



Un mini jeu d'rôle d'horreur et d'épouvante  
de  
**Pierre-Nicolas Lapointe**

Illustrations : **Claude Lapointe.**

Vous allez vraiment trembler cette fois-ci... Sombre cauchemar II va peut-être vous faire regretter de vous être un jour intéressé à l'horreur et à l'épouvante. J'en entends certains ricaner... Mais qu'ils lisent la suite avant de se moquer de cet avertissement...

Pour mieux vous rendre compte des effrayantes réalités du monde dans lequel vous vivez, l'époque du jeu est habilement située dans les années 80-90. Ainsi les décors vous sembleront connus, mais certains faits étranges laisseront planer un doute plus qu'inquiétant dans votre esprit. Vous vous sentirez observés, entourés, asphyxiés et complètement manipulés. L'horreur dans toute son ampleur viendra chercher sans relâche le morceau de tripes qui vous restera et vous l'arrachera sans que vous ayez eu le courage d'esquisser le moindre geste. Des forces puissantes totalement inconnues vous harcèleront jusqu'à ce que vous craquiez... Ne parlons pas de la mosaïque de créatures toutes aussi étranges que cruelles ou malfaisantes qui vous entraveront et vous surprendront aux moments les plus inattendus... Niark niark niark...

**Vindiou d'vindiou,  
c'est quoi un jeu de rôle ?**

Attendez un peu que je m'essuie le front... Voilà, je suis à vous. Un jeu de rôle, pour ceux d'entre vous qui n'y ont jamais goûté, est une forme de jeu apparue aux USA en... Heu, excusez moi, j'allais vous raconter l'historique des jeux de rôle. Pardon. Je suis confus. Reprenons. L'originalité du jeu vient du dialogue, ou de l'interaction, entre, à ma gauche, les joueurs (hiouarrhhhhh) et, à ma droite, le meneur de jeu (fiouuuuuuuuhhhh) qui s'appelle le «Grand Vasouilleur» (noté GV) dans Sombre cauchemar II. Une partie réunit quelques joueurs (de 1 à 5 en général) et un GV autour d'une table, qui vont parler entre eux pendant toute la partie jusqu'à sa fin. Mais s'il s'agit de la première partie, chaque joueur devra créer son personnage, ou alter ego, qu'il incarnera jusqu'à sa mort (celle du personnage, pas du joueur, of course). Vous devriez maintenant poser une question. Oui, vous, là bas, au fond: «Mais qu'est ce qu'ils se disent aloreeeuh ?». Hé bien, le GV décrit aux joueurs la situation dans laquelle se sont empêtrés leurs personnages, puis les joueurs, parlant à la place de leurs personnages, indiquent au GV ce qu'ils tentent de faire. Enfin le GV, en s'aidant si besoin des règles du jeu, décrit une nouvelle situation et le processus recommence. «Mais il décrit quoi, le meneur de jeu, aloreuuhh ?» Eh bien il décrit ce qui est indiqué dans son scénario qui rassemble les notes et les plans de l'aventure.

Les principes sont jetés, et s'il reste évidemment des points de détails (oups...) qui vont s'éclaircir dans les règles, vous êtes en mesure de vous imaginer ce qu'est un jeu de rôle. Bon, je reconnais que ce n'est pas évident d'assimiler tout ça en 2 minutes, mais enfin, quoi, vous êtes pas con, non ? Enfin, pour soulager tout le monde, voici un exemple de dialogue d'une partie de Sombre cauchemar II :

**GV** : « *Le piège à rats que vous aviez caché dans la cave se révèle avoir rempli sa fonction. Mais il semble que ce ne soit pas un rat qui se soit fait avoir. La chose ressemble plutôt à un ver de terre au diamètre décuplé et à la taille doublée...*

**Joueur** : *Beuhhh, est-ce que ça fait du bruit ?\**

**GV** : *Non, à part un léger gargouillement sûrement dû au mouvement du corps sur la bave...*

**Joueur** : *Je prends ma canne et je touche la chose.*

**GV** : *A ce moment, tu entends un grognement puissant sortir de ses entrailles. Puis un gaz sort d'un bout de la chose et commence à se répandre....*

**Joueur** : *Euarhh !!! Vite, je cherche un mouchoir dans mes poches.*

**GV** : *Trop tard ! Le gaz atteint tes narines et une nausée te saisit avec une puissance insoupçonnée. Tu vacilles...*

**Joueur** : *Heu... Je... j'essaie de sor...*

**GV** : *Tatatata. Trop tard ! Tu t'écroules inconscient... »*

NOM										
MÉTIER										
HAB	BAR	ÉRU	VOL	SANTÉ						
				<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td>-1</td><td>-3</td></tr> </table>					-1	-3
-1	-3									
ARMES - ÉQUIPEMENT										

## LE PERSONNAGE

Vous allez avant toute chose vous procurer le double de la feuille de personnage (ci-dessus) et un crayon bien taillé, puis vous allez suivre les indications données dans ce chapitre et noter tout ce qui est nécessaire sur la feuille de personnage. Il est conseillé de se munir d'un GV pour cette opération.

**Nom** : Creusez-vous un peu la tête et donnez un nom et un prénom à votre personnage.

**Métier** : Choisissez un métier dans le tableau des métiers qui suit, selon le type de personnage que vous avez le plus envie d'incarner. Mieux vaut que vous «sentiez» bien tel métier pour que le jeu soit plus amusant (et c'est bien cela que vous recherchez, non ?)

TABLEAU DES METIERS	
Métier	Obligations
vagabond	aucune
professeur	vol < 0, éru > +1
étudiant	vol > 0
journaliste	vol > 0, éru > 0
détective	hab > +1, bar > 0
médium	vol > +1, bar > 0
savant	vol > +1, éru > +1
tueur à gages	hab > +1, bar > +1

**Le vagabond** n'a pas de fonction précisé, aussi est-il libre de participer aux aventures passionnantes que vous ne manquerez pas d'apprécier. **Le professeur** est pour la plupart du temps une personne d'un certain âge, tendant vers la paresse chronique, et enseignant à contrecœur et à sens unique. **L'étudiant** est celui qui supporte les cours du professeur, également à contrecœur. Il dispose librement de ses loisirs, qui s'orientent souvent vers l'informatique, les jeux de rôle,

la télé, l'occultisme, etc. **Le journaliste** est (toujours) à la recherche du papier qui remontera son prestige dans le cœur du rédac'chef, et, accessoirement, sur sa fiche de paie. **Le détective** est celui à qui il arrive de vivre dangereusement, même si la routine ne s'avère pas toujours aussi excitante qu'une poursuite en voiture. **Le médium** est un être généralement austère qui constitue un matériau très réceptif aux ondes émises par les esprits. **Le savant** n'a pas son pareil pour trouver des formules chimiques révolutionnaires ou des explications scientifiques aux phénomènes les plus incroyables. **Le tueur à gages**, enfin, constitue un personnage craint mais respecté, qui peut apporter beaucoup de piment à une partie de Sombre cauchemar II.

**Qualités** : Chaque personnage possède 4 qualités qui brossent son portrait intellectuel et physique : habileté, baraka, érudition et volonté.

A chacune d'elles est attribué une valeur comprise entre -3 et +3. Plus ce nombre est petit, plus le personnage est nul dans le domaine, et plus le chiffre est élevé, plus il est doué. L'attribution d'une valeur est on ne peut plus simple : vous répartissez 0 point entre les 4 qualités. 0 point ???? Ca veut dire que la somme des 4 valeurs doit être égale à 0. Ah. J'allais oublier: vous devez vous conformer aux restrictions inhérentes au métier préalablement choisi. Elles sont indiquées dans le tableau des métiers ci-dessus. Les abréviations utilisées correspondent aux 3 premières lettres de chaque caractéristique (hab, bar, éru, vol).

**L'habileté** représente toutes les qualités physiques du personnage. Vous devrez vous en servir pour combattre, par exemple. Si vous connaissez James Bond, vous vous êtes sûrement déjà dit que cet agent a du pot, de la veine, qu'il est bordé de nouilles. Hé bien au lieu de sortir des âneries de cet acabit, vous feriez mieux de dire: «Il a la **baraka**, ce type là». Car c'est vrai. **L'érudition**, terme pompeux, signifie masse de connaissances, culture. Un joueur d'échec est érudit, à sa façon. Sans **volonté**, point de succès. Vous savez tous ce que signifie cette qualité qui, je le sais, fait défaut à beaucoup d'entres vous. Heu, pas à vous, lecteur, mais aux autres, bien sûr.

**La grille de santé** : C'est une partie de la feuille de personnage qui indique à tout moment son état de santé. N'y notez rien pour l'instant et reportez vous à la section correspondante au chapitre : La santé.

**Profil psy** : Maintenant que vous êtes nanti des principaux traits de votre personnage, vous pouvez lui définir son profil psychologique. Sera-t-il borné, ouvert, renfermé, sympathique, mégalomane, paranoïaque, obsédé, gourmand, etc. ? Vous êtes le seul maître d'oeuvre de ce portrait, alors soignez le...

*Exemple : Tardjet'in est un tueur à gages. Ses caractéristiques sont : Habileté +2, Baraka +2, Volonté -1 et Erudition -3 (la somme fait bien 0). C'est un macho-maniaco-paranoïaque, pas facile à vivre.*



## LA SIMULATION

La simulation, c'est ce qui permet d'obtenir le résultat d'une action tentée par un personnage ou une créature. En effet on ne peut pas, bien souvent, prévoir si telle action réussit ou échoue. C'est là que les dés, ces choses cubiques marquées de petits points là, jouent leur rôle décisif.

### Test de qualité

Lorsqu'un personnage décide de tenter une quelconque action, le GV détermine la qualité prédominante, et la difficulté qu'elle représente, à l'aide de la table des difficultés ci-dessous. Ensuite le joueur lance le dé, l'additionne à la valeur de sa qualité, et le GV compare ce résultat avec le seuil déterminé sur la table des difficultés (ouf). Si ce résultat est supérieur ou égal au seuil, c'est une réussite, sinon, un échec. Simplissimo.

### TABLE DES DIFFICULTES

0	très facile
1	<b>facile</b>
2	assez facile
3	<b>plutôt facile</b>
4	plutôt difficile
5	<b>assez difficile</b>
6	difficile
7	<b>très difficile</b>

**Exemple :** Fruntz a réussi à se faire passer pour un cuisinier afin d'espionner Lord Hinateuh dans sa villa alsacienne. Manque de bol, on lui demande de préparer un poulet Cadix sauce Pétri. Le GV estime qu'il faut la baraka pour réussir cette recette sans l'avoir jamais préparé. C'est même une action très difficile (seuil = 7). Fruntz lance le dé, résultat : 4. Or, il n'a que +2 en baraka/  $4 + 2 = 6$ , qui est inférieur à 7. C'est un échec : il ne s'agit plus d'un poulet Cadix sauce Pétri, mais d'une masse molle et bouillie arrosée de moutarde forte. Beuhhh...



### Et les métiers, là dedans ?

Judicieuse remarque, à laquelle je répondrai en disant que si le GV estime que le métier du personnage peut lui conférer une certaine aisance dans la réussite de telle ou telle Lâche, il est invité à abaisser la difficulté de cette action, voire à considérer que l'action réussit automatiquement.

## LA SANTE

Tout personnage ou créature de Sombre cauchemar II possède une grille de santé composée de une ou plusieurs cases. Les humains en ont 6 et les créatures en ont... un nombre indiqué dans leur description (voir chapitre « Les créature »). En gros, ces cases représentent le nombre de coups qu'il (ou elle) peut subir avant de mourir. Chaque coup a pour conséquence de faire cocher une case sur cette grille de santé.

Tout va pour le mieux jusqu'au moment où vous devez cocher l'avant-dernière ou la dernière case. Si cela vous arrive (en douteriez vous ?), retranchez sur le champ 1 point ou 3 points à votre habileté (selon que c'est l'avant-dernière ou la dernière case qui vient d'être cochée). Pire ! Si vous devez cocher les deux cases en même temps, vous devez retrancher 4 points.

Ah, un petit détail : Dans le cas où vous devriez cocher une case et que toutes celles qui se trouvent sur votre grille de santé sont déjà cochées, vous mourrez. La vie est ainsi faite.

### Cocher une case

La principale occasion de cocher une ou plusieurs cases se présente pendant un combat (voir ce chapitre). Dans les autres cas, le GV reste le juge impartial qui détermine le nombre de cases à cocher.



### La guérison

Lorsqu'un personnage dort une nuit complète, c'est-à-dire au moins 7 heures sans interruption, il peut gommer, à son réveil, la dernière case cochée, et peut, le cas échéant, récupérer 1 ou 3 points d'habileté.

Si un personnage se voit appliquer les premiers soins, il est en droit de gommer une case, mais une seulement. N'importe qui peut appliquer les premiers soins : Inutile d'être un étudiant en médecine.

Un médecin est en mesure de faire guérir un personnage blessé à raison de 1 à 4 cases par demi-journée. Ce chiffre dépend de l'arme qui a causée la blessure, de l'équipement du médecin, etc. Le GV est seul juge...

## LE COMBAT

### Au corps à corps

On parle de corps à corps lorsque les personnes qui combattent sont à moins de 2 mètres les unes des autres. Pour deux combattants, la procédure est la suivante : ils effectuent un test d'habileté avec une difficulté correspondant à l'arme utilisée (voir ci-dessous). S'ils échouent ou réussissent en même temps, aucun coup ne porte et on recommence. Si l'un réussit et l'autre échoue, l'un blesse l'autre qui coche autant de cases(s) que l'indique l'arme de l'attaquant

(voir ci-dessous). S'il s'agit de l'avant-dernière ou de la dernière case, le blessé baisse tout de suite son habileté. Et puis on recommence... jusqu'à ce qu'un des combattants meure dans un «Arghh» final.

S'il y a plusieurs combattants, le GV s'arrange pour les fractionner en groupes qui comportent un seul combattant, au moins d'un côté. Mais ce combattant isolé ne pourra blesser quelqu'un qu'une fois au maximum par tour de combat. Donc s'il réussit son test et que ses opposants le ratent, il ne peut en blesser qu'un seul, au choix.



### Et les esprits ?

Pour tout combat autre que physique, c'est-à-dire contre un esprit, un fantôme, ou quelque autre créature du même type, ce n'est plus l'habileté qu'il faut tester, mais la volonté. Les dégâts concernent aussi la grille de santé, mais là, une arme matérielle n'a aucun effet. Un personnage fait 1 case de dégât «mental», alors que les créatures peuvent en faire plus, voir chapitre suivant.

### Les armes

« Seuil » signifie le seuil de difficulté à atteindre pour réussir le coup, et «Cases» le nombre de cases à cocher chez le blessé. Toute autre arme ne figurant pas sur cette table doit être assimilée à l'une d'entre elles, à moins que vous ne préfériez en déterminer vous même les caractéristiques...

#### TABLEAU DES ARMES DE CORPS A CORPS

ARMES	SEUIL / CASES
mains nues	3 / 1
bâton, couteau, hachette	4 / 2
épieu, masse lourde	5 / 3
hache lourde	6 / 4

**Exemple :** Bertrand et Jérôme se battent vaillamment contre un horrible enzyme glouton. Bertrand et Jérôme ont une habileté de +1 et l'enzyme de 0 et a 7 cases de santé. Bertrand et Jérôme se battent à poings nus (1 case) tandis que l'enzyme fait 2 cases de dégâts. Le combat commence. Bertrand fait  $3 + 1 = 4$ , ce qui est supérieur à 3, l'enzyme fait 2 (ce qui est inférieur à 3). Bertrand blesse l'enzyme qui n'a plus que 6 cases. Jérôme fait  $1 + 1 = 2$ , inférieur à 3, il rate. L'enzyme fait 5, réussit et blesse Jérôme qui n'a plus que 4 cases. Et le tour recommence...



### A distance

Tout combat qui n'est pas «au corps à corps» est un combat «à distance». Avouez que c'est fort. Le tireur fait un test d'habileté d'une difficulté variant selon l'arme utilisée (comme pour le combat au corps à corps). La cible, elle, n'a pas de moyen d'esquiver. Na ! Si le tireur réussit, elle a juste le droit de cocher une ou plusieurs cases (selon l'arme). Simplissimo, non ? Ah, évidemment, si le GV estime qu'il y a des circonstances qui peuvent changer la difficulté (portée, cible protégée), qu'il les applique !

#### TABLEAU DES ARMES A DISTANCE

ARMES	SEUIL / CASES
fronde, lance-pierre	4 / 1
arc	5 / 2
revolver, pistolet	4 / 4
fusil	5 / 5

### LES CREATURES

Voici donc comme prévu plein de petites créatures décrites et quelquefois dessinées- pour agrémenter vos périple cauchemardesques. On vous indique aussi leurs qualités (en abrégé), le nombre de cases sur leur grille de santé (notées: santé), la difficulté pour porter un coup (notée: dif) et les dégâts occasionnés pour une blessure, en cases (notés: dg). Les créatures qui attaquent mentalement sont signalées par un astérisque. Amusez-vous bien, et si vous inventez des créatures burlesques et amusantes, écrivez moi Il y aura peut-être quelque chose à gagner, mais... chut!!! Note: D'autres créatures sont disponibles dans Sombre cauchemar, première version.

### Le chien-dents

Un chien-dents est une mutation de chien dont les dents ont décuplé de longueur. Il est également devenu très très agressif. Sa couleur généralement noire et ses yeux jaune fluorescent impressionnent réellement. (hab + 1, santé 5, dif 5, dg 3)



### Le floc

C'est l'union entre un canard, un coq, et un singe. Il peut voler, et ne s'en privera pas pour fuir s'il est blessé. Son bec extrêmement dur constitue son arme de prédilection : Il effectue des rase-mottes et cogne les têtes. (hab +1, santé 4, dif 5, dg 2)

### L'enzyme glouton

Il se présente sous la forme d'un gros ballon d'un mètre de diamètre muni d'une bouche qui s'ouvre et se ferme à mesure qu'il avance. Son déplacement s'effectue grâce à de minuscules pattes disposées sur la partie la plus basse de l'enzyme. La chair fraîche est sans nul doute son plat préféré, et son odorat relativement développé lui permet de la détecter à 80 mètres environ. (hab 0, santé 7, dif 5, dg 2)

### Le fantôme \*

De quelque façon qu'il apparaisse, le fantôme est toujours blanchâtre et translucide. Les armes classiques n'ont aucun effet sur lui (on utilise la volonté en combat). Si cette créature est conventionnelle, elle n'en est pas moins dangereuse. (vol +2, santé 4, dif 4, dg 2)

### Le feu follet \*

C'est l'esprit d'un mort enterré représenté par une flamme, qui a accumulé une terrible haine des vivants et qui n'a de cesse de se venger. Il ne quittera pas son cimetière mais y terrorisera tous les passants, (vol santé 5, dif 6, dg 1)



### Le gardien

Il s'agit cette fois-ci d'un humanoïde ressemblant fortement à un humain à quelques détails près: Ses jambes sont extrêmement larges et grosses, et sa tête extrêmement petite. Sa fonction est de garder un lieu ou une personne. Il ne se sépare jamais de sa lance. (hab +3, santé 7, dif 5, dg 2)

### La goulue

Cette créature a l'apparence d'une immense bouche (1 mètre de long) baveuse munie d'un pied poilu qui est directement collé sur la partie inférieure de la lèvre. Inutile de préciser que son baiser est... glacé et acide. Pour attaquer, elle se précipite sur sa cible et essaie de l'engluer. (hab - 1, santé 5, dif 5, dg 1)

### Le paraclimax anthropique

Beuhh ! Quelle horreur ! Jamais une créature n'a atteint un tel degré de vomissement... J'hésite à vous la décrire... Bah ! C'est une... une sorte de monstre constitué d'un amas de matières pseudo-vivantes noirâtre et de grains de couleur fluorescents. La forme générale ressemble un peu à des kilos de pâte à modeler assemblée de façon arbitraire et ayant desséché au soleil. Et ce n'est pas fini : Pour attaquer, elle projette des parties de son corps sur les personnages ! La douleur ressentie est atroce : Tantôt brûlante, tantôt glacée, tantôt piquante, cette matière est extrêmement dangereuses. Heureusement, le rayon d'action de cette arme n'est que de 10 mètres. (hab +3, santé 10, dif 5, dg 2 cases par tour pendant 2 tours)

### Le PROF de lettres

Ne vous leurrez pas: PROF signifie «Petit Rabougrri Obèse et Fier de l'être, heu... de lettres». C'est un être humain (quoi que) qui martyrise tous les enfants de moins de 10 ans qui tombent entre ses pattes. Aucune thérapie à ce jour n'a permis de soigner son sadisme à peine dissimulé. (hab -2, éru +1, vol -1, santé 6, dif selon arme, dg selon arme)



### Le moi (sur une idée de Pierre-Alexandre Sicart)

Un moi est une étrange créature qui prend la forme et les caractéristiques (qualités, cases de santé, arme, etc.) de la créature qu'elle combat. Pire ! Si les assaillants sont plusieurs, elle se dédouble ! Et pour agrémenter le tout, pour engager le combat, les attaquants doivent réussir un test de volonté de difficulté 4 (s'attaquer soi-même, à la limite, ça fait peur...)

### L'oreille

Tout le monde sait ce que c'est, seulement celle-là est intelligente et mesure environ 2 mètres de haut. Pour se mouvoir elle fait des bonds sur son lobe, ce qui, évidemment, n'est pas exclusivement pratique. Mais cette créature n'est pas foncièrement chaotique, et elle n'attaquera que pour se défendre. Elle est néanmoins atteinte d'une manie peu discrète : Elle adore se coller au mur pour écouter les conversations, d'où l'expression : Les murs ont des oreilles. (hab - 1, santé 5, dif 5, dg 1)

### La koak \*

Il s'agit d'un petit animal vivant et se cachant parmi les gros cailloux, qui ne présente à vrai dire pas de danger physique pour les personnages. Il a une mémoire d'éléphant et retient tout ce qui s'est passé aux alentours. Si on l'aborde doucement et si on lui donne de la confiture d'abricots, Il pourra répondre aux questions des aventuriers. Mais sinon, il attaquera mentalement. (vol 0, santé 2, dif 4, dg 1)



### Le rô-tamarin

Cette autre créature aquatique vit au bord des grandes côtes. Elle a la forme d'une petite boule de 10 cm de diamètre. Dès qu'un nageur s'aventure à moins de 3 mètres d'elle, elle émet un bruit d'une rare impolitesse - le rô-tamarin accompagné d'une odeur non moins puante, qui fait cocher automatiquement une case chez le nageur. Mais du fait que ne puisse tourner qu'une fois toutes les 30 secondes, le danger n'est que faible. (santé 2)

### La sorcière



Tout le monde sait ce qu'est une sorcière. Celle de Sombre cauchemar II ne diffère guère des autres : Elle aime les petits enfants dodus, se balade sur son balai, et prépare des potions magiques. Regardez ses yeux : Bouh, ça fait froid dans le dos ! (hab +1, santé 5, dg 5, dg 1)

### Le ver pétant

C'est une créature dérivée du ver de terre: il est deux fois plus long, mais dix fois plus gros. Une de ses particularités est que dès qu'on le touche. Il émet un râle immonde et un prout qui ne l'est pas moins, et qui a pour effet de rendre inconsciente toute personne dans un rayon de 5 mètres. Cette personne se réveille au bout de 1 dé X 10 minutes. (santé 1)

### Le tapic

Vu son apparence, on pourrait croire qu'il s'agit d'un savant fou qui a raté une de ses expériences et qui s'est transformé en créature répugnante. Il est très long (10 mètres avec la queue) et attaque avec ses 3 crocs. (hab 0, santé 12, dif 5, dg 3)



### Le spiritus braining\*

Cette créature représente la connaissance universelle. Si la rencontrer a toujours constitué un fait majeur dans la carrière d'un personnage. Elle apparaît sous la forme d'un cerveau humain géant auréolé d'une aura légèrement bleutée. N'importe quelle question ne concernant pas le futur trouvera sa réponse en échange d'un simple jeu de mots, aussi nul soit-il. Dès qu'elle aura répondu à une question, elle disparaîtra. Si on l'attaque, elle prendra congé de ses assaillants et ne reviendra plus jamais.

## SCENARIOS FLASH

Attention: Section interdite aux joueurs !!!

**A la recherche des paraclimax anthropiques :** Les personnages sont recrutés dans un centre de recherche par l'intermédiaire d'une petite annonce. Ils y rencontrent Minax, un savant plutôt exotique. Leur tâche consiste à attraper vivants des paraclimax anthropiques (voir chapitre créatures) qui se nichent dans de proches collines, afin que les savants puissent les étudier. Aux joueurs de faire preuve d'astuces pour y parvenir. Minax est prêt à payer 10 000 frs pour chaque paraclimax rapporté.

**Le labyrinthe du docteur Dam'o'clès :** Là aussi, une petite annonce est à la base de l'aventure : Un savant recherche des sujets humains comme cobayes (forte rémunération). En fait, dès qu'ils se seront présentés chez lui (une demeure isolée), il les enfermera dans un labyrinthe grandeur nature de son cru truffé de pièges et de créatures (à puiser au chapitre: les créatures). Vous n'aurez pas de mal à trouver des pièges : Jetez un coup d'oeil dans le manuel 101 pièges diaboliques édité chez jeux actuels, ou fouillez bien votre imagination.

**L'escorte :** Un parapsychologue réputé pour ses théories farfelues sur les esprits invite les personnages à l'escorter pendant son expédition en Tanzanie du sud-est. Là, il cherchera plusieurs cimetières afin de faire apparaître des esprits et des feux follets (décrire ses méthodes complexes et pseudo-scientifiques...). Il y réussira, mais les esprits n'aiment pas toujours être dérangés... N'hésitez pas à interpréter le parapsychologue comme bon vous semble : il doit marquer les joueurs.

**Le palais du roi Minos :** A la suite d'un quelconque voyage dans le désert, les personnages se retrouvent nez à nez avec les gardes du roi Minos et sont emprisonnés pour avoir pénétré dans son domaine. La sentence prononcée est la mort. Cependant, on leur laisse formuler une dernière phrase avant de mourir: Si celle-ci est vraie, ils seront pendus, sinon, ils seront fusillés. L'astuce consiste à dire: «je serai fusillé». Si les personnages trouvent cette phrase, le roi décide de leur laisser une seconde chance : Ils sont amenés devant 2 portes gardées chacune par un garde. Le roi leur explique : «Une porte mène vers la liberté et l'autre vers la mort. L'un des gardes dit toujours la vérité, alors que l'autre ment continuellement. Vous avez le droit de poser une seule question à l'un des gardes, qui répondra par oui ou non. Trouvez la bonne porte et vous êtes libres». Laissez mijoter vos joueurs pendant quelques minutes, et s'ils sont complètement perdus, aiguillez-les : Il faut considérer 4 cas : Le garde 1 dit la vérité et la bonne porte est derrière lui, il ment et la bonne porte est derrière lui, il dit la vérité et la mauvaise porte est derrière lui. Et enfin il ment et la mauvaise porte est derrière lui. A chaque cas correspond une réponse. Tiens, au fait, l'auriez vous trouvée ? La bonne question est «Que me répondra le garde qui est à côté de vous si je lui demande si la bonne porte est derrière lui ?». Si on réfléchit un peu, on trouve automatiquement la bonne porte. En temps que GV, choisissez où est le garde qui ment et la mauvaise porte, et répondez à la question que vous poserez vos joueurs.