

DIET LIFE

Un jeu de plateau *Sombre zéro* sans meneur, qui se joue de 4 à 6 joueurs. Une partie dure en moyenne 30 minutes.

Le jeu consiste à naviguer entre des tuiles d'éléments numérotées représentant le décor de la partie, à savoir des lieux et des objets, que les joueurs piochent, gardent en main, posent sur la table ou remettent dans la pile. Chaque joueur dispose d'un personnage pour agir sur le décor et interagir avec les autres. Lorsqu'un personnage meurt, son joueur est exclus de la partie.

Le jeu est constitué de 66 tuiles d'éléments à imprimer recto-verso, puis à découper et à organiser en 5 piles croissantes (sans les 02, 12, 19) :

- * de 01 à 11 (17 tuiles)
- * de 13 à 18 (12 tuiles)
- * de 20 à 25 (12 tuiles)
- * de 26 à 31 (12 tuiles)
- * de 32 à 41 (10 tuiles)

Paramètres d'impressions proposés : format A4, échelle 100%, orientation "portrait", centrage automatique "oui", rotation automatique "oui", recto-verso "livret gauche".

A vous d'ajouter 1d6 noir, 2d6 rouge, 2d6 bleu, 1d6 blanc si 5 joueurs, 2d6 blanc si 6 joueurs.

Pour les personnages, vous avez le choix entre la planche de personnages fournie, utiliser le *casting minute* (*Sombre HS2*) ou vous incarner vous-mêmes (tuiles vierges).

En préambule, en présentant les tuiles de personnages, il vous faut exposer les quelques points de règles de *Sombre zéro*, le système de jeu d'horreur que l'Amérique nous envie. Vous pouvez le trouver dans les fanzines *Sombre 2* ou 6.

Pour exposer les quelques règles du jeu suivantes, vous pouvez utiliser les tuiles d'éléments numérotées 02, 12, 19 qui ne servent que pour la démonstration.

Dans le texte des tuiles, les mots soulignés et suivis d'un numéro entre parenthèses renvoient à l'élément consultable. Les tuiles ayant un symbole de main sont à conserver en main, celles ayant trois petites cartes sont à replacer dans l'ordre de la pile, les autres sont à poser sur la table.

Certains éléments ont le même numéro. Il faut consulter toutes les tuiles, mais n'en appliquer ou n'en garder qu'une seule ; en priorité celle notée [prioritaire].

Le jeu se déroule en tour par tour. Un tour démarre lorsque tous les joueurs indiquent qu'ils sont prêt. Un arbitre est désigné pour lancer les tours. Chaque tour se décompose en deux phases : déclaration puis résolution.

Les joueurs déclarent simultanément leur action, puis elles sont résolues en considérant qu'elles se déroulent toutes en même temps. Un personnage ne peut faire qu'une action par tour. Trois actions sont possibles :

* Pour consulter un élément du décor il faut poser son doigt sur la pile contenant son numéro. Les éléments d'une même pile sont consultés dans l'ordre d'un *Test de Vitesse*. On ne peut pas consulter un élément qui n'est pas mentionné dans la tuile du lieu où l'on se trouve ;

* Pour aller dans un lieu adjacent (et uniquement adjacent) à celui où l'on est, il faut poser son doigt sur la tuile du lieu de destination. Les tuiles des personnages sont alignées en colonne sous la tuile du lieu où ils sont ;

* Pour attaquer un autre personnage présent dans le même lieu au moment de la déclaration, il faut pointer sa cible du doigt (le placement au contact est automatiquement inclus pour que l'on ne s'en soucie pas).

Test de Vitesse entre plusieurs personnages : les joueurs lancent un dé et le plus haut résultat l'emporte.

Un personnage ne peut transporter qu'une arme dans chaque main (sauf si un objet stipule qu'il faut les deux mains). S'il est obligé de laisser les autres à ses pieds ou lorsqu'il meurt, placez les tuiles correspondantes sous celle du lieu. Les objets transportés par un personnage peuvent demeurer secret tant qu'il n'en fait pas usage. Dès qu'il s'en sert, il est alors obligé de les révéler.

Les joueurs sont invités à communiquer entre eux. Ils peuvent librement partager les informations qu'ils souhaitent, établir des stratégies, mentir ou se trahir, bref, donner du corps à leur personnage et ajouter une dimension théâtrale à la partie.











En introduction, placez sur la table les cinq piles de tuiles "éléments", face numérotée visible (donc face de texte cachée). Ces piles doivent être accessibles par tous les joueurs. Distribuez à chacun un personnage au hasard, qu'il pose face visible devant lui, côté "indemne" orienté vers le centre de la table. Annoncez ensuite aux joueurs que tous les personnages du jeu ont été enlevés par des inconnus et qu'aucun d'entre eux ne se connaît. Prenez enfin l'élément 01 et posez-le face de texte visible à peu près au centre de la table. Lisez-le et appliquez-en les effets. La partie commence.

Version 2.1.3

Diet Life est un jeu de plateau écrit par Julien De Monte (deathambre@gmail.com)

Sombre est un jeu créé par Johan Scipion et aussi une marque déposée.
Site officiel : terresetranges.net

Ouvrage indispensable : *Sombre 2* ou 6 pour les règles du système Zéro.

<p>04</p> <p>Lis ceci à voix haute : "Vous vous réveilliez dans le noir, allongés en cercle autour d'un vieux radiok7 (06). Il fait froid, il fait nuit, il fait sombre. Tout est silencieux. Vous êtes nus sous une combinaison de tissu rêche, maculée de larges tâches de sang caillé, de merde et d'urine collante. L'odeur qui en émane est immonde. Les combinaisons sont rapiécées et cousues à votre peau avec de la ficelle à rôtie. Elles sont rouge, bleu ou blanche. Vous n'avez rien d'autre sur vous et vous êtes pieds nus. Le jeu en tour par tour commence."</p>	<p>06</p> <p>RADIOK7</p> <p>Un vieux modèle portatif. Tu appuies sur "play". Lis ceci à voix haute : (une voix d'homme s'élève dans le silence) "Vous avez été sélectionnés pour participer à notre grand jeu-concours. Vous êtes séparés en équipes. Dans chaque pièce de cette prison se trouve une arme. La première équipe qui extermine tous les autres concurrents gagne et le jeu s'arrête. Les survivants seront libérés." Tu peux prendre le radiok7 (07) tout de suite avec toi.</p>	<p>07</p> <p>RADIOK7</p> <p>Un vieux modèle portatif à piles, avec un clapet et une seule enceinte intégrée. De la taille d'une brique, cette arme se brise à la première attaque réussie, retire alors cette tuile du jeu.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Réussi = détruit</p> </div> <p>=> Si ton adversaire <u>meurt</u> (36)</p>	<p>08</p> <p>CARRELAGE BRISÉ</p> <p>Un long morceau effilé de céramique d'hôpital. Tranchant et mortel. Cette arme casse et devient inutilisable à la première attaque réussie, retire alors cette tuile du jeu.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Réussi = détruit</p> </div> <p>=> Si ton adversaire <u>meurt</u> (37)</p>
<p>02</p> <p>[dém]o]</p> <p>LA CUISINE</p> <p>Une cuisine de restaurant, toute en blanc et en inox. De larges trainées de sang coagulé s'étalent au sol et sur les meubles. Au fond, la porte ouverte d'une chambre froide (12).</p>	<p>12</p> <p>[dém]o]</p> <p>CHAMBRE FROIDE</p> <p>Une petite chambre froide avec des crochets (19) perdus au plafond, pour y stocker de grands morceaux de viande.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>19</p> <p>[dém]o]</p> <p>CROCHET à VIANDE</p> <p>Un gros crochet en acier trempé pour suspendre de la barbaque... ou perforer des gens.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>08</p> <p>CARRELAGE BRISÉ</p> <p>Tu as beau chercher, tu ne trouves aucun morceau de carrelage qui pourrait servir d'arme.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p>01</p> <p>SALLE DE BAIN</p> <p>Lorsque ce lieu est révélé, posez l'élément 03 côté A face cachée, puis prenez et lisez l'élément 04.</p> <p>A </p> <p>Les joueurs prennent un dé (les coéquipiers doivent être assis côte à côte) et un élément 05, puis placent leur personnage en colonne ci-dessous.</p> <div style="text-align: right;"> <p>↳ personnages / objets</p> </div>	<p>03</p> <p>GRANDE SALLE</p> <p>Lorsque ce lieu est révélé, posez l'élément 13 côté B face cachée.</p> <p>B </p> <p>Les joueurs présents prennent l'élément 14.</p> <div style="text-align: right;"> <p>↳ personnages / objets</p> </div>	<p>13</p> <p>DORTOIRS</p> <p>Lorsque ce lieu est révélé, posez l'élément 20 côté C face cachée.</p> <p>C </p> <p>Les joueurs présents prennent l'élément 21.</p> <div style="text-align: right;"> <p>↳ personnages / objets</p> </div>	<p>20</p> <p>BUREAUX</p> <p>Lorsque ce lieu est révélé, prenez et lisez aussi l'élément 26.</p> <p>C </p> <p>Les joueurs présents prennent l'élément 27.</p> <div style="text-align: right;"> <p>↳ personnages / objets</p> </div>

01 01 03 03 13 13 20 20

01 03 13 20

DIET LIFE **SOMBRE** DIET LIFE DIET LIFE **SOMBRE** DIET LIFE **SOMBRE**

02 02 12 12 19 19 08 08

02 12 19 08

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

04 04 06 06 07 07 08 08

04 06 07 08

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

<p>La Salle de Bain</p> <p>Une salle de bain pour plusieurs personnes. Le sol et les murs sont couverts d'un carrelage uni qui fut blanc dans un autre siècle. Le sol est froid. Les murs sont lézardés. Plusieurs carreaux sont tombés et gisent en morceaux (08) parmi les débris de porcelaine des baignoires et des lavabos. La tuyauterie a disparu. Il ne reste plus qu'une seule baignoire (09) intacte et remplie d'un liquide sombre. Les fenêtres sont en briques de verre opaque et crasseuses.</p>	<p>05</p>	<p>La Salle de Bain</p> <p>Une salle de bain pour plusieurs personnes. Le sol et les murs sont couverts d'un carrelage uni qui fut blanc dans un autre siècle. Le sol est froid. Les murs sont lézardés. Plusieurs carreaux sont tombés et gisent en morceaux (08) parmi les débris de porcelaine des baignoires et des lavabos. La tuyauterie a disparu. Il ne reste plus qu'une seule baignoire (09) intacte et remplie d'un liquide sombre. Les fenêtres sont en briques de verre opaque et crasseuses.</p>	<p>05</p>
<p>La Salle de Bain</p> <p>Une salle de bain pour plusieurs personnes. Le sol et les murs sont couverts d'un carrelage uni qui fut blanc dans un autre siècle. Le sol est froid. Les murs sont lézardés. Plusieurs carreaux sont tombés et gisent en morceaux (08) parmi les débris de porcelaine des baignoires et des lavabos. La tuyauterie a disparu. Il ne reste plus qu'une seule baignoire (09) intacte et remplie d'un liquide sombre. Les fenêtres sont en briques de verre opaque et crasseuses.</p>	<p>05</p>	<p>La Salle de Bain</p> <p>Une salle de bain pour plusieurs personnes. Le sol et les murs sont couverts d'un carrelage uni qui fut blanc dans un autre siècle. Le sol est froid. Les murs sont lézardés. Plusieurs carreaux sont tombés et gisent en morceaux (08) parmi les débris de porcelaine des baignoires et des lavabos. La tuyauterie a disparu. Il ne reste plus qu'une seule baignoire (09) intacte et remplie d'un liquide sombre. Les fenêtres sont en briques de verre opaque et crasseuses.</p>	<p>05</p>
<p>La Grande Salle</p> <p>Cette grande salle ne dispose d'aucune cloison encore debout. Parmi les gravats, de grandes baguettes de lambris encore parfois accrochées à des blocs de plâtre jonchent un parquet qui a gondolé et éclaté par endroits. Certaines fenêtres (15) sont encore presque intactes et munies de rideaux (16). Dans un coin se dresse un grand tas de décombres entassés tels une pyramide (17) à niveaux. Tout résonne dans cette pièce haute de plafond.</p>	<p>14</p>	<p>La Grande Salle</p> <p>Cette grande salle ne dispose d'aucune cloison encore debout. Parmi les gravats, de grandes baguettes de lambris encore parfois accrochées à des blocs de plâtre jonchent un parquet qui a gondolé et éclaté par endroits. Certaines fenêtres (15) sont encore presque intactes et munies de rideaux (16). Dans un coin se dresse un grand tas de décombres entassés tels une pyramide (17) à niveaux. Tout résonne dans cette pièce haute de plafond.</p>	<p>14</p>

05 05 05 05 14 14 14 14 14

05 05 05 14 14

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

05 05 05 05 14 14 14 14 14














05 05 14 14

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

05 05 05 05 14 14 14 14 14

05 05 14 14

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

<p>AU FOND DE LA BAIGNOIRE</p> <p>10</p> <p>Tu plonges ta main ou celle d'un autre au fond de la baignoire. Il y avait bien quelque chose : un pied humain en décomposition avancée...</p> 	<p>AU FOND DE LA BAIGNOIRE</p> <p>10</p> <p>[tulle prioritaire]</p> <p>Lorsque tu plonges ta main ou celle d'un autre au fond de la baignoire, la mâchoire du piège-à-loup claque et se referme dessus. Quelqu'un doit hurler... Il endure 1 Blessure mais remonte immédiatement le piège-à-loup (11). Se dégager la main est ensuite instantané (le ressort se casse).</p> <p>Retire cette tuile du jeu.</p>	<p>LE PIÈGE-À-LOUP</p> <p>11</p> <p>Un piège en fer rouillé avec une chaîne longue comme le bras. Le ressort est cassé mais les dents sont effilées.</p>   <p>=> Si ton adversaire meurt (38)</p>	<p>LA BAIGNOIRE</p> <p>09</p> <p>Dans un coin de la pièce trône une vieille baignoire en faïence autrefois blanche. Elle est pleine d'un liquide rougeâtre et poisseux à l'odeur cuivrée. On dirait qu'il y a quelque chose au fond, tu peux tout de suite y plonger une main pour voir (10). Mais si tu veux y noyer quelqu'un, il te faut réussir un Test de Vitesse contre lui. En cas de succès, il endure 1 Blessure.</p> 
<p>LES FENÊTRES</p> <p>15</p> <p>Tu t'approches d'une fenêtre. De l'autre côté, la nuit, la lune, la forêt dense et sombre qui a poussé au milieu des ruines de pierres. Tu n'entends pas un bruit. La façade te fait penser à un ancien asile, peut-être un sanatorium. Vous êtes au 2ème étage et des pieux ont été plantés en bas dans la pelouse. Impossible de sauter sans une sérieuse protection. Si tu as trouvé ce qui pourrait faire l'affaire, additionne 3 à son numéro et va chercher l'élément ainsi obtenu.</p> 	<p>LA PYRAMIDE</p> <p>17</p> <p>Cette pyramide de gravats a manifestement été dressée à dessein... Il te semble que quelque chose trône à son sommet (18).</p> 	<p>AU SOMMET...</p> <p>18</p> <p>... il n'y a rien. Juste d'autres débris. Merci d'être venu. N'oublie pas ton souvenir.</p> 	<p>LA MASSE DE CHANTIER</p> <p>18</p> <p>Une lourde masse de démolition. Pour faire de gros dégâts, mais tu ne résous ton attaque qu'après celles de tes adversaires (bref, tu touches si tu es encore en vie). Cette arme demande tes deux mains.</p>   <p>Résolu après</p> <p>=> Si ton adversaire meurt (39)</p>
<p>LES RIDEAUX</p> <p>16</p> <p>Totalement moisis et troués, aucun de ces lambeaux de tissus n'est utile à quoi que soit. Mais en tirant dessus, la tringle se décroche et un gros parapluie de béton qui était placé dessus te tombe sur la tête. C'était un piège à con. => Tu subis 1 Blessure.</p> 	<p>UN MATELAS</p> <p>22</p> <p>Il reste un matelas relativement intact. Il est saturé d'une humidité saumâtre et nauséabonde. Il n'est d'aucune utilité pour te défendre ou pour combattre, mais il peut être servir autrement... Si tu le transportes, pose cette tuile face visible sur ton personnage : de plus, tu ne peux pas être arrêté en même temps. Si tu le laisses, remet cette tuile dans la pile.</p> 	<p>ARGH !</p> <p>25</p> <p>Le matelas te semblait pourtant une bonne idée... Ce sera ta dernière erreur. Tu le laisses tomber sur les pieux. Jusque là tout va bien. Et puis tu sautes. Mais ton poids suffit à le déchirer et les pieux te transpercent de part en part. Ta mort est une lente agonie...</p> <p>Retire cette tuile du jeu.</p>	<p>MORCEAU DE VERRE</p> <p>28</p> <p>Un long morceau pointu de verre effilé. Tranchant et mortel. Cette arme casse et devient inutilisable à la première attaque réussie, retire alors cette tuile du jeu.</p>   <p>Réussi = détruit</p> <p>=> Si ton adversaire meurt (37)</p>

16 16 22 22 25 25 28 28

16 22 25 28

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

15 15 17 17 18 18 18 18

15 17 18 18

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

10 10 10 10 11 11 09 09

10 10 11 09

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

<p>Les Dortoirs</p> <p>La moquette spongieuse est saturée d'une eau saumâtre et glaciale. La peinture des murs est partout écaillée et des champignons ont poussé à travers les fissures. Des lits de camp roulés aux <u>matelas (22)</u> éventrés sont disposés en vagues rangées. Parmi les débris de mobilier, il y a encore quelques pouppées démembrées. Les <u>fenêtres (15)</u> ne sont plus que des trous béants. Contre un des murs, une grande <u>étagère (23)</u> en fer défie la gravité.</p>	<p>21</p> <p>Les Dortoirs</p> <p>La moquette spongieuse est saturée d'une eau saumâtre et glaciale. La peinture des murs est partout écaillée et des champignons ont poussé à travers les fissures. Des lits de camp roulés aux <u>matelas (22)</u> éventrés sont disposés en vagues rangées. Parmi les débris de mobilier, il y a encore quelques pouppées démembrées. Les <u>fenêtres (15)</u> ne sont plus que des trous béants. Contre un des murs, une grande <u>étagère (23)</u> en fer défie la gravité.</p>	<p>21</p> <p>Les Dortoirs</p> <p>La moquette spongieuse est saturée d'une eau saumâtre et glaciale. La peinture des murs est partout écaillée et des champignons ont poussé à travers les fissures. Des lits de camp roulés aux <u>matelas (22)</u> éventrés sont disposés en vagues rangées. Parmi les débris de mobilier, il y a encore quelques pouppées démembrées. Les <u>fenêtres (15)</u> ne sont plus que des trous béants. Contre un des murs, une grande <u>étagère (23)</u> en fer défie la gravité.</p>	<p>27</p> <p>Les Bureaux</p> <p>La moquette à demi arrachée est élimée et maculée de larges taches sombres. Les murs sont moisis et le papier peint défraîchi se décolle par pans entiers. Partout, des débris de cloisons et de mobilier en contre-plaqué sont rongés par l'humidité. Les <u>fenêtres (15)</u> sont toutes brisées. Les montants gisent au sol au milieu des éclats de <u>verre (28)</u>. L'air pue la moisissure et la vieille poussière. Tout en haut, sur le mur du fond est fixé un afficheur <u>digital (29)</u>.</p>
<p>Les Dortoirs</p> <p>La moquette spongieuse est saturée d'une eau saumâtre et glaciale. La peinture des murs est partout écaillée et des champignons ont poussé à travers les fissures. Des lits de camp roulés aux <u>matelas (22)</u> éventrés sont disposés en vagues rangées. Parmi les débris de mobilier, il y a encore quelques pouppées démembrées. Les <u>fenêtres (15)</u> ne sont plus que des trous béants. Contre un des murs, une grande <u>étagère (23)</u> en fer défie la gravité.</p>	<p>21</p> <p>Les Dortoirs</p> <p>La moquette spongieuse est saturée d'une eau saumâtre et glaciale. La peinture des murs est partout écaillée et des champignons ont poussé à travers les fissures. Des lits de camp roulés aux <u>matelas (22)</u> éventrés sont disposés en vagues rangées. Parmi les débris de mobilier, il y a encore quelques pouppées démembrées. Les <u>fenêtres (15)</u> ne sont plus que des trous béants. Contre un des murs, une grande <u>étagère (23)</u> en fer défie la gravité.</p>	<p>27</p> <p>Les Bureaux</p> <p>La moquette à demi arrachée est élimée et maculée de larges taches sombres. Les murs sont moisis et le papier peint défraîchi se décolle par pans entiers. Partout, des débris de cloisons et de mobilier en contre-plaqué sont rongés par l'humidité. Les <u>fenêtres (15)</u> sont toutes brisées. Les montants gisent au sol au milieu des éclats de <u>verre (28)</u>. L'air pue la moisissure et la vieille poussière. Tout en haut, sur le mur du fond est fixé un afficheur <u>digital (29)</u>.</p>	<p>27</p> <p>Les Bureaux</p> <p>La moquette à demi arrachée est élimée et maculée de larges taches sombres. Les murs sont moisis et le papier peint défraîchi se décolle par pans entiers. Partout, des débris de cloisons et de mobilier en contre-plaqué sont rongés par l'humidité. Les <u>fenêtres (15)</u> sont toutes brisées. Les montants gisent au sol au milieu des éclats de <u>verre (28)</u>. L'air pue la moisissure et la vieille poussière. Tout en haut, sur le mur du fond est fixé un afficheur <u>digital (29)</u>.</p>
<p>Les Dortoirs</p> <p>La moquette spongieuse est saturée d'une eau saumâtre et glaciale. La peinture des murs est partout écaillée et des champignons ont poussé à travers les fissures. Des lits de camp roulés aux <u>matelas (22)</u> éventrés sont disposés en vagues rangées. Parmi les débris de mobilier, il y a encore quelques pouppées démembrées. Les <u>fenêtres (15)</u> ne sont plus que des trous béants. Contre un des murs, une grande <u>étagère (23)</u> en fer défie la gravité.</p>	<p>21</p> <p>Les Dortoirs</p> <p>La moquette spongieuse est saturée d'une eau saumâtre et glaciale. La peinture des murs est partout écaillée et des champignons ont poussé à travers les fissures. Des lits de camp roulés aux <u>matelas (22)</u> éventrés sont disposés en vagues rangées. Parmi les débris de mobilier, il y a encore quelques pouppées démembrées. Les <u>fenêtres (15)</u> ne sont plus que des trous béants. Contre un des murs, une grande <u>étagère (23)</u> en fer défie la gravité.</p>	<p>27</p> <p>Les Bureaux</p> <p>La moquette à demi arrachée est élimée et maculée de larges taches sombres. Les murs sont moisis et le papier peint défraîchi se décolle par pans entiers. Partout, des débris de cloisons et de mobilier en contre-plaqué sont rongés par l'humidité. Les <u>fenêtres (15)</u> sont toutes brisées. Les montants gisent au sol au milieu des éclats de <u>verre (28)</u>. L'air pue la moisissure et la vieille poussière. Tout en haut, sur le mur du fond est fixé un afficheur <u>digital (29)</u>.</p>	<p>27</p> <p>Les Bureaux</p> <p>La moquette à demi arrachée est élimée et maculée de larges taches sombres. Les murs sont moisis et le papier peint défraîchi se décolle par pans entiers. Partout, des débris de cloisons et de mobilier en contre-plaqué sont rongés par l'humidité. Les <u>fenêtres (15)</u> sont toutes brisées. Les montants gisent au sol au milieu des éclats de <u>verre (28)</u>. L'air pue la moisissure et la vieille poussière. Tout en haut, sur le mur du fond est fixé un afficheur <u>digital (29)</u>.</p>

21 21 21 21 27 27 27 27

21 21 27 27

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

21 21 21 21 27 27 27 27



21 21 27 27

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

21 21 21 21 27 27 27 27

21 21 27 27

DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE DIET LIFE

<p>L'ÉTAGERE 23</p> <p>Un grande étagère toute en fer. Rouillée et branlante. Encombrée d'un tas de chiffons puants et de vieux cartons pourris. Mais un curieux objet attire ton regard (24).</p>	<p>UN PISTOLET 24</p> <p>... en plastique. Flamboyant neuf. Le modèle avec le petit drapeau "bang !". Quelqu'un a de l'humour, mais curieusement cela ne te fait pas rire.</p>	<p>LE MARTINET-BARBELÉS 24</p> <p>Ce martinet a du fil de fer barbelé lesté à la place des habituelles lanières de cuir. Cette arme fait mal mais n'inflige pas plus d'1 Blessure. Un jouet pour adulte ou pour les récalcitrants.</p> <div style="text-align: center;">  <p>= 1 Blessure</p> </div> <p>=> Si ton adversaire meurt (40)</p>	<p>VERRE BRISÉ 28</p> <p>Tu as beau chercher, tu ne trouves aucun morceau de verre qui pourrait servir d'arme.</p>
<p>FINAL COUNTDOWN 26</p> <p>L'afficheur digital (29) fixé sur le mur du fond est allumé : c'est un décompte. Placez le dé noir sur cette tuile, sur la face du nombre de personnages encore en vie. A la fin de chaque tour, l'arbitre réduit d'un la valeur du dé. Lorsqu'il atteint "1", posez l'élément 30 face caché dans la colonne du "Bureau". Il est révélé en présence d'un personnage ou lors d'un croisement. Sinon, il se déplace à la fin de chaque tour sur le lieu adjacent, vers la "Salle de Bain".</p>	<p>L'AFFICHEUR DIGITAL 29</p> <p>Un afficheur digital de gymnase est fixé tout en haut sur le mur du fond. Il déroule un compte-à-rebours. Bizarrement, tu ne te sens pas rassuré. En-dessous, une porte en métal toute neuve a été solidement fixée dans le mur. Il n'y a pas de poignée de ce côté.</p>	<p style="text-align: center;">INDEMNÉ ▶ 30</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">LE CHASSEUR</p> <p style="text-align: center;">Traque & Tranche</p> <p>En combinaison noire (dé noir), avec un masque de hockey. Est armé d'une machette (31). Avec ses rangers, il peut se déplacer de deux lieux. Il traque et tue au plus proche de lui (lancez un dé au besoin).</p> </div> <p style="text-align: center;">◀ ÉLIMINÉ</p> <p style="text-align: center;">MORT (32)</p> <p style="text-align: center;">SOMME</p>	<p>MACHETTE DE BROUSSE 31</p> <p>La reine des films à petits budgets. Avec une lame noire et une poignée ergonomique.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>=> Si ton adversaire meurt (41)</p>
<p>FIN DE PARTIE 32</p> <p>Lis ceci à voix haute : vous pouvez maintenant décider d'arrêter de jouer à tout moment, mais il faut l'unanimité des personnages encore en vie. Révèle et lis l'élément correspondant.</p> <p>=> Il reste plusieurs équipes (33).</p> <p>=> Il ne reste qu'une équipe (34).</p> <p>=> Il ne reste qu'un seul survivant (35).</p>	<p>PLUSIEURS ÉQUIPES 33</p> <p>Les règles étaient pourtant claires. Vous êtes abandonnés ici jusqu'à ce que la faim et la soif vous tuent. Vos cadavres nourriront les cochons et vos combinaisons seront cousues sur d'autres concurrents...</p>	<p>UNE SEULE ÉQUIPE 34</p> <p>Bravo ! Vous avez respecté les règles du jeu avec brio. Les organisateurs sont très satisfaits du spectacle, sauf ceux qui ont parié sur vos concurrents ou sur le Chasseur, bien sûr. Vous êtes endormis, puis vous vous réveillez dans une benne à ordures, nus et couverts de plaies sanglantes, mais vivants et libres.</p>	<p>UN SEUL SURVIVANT 35</p> <p>Les règles étaient pourtant claires. Tu aurais du faire plus attention à ton coéquipier. Tu es un vrai guerrier et les organisateurs n'ont plus de Chasseur. Ils te nourriront tant que tu élimineras les nouveaux concurrents. Tu ne seras jamais libéré. Tu en viendras même à aimer porter le masque et à lire la peur dans leurs yeux...</p>

32 32 33 33 34 34 35 35

32 33 34 35

DIET LIFE

SOMBRE

26 26 29 29 30 30 31 31

26 29 30 31

DIET LIFE

SOMBRE

23 23 24 24 24 24 28 28

23 24 24 28

DIET LIFE

<p>▶ BLESSÉE</p> <p>ANNE</p> <p>Rousse crainctive (impulsive)</p> <p>▶ ÉJITILUM</p> <p>INDEMNE ▶</p> <p>▶ MORTE</p>	<p>▶ BLESSÉE</p> <p>SARAH</p> <p>Bruno capricieuse (hystérique)</p> <p>▶ ÉJITILUM</p> <p>INDEMNE ▶</p> <p>▶ MORTE</p>	<p>Radiok7</p> <p>36</p> <p>Lis ceci à voix haute : tu brandis le vieux poste à bout de bras et frappes de toutes tes forces la tête de ton adversaire, encore et encore, jusqu'à ce que son crâne ne soit plus qu'une masse de pulpe sanguinolente. Son cerveau écrasé est mêlé de bouts d'os et des morceaux de plastique du poste détruit. La cassette est plantée au milieu, miraculeusement intacte.</p>	<p>Masse de chantier</p> <p>39</p> <p>Lis ceci à voix haute : tu prends ton élan et tu abats la lourde masse de tout ton poids sur ton adversaire qui vacille et s'effondre. Tu lui as enfoncé la cage thoracique et tu vois ses côtes brisées qui ont perforé ses poumons. Les yeux révulsés, il meurt en s'asphyxiant dans son propre sang.</p>
<p>▶ BLESSÉ</p> <p>MARC</p> <p>Blond protecteur (autoritaire)</p> <p>▶ ÉJITILUM</p> <p>INDEMNE ▶</p> <p>▶ MORT</p>	<p>▶ BLESSÉ</p> <p>HENRY</p> <p>Brun cynique (amoral)</p> <p>▶ ÉJITILUM</p> <p>INDEMNE ▶</p> <p>▶ MORT</p>	<p>Verre / Carrelage</p> <p>37</p> <p>Lis ceci à voix haute : le poing serré sur ton débris, ta main saigne mais tu ne sens plus la douleur. De toutes tes forces tu plonges ton morceau tranchant dans la gorge de ton adversaire et tu lui déchires la carotide. Un geyser de sang te jaillit au visage, mais tu continues à hurler, jusqu'à ce que tu reprennes enfin tes esprits et découvre ta main ensanglantée. Ton arme de fortune s'est brisée et ta tranché les doigts. => Tu subis 1 Blessure.</p>	<p>Martinet-Barbelés</p> <p>40</p> <p>Lis ceci à voix haute : tu vois qu'avec un peu de motivation, on y arrive ! Tu lacères et arraches le visage de ton adversaire, qui s'effondre en hurlant, les deux mains plaquées contre sa chair à nue. La douleur est si intense qu'il meurt d'une crise cardiaque.</p>
<p>▶ BLESSÉ</p> <p>GEORGES</p> <p>Châtain crispé (paranoïaque)</p> <p>▶ ÉJITILUM</p> <p>INDEMNE ▶</p> <p>▶ MORT</p>	<p>▶ BLESSÉ</p> <p>DANIEL</p> <p>Albino distant (opportuniste)</p> <p>▶ ÉJITILUM</p> <p>INDEMNE ▶</p> <p>▶ MORT</p>	<p>Piège-à-loup</p> <p>38</p> <p>Lis ceci à voix haute : tu fais tourmoyer la mâchoire de fer telle une fronde. Le métal rouillé grinçe mais tiens bon. Les dents acérées s'enfoncent dans la tête de ton adversaire qui hurle. Et quand tu tires violemment en arrière, sa nuque se brise d'un coup sec. Tu ramènes le piège vers toi, prêt à frapper à nouveau. Son oeil droit est resté planté sur la mâchoire.</p>	<p>Machette de brousse</p> <p>41</p> <p>Lis ceci à voix haute : d'un large mouvant ascendant, tu plonges la lame dans le ventre de ton adversaire qui écarquille les yeux de stupeur. Tu l'éventres d'une traite et ses viscères se répandent au sol dans un bruit mou et spongieux. L'odeur de sang et de merde te prend à la gorge, mais tu souris car toi, tu es vivant.</p>

38

38 41

41

38

41

DIET LIFE

DIET LIFE

DIET LIFE

DIET LIFE

37

37 40

40

37

40

DIET LIFE

DIET LIFE

DIET LIFE

DIET LIFE

36

36 39

39

36

39

DIET LIFE

DIET LIFE

DIET LIFE

DIET LIFE