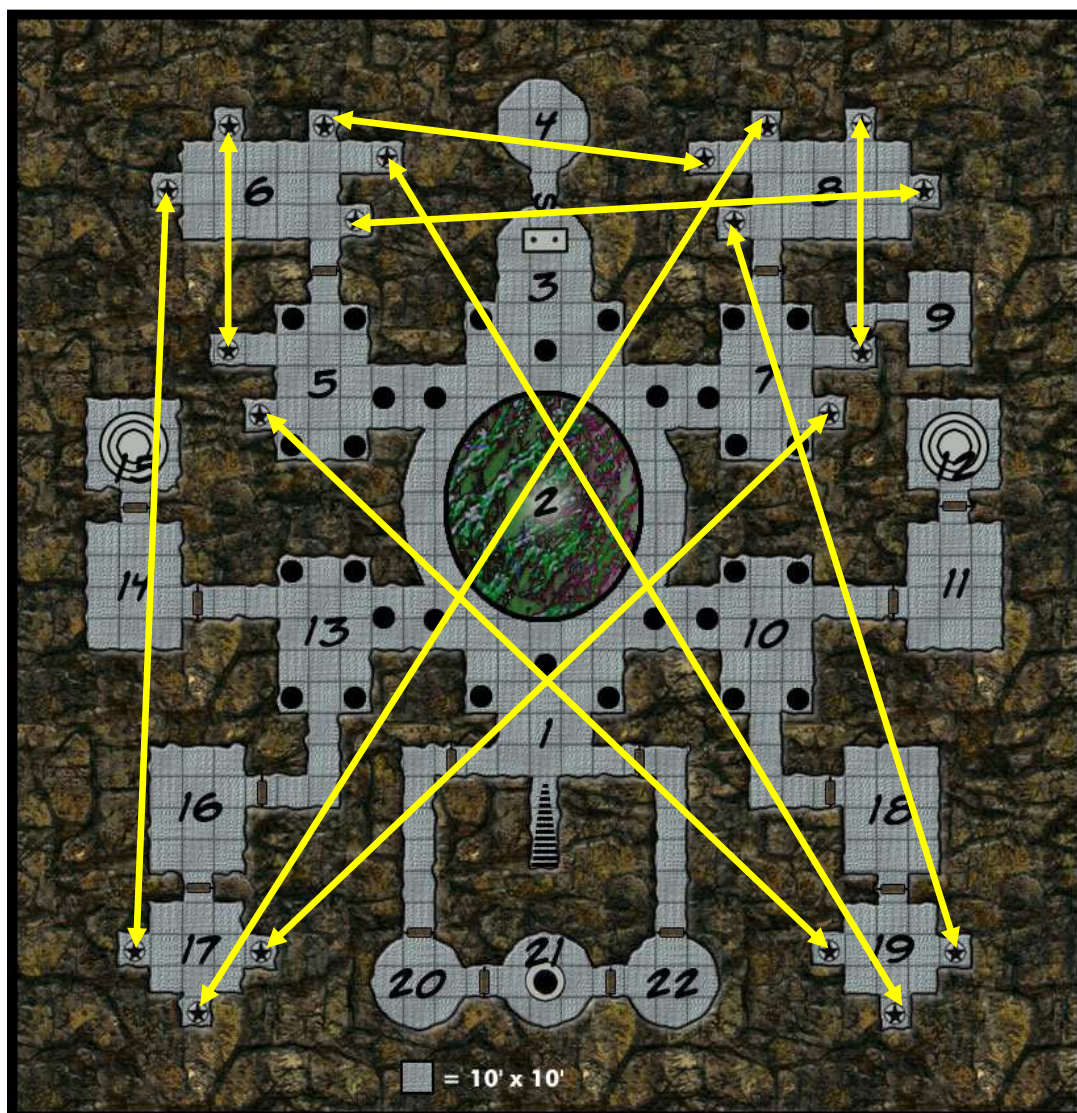
- Coffre N°1 : 6 potions de guérison.
- Coffre N°2 : Un anneau de sustenance.
- Coffre N°3 : Une carafe d'eau infinie.

Pièces 5, 6, 7, 8, 17 et 19 (+Escalier pièce 1) - Téléporteurs

Ces pièces sont vides, les différentes niches renferment des pentacles téléporteurs qui ont la particularité de ne fonctionner qu'une fois toutes les 24 heures et ce pour deux créatures, soit par exemple :

- Tous le groupe marche en même temps sur un pentacle : Tirer au sort les 2 premiers qui seront téléportés, les autres restent là.
- Un PJ emprunte un pentacle, il est téléporté. Un second l'emprunte quelques rounds plus tard il subit les mêmes effets. Ensuite le téléporteur est inactif pendant 24 heures.

Les effets des téléporteurs sont indiqués sur le plan joint, naturellement le N°2 connaît tout ça par cœur. Si les PJ sont trop secs le Nain leur donnera ce schéma.



Pièce N°9

Latrines et sanitaires + douche + hammam + eau courante...Ca peut servir.

Pièce N°10

Chambre d'enfants avec parc, petite balançoire, cheval de bois et gros ballon en mousse.

Pièce N°11

Une salle de classe avec 6 petites tables, un bureau et un tableau noir avec des lignes de lettres dessus.

Pièce N°12

C'est l'ascenseur par lequel groupe est arrivé – R.A.S.

Pièce N°13

Un laboratoire de magie pour enfants on l'on apprend tout de l'art et la manière de fabriquer des cantrips.

Pièce N°14

On joue à la marchande ! Un stand de marché pour jouer à la marchande. On trouve dans l'étalage **toutes les potions du DMG** en un seul exemplaire.

Pour les retirer de l'étalage il faut vraiment jouer à la marchande avec un acheteur et un vendeur. C'est la seule façon.

Pièce N°15

Un autre ascenseur qui provient de la pièce du contrôleur, pas d'intérêt ici.

Pièce N°16

Dortoirs avec des lits individuels, il y fait cependant toujours jour.

Pièce N°18

Gymnase. On trouve tous les agrès et autres appareils nécessaires à la pratique de la gymnastique. S'exercer plus de 6 tours (Une heure) donne un point de force et un point de dextérité en plus pendant 24 heures.

En cherchant bien dans le gymnase, on peut trouver dissimuler derrière tapis mural, un miroir magique qui permet d'observer chaque pièce de ce niveau.

Le N°2 vient régulièrement ici pour observer les PJ's et établir sa tactique. Cette pièce sent très fort le couscous 😊

Pièce N°20

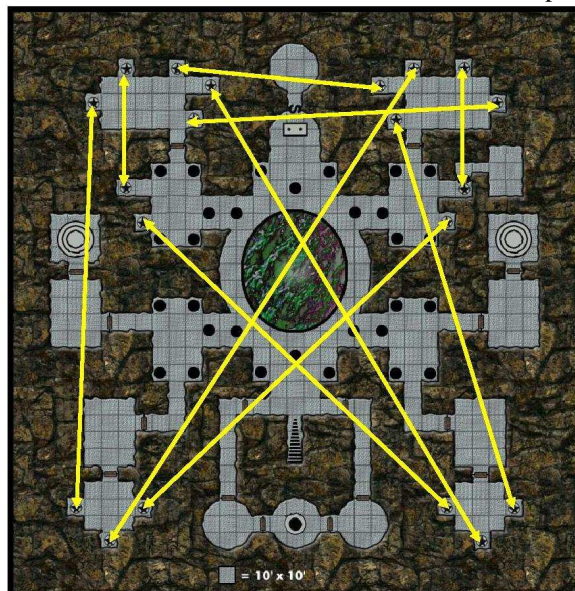
Square d'intérieur. Le gazon y est court et bien vert. Les arbustes fleuris et odorants. On trouve un petit tourniquet dans ce jardin.

Pièce N°21

Square d'intérieur avec fontaine. Y jeter une pièce confère un souhait mineur, une seule fois pour les 2 premiers PJ's (Hors N°2).

Pièce N°22

Square d'intérieur. Le gazon y est court et bien vert. Les arbustes fleuris et odorants. On trouve un petit toboggan dans ce jardin.



Le N°2

Le N°2 va essayer de profiter au maximum de sa connaissance du terrain pour diviser le groupe et les occire les uns après les autres.

Dinin Naerth sera le N°2 associé à cette épreuve, en sus de ses caractéristiques :

- Accès au miroir en pièce N°18 pour voir ou en sont les PJ's.
- Connait parfaitement le fonctionnement des pentacles.
- Le temps qui passe joue avec lui...pas de raison de prendre des risques inutiles.

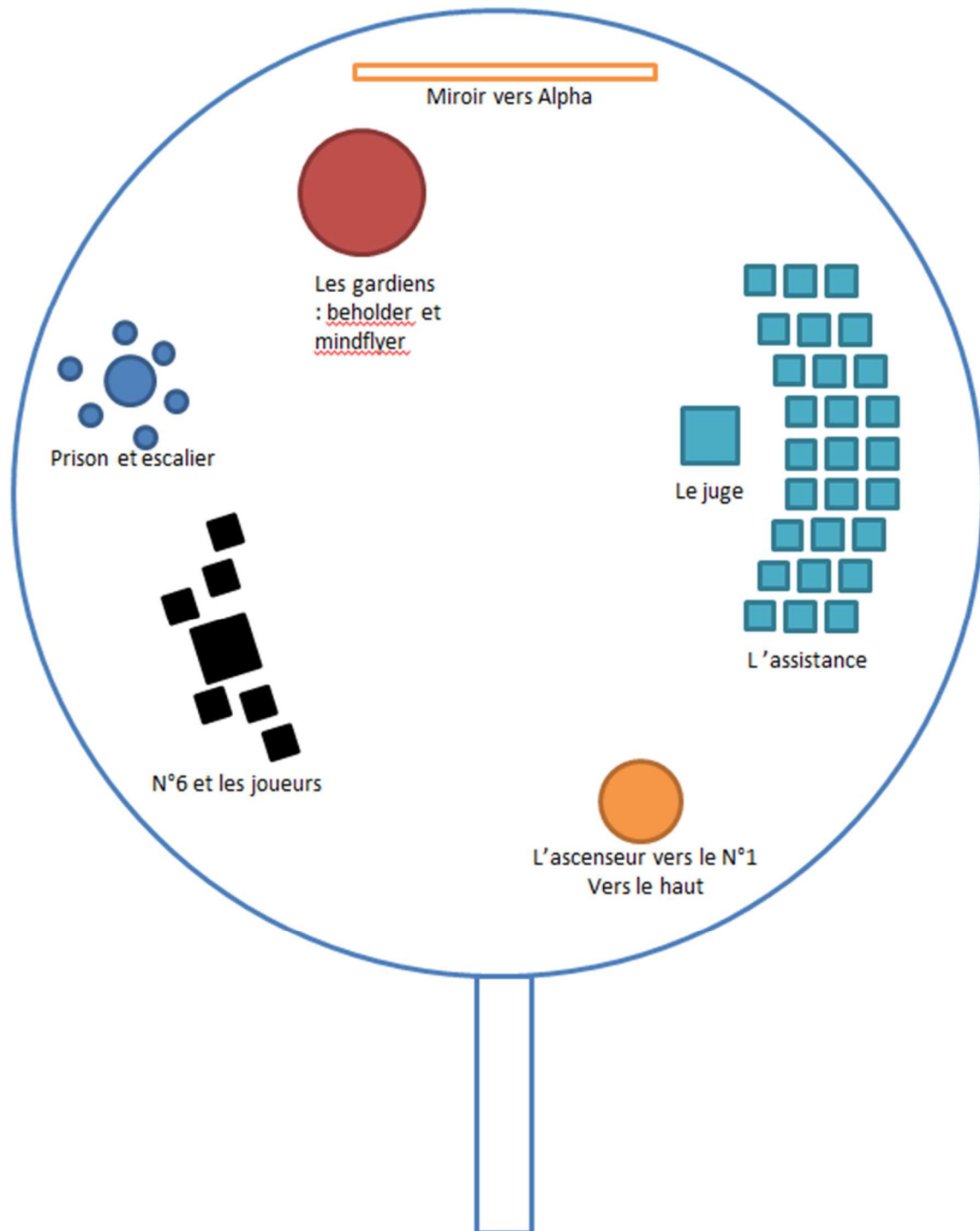
Dinin sera joué par Fred autour de la table derrière un triptyque. Les autres joueurs recevront également un triptyque de façon à ce qu'ils aient du mal à connaître leur position réciproque.

Bart ne connaîtra pas à l'avance les actions de Dinin.



2.4.8 Le Dénouement

Après avoir tué le N°2 lors de l'épreuve précédente, les joueurs rencontrent le contrôleur principal. « Suivez-moi ». Celui-ci les emmène vers la pièce 12 et leur demande de toucher la boule visqueuse. Il se retrouve alors dans un couloir long de 50 mètres, dans laquelle une chanson chante un tube à tue-tête. Le contrôleur les emmène au fond du couloir, et ouvre une porte qui mène à la dernière grande salle.



Les joueurs accueillis sous les applaudissements de l'assistance et sont invités à venir s'asseoir à côté du N°6, qui les saluera d'un petit signe de tête. Au fond de cette pièce se trouve un immense miroir qui montre la fabuleuse ville d'Alpha : c'est la porte de sortie.



6 prisons qui montent et descendent se trouve sur la gauche dans la pièce. Dans 2 des prisons, se trouvent le N°2 et le N°48. Un escalier descend en sous sol.

Après un petit discours sur leur impressionnante individualité qui leur a permis de rester eux-mêmes, le juge leur dira : « Vous avez vaincu le N°2, vous avez gagné le droit de rencontrer le N°1. » Le N°6 et les joueurs sont emmenés vers un ascenseur où ils sont invités à monter. Il se retrouve dans une pièce fermée où les ALEAX apparaissent.



Après le combat, les joueurs peuvent repartir par l'ascenseur et se retrouve dans la grande pièce vide. Ils peuvent passer par le miroir et se retrouve libre à Alpha.

