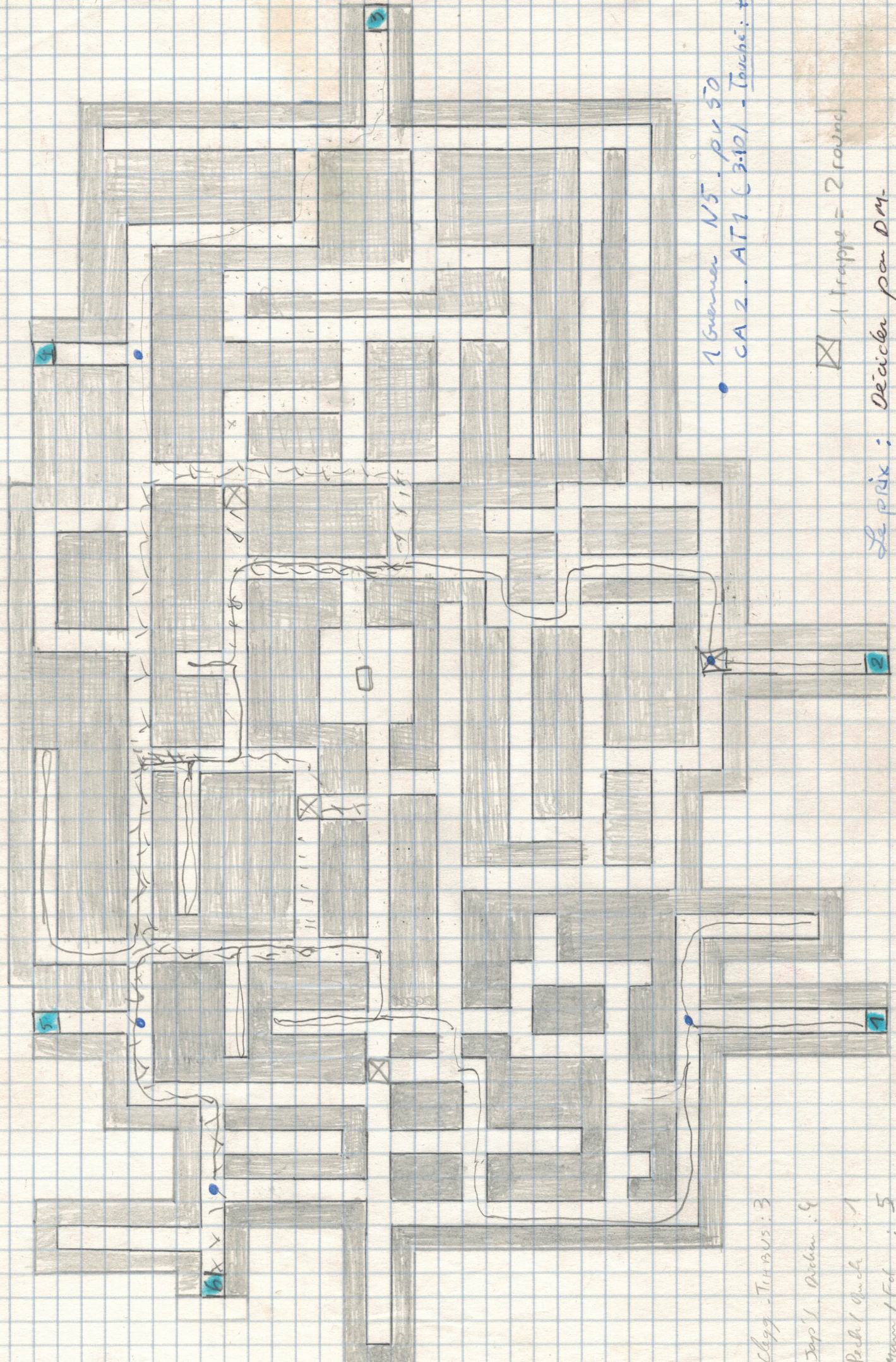


1 Round 12" 4 cases 1 Round 12" 3 cases 9" 2 cases 6" 1 Round 9" 3 cases 9" 1 Round 12" 4 cases



1 Grande N5 - p 150
 CA 2 - AT1 (3-10) - Touche: +2

Clegg - THAVS : 3
 Jupp'l. Rechen : 9
 Pesh / Quich : 1
 Moun / Fol : 5

⊗ 1 trappe = 2 round

Le prix : Décision par DM

devenez ce que vous
n'êtes d'être

5 portes ds un couloir : 5 gobelin qui demande 1 po devant chaque porte

I] devenez intelligent

↳ parchemins ⊕ en ⊕ difficile :

optique 60%	+0,5 / -1
romain 60%	+0,75 / -1,5
corynthien 60%	+1 / -2
runique 65%	+2 / -3

II] devenez agile : 4 agrès

patre	3 d 12	7 20
cheval		7 21
barre		7 22
anneau		7 23

III] devenez sage :

4 tabacs à pipe

blond 1/2 corse	50%
blond corse	50%
brun 1/2 corse	40%
brun corse	40%

IV] devenez résistant

↳ liqueurs

verte	3 d 10	7 17
rouge		7 18
bleue		7 19
noire		7 20

V] devenez beau

↳ crèmes

blanche	4 d 8	7 18
jaune		7 19
ocre		7 20
rose		7 21

9: devenez ~~fort~~, intel, sage, dex, com, cha

Il ya devant vous 5 portes, sur chaque porte est noté l'inc de caractéristique un gobelin demandera 1 ~~pa~~ par jeux

A) devenez intelligent

Explication 4 parchemin sélectionnés :

le 1	: 65% de perdre	⇒ -1 / +0,5	sothique
le 2	: 65% de perdre	⇒ -1,5 / +0,75	romain
le 3	: 65% de perdre	⇒ -2 / +1	corynthien
le 4	: 65% de perdre	⇒ -3 / +2	runique

B) devenez sage

4 tabacs a pipe:

blond demi corsé	50% de gagner	+0,5	-1
blond corsé	50%	+0,75	-1,5
brun demi corsé	40%	+1	-2
brun corsé	40%	+2	-3

C) devenez agile

4 agrès :

poivre	: 3 d 12	: résultat 720
cheval	: 3 d 12	721
barre	: 3 d 12	722
anneau	: 3 d 12	723

D) soyez résilient

4 liqueurs

verte	3 d 10	717
rouge	3 d 10	718
bleue	3 d 10	719
noire	3 d 10	720

E) devenez beau

4 creme

blonde	4 d 8	718
jaune	4 d 8	719
rose	4 d 8	720
noir	4 d 8	721

-1	/ +0,5
-1,5	/ +0,75
-2	/ +1
-3	/ +2

1 PO 1 job

grande roue : dix rond pour faire le tour (les 2 derniers rond sont sous la tène)

à chaque rond il y a 10% que le plancher s'ouvre

au 1 ^{er} rond	→ 3m
2 ^m	→ 6m
3	→ 9m
4	→ 12m
5	→ 15m
6	→ 17m
7	→ 9m
8	→ 6m
9	→ 3m

- 10^m rond sous tène ds l'eau on envoie de rouge le PJ pour sortir il faut qu'il trouve la troupe fermée à clef au plafond

Pour chaque phase de 10g heures un d100 événement

- 1-10 : le plancher s'ouvre
- 11-20 : gagne 1 objet
- 21-30 : Pluie d'acide
- 31-35 : Affronter la mer
- 36-40 : Affronter 1 gobelin
- 41-50 : Rien
- 51-60 : Illusion de paroi qui se rapprochent pour l'écraser
- 61-70 : 300 tps réel pour faire un whisky
- 71-80 : Explosion boue de feu (ds jet du PJ)
- 81-90 : Devient miniature : doit combattre une grenouille
- 91-100 : 1 Tigre à dent de sabre (ou autre)

La grande roue

1 po 1 job

- 3 round immobile entre chaque cran
- dix round par en faïence le tour. ~~10~~ derniers sous terre
- a chaque round il y a 10% de chance que le plancher s'ouvre

round 1 ^{er}	→ 3m	6 ^{en}	→ 12m
2 ^{en}	→ 6m	7 ^{en}	→ 9m
3 ^{en}	→ 9m	8 ^{en}	→ 6m
4 ^{en}	→ 12m	9 ^{en}	→ 3m
5 ^{en}	→ 15m	10 ^{ème}	sous terre

le 10^{en} round est sous terre de l'eau. la cabine est remplie en 2 round
il y a 1 trappe fermée à clef ~~sur~~ au plafond

nbre de round en apnée $\frac{\text{constituable}}{3}$ 1-8 1^{er} round, 2-16^{ème}
paire impaire

1-10% : le plancher s'ouvre	1-10% : vol d'insecte (usage) 10 hp / round
11-20% : gagne 1 objet	11-20% : perd un objet
21-30% : pluie d'acide	21-30% : 3 round en main bruyante de bigby
31-35% : affronté la mort	31-35% : affronté la mort
36-40% : affronté un gobelin	36-40% : cloche apparaît, sonne, boule feu retardant 12db (2 rounds)
41-50% : rien	40-50% : poing de bigby : 3 rounds
51-60% : illusion - paroi qui se rapprochent	50-60% : coffre fermé, vide
61-70% : 30 seconde pour 1 souhait (1 ps rest)	65-70% : coffre fermé, piégé doit 3-18/+ 1 flote 3-18/mort 10 classes
71-80% : explosion bombe de feu	71-80% : rien
81-90% : miniaturé : grenaille	80-90% : chute
91-100% : monstre	91-95% : quel débris (sèche 1 pang a qd'un)
	95-100% : souhait 30s

le cimetière

?

* lorsque quelqu'un tombe du ciel, 2 gob apparaissent et le ramènent (même s'il est encore vivant) et l'emmènent au cimetière. il ouvre sa tombe et l'enferment. la nuit le personnage sera vampirisé.

* En effet la grande tombe centrale est celle d'un vampire, il y a plusieurs cercueils (les personnes qu'il a vampirisé; choisir le nombre) le cercueil du vampire "chef" se trouve sous la tombe principale il ne sortira que la nuit

~~7~~
~~15~~
~~27,5~~
8

38,5
53
71
84
98,5
116

1 + 4 17
1 + 5 + 8
 + 6 + 9
 + 7 + 10

Le grand bazar (6)

1 po 160h

FS 2

160h tient cette boutique - Tout coûte 1 po

Tout se vend 1 po

Les aventuriers peuvent vendre ou acheter des objets.

d 100

01 - 75

- 1 anneaux : trahison
- 2 faiblesse
- 3 coupe doigt
- 4 contradiction.
- 5 balai frappeur.
- 6 amulette de détection infailible.
- 7 bottes de danse
- 8 bracelet de vulnérabilité.
- 9 Tasse d'eau maudite.
- 10 Sac de voleur
- 11 livre vil ténébreux (escalation suprême).
- 12 boule de cristal hypnotisante
- 13 Cape empoisonnée.
- 14 lentille de pétrification.
- 15 Carafe ensorcelée
- 16 Ceinture féminin/masculin.
- 17 encens d'obsession
- 18 gantelets de malachite.
- 19 Homme d'alignement opposé
- 20 Collier d'étranglement
- 21 Fétiche de punition infame
- 22 Miroir d'opposition
- 23 phylactère de l'attention maudite.
- 24 broche maudite
- 25 pierre pesante.
- 26 Robe de vulnérabilité
- 27 Tapis de suffocation
- 28 Bouclier - 1 attractif.
- 29 Épée - 2
- 30 ~~Objet~~ + 1 maudite

76 - 100

Tirez dans Dmg
ou une potion.

Cote de Maille + 2
Carafe ensorcelée
encens d'obsession.

- 31 Parchemin Maudit
- 32 Anneau Reg. Vamp
- 33 • Baguette annulac 1 Chge.
- 34 Caillon de pain.
- 35 Pousiere etimnet 1 tous
- 36 Tambou assomolissant
- 37 Joyau d'attaque
- 38 Anneau de cluminessin
- 39 Oeuf de oleine
- 40 Oeuf de scattering
- 41 Robe of vermin

Cote de Morte + S
 Consp. enroule
 en ans d'obscure

Le grand papier

1000 veut cette baguette
 Les aventuriers pourvus

d 100

01 - 57

1 Anneaux : Transparence
 2 Anneaux : Transparence
 3 Anneaux : Transparence
 4 Anneaux : Transparence
 5 Anneaux : Transparence
 6 Anneaux : Transparence
 7 Anneaux : Transparence
 8 Anneaux : Transparence
 9 Anneaux : Transparence
 10 Anneaux : Transparence
 11 Anneaux : Transparence
 12 Anneaux : Transparence
 13 Anneaux : Transparence
 14 Anneaux : Transparence
 15 Anneaux : Transparence
 16 Anneaux : Transparence
 17 Anneaux : Transparence
 18 Anneaux : Transparence
 19 Anneaux : Transparence
 20 Anneaux : Transparence
 21 Anneaux : Transparence
 22 Anneaux : Transparence
 23 Anneaux : Transparence
 24 Anneaux : Transparence
 25 Anneaux : Transparence
 26 Anneaux : Transparence
 27 Anneaux : Transparence
 28 Anneaux : Transparence
 29 Anneaux : Transparence
 30 Anneaux : Transparence

Le Manoir du Jeux 14

L'entrée coûte

1 po

Liste des Jeux.

- Roulette

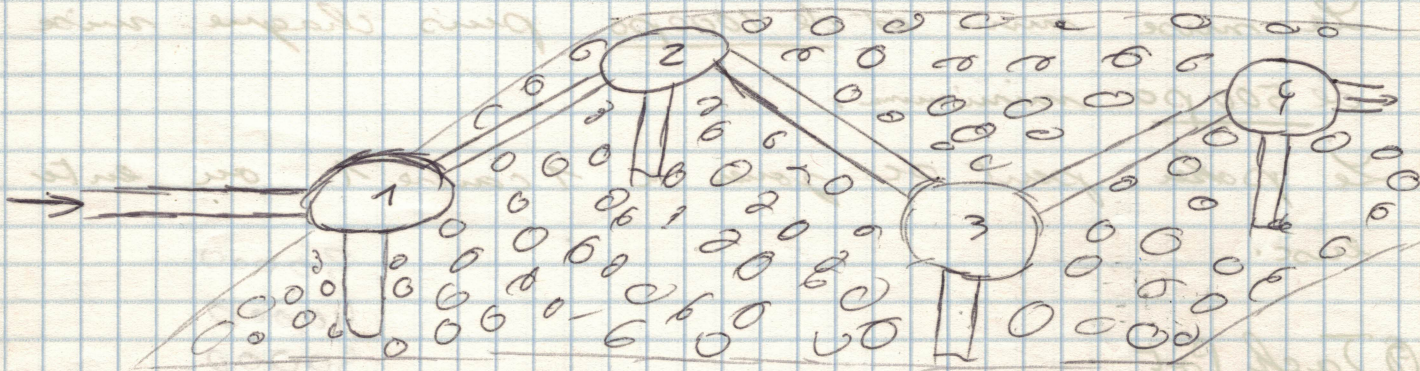
- Bker.

- Jack Pot.

- Jeu de clé

plusend 300000 Po

Plan.



Le sol de la pièce est jachée de pièce d'or au vent les pertes des joueurs et d'où viennent leur gain.

La mise minimum pour chaque jeu est de 2000 po.

Le groupe se déplace sur des "plateau" au dessus du sol. Chaque "jeu" est tenu par un "Gnoll".

① Roulette

La roulette comporte 40 cases 20 rouges et 20 noirs. (2d20).

* Si le joueur trace le bon chiffre dans la bonne couleur il gagne 500 fois sa mise.

- * Si le joueur trouve le bon chiffre mais dans une couleur différente il gagne 100 fois sa mise.
- * Si le joueur trouve seulement la couleur il ne perd rien.
- * dans l'autre cas les joueurs perdent leur mise.
- * Sur 1 couleur : double.

② Poker

Le poker se joue sur une seule ~~carte~~ main avec possibilité de changer 3 cartes.

La mise mini est de 2000 po puis chaque mise de 500 po minimum.

Le poker peut se jouer à 1 contre 1 ou entre eux.

③ Jack Pot

30000

40000

50000

47

Lancer 3 d 10. Mise mini 2000 po

2 chiffres semblables rapportent 6 fois la mise

3 " " " 20 " " "

④ Jeu de dé

Les paris sont de 2000 po mini

Les joueurs doivent faire plus que leur adversaire avec 6 d 12 - Les adversaires peuvent jouer entre eux. Le gagnant choisit la mise qui devra être appliquée pour la prochaine partie.

2 le palais des 3 vampires


1 gobelin, 1 po

Salle 1 : - 3 statues côte à côte au milieu de la salle représentant
3 fantômes
- salle bien-entendue horrible
- symbole de désespoir (76 a-4)
- porte fermée

Couloir 1' : - rien
- porte fermée

Salle 2 - le sol de cette pièce est en sable
- au centre de cette pièce il y a la statue d'un Kamadon
- dès qu'un N3 rentre, le Kamadon bondit en soufflant et jette
au combat

Kamadon CR FF P SS DV: 12 PV 34 : Fatigue 3:1-3
1:1-6
6:1-9

- sol en sable
- 3 statue de Kamadon dispose ←  →
- une fois que tout le groupe est en vue, il soufflant → soulevé contre
le sommet

Couloir 2' : - trappe : Poids 700 kg → trappe rentre :
1-6 pour la chute
1-6 pour le piège

- après la trappe il y a une armoire
contenant 2 fioles - 1 poison
- 1 fiole d'acide
- 1 fiole de huile

Salle 3
- salle remplie de toile d'araignée
- au milieu de la pièce se tient un vampire assis sur un
coffre
le vampire est en fait une sorcière de l'ombre
dans le coffre il y a un anneau d'invisibilité (de faiblesse)

Sorcière : DV: 8 PV: 30 attaque 1: dégât 2-12 CA: 9

1 - 3 projectiles magiques 2-16

1 - 3 affaiblissement

- SORT de Sommeil (niv 12)

- éthérée à volonté

- polymorphie à volonté

DÉFENSE : ~~pas~~ arme + 3 pour toucher

Résistance à la magie 65%

couloir 3' - Vous entrez dans ce qui paraît être une grotte
 - au centre de cette grotte se trouve un cercle de couleur
 et infame

Son of Kyuss DV: 8 PV: 62 CA: 20
 1 attaque 1-8 +25% lepre
 spéciale deigne: - égérie
 - régénérative 2 PR (acide, objet bénis, foudre)
 spéciale - 25% de donner la lepre
 - chaque round et projette un ven CA 6 PV 2
 qui rentre dans le cerveau cervaux (CF p 83 FF)
 - peut dans toute la pièce

Ucr: troué pour entrer (vous par force) puis 1-4r desuccubation, qu'on a malade
pièce 4 porte piégée par un glyphe (effroi)

vous sortez de la grotte et vous entrez dans une pièce faite
 en glace
 au centre de la pièce se trouve 3 statuette représentant 3 vampires
 côté à côté
 symbole d'effroi (jet à - 4)

couloir 4'
 Dernière la porte se tient un algoid qui force dans le
 tas immixte à foudre - foudre
 DV: 5 PV: 40 AC: 5 2 attaques 1-10 / 1-10
 - touché par Arme +2
 - peut faire un psionique blast (CF p 11)

salle 5 Contrôle des arbres Treant
 Door infame

1 ghost: (CF MM)
 1 ghost et 4 arce en pierre (CF MM)

couloir - salle 5': la porte est et piégée: dans 20/40
 attaque par les +1000000: 3 thogras: charge 4-32, attaque

1er rocher	30%
2em	35%
3em	80%
4em	30%

normale 2-12.
 au premier round le tunnel devient rouge, sur le
 touche: 4-14, après couleur normale, dégât 2-7
 DV: 3 PV: 24, CA: 2 -17

chute d'eau: sans brique	60%	de tomber de l'eau sans dégât
	40%	sur un rocher 1-20 dégât
avec brique	80%	de l'eau, pas de dégât
	40%	sous la brique: 1-10
	20%	sur un rocher 1-10
	20%	sous la brique et sur un rocher 2-20 dégât

salle 6
 dans cette pièce est caché une apparition (surprend 1-5/d6)

1-6 ESP
 - la PJ lance un jet à 4 d6 sous l'intelligence, si rate => suggérer
 -> jet sous la constitution 3 d6 - réussi = fuite
 - échec = mort
 DV: 8 PV: 80 79 CA: 0 1 attaque 1-20

PR2

Couloir 6' : toujours aussi l'afaire (porte piégée par une illusion
d'éboulement, pas de détection des pièges)
d'éboulement (pas de détection des pièges)

de haut du couloir : surveillance (contre la téléportation) tous
milieu du couloir ———— analyse tous
gauche du couloir ———— l'analyse tous

crypt 7h30 CA: 2 HD: 5 PV: 47

attaque 18

Salle 7 bateau de contre-attaque (11 attaques)
Maille + 3

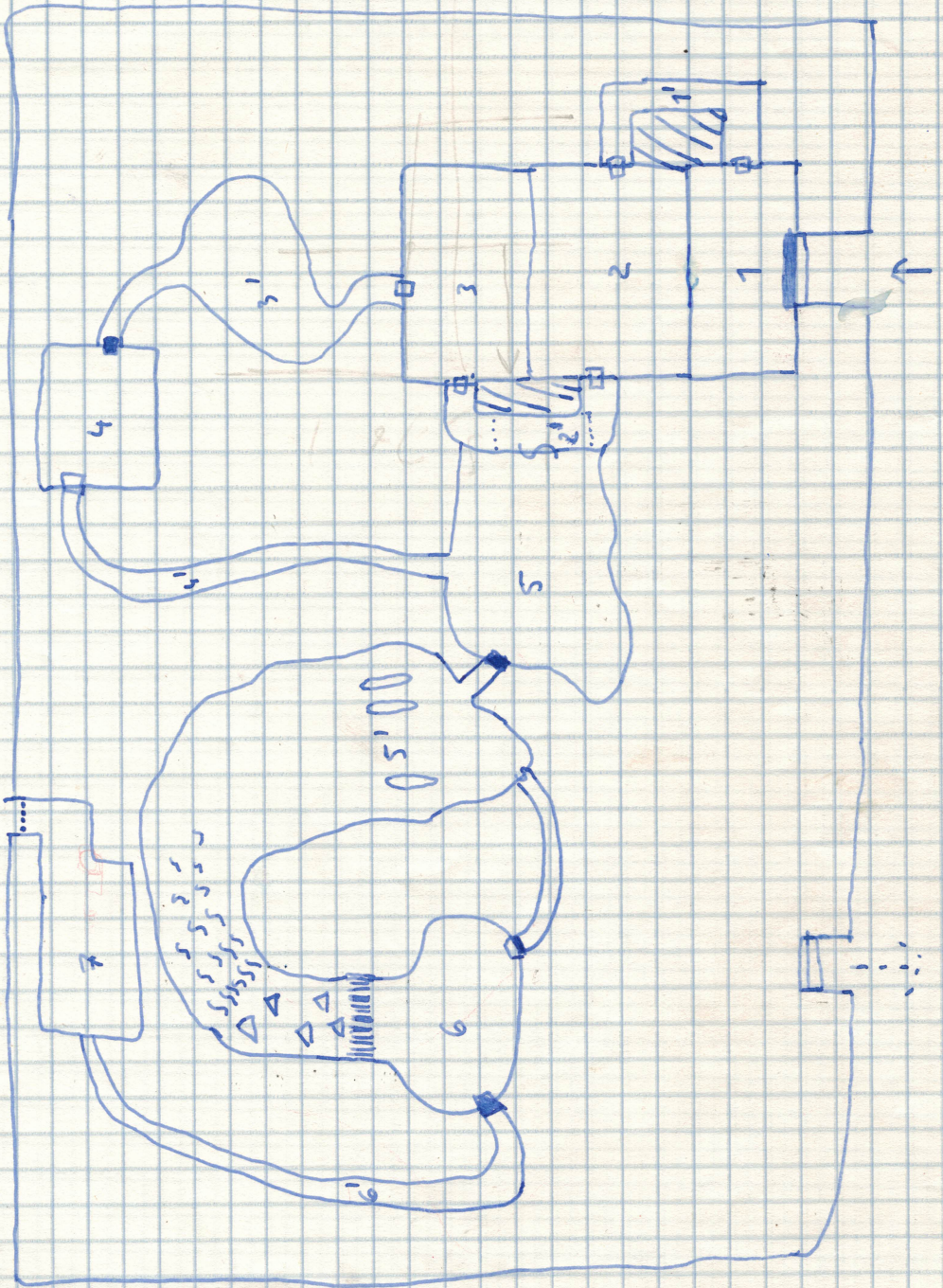
- 7
- 14
- 29
- 39
- 42

75
 28
 55
 60
 67
 79

39

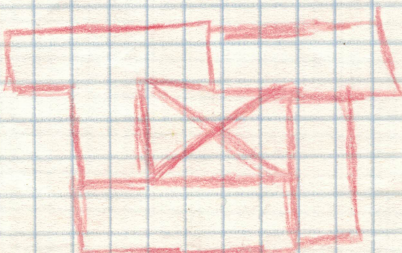
SS

11
 25
 41
 53
 66



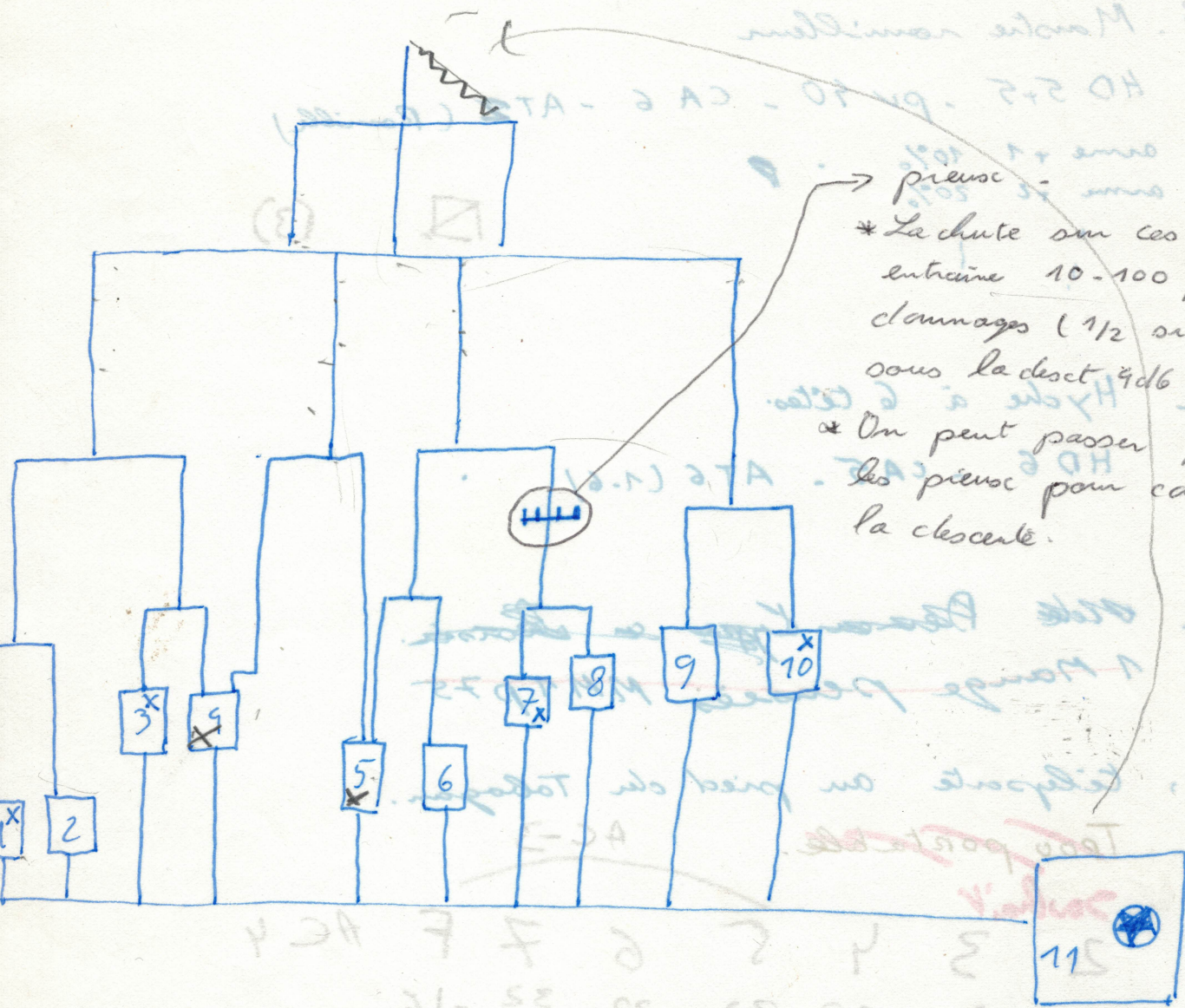
no

~~10~~
 3



Le Tobagan (3)

1 po 6ab



Salle 1 : ~~note~~ 1 vampire.

Salle 2 : 1 ours des cavernes.

Taille G . TAC 13 . CA 6 . HD 6+6 . pv 50
AT 3 (1.8/1.8/1.12) + 2/16 sur 20-19-18

Salle 3 : ~~note~~ 1 Fire Drake (FF p36)

Salle 4 & Salle 5 : Miroirs d'oppositions

Salle 6 1 Ogre Mage Régénération 1pt/round

Taille G . TAC 15 . CA 5 . AT 1 . D 1-21.

Vol - invisibilité - Ténébris

1 fois/jour : charme persane - Sommeil - forme goguese
cane de poids (8d8)

Salle 7 ~~vide~~ ~~Reparé Type a choisir.~~ ~~Le~~

Salle 8 . Manstre ramilleux

HD 5+5 - PV 90 - CA 6 - AT 2 (Ramille)

arme +1 10%
arme +2 20%

(3)

Salle 9 Hyche à 6 têtes.

HD 6 - CA 5 - AT 6 (1.6)

Salle 10 ~~vide~~ ~~Reparé Type a choisir.~~

~~1 Mange peuses MM 1 P 75~~

Salle 11 , telysate au pied du Tabogan.

~~Tou portable.~~ AC-3

Souhait

1	2	3	4	5	6	7	F	AC 4
32	32	32	32	32	32	32	-16	
-14	-14							
-25								

~~AT 3 (N.87.1.8.N.12) + SNE om 50-10-18~~
~~Taille 6 . Type 13 . CA 6 . HD 6 + 9v 20~~

~~Salle 3 : vide~~ ~~1 Fire Mark (FF 936)~~

~~Salle 4 & Salle 5 : Mirino el apposition~~

Reparation 19/1/1961

~~Taille 6 . Type 13 . CA 5 - AT 1 . DT-51~~

~~Vol-invariable - Teniers~~

~~1/10 pour : change pous - journal - pour appose~~

1 Pêcheques du Kobold

1: PO, présente par un job

1^{ere} rangée : des mephits : autant que de PJ

* mephits du Feu DV: 3+1 PV: 25 CA: 5 2 attaques 1-3
speciale attaque : - 2 projectiles magiques
- 3 souffles 2-3 degats
speciale defense : 1 point de vie pour chaque touche

* mephit de l'eau DV: 3 PV: 24 CA: 6 2 attaques 1-3
speciale attaque : 3 souffles 1-8 sans jet
in def speciale

~~pas de soin possible~~ → pas de soins possibles 1 potion

2^{eme} rangée

Nagas esprit

Naga Esprit : 1 par PJ

AC 3

DV: 10 PV: 80 taille: 6

attaque: 1 : degat 1-3 + poison 10
peut charmer si on croise leur regard

- attaques speciale:
- 1 projectile magique (1d4+1)
 - 1 image miroir
 - 1 rayon d'affaiblissement
 - 1 force fantasmagorique
 - 2 soins mineurs
 - 1 paralysie ou silence

14

2¹ rangée : demi slather CF

3^{me} rangée : diabole osseux : autant que de PJ

tira 1-3 fioles de soins

DV: 9 : PV: 70 : CA: -1 attaque 3-12 50% resistance magie
attaque speciale : queue: touche signifie 50% d'être harponné → 2-8 degats
chaque round + 1-4 pts de force si soulevé contre le poison
+ 2 Ffoi vol
+ illusion mur de glace
+ invisibilité
+ detect invisibilité

1-2 fioles de soins

4^{me} rangée

Kobold : megodaemon : polymorphe en kobold

DV: 110 DV: 10 CA: -3

2 attaques: 1-6+6 / 1-6+6

attaque speciale : 3 touches

- Sorts: 2 portes dimensionnelles
- 1 Forme éthérée
 - 1 magie feu
 - 4 puns murales
 - 1 repulsion
 - 1 word of recall
 - wind walk
 - + CF

anneau de contrôle des élémentaires de feu.

demi slather: (zone de vibration a 2-12 hp) + fists of death (1P)
tous les rounds

HD 6: PV 48

AC 6

1 attaque: fists of death

LES ARENES

1 PO - 1 Gob

- le personnage le plus charismatique sera élu juge pour les arenes; il décidera pour un gobe de pouce la mort ou la survie du perdant (le public (personnages) demandera toujours la mort du perdant)
- tous les P's seront mis dans des prisons (cages), tandis que le monstre sera accablé par la foule
- personne ne peut mourir sans l'approbation de l'arbitre: en désobéissance → 0
- il y a 50% que deux P's se battent entre eux, ds ce cas la foule s'amaillonne pas de favoris
- 51-100%: tirés de la tête de monstres

φ 8 GOLEM DE PIERRE MD 15 PV: 60 1 AT dmg 3-24 **AC 5**, touché par arme +2 - ralentissement

φ 8 GEANT DES NUAGES: MD 14; PV: → 128 **AC 2** 1 at 6-36

φ 9 ELEMENTAIRE DE TERRE MD 12 PV → 112 **AC 2** 1 at 4-32

φ 13 MINOTAURE: MD 6 + 3 PV 50 **AC 6** 2 AT 2-8 / 1-4

φ 12 ANKHEG: MD 8; PV: 64 **AC 3** 1 at 3-18 + 1-4 (caide)

"l'arène sera vide, le combat sera de terre"

φ 12 MOINE 13 ~~13~~ **AC -1** PV → 134 3 attaque L+16

-5
-9

HAGO 12 PV 60 1 at 1-4

N1: proj magique 3
chaine personnelle
barrière 1

N2 invisibilité
peur
image miroir
détect mes. invis

N3 boule de feu
foudre
dispel magie x2

N4: atmosphère
• Malédiction
• globe mineur
• porte directionnelle

N5: • cure de frappe
• téléportation
• main d'interposition de l'ignis
• dévotion mentale

N6: ~~...~~
maître

-29
-45
-55

• l'arbitre gagne + cape + 5

(facultatif: 1 objet aux gagnants)

PARK DHUKRAKEN :



Centre Nautique

• 1 PO A UN Goh

• Labyrinthe de haies.

Climatisée, brise humide

Eau pure par terre (~10cm)

Petites fleurs

Tolies créatures partout

Nettoyage complet (Rosage, épilato, cheveux...
Parfum, maquillage)

Musique dans l'air.

• Cabane de Plage rayé pente de bleu

1 hublot & 1 Porte

Trappe sur et le sol → Tobogan avec
un filet d'eau tiède et agréable (6min)

Kbrouissant ds 1m de boue + Sangsue +
odeur + démangeaison + Champignon + gros
paquets de liasse d'algue (prennent la joube).

• Salle 1 : 1 quai

1 Stande pool de respirato aquatique

1 Goh, 1 PO - Le Goh me
connaît pas l'utilité

1 barque.

• Parcour en barque

1) Gde plaine rick préhistorique

↳ ~~Tatouans~~ Dinosaurie innocente

2) Chaîne de montagnes, Des géants

lancent des pierres - qques pierres peuvent

toucher - To types de géants (MM2-FE1)

3) Passage ds le ciel

Nuages - Rivière aérienne - Fort courant

Seule l'eau est retenue - Un récipient

d'eau ne peut tomber

• Un trou s'ouvre magiquement au fond de la barque - La barque coule!

↳ Trou Desintégrateur - Ne désintègre pas l'eau

• Celui qui tombe, tombe au hasard

ds la file d'attente - 50% chance de

mourir - Si on reste 1d4 pv.

• Peut se retenir avec un récipient

• Nager ⇒ Sur les bord (courant) ⇒ chute

4) Desert $\approx 60^\circ$ Cascade



Obliger de Tout Poser, (frigo) etc...

La cascade rentre dans une grotte en entonnoir avec une plateforme

Chute: 4d10.

de réception (rq les PJ sont tout nus, absolument tous les objets
non magiques ou magiques sont relâchés (sauf ceux de machine ds la poche de trou

puis couler avec le gds qui vend de potions (respiration aquatique)

puis un exotisme qui devient

ils arrivent sur un quai et peuvent prendre des embarcations individuelles
qui se présentent sous la forme de parapluies (1 par personne) rayés de couleurs
différentes, ou avec des dessins de fleurs etc...

petite promenade dans la grotte en parapluie (la grotte est belle etc...)
au bout de 35 minutes de promenade le plafond s'abaisse et devient
plus jaune que la rivière

au fond de l'eau se trouve un coloir (plein d'eau) qui même dans
une salle ronde

salle 5 : (

ordre des événements :

- la PS sort de l'eau et attaque par quelques piranhas (faire attaquer des poissons)
- une grosse bulle éclate → JP sinon ils sont charmés par la pièce et viennent rôder ^{en permanence} lui
- puis petites bulles de différentes couleurs à tirer

- 1 confusion
- 2 maladresse
- 3 ingestion
- 4 charme personne (charmer son 1 autre PS)
- 5 subtil
- 6 injonction
- 7 effroi
- 8 métépsychose (1 PS a un autre)
- 9 antipathie (NS)
- 10 sympathie (contraire d'antipathie NS)
- 11 arrêt de temps (1 seul bénéficiaire)
- 12 symbole de discord
- 13 image miroir
- 14 ~~l'horreur~~ chaos (illusionniste p97)
- 15 catalepsie
- 16 intermittence
- 17 silence
- 18 optique réfléchit sphère
- 19 devenir buse
- 20 hair après 4 ou plusieurs personnages (1cl4)

- la sortie est bouchée par une énorme ^{bulle} bulle de gaze jaune-vert pale
qui bouche le passage (absolument inoffensif) ~~en prison~~

* Stand de Gobelins qui vend des colliers
comportant une grosse Perle 1 PO (ne vels
pas de Po)

Le stand du gobelin est à l'abri de l'eau
(Air respirable)

La perle permet de créer une coquille
sphérique (ou autre) de glace à celui qui la
détache du collier. On ne peut lancer la boule de l'eau chaude)

La

* Salle 6 - Eau très chaude $\approx 150^{\circ}\text{C}$ (Degats :

1-10 ; 1^{er} Round / 2-20 2^{es} Round / : (3d10 ; 3^{es} round) . . .

↳ $\frac{1}{2}$ restant sur

Les Sphères fondent en 1-4 Round.

CHOC METABOLIQUE

* Salle 7 - Très Froid - Même Degats. mais
avec d/4+1.

* Salle 8 - Tant pour se Reposer - Cote Carène

Naturelle, plage, palmiers, trancaï,

Bien éclairée et tempérée. Petite rivière,

d'où ils viennent en est la source.

un socle au milieu de la pièce un socle de corail rouge et dessus 1 PO (magique)

* salle 9

la rivière continue de la salle qui est gardé par un aboleth

il essaie de prendre quelqu'un sans le pouvoir en premier

salle 10

- une monette qui marche avec 1 PO \rightarrow lire au hasard la vitre cassée

- il y a derrière les vitres des monstres: on peut donc les voir

- Soit à lire

HM2 1) AFANC p8

2) BEXEMOTH p18 ~~---~~ SORTIR

3) poisson chat géant p23

4) NOTHOSAURUS (dinosaure) p53

5) TANYSTROPHEUS (dinosaure) p55

6) ~~TERMODONTOSAURUS~~ TERMODONTOSAURUS p55

7) EEL p62

8) sea wolf GREATER p81

9) whorl shark p82

10) MARVAL p95

11) VERME p124

(CF QUIPPE p78 FF)

Final Folio

12) long wang (p28)

salle 11

↳ P3 doit attaquer par des petits poissons (quippe p79 FF)
en nombre suffisant ≈ 200

glaciation progressive: au cours du combat contre les poissons, (au bout de 3 rounds)

l'eau est subitement devenue très froide, de glaces se forment

- au 4^m round la porte est recouverte de 2cm de glace

- 5cm

5cm

- 6m

10cm

- 7m

100cm

- 8m

10m

- 9m

la salle est pleine

⑫ après la porte, vous arrivez sur un quai: la rivière continue paisiblement dans la grotte. des "bateaux-parapluies monoplaces" semble être l'unique moyen de transport propre.

⑬ après une sympathique promenade de 45 minutes dans un décor de grotte somptueuse (stalagmites etc....) vous arrivez dans un bassin d'eau long de 10m et profond de 3m. Le bateau se souleva à "20 radars" * puis se souleva arrivant sur un quai. La rivière s'enfonce toute entière dans la grotte. il y a une porte ronde en verre opaque

⑭ la porte ronde débouche dans un tube au verre transparent. Le compartiment supérieur est apparemment la cabine de pilotage (on ne peut l'atteindre) & c'est un gobelin qui apparemment le pilote. (on fait un cas de pilotage)

difficile de comprendre comment passe la rivière à travers le mur. La seule issue possible étant le sous marin. Le gob se pendra qu'au capit. Certains endroits permet au minute, mais la coupole de verre n'est jamais accessible.

(15) Le sous marin se débâte en 2 parties, le gob abandonnant le cabine à un kraken.

traverse de 15 rounds avec 10% de chances cumulatives par round que la cabine commence à craquer.

le 1^{er} round de traquenards n'aura ^{que} de conséquence: l'eau commence d'être

le 3^{em} round: la partie arrière cede: le PS doit à l'instant doit faire

son job sous la dor à 5 des pour éviter de se faire expulser de la cabine par l'eau qui l'envahit.

le 4^{em} round: le kraken apparaît qu'il est une brute et devient relaxe son étroite

le PS doit faire tout possible pour réduire la cabine (jaillie de verre) en le mouvement la dorre à l'intérieur

↳ obligation de faire à la rage au de la ventre du kraken (qui attaque 3^{em} round après l'arrivée du "bateau")

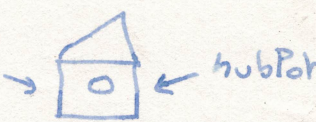
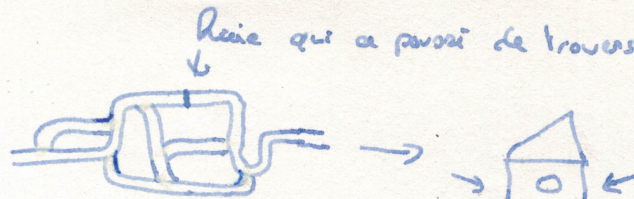
le kraken et son bateau se placent ~~plus~~ 2⊗ plus vite qu'un PS à vitesse de rage normale

Depliqueur Player's Map

paradise horten



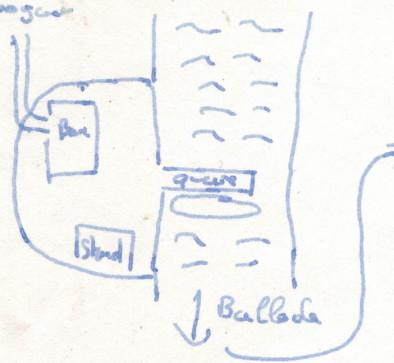
labyrinthique traces -> vue de dessus



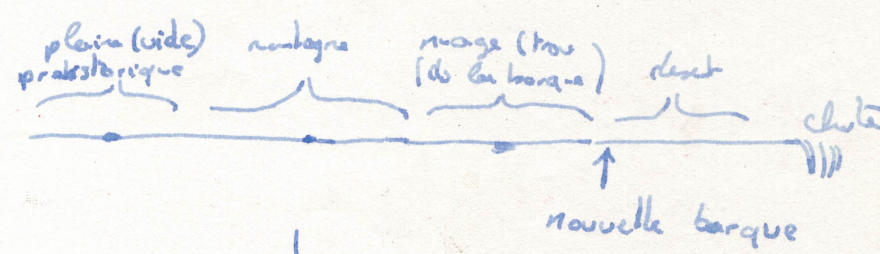
petite cabane de plage

-> tobogan -> chute de 1m de boue + sursucre radeurs + déviation + champignon

tobogean

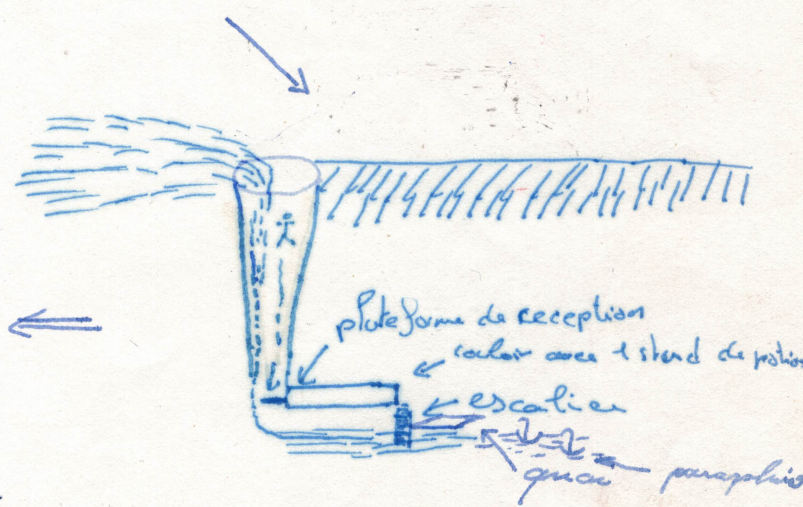
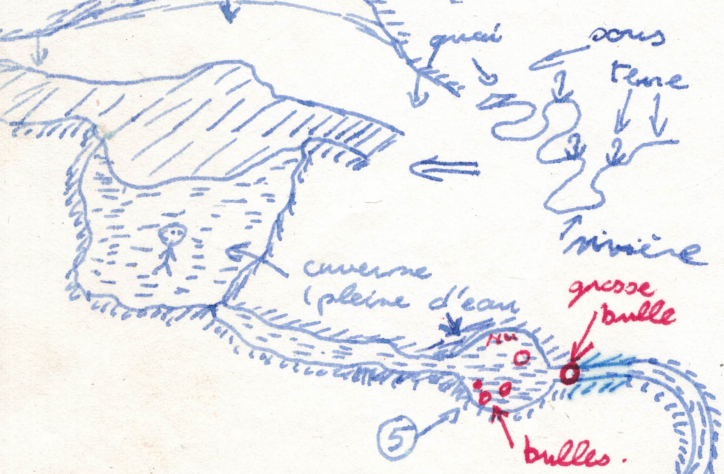


parcour en barque



plan de la cascade

Le plafond se Rabaisse



Punching ball 4.

Se présente comme les punching ball moderne.

Les PJ doivent introduire 100 dans une fente

En frappant dans le ballon les PJ gagneront ou perdront de la force.

Le joueur lance 1d100

Si il fait plus de 9 fois sa force il gagne un point de force (ou passe dans la tranche supérieure) ou perd un pt (tranche inférieure).

Le Maximum de 19 ne peut être dépassé.

Il n'y a pas de Minimum.

Stand de Potion 5.

Un gob vend des potions diverses à 100 (en achète également)

d'100 : < 30% de ces potions sont des fioles de poisons
20 dégâts (10 si sauvegardé).

> 70% Tirer dans le DMG, (poison compris / mort).

Ring de Boxe.

Il faut payer 100 à 1 gobelet pour participer.

Le combat se déroule sur un ring, en slip, sans aucun objet - Des gants de boxe - Le prise sera une ceinture de Force de Géant de feu (22) que porte l'actuel champion - Le PJ reçoit remettre des gants de boxe (1800).

Le champion - Guernien NB - PV 85 - CA ∞

Bonus +24%

Malus - (deset - 14) x 2

Bonus +18%

Malus - 6%

+12%

25% des dommages sont définis

RING complètement

Les 75% autres sont récupérés à la fin de 1r

- juste la décliner dans la CA (anneaux et autres ne comptent pas)

2 attaques par round (en général)

pour louches : base 100% - 10% (par point d'AC)

Eq : 110% > 12"

+ 1/pt de dex > 15

+ 1/pt dex Force > 12 par 10% si > 18

- 00 ; 01 : coup inefficace, perd ^{le coup suivant} l'initiative si 1er coup

02 ; 20 : coup inefficace → 2^{em} coup

21 - 40 : 2 + Bonus force

41 - 60 : 4 + Bonus

61 - 80 : 6 + Bonus

81 - 00 : 8 + Bonus

> 00 : 10 + bonus : étourdit 1 round

1 Po 1 job

- 10 - 66
- 20 - 76
- 28 - 88
- 38
- 46
- 54

1 po - 1 job : pour gagner le prix : ceinture de force de geant du feu (+10)

il faut battre le gros barbare, et pour cela monter en slip sur le ring

et prendre des gants de boxe → 18⁰⁰

Le champion

18,00 → + 16

barbare N10 ACS

PV: 164

Force 22 (+10) → +36

dex 20 → +5

+ 41

12 Disease de Venite

Cartouche - Jeu de Carte DM6 p. 138

pour 1po

Dinat ou est la clé (Message facinent
fause).

15 Toutes aériennes

Cette attraction coûte une po à payer à un gabelin.

Les aventuriers se font amener un cheval volant
et une lance.

Ils devront affronter un autre groupe puis
s'affronter entre eux car les pertes de cette immense
bataille ne s'arrêteront que lorsque qu'il n'en restera plus
qu'un seul.

Le vainqueur remportera 1 péage et 1 nighmare
et 1 objet au choix du DM. (Bracelet AC 4)

Un vestiaire garde toutes les possessions du groupe
pour 1po (si les PJ le veulent).

Sur 19 au 20 (Naturels) Les PJ font tomber
leur adversaire. Au dessus de 15 (naturel) Les PJ
font des dégâts à leurs adversaires.

Dég: $(1 + 6 + force) \times 2$.

Les adversaires ont tous 30 pts de vie.

Les PJ ont 20% de chances de tomber.

20% sol. (01-20) : 2-4 db de dommage.

20% d'acide (21-40) : 2-8 dég / round. (Su rate \Rightarrow Jet sur objet)

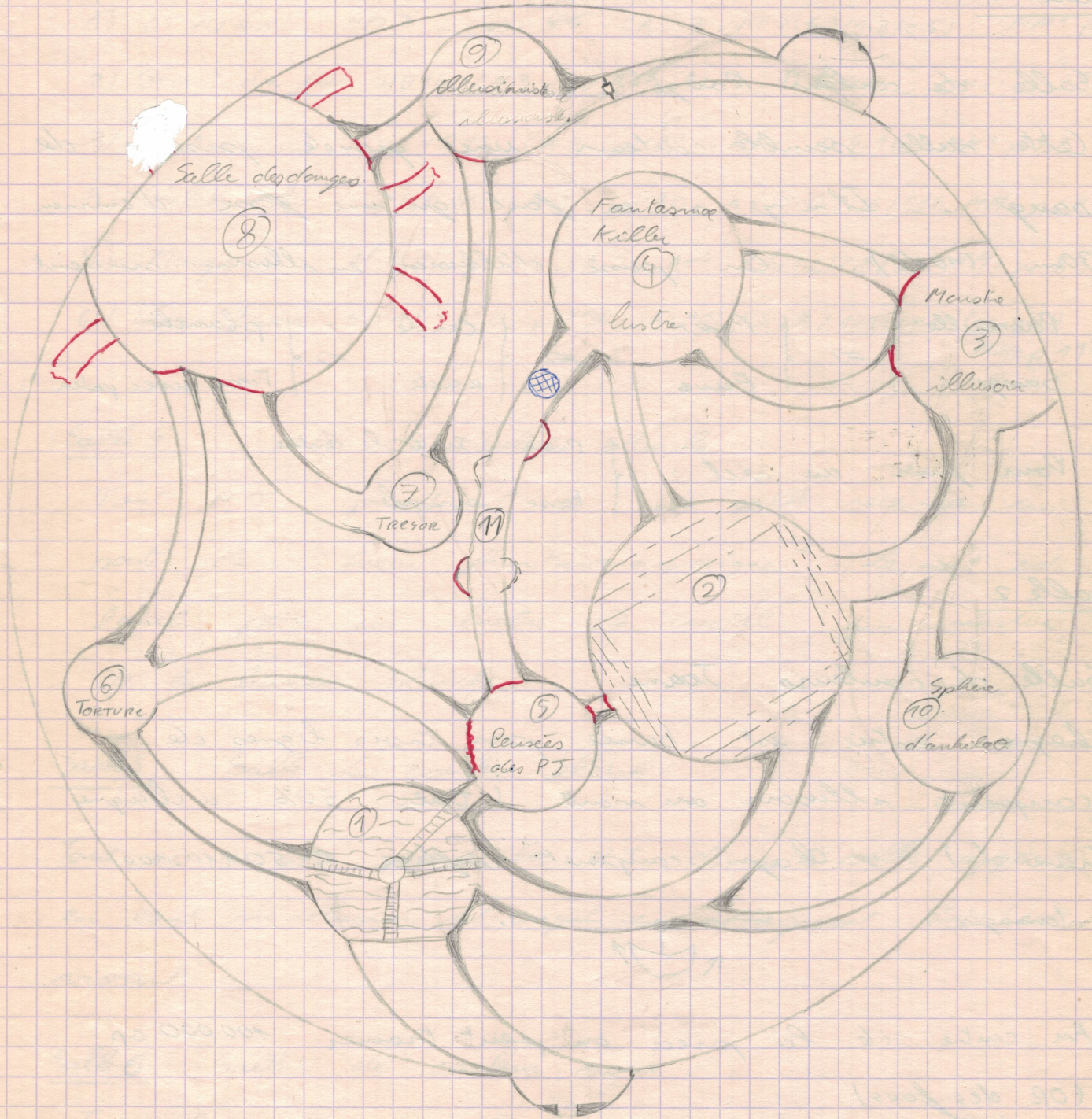
20% de feu (41-60) \approx 2-8 dég / round

40% d'eau (61-100) : pas de pb (Sauf pour les grosses armures)

Sanctuaire des Illusions 1- PO a 1 Gobelins.

~ : illusion.

PALAIS
des Glaces ?



Coûte 1 po ou 1 gobelin.

Tous les couloirs sont de couleur argent.

Salle 1

Salle de couleur Rouge.

Cette salle semble contenir une grande piscine de sang. Il n'y a en fait qu'une fosse d'environ 30m (10d6). On passe d'illusion en illusion suivant:

Passerelle } ⇒ } Pour ⇒ } cercle ⇒ } planche
Sang } } Eau } } acide } } Fosse avec rien

Pour finir au réel : } Rien - Juste le centre
} Fosse simple.

Salle 2

Salle de couleur Jaune

Chaque entrée est barrée par trois lignes de coupelets illusoire au noir (Tirer 50% à chaque round). Chaque coupelet inflige 5.50 (10.100) dommages



Au centre de la pièce on peut trouver 100 000 gp (OR des fous)

Salle 3

Salle de couleur Verte.

Différents monstres apparaissent et attaquent les aventuriers. Les monstres sont tous des illusions.

et ne disparaissent que si ils sont "tués"
par les PJ. Un PJ qui ne croit pas à
l'illusion ne peut aider qq un qui y croit.

Les monstres sont les suivants:

- 2572
- 1) Otyugh HD7 - PV ~~55~~ - CA-3 - AT³(1-8/1-8/2-5) MM1 p89.
 - 2) Géant du feu HD16 - CA3 - PV 128 - AT 1 - D 5-30 - MM1 p 98.
 - 3) Kentosaurus - HD11 - CA2 - PV⁶²88 - AT1 - D 4-16 - MM2 p 52
 - 4) Galeb Duh - HD10 - CA-2 - PV80 - AT2 - D 2-16/3-18 - MM2 p68
 - 5) Mangoyte : HD6 - PV48 - CA2 - AT4 - 1-6/1-6/2-8/2-8 - MM2 p 83
 - 6) Thersalhydra - HD12 - AC0 - PV96 - AT10 1-6x8/1-12/1-20 (occide)
MM2 p 179

Salle 4 Salle de couleur blanche

Tout PJ pénétrant de cette salle recevra un
sort de "tueur fantasmagorique" - Le sort est
"lancé" par un miroir de cristal qui incline
de la lumière blanche.

Salle 5 Salle de couleur bleue.

Tout ce à quoi pense les PJ de cette salle apparaît
en tant qu'illusion et réagit en attaquant s'il est
vivant.

Salle 6 Salle de couleur noire.

Tous les PJ qui rentrent doivent faire un Jet à-6
contre la magie ou s'endormir. Ceux qui
ne s'endorment pas ne remarquent rien. Les autres
s'endorment ~ 5 minutes. A leur réveil ils ont l'impression
(illusion) d'être torturé par un Kobold (2-12% round)

Salle 10. Salle de couleur Rose (Globe de couleur Noire)

Cette salle contient une sphère (DM6 p 151)

La présence de cette sphère est largement indiquée par des pancartes à chaque entrée. A voir.

Coulain 11. Coulain argent (comme les autres).

Au milieu de ce coulain les PT voient arriver une grosse pierre sphérique qui roule ob le coulain

Cette pierre est une illusion. Il existe des caches

dans le mur. Certaines (50%) sont des illusions (impossibles d'y entrer) d'autres sont réelles.

Le PT ne voit pas à l'illusion \Rightarrow rien

" " voit " " \Rightarrow $\left. \begin{array}{l} \text{se cache} \Rightarrow \text{rien} \\ \text{ne se cache pas} \Rightarrow \text{mort} \end{array} \right\}$

Le PT mort peut être ramené à la vie par les sorts

de : *Wappel* à la vie - *Wisspel magic* - *Wisspel illusion*
et autres (à voir).

Le Cirque.

- les spectateurs sont des gobelins.
- les PS sont des artistes.
- ~~Tous~~ les numéros doivent être créés par 1 ou plusieurs personnages. (à moins des X pas possible)
- Numéros créés en difficulté.
- les numéros demandent 1 ou plusieurs PS pour leurs exécutants (trapèze).
- Numéros.
 - Dresser de monstres. (1 PS, force dur)
 - Trapèzes. (deux, 2 PS mini) sans filet. avec aide lave
 - Canon humain / main.
 - Combat de sorts qui pèlent sa race → contre des monstres.

- A l'ours en R. loyal.

- l'ordestre.

- les danseuses.

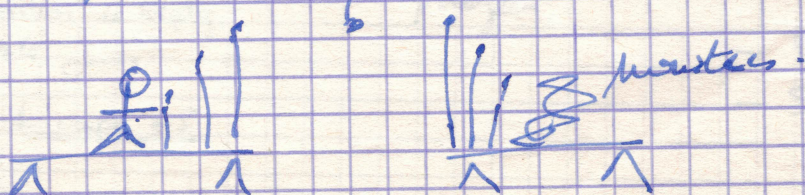
- jongler (avec les sphères d'annihilation)

- Epreuve de torsion de barreau.

- Hula hoop

- Epreuve de tir sur pomme au la fête avec une arbalète, lancer de couteau en aveugle (au dix).

- Trampoline



Final lutte avec les clowns + récompense

→ Les godelins qui assistent aux spectacles se transforment en clowns et attaquent les joueurs.

Tous les joueurs ont eu, quelques soient les conséquences des mêmes jeux (annihilation).