



Tournoi « *Super Dungeon Melee* » – par Dungeon In a Box

25 & 26 avril 2026
Événement officiel – PVP 5e

1. Présentation générale

Super Dungeon Melee pour les **Joutes du Téméraire 2026** est un tournoi officiel joueur contre joueur (PvP) basé sur le scénario éponyme de *Dungeon in a Box*©.

L'événement est conçu pour offrir :

- des combats rapides et spectaculaires,
- une égalité parfaite entre les participants,
- une forte dimension théâtrale et compétitive

Ce tournoi PvP est sur base de 5^{ème} édition de **Donjons & Dragons**, où la stratégie, l'audace et l'esprit de compétition priment autant que les jets de dés. Ici, pas de campagne longue ni de MJ narratif : chaque match est une **arène tactique**, chaque décision peut faire basculer l'issue du combat.

Les joueurs s'affrontent en combats équilibrés sur **battle maps**, en utilisant leurs capacités, leur placement, leur lecture du jeu... et parfois leurs **joutes verbales** pour déstabiliser l'adversaire.

Les règles sont pensées pour être **rapides, lisibles et compétitives**, tout en conservant l'ADN de la 5E : jets de dés, ressources, risques et retournements de situation.

Que vous veniez pour la victoire, le panache ou le chaos contrôlé, une seule certitude : **chaque affrontement comptera.**

2. Format du tournoi

- **Nombre total de joueurs** : 16
- **Personnages** : pré-tirés, niveau 6, fournis par l'organisation
- **MJ / Arbitres** : 1 par table
- **Prix à l'inscription** : 3€

Structure :

➤ Phase de poules

Arbitrée par : les MJs de l'Association Légendes

- 4 poules de 4 joueurs
- 1 mêlée par poule (chacun pour soi)
- Le **vainqueur de chaque poule** est qualifié pour la finale

➤ Phase finale :

Arbitrée par : La bibliothèque d'Alvyn

(<https://www.youtube.com/@LabibliothequedAlvyn>)

- 1 table – 4 joueurs
- Tirage aléatoire de la carte de l'arène
- Arbitrage : **La bibliothèque d'Alvyn**
- Le vainqueur est proclamé : **Champion des Joutes du Téméraire 2026**

La phase finale se jouera sur la scène des Joutes du Téméraire et fera l'objet d'une captation vidéo qui sera diffusée sur les réseaux sociaux des Joutes du Téméraire, ainsi que des invités le cas échéant.

3. Règles fondamentales

3.1 Objectif

Être le **dernier personnage encore en vie** dans l'arène.

3.2 Vies et élimination

- Chaque personnage dispose de **3 vies**
- À 0 PV : mort immédiate (aucun jet de sauvegarde)
- Réapparition au début du prochain tour si des vies restent
- Perte de la 3e vie : élimination définitive

3.3 Placement au démarrage

- Chaque joueur lance un D20 non modifié, en cas d'égalité les joueurs concernés relancent leur D20 jusqu'à obtention d'un résultat différent.
- Le placement s'effectue dans l'ordre du plus haut résultat au plus bas
- Le joueur place son personnage dans un des quatre coins de la carte

4. Jets de défense – Règle détaillée officielle

Les **jets de défense** remplacent partiellement la passivité de la Classe d'Armure et constituent **la mécanique centrale du tournoi**.

Ils introduisent un choix tactique permanent et une gestion de ressources.

4.1 Principe général

Lorsqu'un personnage est la cible d'une attaque :

1. L'attaquant effectue **normalement son jet d'attaque**
2. **Que l'attaque touche ou rate**, la cible effectue ensuite **un jet de défense**
3. Le résultat du jet de défense est comparé **au jet d'attaque**, pas à la CA

Exception immédiate :

- 1 naturel à l'attaque → échec automatique (pas de jet de défense)
- 20 naturel à l'attaque → touche automatique (pas de jet de défense)

4.2 Le jet de défense : comment le faire exactement

Étape 1 – Choix de la caractéristique

Le joueur ciblé choisit **UNE caractéristique** parmi les six :

- Force ; Dextérité ; Constitution ; Intelligence ; Sagesse ; Charisme

Important :

- Ce choix est fait **avant de lancer le dé**
- Une caractéristique ne peut être utilisée **qu'une seule fois par vie**

Étape 2 – Avantage ou non

- Si le jet d'attaque de l'attaquant est **inférieur à la CA** de la cible :
 - Le jet de défense est effectué **avec avantage**
- Sinon :
 - Jet de défense **normal**

Étape 3 – Résolution

- Jet : **1d20 + modificateur de la caractéristique choisie**
- Comparaison :
 - Si le **résultat du jet de défense est STRICTEMENT supérieur** au jet d'attaque → **attaque esquivée**
 - Sinon → **attaque réussie**, dégâts normaux

4.3 Gestion des caractéristiques (ressource stratégique)

Chaque vie permet d'utiliser :

- Les **6 caractéristiques une seule fois chacune**

Quand Les 6 caractéristiques ont été utilisées **durant la même vie** ; **Tous les jets de défense suivants utilisent automatiquement :**

- **La caractéristique avec le plus faible modificateur**

Ce malus persiste :

- Jusqu'à la mort du personnage
- Et se réinitialise à la réapparition

4.4 Cas des coups critiques

Attaque	Défense
• 20 naturel à l'attaque ◦ Touche automatiquement ◦ Aucun jet de défense autorisé ◦ Dégâts critiques normaux • 1 naturel à l'attaque ◦ Échec automatique ◦ Aucun jet de défense autorisé	• 20 naturel au jet de défense ◦ Esquive automatique ◦ Même si le total est inférieur au jet d'attaque • 1 naturel au jet de défense ◦ Échec automatique ◦ Même si le total dépasse le jet d'attaque

Voir Annexe 1 - Exemples concrets en situation de jeu –

5. Joutes Verbales — Règle détaillée officielle

Les **Joutes Verbales** représentent les provocations, humiliations et attaques psychologiques échangées dans l'arène. C'est une **ressource tactique limitée**, aussi importante que les PV ou les jets de défense.

5.1 Principe fondamental

Lorsqu'un personnage :

- effectue une attaque **OU**
- est la cible d'une attaque

son joueur peut tenter **UNE action gratuite de Joute Verbale immédiate.**

Cette action :

- ne consomme **aucune action, bonus ou réaction**

- est facultative
- doit être **annoncée avant les jets concernés**

5.2 Les insécurités

Chaque personnage possède **3 insécurités secrètes**, prédéfinies sur sa fiche :

1. **Physique (corps)**
→ apparence, blessure, faiblesse corporelle
2. **Relationnelle (relation)**
→ famille, mentor, réputation, passé, foi
3. **Compétence (talent)**
→ doute sur sa valeur martiale, magique ou intellectuelle

Les insécurités :

- sont **connues uniquement du MJ et du Joueur**
- ne peuvent être découvertes que par Joute Verbale réussi

5.3 Procédure exacte d'une Joute Verbale

Étape 1 – Déclaration

Le joueur annonce :

- qu'il tente une **Joute Verbale**
- **le type d'insécurité ciblé** (corps / relation / compétence)

Il ne peut **pas changer de type après coup**.

Étape 2 – Mise en scène verbale (obligatoire)

Le joueur doit formuler à **voix haute** une insulte, provocation ou pique :

- cohérente avec le type d'insécurité
- dirigée explicitement vers l'adversaire

Le rôle-play est obligatoire, même bref.

Étape 3 – Vérification par le MJ

Le MJ vérifie :

- si le type d'insécurité correspond à l'une des insécurités secrètes de la cible

Deux cas possibles :

Réussite

Le joueur choisit **UN effet immédiat** :

- Avantage sur son jet d'attaque **OU**
- Désavantage sur le jet d'attaque adverse

L'insécurité est alors :

- révélée à la table
- **consommée définitivement**

Échec

- Aucun effet
- La tentative est **perdue**
- Ce type d'insécurité ne pourra plus être tenté **contre cet adversaire**

5.4 Limites strictes des Joutes Verbales

Par adversaire

- Maximum **3 tentatives** :
 - 1 corps
 - 1 relation
 - 1 compétence

Par insécurité

- Chaque insécurité ne peut fonctionner **qu'une seule fois dans toute la partie**
- Même un autre joueur ne pourra plus l'exploiter ensuite

6. Coffres & Apparitions — Règle détaillée officielle

Les coffres introduisent **hasard, déplacement et prise de risque** dans l'arène.

6.1 Types de coffres

Il existe **deux types de coffres standards** :

Type de coffre	Effet
Coffre normal	Objet magique standard
Coffre maudit	Effet négatif ou risqué

6.2 Apparition des coffres – Procédure générale

À la **fin du tour de chaque personnage** :

1. Le MJ lance **1d6**
2. Sur un résultat de **5–6** → un coffre apparaît
3. Si aucun point (localisation de coffre sur la carte) valide n'est disponible → rien ne se passe

6.3 Type de coffre généré

Lorsque l'apparition est validée, lancez **1d20** :

Le tableau et le résultat doit être inconnu des joueurs pour garder l'effet de surprise et laisser libre les stratégies éventuelles

Tableau A – Type de coffre

d20	Résultat
1–12	Coffre normal
13–17	Coffre maudit
18–20	Coffre maudit instable

6.4 Apparition sur la battle map

Chaque carte possède des **points d'apparition numérotés** (prés placés par l'organisation).

Tableau B – Point d'apparition (*voir Annexe 3 : Point d'apparition des coffres par carte*)

Lancez **1d10** et référez-vous aux emplacements de la carte concernée

d10	Emplacement
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-10	5

Si la zone est occupée par un coffre : **l'apparition du coffre est annulée**

6.5 Ouverture d'un coffre

- Ouvrir un coffre est une **action libre**
- Se déclenche dès qu'un personnage entre sur la case

Coffre normal

- Le joueur pioche 1 carte d'objet magique sur le dessus du paquet
- Conservation immédiate

Coffre maudit – Tableau C

Lancez **1d10** à l'ouverture :

d10	Effet
1-2	Explosion : 2d6 dégâts
3-4	Affaiblissement : désavantage au prochain jet
5-6	Drain : perte d'1 objet actif
7-8	Marque maudite : prochain jet de défense forcé sur la plus faible caractéristique
9-10	Faux coffre : aucun objet

Coffre maudit instable

- Applique l'effet
- **PUIS** pioche un objet magique

6.6 Coffre Légendaire

Chaque carte de combat contient également un emplacement d'objet légendaire, un objet particulièrement puissant qui, s'il est acquis, peut changer le cours de la bataille !

- Les coffres Légendaires sont marqués indépendamment des autres coffres sur chaque carte.
- Le coffre est déjà en place sur la carte au début du combat
- Le contenu du coffre est déterminé au hasard lorsque celui-ci est ouvert, en tirant une carte parmi les cartes d'objets légendaires.

Cependant le coffre contenant l'objet légendaire est protégé par une puissante magie maudite et s'emparer de l'objet comporte un risque considérable.

Lorsque qu'un joueur tente d'ouvrir un coffre Légendaire, il doit effectuer un test sur la table suivante :

Coffre Légendaire – Tableau D

d20	Résultat
1–10	Le personnage est immédiatement tué et perd une vie
11 – 20	Le coffre est ouvert, le joueur pioche une carte Légendaire

6.7 Exemple complet de coffre

Situation

- Fin du tour du Clerc
- MJ lance 1d6 → **6** (apparition)
- d20 → **15** (coffre maudit)
- d8 → **1** (zone centrale)

Un coffre maudit apparaît au centre

Le Roublard l'ouvre :

- d10 → **3**
- Il subit un désavantage à son prochain jet

7. Battle Maps, Cartes et figurines officielles de Dungeon in a Box

Cartes :

- Canyon glacé (*Frozen Box Canyon*)
- Caldera en fusion (*Burning Caldera*)
- Pyramide de la mort (*Pyramid of Doom*)
- Rivière impétueuse (*Rushing River*)

Chaque carte comprend :

- 1 monstre majeur apparaissant après le 1er round au centre de la carte
(*Voir annexe 4 : monstre majeur de chaque carte*)
- Des dangers spécifiques
(*Voir Annexe 5 : Dangers spécifiques des cartes*)

Figurines en 2d Acrylique :

- Personnages joueurs
- Monstre majeur de chaque carte
- Coffres

34 Cartes d'objets magique (en anglais)

8. Personnages pré-tirés (liste officielle)

Groupe A	Groupe B
1. Barbare – Berserker offensif 2. Paladin – Duel sacré 3. Roublard – Assassin mobile 4. Enorceleur – Chaos élémentaire	5. Guerrier – Maître d'armes 6. Rôdeur – Traqueur tactique 7. Druide – Métamorphose forme animale 8. Moine – Contrôle et mobilité
Groupe C	Groupe D
9. Barde – Provocateur tactique 10. Occultiste – Pacte destructeur 11. Clerc – Croisé divin 12. Enorceleur – Manipulation mentale	13. Barbare – Tank brutal 14. Roublard – Trickster 15. Magicien – Contrôle de zone 16. Paladin – Vengeur implacable

(Chaque personnage dispose de 3 vies, 2 objets magiques de départ et 3 insécurités prédéfinies.)

9. Rôle du MJ / Arbitrage

- Application stricte des règles
- Mélange les cartes d'objets magique
- Gestion du rythme (objectif : **1h30 maximum par table**)
- Décision finale en cas de litige

10. Texte d'introduction à lire aux joueurs

« Aventuriers et aventurières...

Timide le Téméraire, vous souhaite la bienvenue.

Devant vous s'ouvre une arène où l'or et la gloire se gagnent par le sang, la magie et les mots.

Ici, aucune alliance ne dure. Trois vies vous sont accordées.

À la fin... un seul restera debout.

Que les Joutes du Téméraire commencent. »

Annexe 1

Exemples concrets en situation de jeu

Exemple 1 – Attaque ratée mais défense nécessaire

Situation

- Guerrier attaque Roublard
 - Jet d'attaque : **12**
 - CA du Roublard : **15**
- ➔ L'attaque rate la CA
➔ Le Roublard **doit quand même faire un jet de défense**, avec avantage

Choix

- Il choisit **Dextérité**
- Jet de défense : 2d20 → 9 et 17
- Modificateur Dex : +4
- Résultat : **21**

21 > 12 → **attaque esquivée**, aucun dégât

La Dextérité est maintenant **consommée pour cette vie**

Exemple 2 – Attaque qui touche mais défense réussie

Situation

- Barbare attaque Magicien
 - Jet d'attaque : **18**
 - CA du Magicien : **12**
- ➔ L'attaque touche la CA
➔ Jet de défense **sans avantage**

Choix

- Le Magicien choisit **Intelligence**
- Jet : 1d20 = 16 + 3 = 19

19 > 18 → **attaque esquivée**

Aucun dégât malgré une attaque réussie à la CA

Exemple 3 – Défense échouée

Situation

- Paladin attaque Barde
- Jet d'attaque : **17**

Choix

- Le Barde utilise **Charisme**
- Jet : $1d20 = 14 + 2 = 16$

$16 \leq 17 \rightarrow$ **attaque réussie**

Le Barde subit les dégâts normaux

Exemple 4 – Épuisement des caractéristiques

Situation

- Le Moine a déjà utilisé ses 6 caractéristiques : Force +0 ; Dextérité +4 ; Constitution +2 ; Intelligence -1 ; Sagesse +1 ; Charisme +1

Toutes les caractéristiques sont consommées pour cette vie

Conséquence

- Tous les jets de défense suivants utilisent automatiquement :
 - Sa **plus faible caractéristique** (ex : Intelligence -1)
- Le Moine devient extrêmement vulnérable jusqu'à sa mort

Exemple 5 – Critique imparable

Situation

- Roublard attaque Ensorceleur
 - Jet d'attaque : **20 naturel**
- ➔ Coup critique et Dégâts critiques appliqués
➔ Aucun jet de défense autorisé

Exemple 6 – 20 naturel en défense

Situation

- Guerrier attaque Clerc
 - Jet d'attaque : **25**
 - Jet de défense du Clerc : **20 naturel**
- ➔ Esquive automatique
➔ Aucun dégât, même contre une attaque très élevée

Annexe 2

Exemples concrets de Joutes Verbales

Exemple 1 – Joute Verbale offensive réussi

Situation

- Le Barde attaque le Paladin

Déclaration

« Tu combats pour un dieu qui ne t'a jamais répondu. Tu n'es qu'un pantin en armure. »

- Type ciblé : **Relation**

L'insécurité du Paladin est bien *relationnelle vis-à-vis de sa foi*

Résultat

- Joute Verbale réussi
- Le Barde choisit : **avantage à son attaque**
- L'insécurité relationnelle du Paladin est désormais **neutralisée**

Exemple 2 – Joute Verbale défensive réussi

Situation

- Le Barbare attaque le Magicien
- Le Magicien tente un Joute Verbale défensif

« Tu frappes fort, mais sans réfléchir. Tu n'as jamais gagné un combat sans qu'on t'explique comment. »

- Type ciblé : **Compétence**

Réussite

Effet

- Désavantage sur l'attaque du Barbare

Exemple 3 – Échec de Joute Verbale

Situation

- Le Roublard tente un Joute Verbale *physique* contre le Moine

« Tu trembles, ton corps est faible. »

Le Moine n'a PAS d'insécurité physique

Résultat

- Échec
- Le Roublard **ne pourra plus jamais tenter** une insécurité physique contre ce Moine

Exemple 4 – Insécurité déjà consommée

Situation

- Un autre joueur tente de cibler une insécurité relationnelle déjà exploitée précédemment
- ➔ Refus automatique
- ➔ Aucun effet possible

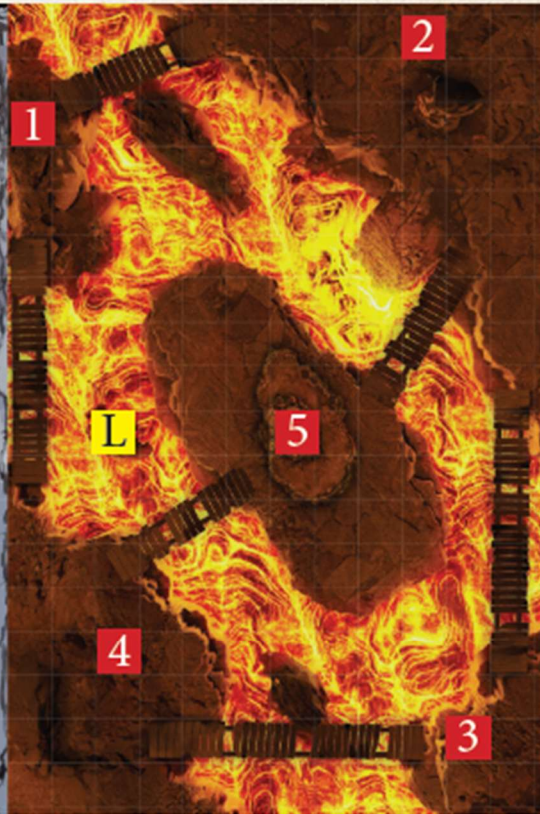
MJ Only : Annexe 3

Points d'apparition des coffres par carte

Frozen Box Canyon



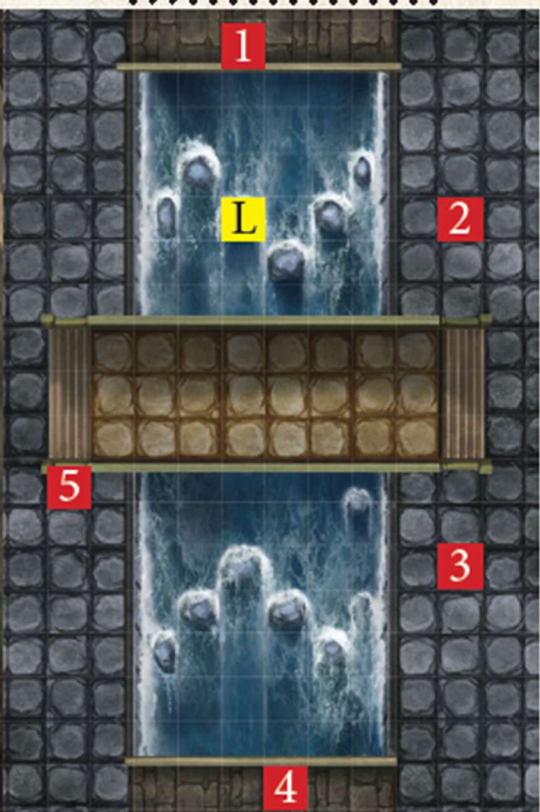
Burning Caldera



Pyramid of Doom



Rushing River Map



Annexe 4

Monstre majeur par carte

Canyon glacé (Frozen Box Canyon)

DRAKE BLEU

Drakon de taille M, chaotic evil

Classe d'armure 17

Points de vie 52

Vitesse 9 m, creusement 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +2

Compétences Perception +4, Discrétion +2

Immunités aux dégâts foudre

Sens vision dans le noir 18, vision aveugle 3 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le drake crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, subissant 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Pyramide de la mort (Pyramid of Doom)

DRAKE ROUGE

Drakon de taille M, chaotic evil

Classe d'armure 17

Points de vie 52

Vitesse 9 m, creusement 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +2

Compétences Perception +4, Discrétion +2

Immunités aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 18, vision aveugle 3 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le drake exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, subissant 24 (7d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Caldera en fusion (Burning Caldera)

ÉLÉMENTAIRE DE FEU

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 15

Points de vie 51

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts feu, poison

Immunités aux états à terre, empoisonné, agrippé, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues igné

Puissance 5 (1800 PX)

Forme de feu. L'élémentaire peut se déplacer au travers d'espaces larges de 2,50 m sans être considéré comme passant dans un espace étroit. Une créature qui touche l'élémentaire ou qui réussit à le frapper avec une attaque au corps à corps en se

trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, l'élémentaire peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. La première fois qu'il pénètre dans l'espace d'une créature lors d'un tour, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu et s'enflamme, jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour éteindre le feu. Une créature enflammée subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours

Illumination. L'élémentaire émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.

Susceptibilité à l'eau. Pour chaque 1,50 mètre parcouru dans de l'eau, ou pour chaque quantité de 4 litres d'eau jetée sur l'élémentaire, celui-ci subit 1 point de dégâts de froid.

ACTIONS

Contact. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 3) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, il prend feu. Jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour éteindre le feu, la cible subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours.

Rivière impétueuse (Rushing River)

DRAKE VERT

Dragon de taille M, chaotic evil

Classe d'armure 17

Points de vie 52

Vitesse 9 m, creusement 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +2

Compétences Perception +4, Discrétion +2

Immunités aux dégâts poison

Sens vision dans le noir 18, vision aveugle 3 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 3 (700 PX)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le drake exhale un nuage de gaz empoisonné dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 21 (6d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Annexe 5

Dangers spécifiques des cartes

Canyon glacé (Frozen Box Canyon)

- **Étang gelé.** L'étang gelé est dangereusement instable. Lorsqu'un personnage s'aventure sur le lac, il doit réussir un jet de Dextérité DD 13, sinon il passe à travers la glace et tombe dans l'eau glaciale en dessous. Le lac a une profondeur de six pieds et offre une demi-couverture à toute personne qui s'y trouve. Une créature qui entre ou commence son tour dans l'eau subit 1d4 points de dégâts de froid. Sortir de l'étang gelé est difficile et nécessite un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) avec un DD de 13.

- **Parois rocheuses.** Les parois rocheuses mesurent 4,5 mètres de haut. Escalader les parois aux endroits où il y a des prises naturelles ne nécessite pas de jet. Grimper ou descendre ailleurs nécessite un jet de Force (Athlétisme) avec un DD de 13. En cas d'échec, le personnage tombe et subit les dégâts de chute habituels.

- **Couverture arborée.** Une créature se trouvant dans les zones boisées enneigées de la carte bénéficie d'une couverture aux trois quarts (+5 à la CA) contre les attaques à distance. Les arbres offrent également des conditions propices aux jets de Dextérité (Discrétion) pour se cacher.

Caldera en fusion (Burning Caldera)

- **Ponts :** ces ponts de corde ont une CA de 12 et 20 points de vie. La destruction d'un pont provoque sa chute dans la lave et sa combustion. Si un personnage joueur se trouve sur un pont au moment de sa destruction, il peut utiliser sa réaction pour tenter un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) avec un DD de 10 afin de sauter vers la zone non dangereuse la plus proche.

- **Lave :** tout personnage qui entre dans la lave est immédiatement vaincu, perd une vie et réapparaît normalement. Sauter par-dessus une zone de lave suit les règles habituelles du saut.

- **Éclaboussures de magma :** des jets imprévisibles de lave jaillissent à l'initiative zéro de chaque tour, éclaboussant la carte de manière aléatoire. Tous les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde de dextérité DC 10 ou subir 1d6 points de dégâts de feu.

- **Île centrale :** l'île centrale mesure 6 m de haut et bloque la ligne de vue des personnages au sol.

Pyramide de la mort (Pyramid of Doom)

- **Marches pyramidales.** La pyramide mesure 18 mètres de haut. L'ascension de la pyramide aux endroits où il y a des marches ne nécessite pas de test d'aptitude. L'ascension de la pyramide à tout autre endroit nécessite un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) avec un DD de 12. En cas d'échec, le personnage perd 3 mètres de mouvement.

- **Terrain surélevé.** Les personnages situés à des niveaux supérieurs bénéficient d'un avantage sur les jets d'attaque effectués contre un joueur situé à un niveau inférieur. Les personnages situés au niveau le plus élevé de la pyramide ont une ligne de vue sur tous les personnages de la carte, et tous les personnages de la carte ont une ligne de vue sur eux.

Rivière impétueuse (Rushing River)

- **Rivière.** La rivière coule rapidement vers l'aval, dans un courant qui se déplace vers le sud. Si un concurrent entre dans l'eau, il doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13, sinon il sera poussé de 1d6 m en aval. Ce mouvement forcé ne compte pas dans la vitesse de déplacement du personnage. En cas d'échec de 5 ou plus, en plus d'être poussé, il est retenu par la force du courant. Il peut répéter le jet de sauvegarde au début de son prochain tour. En cas de réussite, il se remet dans sa position actuelle et peut continuer son mouvement normalement. En cas d'échec, il est toujours retenu et poussé plus loin en aval. Si un personnage est poussé hors de la carte, il est immédiatement tué.

- **Pierres de gué.** Un personnage peut tenter de sauter d'une pierre glissante à une autre. Pour ce faire, il doit réussir un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobatie) avec un DD de 10. En cas d'échec, le personnage tombe dans la rivière.

