



CHÉRIE, J'AI RÉTRÉCI LES PJS

UNE AVENTURE DE MAD_EMINENZ, POUR JOUEURS DE NIVEAU 5-7, TRADUITE PAR VIK

Cette aventure peut être jouée à l'intérieur d'un donjon comme elle peut être jouée de manière indépendante.

Objectif : sortir de la pièce. Les PJs feront différentes rencontres étranges, sous une nouvelle perspective.

RESUME. A la sortie d'un escalier hélicoïdal (mais cela peut aussi bien être derrière une porte), les PJs arrivent dans une pièce très animée. Les poêles sifflent, les soupes mijotent, tout est coupé et haché et cela donne la perspective d'un bon repas. Difficile de résister. Mais plus on monte l'escalier, plus les marches et la cuisine se mettent à grossir.

Les PJs sont ainsi réduits à 1/100 de leur taille. Si un PJ mesure 1m80, il mesure maintenant 1,8cm. La cuisine qui mesurait 8*8 mètres fait donc l'équivalent d'une zone de 800*800m.

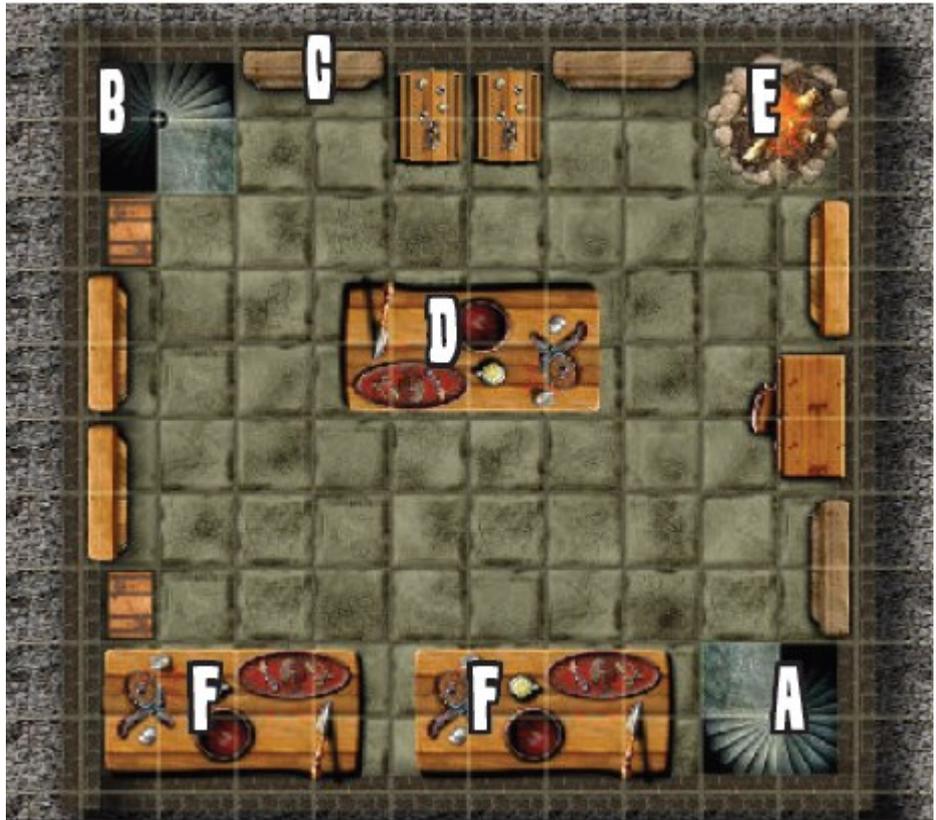
Au milieu de la pièce, le foyer trône aussi haut qu'une cathédrale tendue vers le ciel. La cheminée dans le coin est immense, contenant tout le feu de l'enfer. Les géants de 200m de haut (le cuisinier et l'adjoint de cuisine), vont et viennent et chacun de leur pas est si violent que la terre tremble.

L'objectif de ce donjon est d'atteindre l'autre pièce. Dès que les PJs passeront par l'escalier (B), ils retrouveront leur taille normale. Mais l'atteindre ne sera pas si facile. Divers dangers guettent dans la cuisine.

Mouvement et temps à l'intérieur de la cuisine. Pour parcourir une case, cela nécessite 2 minutes environ. Pour arriver de l'autre côté de la cuisine, 20-25 minutes sont donc nécessaires. Tous les meubles à l'intérieur font 50-100m de haut et peuvent être escaladés. Il est possible de se déplacer sous les armoires et les tables.

Evènements : Chaque évènement dans la cuisine dépend de la situation. Aucun évènement ne peut arriver deux fois, ou potentiellement avec un test de D20/2.

1. L'ASSISTANT DE CUISINE. Tous les PJs doivent réussir un test facile de « se cacher ». Si le test échoue, l'assistant essaie d'attraper l'un des PJs qui a échoué. Il est possible de s'échapper avec un autre test Très difficile ou en utilisant le talent Esquive. En cas d'échec, l'assistant ligote le PJ avec du fil et le place devant le trou de souris en (C). Si le PJ ne s'est pas libéré après 30 minutes (test de Force pour casser le fil), une souris sort du



**A=ENTREE B=SORTIE C=TROU DE SOURIS
D=FOUR E=REPAS F=TABLE**

trou et emmène le PJ chez elle. Là, le PJ se fait manger par toute la progéniture, ce qui signifie la mort pour lui.

2. LE COUTEAU DE CUISINE. Un gros couteau de cuisine tombe et touche un des PJs, 1D20 :8, ATT 50, défendable.

3. ALERTE, FOURMIS ! Un **groupe (essaim) de 2D20 fourmis** attaque les PJs.

4. LA POUBELLE OMNISCIENTE. Dans un coin se trouve un tas d'ordures immense qui parle d'un coup aux PJs. Si les PJs ont la patience d'écouter la sagesse du tas d'ordures pendant 2D20 minutes, ils reçoivent +1 en Au et In pour D20 heures.

5 ARAIGNEE DU MATIN ! Une **araignée monstrueuse** attaque les PJs.

6. CHUTE DE SOUPE CHAUDE. L'adjoint de cuisine maladroit renverse la soupe chaude. Test d'Acrobatie ou de Se cacher. Si le test échoue, le PJ reçoit 2D20 dégâts/round aussi longtemps qu'il reste dans la soupe chaude (MOB+Ag).

7. PAR HELIA, LE REPAS BRÛLE ! Le cuisinier court affolé vers la cheminée (E) pour sortir la viande du feu. Les PJs ont 1D20 :6 chances de se faire piétiner. Un test

moyen d'Acrobatie permet d'éviter les 3D20 de dommages.

8. TRESOR. Les PJs trouvent sous une table une pièce d'or mesurant 2m d'une valeur de 10000 PO. Elle peut être tirée jusque la sortie (B) si les PJs atteignent un seuil de 38 sur un test de Force. Cependant, avec ce fardeau, il leur faut 4 fois plus de temps pour traverser la pièce, donc 8 à 10 minutes par case. Si les PJs atteignent l'escalier et reprennent leur taille normale, il y a une chance sur 20 (1D20 :1) que la pièce conserve sa valeur, sinon, ils tiennent juste 1PO dans la main.

9. LA SOURIS DE CUISINE. Une souris monstrueuse attaque les PJs (caracs du **Rat Géant Héroïque**).

10. NETTOYAGE ! Le garçon de cuisine vide un seau d'eau pour nettoyer la cuisine. Les PJs doivent réussir un test de Nage au risque de se noyer. De plus, ils sont emportés par les flots et se retrouvent D20/2 cases plus loin, au hasard.