

L'ÉPREUVE DU JEU

I. Des rencontres fracassantes

A. Introduction

Ce scénario va permettre aux PJ de vos joueurs de se rencontrer afin de former une nouvelle équipe de super héros qui sera au cœur de vos aventures. Il est prévu pour la rencontre de 4 PJ. Si vos joueurs sont moins nombreux, vous pouvez écourter cette histoire, ou faire intervenir plusieurs PJ ensemble s'ils sont plus nombreux.

B. Première rencontre

La vague anti-mutants prend de plus en plus d'ampleur et atteint maintenant sans distinction tous les être dotés de facultés surnaturelles. Devant cette situation, **Sean Cassidy**, qui n'a plus ses pouvoirs mais qui est cependant un mutant qui a profité de l'enseignement de **Xavier**, décide de former une nouvelle équipe de super héros qu'il pourrait réunir en cas de danger. Pour cela, il décide de se promener à **New York**, équipé d'un mini **Cérébro**, nouveau modèle, qui ne détecte pas seulement les mutants mais tous les êtres dotés de super pouvoirs.

Pour plus de facilité, le premier PJ a entrer en scène, sera appelé PJa, le second PJB...

PJa se promène à **New York** en civil et passe à proximité d'un building en construction. Soudain, le câble d'une grue cède, libérant un bloc de béton (30) qui menace d'écraser la foule. A PJa de jouer ! S'il se fait remarquer, il sera pris en chasse par la foule mais il ne devrait pas avoir trop de mal à s'échapper sans être reconnu. Son éventuelle identité secrète, ne sera donc pas menacée.

En s'enfuyant, PJa arrive dans un terrain vague où 4 clochards lui proposent de s'asseoir un moment avec eux le temps que les choses se calment. S'il accepte, ils l'attaqueront peut après pour tenter de le dépouiller.

Cor : 10 / Agi : 10 / For : 10 / End : 4 / Vit : 34 / TAC : 46 / Esq : 6 / Deg : 1d20 / RAT : 56 / Cha : 56 / Ini : +3

Si l'affrontement dure plus de 4 rounds, 2 policiers viendront en aide à PJa, sauf s'ils découvrent ses super pouvoirs. Dans ce cas, ils tenteront de l'arrêter. Si PJa est mis en prison, **Sean Cassidy** viendra payer la caution pour le faire libérer. Dans ce cas, passez tout de suite à la deuxième rencontre. Si PJa échappe aux policiers (P. 27), il entendra une voix résonner dans sa tête pour lui donner un rendez-vous.

Si PJa va au rendez-vous, il fera la connaissance de **John Dorton**, un homme particulièrement affecté par les produits radioactifs sur lesquels il a travaillé. Depuis, il est devenu le **Quartz Vivant**. A son discours, il n'y a aucune difficulté pour comprendre qu'il est devenu complètement fou. C'est alors que **Cassidy** arrive chez **Dorton**. Ce dernier l'attaque aussitôt et demande à PJa de l'aider à supprimer **Sean**.

Cor : 20 / Agi : 20 / For : 40 (50) / End : 40 (50) / Rai : 20 / Int : 20 / Psy : 4 / Vit : 120 (140) / Kar : 44 / TAC : 41 (26) / TAD (46) / Esq : 6 / Deg : 4d20 (5d20) / RAT : 31 / Cha : 31 - 5d20 (+5d10) / Ini : +4 / Armure : 30 (50) / Télépathie : 4 (6) / Téléportation : 40 (50)

Dorton frappe **Sean** qui s'écroule aussitôt, puis il se téléporte avec PJa à proximité d'un complexe nucléaire à l'intérieur duquel il se précipite. Alerté par le bruit, les 3 gardiens (P. 27) interviennent et s'en prennent à PJa. Pendant que ce dernier est occupé avec les gardes, **Dorton** a atteint la machine centrale qui l'a rendu plus puissant (chiffres entre parenthèses). **Captain Quartz** est né !

C'est à ce moment que **Sean** rejoint PJa et l'aide à neutraliser les gardes. Nos héros peuvent alors rejoindre **Captain Quartz** au cœur de la centrale. PJa doit alors tenir quelques rounds, le temps

que **Cassidy** règle la machine pour envoyer une nouvelle dose de radiations à **Dorton**. C'est plus que celui-ci ne peut supporter et il est alors consumé par son propre pouvoir. **Cassidy** parler alors à PJa de son intention de fonder une nouvelle équipe de super héros dont il serait le premier maillon. Il est bien entendu impératif que PJa accepte pour la suite de l'histoire.

C. Deuxième rencontre

Alors qu'un soir, PJB sort du cinéma avec sa petite amie, ils sont agressés par 5 loubards (P. 27). Si à la suite de l'affrontement qui suit, la jeune fille découvre que PJB a des super pouvoirs, il y a de grandes chances qu'elle s'enfuit pour prévenir la population. De toutes façons, le combat aura eu des témoins et PJB sera peu après attaqué et très certainement capturé par une foule d'une vingtaine de citoyens qui ont décidé de faire régner la loi. Si PJB parvient tout de même à s'échapper, il sera contacté peu après par **Cassidy** qui lui propose de rejoindre son équipe. Dans le cas contraire, il sera enchaîné au fond d'une cave.

Si PJB a été emprisonné, PJa et **Sean** le retrouveront grâce à **Cérébro** et pour tenter de le libérer. Cette évasion devrait se faire sous les coups de fusils et l'intervention de quelques vigiles (*Mercenaires P. 27*).

TAD : 41 / Deg : 1d20

D. Troisième rencontre

PJc loge actuellement dans une chambre d'hôtel. La nuit, il est réveillé par des cris : l'immeuble est en feu. Il va devoir venir en aide aux clients en attendant l'arrivée des secours.

Une nuit, alors qu'il patrouille en tenus, PJc surprend 2 malfaiteurs qui tentaient de dérober une fiole à l'institut atomique. Pendant ce temps, **Sean** a découvert l'adresse de PJc où il envoie PJa et PJB. Un affrontement entre PJ est tout à fait possible lors du retour de PJc.

C'est **Sean** qui met fin au combat en prévenant les PJ que la fiole dont PJc a empêché le vol, est en fait un explosif nucléaire qui a été activé par le métabolisme particulier de PJc. Le seul moyen d'empêcher l'explosion est d'exposer la fiole à un milieu froid où elle pourra être désactivée. Pour ne rien arranger, une panne d'électricité vient de frapper **New York**. Les dégâts de l'explosif sont *Inhumains (100) = 5d20 x 2*.

E. Quatrième rencontre

PJd dispute un match de foot américain avec quelques amis lorsqu'il assiste à la fuite de 5 malfaiteurs qui ont volé la caisse du sporting.

L'intervention de PJd sera remarquée par le **Conquerrant** qui, quelques jours plus tard, attaque PJd avec 4 de ses hommes (*Malfaiteurs P. 27*).

Cor : 40 / Agi : 40 / For : 10 / End : 40 / Rai : 10 / Int : 10 / Psy : 10 / Vit : 130 / Kar : 30 TAC : 31 / TAD : 31 / Esq : 30 / Deg : 1d20 / RAT : 31 / Cha : 31 (2d20) / Ini : +3

Rayon étourdissant : 40 / Deg : 4d20 / Jet d'End Jaune ou PJ étourdi pour 1d10 rounds

Pour plus de sécurité, le **Conquerrant** a aussi fait enlever les parents de PJd pour l'inciter à coopérer.

Le vilain charge alors PJd de pénétrer dans un centre pour y dérober un réacteur nucléaire qu'il échangera contre la liberté de ses parents. Le vol lui-même ne devrait pas poser trop de problème, au MJ d'imaginer 2 ou 3 petits obstacles que le pouvoir du PJ devrait permettre de surmonter. Bien sûr, si PJd rapporte le réacteur, le **Conquerrant** refusera de libérer ses parents mais il aura le tort de dire à PJd qu'ils se trouvent dans la pièce d'à côté.

C'est à ce moment que les premiers PJ qui ont découvert la base du vilain, devraient faire irruption pour aider PJd. Une des solutions consisterait à apporter quelques légères modifications au réacteur qui exploserait au moment où le **Conquerrant** l'utiliserait.

F. Epilogue

Sean Cassidy proposera à nouveau aux PJ de devenir membres des **Sentinelles du Destin**. Quelle que soit leur décision, quelques jours plus tard, il arrivera la même mésaventure à chaque PJ et à **Sean**. Une benne à ordures roulera à côté, il en jaillira un aspirateur géant qui les emprisonnera dans le camion. Lorsqu'ils reprendront leurs esprits, ils devront affronter les dangers de **Cauchemarland**.

II. Bienvenue à Cauchemarland

A. Introduction

Les PJ ont été faits prisonniers par **Arcade** qui compte les utiliser pour tester l'efficacité de son nouveau labyrinthe de la mort. Ils ont tous autour du cou un collier-bombe qui explosera s'ils n'acceptent pas de se prêter au jeu. **Arcade** tient aussi **Sean Cassidy** en otage. La seule qu'on les PJ de sauver leur peau consiste à découvrir la sortie. Au départ, les PJ sont divisés en 2 groupes. Le premier se trouve en **A** et devra parcourir le chemin **A-B-Y-X-D** pour sortir en **C** et le second le chemin **C-D-X-Y-B** pour sortir en **A**. En plus de leur équipement habituel, les PJ sont équipés d'une boussole. A la sortie de chaque salle, les PJ regagnent la moitié de leur *End* (au dé) avec un *FAIT d'End Vert*, le total avec un *FAIT Jaune* et le double avec un *FAIT Rouge*. Dans la pièce de départ, un écran de télévision s'allumera et **Arcade** donnera ses derniers conseils aux PJ. « *Vous allez affronter les périls de mon nouveau royaume et je rend par avance hommage à votre courage. Je tiens cependant à vous apporter quelques précisions qui vous permettront peut-être de rester en vie. Vous avez autour du cou des colliers-bombes à molécules instables que je peux faire exploser à tout moment si vous ne respectez pas les règles du jeu. Je tiens aussi votre mentor Sean Cassidy en otage. Ceci dit, voici quelques explications : Ce domaine comporte 3 étages. Le premier et le troisième ont la même architecture mais elle se trouve inversée. Les pièges y sont les mêmes mais en des endroits différents. Le deuxième étage a une architecture géométrique. Le côté X est exactement l'inverse du côté Y. Là encore, les pièges sont les mêmes mais en des endroits différents. Dans chaque pièce des étages 1 et 3 se trouvent des objets qui pourront vous être utiles par la suite. Enfin, un réseau de télévision me permettra de suivre vos péripéties et vous permettra aussi de voir où en sont vos amis et de tirer profit de leurs expériences. Et maintenant, je ne peux que vous souhaiter bonne chance et que le meilleur gagne ! ».*

B. Description des lieux

A - Entrée - sortie (1 porte au sud)

C'est la salle de départ de la première équipe et la salle d'arrivée de la seconde. Elle est seulement équipée d'une caméra et d'une télé comme le sont toutes les salles.

C - Entrée - sortie (1 porte au nord)

C'est la salle de départ de la deuxième équipe et la salle d'arrivée de la première.

1 - Salle du lycanthrope (A : 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au sud)

Dans cette salle, les PJ trouveront un loup emprisonné dans une cage. Ils peuvent décider de quitter la pièce sans rien faire. S'ils veulent libérer le loup, ils peuvent utiliser la *Clé grise*, crocheter la serrure (*Agi -5*) ou tordre les barreaux (*Rem 90*). Une fois sortie de sa cage, le loup se transformera en loup-garou. Cette transformation nécessitera 2 rounds pendant lesquels il ne pourra rien faire. Si les PJ ne l'attaquent pas, il leur donnera un objet en remerciement. Sinon, il y aura combat.

Cor : 20 / Agi : 20 / For : 30 / End : 10 / Rai : 4 / Int : 20 / Psy : 40 / Vit : 80 / Kar : 64 / TAC : 41 / TAD : 41 / Esq : 10 / Deg : 4d20 / RAT : 46 / Cha : 46 (5d20) / Ini : +4

Pouvoir : Il attaque avec ses dents sur la table Tailler et Trancher. Si un PJ est mordu, il doit passer un FAIT de Psy. En cas d'échec, il se transformera à son tour en lycanthrope 1d10 salles plus tard. A chaque nouvelle salle, il devra réussir un FAIT de Rai ou attaquer tout ce qui bouge, y compris ses amis.

OU (Objet Utile) : Clé grise

OT (Objet trouvé) : A = Bombe à feu (3) / C = Champ protecteur (4)

2 - Salle de l'eau vive (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'est / C : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Cette salle est remplie d'une eau agitée de remous où il semble impossible de nager. Si les PJ peuvent voler, il n'y a aucun problème. Sinon, il faudra sauter de pierres en pierres. Il faut 5 sauts pour atteindre la porte suivante (FAIT d'Agi). En cas d'échec, ils tombent à l'eau et perdent un objet tiré au sort à moins qu'ils n'aient la *Ceinture d'attache* qui permet d'accrocher tous les objets trouvés. L'OT est attaché à la pierre centrale.

OU : *Ceinture d'attache*

OT : A = Boîte noire (22-23) / C = Solution CD (13)

3 - Salle des arbres tueurs (A : 1 porte au nord + 1 porte au sud / C : 1 porte au nord)

Dans cette salle, les PJ seront attaqués par une forêt d'arbres tueurs. Traverser la pièce et/ou s'emparer de l'objet nécessite 10 rounds moins le bonus d'*Ini* du PJ. Chaque round, ils pourront tenter une esquive contre l'attaque qu'ils subiront.

Cor : 50 / Agi : 2 / For : 10 / End : 30 / Rai : 2 / Int : 6 / Psy : 4 / TAC : 26 / Deg : 1d20

Pouvoir : Il est impossible de détruire tous les arbres en combat. Cependant, ils sont très vulnérables au feu. Un *Bombe à feu* ou tout pouvoir de ce type, les réduira en cendres. Utilisée ailleurs, la *Bombe à feu* cause des *Deg Incroyables* (4d20).

OU : *Bombe à feu*

OT : A = Analyseur d'eau (20) / C = Sérum anti-araignées (12)

4 - Salle de la Pierre d'Attaque (A : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Lorsque les PJ entrent dans la salle, une énorme boule de billard électronique se met à rebondir sur les murs de la pièce. Les PJ peuvent refuser le combat en sortant par la même porte. Le *Champ protecteur* qui ne fonctionne que dans cette salle leur permettra de traverser sans problème. Sinon, ils subiront 1d10 attaques avant d'atteindre la porte suivante. Ils pourront prendre l'OT au passage. La boule de billard est indestructible, aussi, l'attaquer ne servira à rien.

Cor : 10 / For : 50 / TAC : 46 / Deg : 5d20 + 5d10

OU : *Champ protecteur*

OT : A = Radiant d'ouverture (29) / C = Boîte noire (22-23)

5 - Salle du Sagittaire (A : 1 porte à l'est + 1 porte au sud / C : 1 porte au nord + 1 porte au sud)

Lorsque les PJ entrent dans la salle, ils rencontrent un Sagittaire, rendu malade par le climat du complexe, qui refuse de les laisser passer. Les PJ peuvent repartir par où ils sont venus, combattre le résident ou tenter de le soigner. Dans ce cas, il faudra tout d'abord le convaincre par un FAIT de *RAI Jaune* ou *Rouge*. S'ils le convainquent, ils auront besoin des *Plantes médicinales* pour le soigner. En remerciement, il les laissera passer et prendre l'OT. Si l'autre équipe rencontre le Sagittaire une fois soigné, il suffira d'un FAIT de *Rai Vert* pour qu'il les laisse passer.

Cor : 40 / Agi : 20 / For : 10 / End : 30 / Rai : 6 / Int : 10 / Psy : 6 / Vit : 100 / Kar : 22 / TAC : 31 / Esq : 10 / Deg : 1d20 / RAT : 36 / Cha : 36 (2d20) / Ini : +3

OU : *Plantes médicinales*

OT : A = Boulettes empoisonnées (15) / C = Graisse de Sourbu (27)

6 - Salle des fleurs soporifiques (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au nord + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Le sol de la pièce est recouvert de fleurs aux couleurs splendides. Lorsque les PJ ont pénétré dans la salle, les portes se referment hermétiquement pour une durée d'une minute. S'ils ont les *Filtres* et qu'ils ne les ont pas encore mis, ils auront le temps de les mettre avant d'être affectés par

les senteurs dégagées par les plantes. Dans le cas contraire, ils devront réussir un *FAIT d'End Jaune*. En cas d'échec, ils perdront conscience pour *1d10 tours* (chaque salle prend environ *1 tour* de temps), délai au bout duquel, ils pourront tenter un nouveau *FAIT d'End*. En cas de réussite, ils pourront bloquer leur respiration suffisamment longtemps pour attendre la réouverture des portes.

OU : Filtres

OT : A = Tics célorifaires (33) / C = Boîte noire (22-23)

7 - Salle du lac mort (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte au nord)

Dans cette salle se trouve un gigantesque lac qu'il faut traverser en nageant (*Agi Vert*). Un PJ peut en aider un autre (*Agi Jaune*). Si un PJ manque son *FAIT*, il se noie et reprend ses esprits dans la dernière salle escalier traversée (*A, B, C ou D*). L'*OT* flotte au centre de la pièce. S'ils ont des flotteurs, la traversée sera automatiquement réussie.

OU : Flotteurs

OT : A = Médaille de sumo (25) / C : Pilules amaigrissantes (24)

8 - Salle de téléportation (A : 1 porte au sud / C : porte à l'est)

Dans la pièce se trouve une cabine possédant deux boutons. L'un des deux a pour effet de détruire la cabine, le second de téléporter les occupants dans la cabine de la salle 9. Etage A : Rouge = Téléportation, Vert = Destruction - Etage C : Bleu = Destruction, Jaune = Téléportation ; Il faut un *Rai Rouge* pour comprendre le fonctionnement de la cabine. Bien entendu, si les PJ ont le mode d'emploi correspondant, il n'y a pas de problème.

OU : Mode d'emploi

OT : Solution AB (13) - Ceinture d'attaque (2)

9 - Salle de téléportation (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud)

Cette salle est la réciproque de la salle 8.

OU : Mode d'emploi

OT : A = Carte des sables mouvants (26) / C = Filtres (6)

10 - Salle de l'ours de nuit (A : 1 porte au nord + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte à l'est + 1 porte au sud)

Dans la pièce se trouve un escalier qui semble descendre dans une sorte de cave. Si les PJ y descendent, ils devront combattre un ours de nuit. S'ils n'ont pas de *Lunettes de nuit* ou un autre moyen de briser l'obscurité, ils subiront un malus de *4 colonnes* à toutes leurs actions. On peut fuir au bout de 2 rounds. L'*OT* se trouve au fond de la caverne de l'ours.

<i>Cor : 10 / Agi : 6 / For : 30 / End : 30 / Vit : 76 / TAC : 46 / Esq : 4 / Deg : 4d20 / RAT : 36 / Cha : 36 (5d20) / Ini : +2</i>
--

OU : Lunettes de nuit

OT : A = Pilules amaigrissantes (24) / C = Tics célorifaires (33)

11 - Salle du bassin (A : 1 porte au nord / C : 1 porte au nord)

Tout le centre de la pièce est occupé par un gigantesque bassin qui va d'un mur à l'autre. Pour atteindre l'*OT* qui se trouve de l'autre côté de la salle, on peut sauter par dessus le bassin (*Agi Vert*) ou longer son rebord. Dans ce cas, un monstre surgira du bassin et les attaquera en leur projetant des vibrations dont l'*Absorbeur de vibrations* annulera complètement les effets.

<i>Cor : 6 / Agi : 20 / For : 10 / End : 50 / Vit : 86 / TAC : 51 / Esq : 10 / Deg : For 1d20 - Pou 1d20 / RAT : 26 / Cha : - / Ini : +4</i>
--

OU : Absorbeur de vibrations

OT : A = Mode d'emploi AB (8-9) / C = Mise en garde (17)

12 - Salle des araignées tisseuses (A : 1 porte à l'est / C : 1 porte au sud + 1 porte à l'est)

La salle est envahie de toiles d'araignées qui ralentissent l'avance des PJ. La durée de la traversée sera fonction de leur *For*. Pour cela, attribuez un bonus à la *For* sur le principe de l'*Ini*. La traversée nécessitera 10 rounds moins ce bonus. Chaque round passé dans la pièce, ils subiront des piqûres. Pour déterminer les effets, lancez 3d20. Si ce totale excède la protection du PJ, il perdra 1d20 points de *Vit*. Bien entendu, si les PJ ont absorbé du *Sérum anti-araignées* (durée 1 tour), ils ne subiront aucun dégât.

OU : *Sérum anti-araignées*

OT : A = *Symbole béni* (16) / C = *Plantes médicinales* (5)

13 - Salle de la grenouille joueuse (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Une gigantesque grenouille se trouve dans la salle. Lorsque les PJ y pénètrent, elle 75% de chance de dormir et 25% de chance de ne pas se réveiller s'ils ne font pas trop de bruit. Si elle se réveille, elle posera une question aux aventuriers.

A : Il faut 8 heures pour aller en avion de **Paris** à **New York**. Un avion quitte **New York** pour **Paris** à 4h40 tandis qu'un autre quitte **Paris** pour **New York** à 6h. Quel sera l'avion qui sera le plus proche de **Paris** quand ils vont se croiser ? *Réponse : Ils seront évidemment tous les deux à la même distance de Paris.*

C : Si le vice-président des **USA** venait à mourir, qui serait président ? *Réponse : Le président.*

Les PJ disposent d'une minute montre en main et n'ont droit qu'à une seule réponse. S'ils trouvent la bonne réponse, la grenouille leur remettra l'*OT*. Dans le cas contraire, ils pourront repartir mais sans l'*OT*.

OU : *Solution A ou C*

OT : A = *Plantes médicinales* (5) / C = *Lunettes de nuit* (10)

14 - Salle de l'herbe d'attaque (A : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle se trouvent de redoutables **Liturs** (des plantes carnivores particulièrement vulnérables à l'eau). Pour traverser la pièce, chaque groupe devra en combattre successivement 1d6. Bien entendu, si les PJ disposent d'une *Bonbonne à eau*, ils n'auront aucune difficulté à repousser ces plantes. L'*OT* se trouve au centre de la pièce, gardé par un **Litur**.

<i>Cor : 4 / Agi : 50 / For : 2 / End : 6 / Vit : 62 / TAC : 56 / Esq : 40 / Deg : 1d4 / RAT : 51 / Ini : +7</i>
--

OU : *Bonbonne à eau*

OT : A = *Poudre de lévitation* (21) / C = *Absorbeur de vibrations* (11)

15 - Salle des mangeurs d'hommes (A : 1 porte au nord + 1 porte au sud / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'ouest + 1 porte à l'est)

Dans cette pièce se trouvent trois mangeurs d'hommes qui attaquent immédiatement les PJ pour les dévorer. Si les PJ leur lancent les *Boulettes empoisonnées*, cela supprimera automatiquement 2 des mangeurs d'hommes. L'*OT* sera découvert en fouillant les mangeurs d'hommes.

<i>Cor : 30 / Agi : 6 / For : 6 / End : 20 / Vit : 62 / TAC : 36 / Esq : 4 / Deg : 1d12 / RAT : 41 / Ini : +2</i>

OU : *Boulettes empoisonnées*

OT : A = *Tranquillisateur* (28) / C = *Traducteur* (32)

16 - Salles des mort-vivants (A : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / C = 1 porte au nord + 1 porte au sud)

Dans cette pièce se trouve un couple de zombies qui attaquent les PJ afin de les transformer en leurs semblables. Ils ne peuvent pas être vaincus mais chaque round, toutes leurs *Caractéristiques* baissent d'une *Colonne*. A 0 en *For*, ils s'écroulent épuisés. Les PJ ont alors le temps de fouiller la pièce pour trouver l'*OT* et partir. Chaque fois qu'un PJ est touché par un zombie, il

doit passer un *FAIT de Psy*. S'il réussit rien ne se passe mais s'il échoue, il devient lui-même un mort-vivant pour *1d10 tours*. Il devient alors incapable de penser ou d'agir et ses camarades doivent alors le guider. Si tous les PJ sont vaincus, ils sont à la merci du MJ pour *1d10 tours*. Bien entendu, si les PJ brandissent un *Symbole béni*, ils éviteront tous ces désagréments. Lorsqu'un PJ devenu zombie redevient humain, il perd *1d6 points de Rai*.

Cor : 30 - 20 - 10 - 6 - 4 / Agi : 6 - 4 - 2 - 0 - 0 / For : 20 - 10 - 6 - 4 - 2 / End : 40 - 30 - 20 - 10 - 6 / TAC : 36 - 41 - 46 - 51 - 56 / Esq : 4 - 2 - 0 - 0 - 0 / Ini : +2 - +1 - 0 - 0 - 0

OU : Symbole béni

OT : A = Estapolyphone bisauté en sensio (31) / C = Mode d'emploi CD (8-9)

17 - Salle du voleur (A : 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au nord)

Dans cette salle se trouve un homme courtois assis derrière un bureau qui se propose d'aider les PJ. Il leur demande alors de s'asseoir. Il s'agit en fait d'un robot programmé pour dérober un objet à chaque PJ. S'ils s'asseyent, ils se retrouvent attachés sur le fauteuil. Le robot leur dérobera alors un objet et les laissera. Ils seront libres peu après. S'ils ne s'asseyent pas, l'un d'eux recevra une fléchette et s'évanouira s'il ne réussit pas un *FAIT d'End Jaune*. Il faudra alors affronter le robot. Dans le bureau, il y a l'*OT*.

Cor : 10 / Agi : 10 / For : 10 / End : 30 / Vit : 60 / TAC : 46 / Esq : 6 / Deg : 1d20 / RAT : 36 / Ini : +3

OU : Mise en garde

OT : A = Champ protecteur (4) / C = Estapolyphone biseauté en sensio (31)

18 - Salle des chauve-souris (A : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte à l'est + 1 porte au sud)

Cette pièce est plongée dans une obscurité totale que rien ne peut percer. Les PJ ont à leur disposition des lampes spéciales et un interrupteur. S'ils font la lumière, ils seront attaqués par une gigantesque chauve-souris qui peut être neutralisée par la *Machine à ultra-sons*. Les assauts de la créature cessent dès que l'obscurité est revenue. L'*OT* est dissimulé parmi les gravats de la pièces.

Cor : 6 / Agi : 10 / For : 20 / End : 4 / Vit : 40 / TAC : 51 / Esq : 6 / Deg : 2d20 / RAT : 56 / Ini : +3

OU : Machine à ultra-sons

OT : A = Lunettes de nuit (10) / C = Bonbonne à eau (14)

19 - Salle de l'inversion géographique (A : 1 porte au sud / C : 1 porte à l'est)

Cette pièce semble normale mais une illusion modifie les perceptions. Ainsi on a l'impression qu'il existe une porte face à celle par laquelle on est entré. Quelle que soit la porte que l'on prend, il s'agit en fait de la même et on retourne toujours à la salle précédente. Un *Annihileur d'illusion* permet de voir la réalité. L'*OT* se trouve au centre de la salle.

OU : Annihileur d'illusion

OT : A = Bonbonne à eau (14) / C = Lunettes de nuit (10)

20 - Salle du bassin magique (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud)

Dans cette pièce se trouve une fontaine et un bassin d'eau limpide. Si les PJ s'y désaltèrent, ils verront leur *For* augmenter d'une *Colonne* pendant tout le temps qu'ils seront dans **Cauchemarland**. S'ils en boivent une seconde fois, leur *For* redeviendra normale. Les prises suivantes seront sans effet. L'*OT* est sur le rebord du bassin. L'*Analyseur d'eau* leur permettra de découvrir les effets du bassin.

OU : Analyseur d'eau

OT : A = Traducteur (32) / C = Bombe à feu (3)

21 - Salle de la falaise maudite (A : 1 porte à l'est / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud)

Quelle que soit la porte d'entrée, les PJ devront escalader une falaise pour accéder à l'autre côté de la pièce. Si les PJ le peuvent, ils ont le droit de voler jusqu'au sommet ou d'utiliser la *Poudre de lévitation*. Sinon, il faut tenter l'escalade. L'ascension ainsi que la descente nécessitent 3 *FAIT d'Agi* chacun. Si la chute se produit au premier niveau, le PJ subit 1d12, au deuxième, il subit 1d20 ou 1d12 s'il se rattrape au premier avec un *FAIT d'Agi*, au troisième, il subit 3d20 ou 1d20 ou 1d12 selon le même principe. L'*OT* se trouve au sommet de la falaise.

OU : *Poudre de lévitation*

OT : A = *Flotteurs (7)* / C = *Médaille de sumo (25)*

22 - Salle du renvoi permanent (A : 1 porte à l'est + 1 porte au sud / C : 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Lorsque les PJ pénètrent dans cette pièce, ils sont aussitôt téléportés dans la pièce 23 sans qu'ils s'en rendent compte. S'ils possèdent une *Boîte noire*, celle-ci les prévient d'un changement géographique. L'*OT* est au centre de la pièce.

OU : *Boîte noire*

OT : A = *Potion de sérénité (30)* / C = *Mise en garde (17)*

23 - Salle du renvoi permanent (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'est / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'est)

Cette salle fonctionne comme la 22 où elle téléporte les PJ.

OU : *Boîte noire*

OT : A = *Clé grise (1)* / C = *Symbole béni (16)*

24 - Salle du pont de cristal (A : 1 porte à l'ouest / C : 1 porte à l'est)

Dans cette pièce, un pont de cristal enjambe un gouffre qui paraît sans fond. Le pont ne peut supporter un poids supérieur à 100 kg (on ne tient pas compte des objets). Si un PJ fait écrouler le pont et tombe dans le gouffre, il subira 2d20 de dommages et se retrouvera dans la salle du dernier escalier emprunté. Comme par miracle, le pont se répare de lui-même quelques secondes après sa destruction. Les *Pilules amaigrissantes* permettent de réduire suffisamment le poids du PJ pour qu'il passe sans problème. Il retrouve son poids dès qu'il ressort de la salle.

OU : *Pilules amaigrissantes*

OT : A = *Boîte noire (22-23)* / C = *Annihilateur d'illusion (19)*

25 - Salle du lutteur de sumo (A : 1 porte à l'est + 1 porte au nord / C : 1 porte à l'est)

Dans la salle, se trouve un gigantesque lutteur de sumo qui propose à l'un des PJ de l'affronter. En cas de refus, le combat est inévitable. Si un PJ accepte, le combat se déroule ainsi. Chaque joueur dispose de 10 cases de recul derrière lui. Le joueur qui a la meilleur *Ini* passe un *FAIT de (For + End) / 2*. *Echec* : l'adversaire joue pour lui ; *Vert* : rien ne se passe ; *Jaune* : le joueur décide ou non de jouer ; *Rouge* : le joueur peut jouer avec son perso ou celui de son adversaire, au choix. Lorsque l'on joue, on lance 1d6 et on avance du nombre indiqué par le dé. Lorsque l'on est bloqué par le joueur adverse, on recule du restant. Le vainqueur est celui qui a repoussé son adversaire au delà des 10 cases. Si le PJ l'emporte, le lutteur leur remettra l'*OT*. En cas de défaite, il leur prendra un objet au hasard. Si les PJ ont la médaille de sumo, il l'échangera contre l'*OT* quel que soit l'issue du combat.

<i>Cor</i> : 20 / <i>Agi</i> : 6 / <i>For</i> : 20 / <i>End</i> : 50 / <i>Lutte</i> : 30 / <i>Vit</i> : 96 / <i>TAC</i> : 91 / <i>Esq</i> : 4 / <i>Deg</i> : 2d20 / <i>RAT</i> : 26 / <i>Ini</i> : +2

OU : *Médaille de sumo*

OT : A = *Mode d'emploi AB (8-9)* / C = *Boulettes empoisonnées (15)*

26 - Salle des sables mouvants (A : 1 porte au nord + 1 porte au sud / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle se trouvent de nombreux sables mouvants représentés par des croix rouges sur les cartes. Les PJ progressent de case en case horizontalement, verticalement ou en diagonale. Se sortir des sables mouvants avec de l'aide coûte *1d10 points de Vit* ou un *FAIT de For* et *2d10 points de Vit* si on est seul. Bien entendu, la *Carte des sables mouvants* supprime tout problème. L'*OT* est représenté par une croix bleue.

OU : Carte des sables mouvants

OT : A = Clé grise (1) / C = Fleur rouge (34)

27 - Salle des crabes géants (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'est / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle, une plage avec des rochers a été reconstituée. 3 crabes géants dissimulés derrière des pierres bondissent sur les PJ. Ces derniers ne peuvent tenter de prendre la fuite qu'après au moins 3 rounds de combat. S'ils se sont enduit le corps avec de la *Graisse de Sourbu*, les créatures ne les approcheront pas. L'*OT* est dissimulé dans les rochers.

OU : Graisse de Sourbu

OT : A = Sérum anti-araignées (12) / C = Poudre de lévitation (21)

28 - Salle du Boumbo (A : 1 porte au nord + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Un **Boumbo** est une créature de pierre ayant l'apparence d'un gigantesque entonnoir à l'envers, qui dès qu'il est touché, crache des pierres par son sommet. Les PJ peuvent quitter la salle au bout de 2 rounds. L'*OT* sera craché le *1d10^{ème} round*. Les pierres crachées par le **Boumbo** causent *1d20 de dommages*. Il faut un *FAIT d'Agi Jaune* pour les éviter. Le *Tranquillisateur* permet de le neutraliser suffisamment longtemps pour prendre l'*OT* et quitter la pièce.

OU : Tranquillisateur

OT : A = Fleur rouge (34) / C = Analyseur d'eau (20)

29 - Salle de la prison maudite (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Lorsque les PJ ont pénétré dans cette pièce, les portes se ferment et ils se retrouvent prisonniers pour *2d6 tours* à moins que quelqu'un d'autre n'arrive ou qu'ils aient le *Radiant d'ouverture*. L'*OT* est au centre de la pièce.

OU : Radiant d'ouverture

OT : A = Carte des sables mouvants (26) / C = Tranquillisateur (28)

30 - Salle des lumières de la folie (A : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle se trouve installé un jeu de lumières capable de faire perdre la raison à n'importe qui. Pour résister, les PJ devront réussir à obtenir au moins *5 points sur 5 FAIT de Psy*. *Echec : 0 point ; Vert : 1 point ; Jaune : 2 points ; Rouge : 3 points*. En cas d'échec global, la *Psy* est baissée d'une *Clonne* avec *3 ou 4 points*, *2 Colonnes* pour *1 ou 2 points* et *3 Colonnes* pour *0 point*. Cette baisse de la *Psy* durera tant que les PJ seront dans **Cauchemarland**. Si la *Psy* est réduite à *0 ou moins*, le PJ subira un malus d'*1 Colonne* dans toutes ses actions. La *Potion de sérénité* annule les effets des lumières. L'*OT* est au centre de la salle.

OU : Potion de sérénité

OT : A = Annihlateur d'illusion (19) / C = Mode d'emploi CD (8)

31 - Salle du collectionneur triste (A : 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle se trouve un homme de grande taille à la peau bleue et aux cheveux blancs. Derrière lui, toute une collection d'objets hétéroclites semblant provenir de tous les coins de l'univers. Comme tarif de passage, il demandera un objet rare. Le seul objet qui peut le satisfaire est l'*Estapolyphone biseauté en sensio*. Si les PJ le lui remettent, il leur donnera l'*OT* en échange et les laissera repartir. Dans le cas contraire, les PJ auront le choix entre rebrousser chemin et l'affronter. Si sa *Vit* est réduite de moitié, il implorera pardon et remettra l'*OT* en échange de sa vie.

Cor : 4 / Agi : 40 / For : 30 / End : 40 / Vit : 114 (57) / TAC : 56 / Esq : 30 / Deg : 3d20 / RAT : 31 / Ini : +6

OU : Estapolyphone biseauté en sensio

OT : A = Graisse de Sourbu (27) / C = Ceinture d'attache (2)

32 - Salle des Kree (A : 1 porte au sud / C : 1 porte au nord + 1 porte au sud)

Dans la salle se trouvent 5 **Kree** qui ne parlent que leur langue. Si les PJ parviennent à communiquer avec eux avec un *FAIT de Rai Rouge*, ils se montreront amicaux, leur remettront l'*OT* et accepteront des les aider à affronter les dangers de la salle suivante. En cas de non-compréhension, il y aura combat. Le *Traducteur* simplifie grandement la situation.

Cor : 10 / Agi : 6 / For : 20 / End : 20 / Vit : 56 / TAC : 46 / Esq : 4 / Deg : 2d20 / RAT : 41 / Ini : +3

OU : Traducteur

OT : A = Machine à ultrasons (18) / C = Fotteurs (7)

33 - Salle des Célifés (A : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / C : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Dans la salle se trouvent 3 **Célifés** (animaux ET volants ayant l'aspect d'une hélice de sycamore géante) qui attaqueront les PJ. Ceux-ci s'en débarrasseront facilement s'ils laissent ces créatures aux prises avec les *Tics célerifaires*. Dans ce cas, les prochains à traverser la pièce subiront *1d20 points de dommages* causés par ces déplaisants parasites. L'*OT* se trouve dans le nid des **Célifés**.

Cor : 10 / Agi : 6 / For : 40 / End : 4 / Vit : 60 / TAC : 96 / Esq : 4 / Deg : 4d20 / RAT : 56 / Ini : +2

OU : Tics célerifaires

OT : A = Filtres (6) / C = Potion de sérénité (30)

34 - Salle du roi des fleurs (A : 1 porte à l'ouest / C : 1 porte à l'ouest)

Cette salle est remplie de fleurs. Le **Roi des Fleurs** demandera aux PJ de lui citer *2d6* noms de fleurs dont il donnera les initiales (déterminées aléatoirement par le MJ). Les joueurs ont droit à 10 secondes de réflexion par réponse. La *Fleur rouge* donne droit à *1d6* erreurs. S'ils réussissent l'épreuve, le **Roi** leur remettra l'*OT*. S'ils échouent, ils pourront cependant repartir. S'ils attaquent le **Roi des Fleurs**, celui-ci les dépouillera de tous leurs *OT* et les mettra à la porte.

OU : Fleur rouge

OT : A = Absorbant de vibration (11) / C = Radiant d'ouverture (29)

35 - Salle du hasard séparatif (X : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte au nord + 1 porte au sud)

Au moment où les PJ pénètrent dans cette pièce, le MJ regarde sa montre. Si le chiffre unitaire des minutes est pair, les PJ sont séparés et se retrouvent le tour suivant dans une des pièces située du même côté de l'étage. Pour déterminer le numéro de la salle, le MJ lance *1d24* auquel il ajoute 34 pour chaque PJ.

36 - Salle du bassin bleu (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'est / Y : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Dans la salle se trouve un bassin dont l'eau est teintée en bleu. Si les PJ boivent l'eau, il ne se passera rien. Par contre s'ils plongent dedans, ils découvriront que le bassin donne sur un tunnel qui communique avec le fond du bassin vert de la *salle 50*. Pour traverser, il faut réussir à retenir sa respiration avec un *FAIT d'End*. En cas d'échec, le PJ peut faire demi-tour avec un *FAIT d'End Vert* ou continuer avec un *FAIT d'End Jaune*. En cas d'échec, le PJ subit des *dommages de 2d20* et peut tenter un nouveau *FAIT* avec 1 *Colonne* de malus.

37 - Salle de la partie de golf (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'est / Y : 1 porte au sud + 1 porte à l'est)

Cette salle est en réalité un gigantesque ordinateur de jeu. Pour en ressortir, l'un des PJ devra le battre au cours d'une partie de golf. Chaque fois que l'ordinateur franchit un obstacle, cela cause des dommages au PJ qui joue : 1d6 pour le premier, 2d6 pour le second et ainsi de suite jusqu'au quatrième. En cas de défaite, il faudra attendre le *Tour* de jeu suivant pour tenter une autre partie.

Cette épreuve s'était jouée avec un mini-golf qui était un gadget du journal Pif (paix à son âme) mais cet accessoire peut être remplacé par n'importe quel jeu d'adresse (fléchettes, console...), l'objectif étant cette fois d'utiliser les capacités du joueur et non celles du personnage.

38 - Salle du Magicien Noir (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'est / Y : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle se trouve un magicien tout vêtu de noir. Il fera aux PJ un tour de magie (au MJ de s'exercer). Si les PJ découvrent le truc (ils ont droit à un seul et unique essai), le **Magicien Noir** leur remettra une poudre qui a le pouvoir de rendre visible les êtres invisibles. En cas d'échec, il leur subtilisera un objet sans qu'ils s'en aperçoivent. S'ils attaquent le **Magicien Noir**, celui-ci leur lancera un sort qui les paralysera et il reviendra 1d6 tours plus tard pour les libérer.

Pour cette épreuve, il était prévu un tour avec une corde et des anneaux en X et un tour avec une corde et un nœud en Y mais n'importe quel tour fait l'affaire.

39 - Salle des douanes (X : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Dans la salle se trouve un douanier qui leur fera payer une taxe de 1d6 objets par PJ. Chaque PJ réussissant un *FAIT de Rai* pourra passer sans rien donner. Il est facile de détruire le douanier mais il en viendra aussitôt un autre qui leur demandera un objet supplémentaire.

40 - Salle des hommes invisibles (X : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Dans la salle se trouvent 2 hommes invisibles qui demanderont aux PJ de leur donner 3 de leurs objets. Si les PJ ont la poudre du **Magicien Noir** et s'en servent, les hommes devenus visibles se rendront et donneront aux PJ une potion qui leur permettra d'être invisibles pendant une pièce. Dans le cas contraire et en cas de refus, les PJ seront assommés et reprendront leurs esprits dépouillés chacun de 3 de leurs objets.

41 - Salle des courses folles (X : 1 porte à l'est / Y : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle se trouve un pilote de Formule 1 qu'il faudra battre dans une course pour pouvoir sortir de cette salle. Le PJ volontaire et le pilote disposeront d'une voiture de sport.

Man : 20 / Vit : 30 / Res : 4

Agi du pilote : 20

Le vainqueur sera le premier à parcourir une distance de 12 unités. Chaque *FAIT de Pilotage Vert* fait parcourir une unité, *Jaune* 2 unités et *Rouge* 4 unités. Un *FAIT* manqué ne fait parcourir aucune unité mais donne un malus de 1d3 *Colonnes* pour le *FAIT de Pilotage* suivant. Si le pilote franchit la ligne d'arrivée le premier, la voiture du PJ explose causant 3d20 de *Domages* et il faut attendre le tour suivant pour une nouvelle course.

42 - Salle de l'hypnotiseur (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte à l'est + 1 porte au sud)

Dans la salle se trouve un homme au costume bariolé qui tentera de les hypnotiser. Pour résister, il faut réussir un *FAIT de Psy Jaune*. En cas d'échec, une suggestion a été imprimée dans l'esprit du PJ pour 1d10 salles. Si pendant cette durée, ils rencontrent des PJ de l'autre groupe, ils les attaqueront aussitôt.

43 - Salle du passage secret (X : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle, il y a un anneau au sol et deux cordes qui pendent du plafond. Pour actionner le passage secret, il faut faire accomplir un tour à l'anneau au sol, tirer sur la corde de gauche puis sur celle de droite et finalement sur l'anneau. Le souterrain ainsi découvert conduit en 45 pour X et en 38 pour Y. Il ne peut pas être actionné à partir de la salle d'arrivée.

44 - Salle des cinq fontaines (X : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte à l'est)

Dès que les PJ ont pénétré dans cette salle, le visage souriant d'**Arcade** apparaît sur un écran pour leur dire que la seule façon de quitter cette salle est que chaque PJ boive l'eau d'une des cinq fontaines.

Les effets sont les suivants :

1 : Le PJ vieillit de 1d10 ans (permanent)

2 : Le PJ regagne 3d20 points de Vit (permanent)

3 : Le PJ est transformé en un nabot hideux. Leur *For* est baissée de 2 *Colonnes* et la taille de un mètre (tant que le PJ est dans **Cauchemarland**)

4 : L'une des *Caractéristiques* du PJ et un de ses *Pouvoirs* est augmenté d'une colonne (tant que le PJ est dans **Cauchemarland**)

5 : Il s'agit simplement d'eau

45 - Salle du casino (X : 1 porte à l'est + 1 porte au nord / Y : 1 porte au nord + 1 porte à l'est)

En pénétrant dans cette salle, les PJ constatent qu'il s'agit d'une salle de casino où de nombreuses personnes jouent aux cartes et aux dés autour d'une table. Chaque PJ doit disputer une partie de **Black Jack** en X et de **421** en Y. Le vainqueur est le premier à remporter 3 manches. Le vainqueur reçoit un objet utile aux autres étages et en perd un en cas de défaite.

46 - Salle du maître du prisme (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Dès que les PJ seront entrés dans cette salle, ils verront un homme braquer un prisme vers eux. Il en sortira un monstre qui les attaquera.

<i>Cor</i> : 2 / <i>Agi</i> : 30 / <i>For</i> : 10 / <i>End</i> : 20 / <i>Vit</i> : 62 / <i>TAC</i> : 61 / <i>Esq</i> : 20 / <i>Deg</i> : 10d20 / <i>RAT</i> : 41 / <i>Ini</i> : +5

Si les PJ tuent le monstre, le même apparaîtra aussitôt pour les attaquer. La seule solution est de briser le prisme en réussissant un tir *Dans le mille*.

47 - Salle des codes secrets (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Dès qu'ils sont entrés, les PJ se retrouvent enfermés dans cette salle. Pour sortir, ils doivent prononcer une phrase qui leur est donnée en code :

X (A=Z ; B=A ; C=B...) OZQ HBH KD BGD LHM (Par ici le chemin)

Y (*Anagrammes*) FAQUEILEM UO TENUER TOSINNEL SAIM LANIM (Maléfique ou neutre insolent mais malin)

Chaque minute passée dans la salle coûte 1d6 points de Vit.

48 - Salle de Guillaume Tell (X : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte à l'est + 1 porte au sud)

Lorsque les PJ entrent dans cette salle, un robot à l'apparence de **Guillaume Tell** vient leur remettre une arbalète et une pomme. Pour sortir de cette salle, il faudra que l'un des PJ atteigne la pomme qui sera posée sur la tête de son partenaire ;

Echec : Partenaire touché (*Dommages* 1d20)

Vert : Pomme manquée de peu

Jaune ou Rouge : Pomme touchée

49 - Salle de la déesse de l'amour (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud / Y : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle se trouvent des jeunes femmes en petites tenues qui proposeront aux PJ de passer un moment avec elles. Pour résister à cette invitation, il faut un *FAIT de Psy*. En cas d'échec, il

faudra attendre le tour suivant pour tenter un nouveau *FAIT*. Si un PJ a résisté aux charmes, il peut essayer de convaincre un ami de le suivre avec un *FAIT Jaune*.

50 - Salle du bassin vert (X : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte au nord + 1 porte à l'est)

Cette salle communique avec la salle 36 et fonctionne sur le même principe.

51 - Salle de la préhistoire (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Lorsque les PJ entrent dans cette salle, le MJ lance *1d100* :

01 - 25 : Les PJ se retrouvent face à un tyrannosaure mais il ne s'agit que d'une image en 3 dimensions.

26 - 50 : Un stégosaure se trouve dans la pièce mais il fuira le combat.

51 - 75 : Un ptérodactyle prendra un PJ dans ses serres et le laissera retomber dans un couloir avoisinant où il perdra *1d20 points de Vit*.

76 - 00 : Il faut affronter un véritable tyrannosaure.

<i>Cor : 40 / Agi : 20 / For : 10 / End : 10 / Vit : 80 / TAC : 31 / Esq : 10 / Deg : 3d20 / RAT : 46 / Ini : +3 / Armure : 6</i>

52 - Salle du tombeau maléfique (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte au nord + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Cette pièce est éclairée par des bougies posés sur des candélabres accrochés aux murs de la salle. On accède au centre de la salle surélevé par un escalier. Là repose un sarcophage que de nombreuses mises en garde déconseillent d'ouvrir. Si les PJ l'ouvrent malgré tout, des forces se déchaînent causant *4d20 de Dégâts* à cause de l'effondrement du tombeau. Les PJ devront alors passer un *FAIT d'End* ou perdre connaissance pour *1d10 rounds*. On peut aussi sortir de la salle en faisant pivoter un des candélabres.

53 - Salle des miroirs (X : 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte à l'est + 1 porte au sud)

A la place des portes, il y a des miroirs. La seule façon d'en sortir est d'ordonner aux miroirs de s'ouvrir en écrivant un message à l'envers sur un papier de façon à ce qu'il se reflète à l'endroit dans la glace. La seule indication est la maxime suivante : « Les murs ont des oreilles mais les portes ont des yeux ». Si les PJ n'ont pas trouvé au bout de *2d6 Tours*, l'une des portes déterminée aléatoirement s'ouvrira toute seule.

54 - Salle du loup-garou (X : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest)

Lorsque les PJ entrent dans cette salle, le MJ lance *1d100* :

01 - 50 : Un homme en haillons les accueille et accepte de répondre à une de leurs questions.

51 - 00 : L'homme se transforme en un loup-garou que les PJ doivent combattre.

<i>Cor : 20 / Agi : 20 / For : 30 / End : 10 / Rai : 4 / Int : 20 / Psy : 40 / Vit : 80 / Kar : 64 / TAC : 41 / TAD : 41 / Esq : 10 / Deg : 4d20 / RAT : 46 / Cha : 46 (5d20) / Ini : +4</i>
--

55 - Salle des cercles de feu (X : 1 salle au sud + 1 salle à l'ouest / Y : 1 porte à l'est + 1 porte au sud)

Les PJ se retrouvent enfermés dans une pièce qui est un véritable brasier. Pour en sortir, il faut rattraper les démons de feu qui possèdent la clé permettant d'ouvrir la porte. Pour cela, chaque PJ qui poursuit un démon progresse sur un cercle de 30 cases (le démon part sur la case opposée du cercle) dont il enlève une chaque tour. Chaque tour de cercle fait perdre *1d10 points de Vit*. Se faire rattraper par un démon fait perdre *3d10 points de Vit*. Le nombre de case dont le PJ progresse à son tour de jeu dépend de son *Agi* (*2 = 1 ; 4 = 1d2 ; 6 = 1d4 ; 10 = 1d6 ; 20 = 1d8 ; 30 = 1d10 ; 40 = 1d12 ; 50 = 1d16 ; 75 = 1d18 ; 100 = 1d20*)

Les démons progressent de *1d6*.

56 - Salle de l'ordinateur fou (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte à l'est + 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Cette salle est contrôlée par un ordinateur fou qui provoque des secousses causant *2d20 points de Dégâts* chaque round. Pour pouvoir repartir, il faut réussir un *FAIT de Rai Jaune*. Si ce *FAIT* est *Rouge*, le MJ peut donner une indication concernant une autre salle, trouvée dans les mémoires de l'ordinateur.

57 - Salle du magicien (X : 1 porte au nord + 1 porte à l'est + 1 porte à l'ouest / Y : 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Dans cette salle se trouve un homme attaqué par un loup alors que des cadavres de loups jonchent le sol. Les PJ peuvent l'aider ou passer sans intervenir. Dans le premier cas, après avoir vaincu le loup, l'homme leur révélera qu'il est un magicien et qu'il est prêt à faire route avec eux pour *1d3* salles. Le MJ lance alors *1d10*. Si le résultat est pair, le magicien se montrera bienveillant et aidera les PJ pendant la durée indiquée avant de disparaître. Dans le cas contraire, il restera neutre et s'en prendra aux PJ dès qu'il aura une occasion favorable.

Loup

Cor : 10 / Agi : 6 / For : 6 / End : 10 / Vit : 32 / TAC : 46 / Esq : 4 / Deg : 1d20 / RAT : 46 / Ini : +4

Magicien

Cor : 10 / Agi : 10 / For : 10 / End : 2 / Rai : 40 / Int : 20 / Psy : 20 / Vit : 32 / Kar : 80 / TAC : 46 / TAD : 46 / Esq : 6 / Deg : 1d20 / RAT : 61 / Cha : 61 / Ini : +4

Pouvoirs : Téléportation : 30 / Contrôle de l'air : 10

58 - Salle des gnomes verdâtres et rampants (X : 1 porte au nord + 1 porte au sud / Y : 1 porte au sud + 1 porte à l'ouest)

Des gnomes verdâtres et rampants par milliers pendent au bout de leur fil. Ils se laissent tomber sur les PJ qui ressortiront de la salle avec *3d10* gnomes verdâtres et rampants sur eux. Chaque gnome verdâtre et rampant apporte un malus de *1%* à toutes les actions. Il est particulièrement difficile de s'en débarrasser. Pour cela, chaque PJ aura droit à un *FAIT de For* par salle pour en éliminer *1d6*.

59 - Salle du maître du jeu (X & Y : 1 porte au nord + 1 porte au sud)

Dans cette salle se trouve un robot à l'image d'**Arcade** qui proposera d'aider les PJ à se remettre en forme avant de continuer. Pour cela, il leur demandera de s'asseoir sur des sièges à l'aspect étrange. S'ils acceptent, ils seront soignés de toutes leurs blessures. S'ils refusent, ils seront frappés par un rayon. Dorénavant, dès qu'ils entreront dans une salle, ils devront passer un *FAIT de Psy*. En cas de réussite, rien ne se passera. Sinon, ils subiront un malus cumulatif de *1%* à toutes leurs actions tant qu'ils se trouveront dans **Cauchemarland**. Une fois que l'on a franchit la porte pour quitter cette pièce, il n'est plus possible d'y revenir.

C. Conclusion

Si les PJ atteignent la sortie, ils se retrouveront dans la salle de contrôle de **Cauchemarland**. Ils pourront y délivrer facilement **Sean Cassidy** et apprendront que leur collier n'a en fait jamais été une bombe. Ils pourront aussi désactiver tous les systèmes de **Cauchemarland** ce qui leur permettra de libérer facilement ceux qui seraient encore dans le labyrinthe. Quant à **Arcade** et sa troupe, ils se sont éclipsés avant l'arrivée des héros.

Sean Cassidy leur proposera alors de faire partie de l'équipe de super-héros qu'il compte fonder : **Les Sentinelles du Destin**. Afin de garder le contact, il remettra à chacun un poste émetteur connecté à l'ordinateur central qui se trouve sur l'**île de Muir**. Les membres de cette équipe garderont leur autonomie mais pourront être contactés si le besoin s'en fait sentir.

FIN



