

EXTREME

LANTA

Survive bullshit in wilderness

Par « Frogeaters », sur une idée de « Yaakab Multiversalis » développée par « Kirdinn » pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB



Sommaire

Introduction	3
Affiche	4
Univers	5
Système de jeu	6
Le choc des héros	9
Fiche	17

Introduction

Extreme Lanta TM est un jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent les candidats d'une télé-réalité survivaliste oscillant entre les difficultés de survie classique et les épisodes hyper-testostéronés sous les regards ébahis d'une plèbe assoiffée de tout ce qui peut assouvir une soif plébéienne. Nos Candidats devront trouver comment se réchauffer et assainir l'eau ... et affronter des dangers aussi agressifs que mortels.

Dans un futur proche, Lanta est une compagnie multimédia immensément puissante et à la pointe de la technologie. Pour continuer à asservir les foules, elle leur offre Panem et Circem, une soupe de contenus consommables sur différents formats : temps réel ou montage hypercuté, en réalité virtuelle ou sur PanTube, avec implants sensoriels ou en images simples. Le programme phare de Panem et Circem est Extreme Lanta : un show dans lequel les Candidats doivent survivre pendant 28 jours dans un environnement hostile. 28 jours qui n'ont rien d'une promenade de santé : non seulement les environnements explorés sont hostiles mais la Production et l'Audimat tendent à pourrir la vie des survivants !



« Les 2 survivants de l'an dernier ont décidé de rempiler pour cette nouvelle saison ! Incroyable mais vrai !

Après les terreurs de la jungle Nicaraguayenne

Après les déserts arides de Mars en pleine terraformation

Après les montagnes recrées pour l'occasion du jeu vidéo SkyRealm

L'acteur de films d'action le plus côté de P&C et la serveuse la plus badass du King Fried Chicken d'At-Lanta s'opposeront

DANS LA PLUS ANCIENNE FORET DE POLOGNE EN PLEINE GUERRE EURO-RUSSE !

16 candidats ! DES EXPLOSIONS ! Un clone de Donald Trump ! DU SANG ! Des ours ! DU SEXE ! Des russes cybermodifiés ! DES EXPLOSIONS ! Des vieux méchas ! DES PUTAINS D'EXPLOSIONS !»

Univers

Lanta, le monde et ce qu'il y a autour

Dans une société ultra-capitaliste en plein effondrement et à la pointe de sa technologie. Le monde est à l'agonie et les masses plébéiennes asservies sont trop occupées à regarder Extreme Lanta pour voir les guerres et le changement climatique détruire ce qui les entoure.

Conseil :

Joueur : personnes autour de la table jouant à une partie de jeu de rôle.

Meneur : arbitre et réalisateur du scénario.

Acteur : joueur interagissant dans le scénario du Meneur.

Personnage : Candidat d'un Acteur.

Figurant : personnage du Meneur.

Technologies

Les candidats sont saturés de technologies :

- Ils portent un implant procurant aux spectateurs les sensations des Candidats.

- 10 drones filment et diffusent les images en temps réel.
- Chaque drone a la capacité de soigner une blessure grave (fracture, hémorragie). Un voyant rouge signal son utilisation.

Les règles du jeu d'Extreme Lanta

- Une saison dure 28 jours.
- 16 candidats.
- 2 équipes, rouge et bleu.
- La violence directe entre les Candidats est interdite.
- Les vainqueurs se répartissent 1 millions d'Euro.

- Lanta n'est pas responsable de l'intégrité physique des candidats et n'est pas soumis à la non-assistance aux personnes en danger.

Environnements

Cette saison d'Extreme Lanta se déroule dans la plus ancienne forêt de Pologne, en pleine guerre euro-russe. Le front est à plusieurs centaines de kilomètres mais la région a été le théâtre de rudes batailles. Les candidats seront con-

frontés à la désolation, à des charniers, à des zones irradiés, d'autres minées, à des défenses automatiques et sans doute à quelques corps militaire, le tout dans une immense et vaste forêt.

Système de jeu

Jauges

Un candidat possède 6 jauges allant de 0 à 10. Si toutes ses jauges sont > à 5, le Candidat est en forme. Si une jauge est < 6, il n'est pas en forme.

- Faim : le Candidat doit se nourrir 2 fois par jour. Chaque jeûne lui fait perdre 1 point de Faim. Arrivé à 0, le Candidat risque de mourir de faim. En mangeant un bon plat nourrissant, la Jauge est pleine.
- Soif : le Candidat doit boire 1 litre d'eau chaque jour. Sans cela, il perd 1 point de Soif. Arrivé à 0, le Candidat risque de mourir de soif. Après 3 jours à boire normalement, la Jauge est pleine.
- Misère : une mauvaise journée (pluie, piqué par les moustiques, mal dormir) fait perdre 1 point de Misère. Arrivé à 0, le Candidat risque de défaillir. Un bon lit, une douche chaude, remplit la jauge.
- Maladie : si le Candidat ne se prémunit pas d'une mauvaise journée (reste trempé après une pluie, ne soigne pas ses piqûres de moustique, faire attention à son mal de dos), il perd 1 point de Maladie. Arrivé à 0, le Candidat risque de

mourir de maladie. En se soignant, la Jauge se remplit.

- Fatigue : le Candidat doit dormir au moins 6h chaque jour et se reposer durant les repas. Sans cela, il perd 1 point de Fatigue. Arrivé à 0, le Candidat risque de mourir de fatigue. Une bonne nuit de sommeil remplit la jauge.
- Moral : le Candidat doit réussir ses actions, chaque échec lui fait perdre 1 point de Moral. Arrivé à 0, le Candidat risque de se suicider. La réussite et du réconfort remplissent la jauge.

Conseil :

Lanta est un jeu à élimination, les Joueurs doivent savoir jusqu'où ils vont. Les Acteurs peuvent être éliminés et quitter la partie en cours de jeu ou tout le monde reste jusqu'à la dernière séance ?

ATTENTION : Une Jauge à zéro et c'est la fin de l'aventure pour le personnage. L'équipe médicale d'assistance l'évacue vers l'hôpital le plus proche !

Audimat

Chaque Candidat dispose d'une réserve d'Audimat qui dure toute la saison. L'Acteur puise dedans pour effectuer des tests. Si le candidat n'a pas utilisé au moins 1 dé de sa réserve à la fin d'une épreuve, elle baisse de 1 point.

Chaque fois qu'un dé est utilisé, le Meneur reçoit un point de Bullshit. Idem quand la réserve baisse automatiquement.

Création du Candidat

Un Personnage dispose de 60 points à répartir entre ses Jauges et sa réserve d'Audimat. Si l'Audimat n'a pas de limite, les Jauges sont limitées à 10.

Un Figurant possède une Jauge pleine, les autres sont à 6. Ils n'ont pas d'Audimat. Les Acteurs choisissent les Figurants qui sont dans leur équipe.

Exemple : les Acteurs sont 4 dans l'équipe Bleu, il y a donc 4 Figurants. Ils décident que l'un d'eux aura la Jauge Morale pleine, un autre la Fatigue, puis la Faim et le dernier aura le Morale.

Actions

Pour les actions classiques, le Meneur se réfère aux jauges des Personnages. Un Acteur peut dépenser 1 point pour appuyer sa proposition si le Meneur accepte.

Dans Extreme Lanta, les candidats effectuent des épreuves. Pour les réussir, ils devront effectuer un test en dépensant des dés provenant de leurs Jauges. Le joueur les lance et les additionne. Il réussit l'épreuve sur :

- 5 ou plus s'il est en forme.
- 8 ou plus s'il n'est pas en forme.

Exemple : Robert doit manger des gros vers le plus rapidement possible. Il décide de prendre 1 dé de la jauge Faim et 1 dé d'Audimat pour son test. Il les lance, cela donne 2 et 5 soit 7.

Etant en forme, il parvient à les manger rapidement.

Au-delà d'un simple lancé de dés, le Meneur devra activer un chronomètre, c'est le temps que les Acteurs ont pour résoudre l'épreuve.

Exemple : l'Acteur a 30 secondes pour jouer l'épreuve « manger les vers ».

Conseil :

Ne laissez pas un Acteur vous décrire comment il gère une épreuve. Il effectue son test et ensuite il vous décrit la scène selon le résultat.

Bullshits... Because shits happens

Grâce aux candidats, le meneur possède des points de Bullshit. Il les utilise quand il le souhaite pour ajouter des complications. Il lance 1 dé pour le thème et 2 dés pour la description. Cette complication n'est pas forcément immédiate, elle l'est rarement en fait.

Conseil :

Il n'y a pas de blessure dans le jeu, un Personnage blessé étant soigné par un drone. Mais il peut mourir...

Exemple : le meneur décide d'utiliser 1 point de Bullshit. Le 1^e dé donne 5, le thème est la Fatigue. Le 2^e jet donne 3 (1 + 2), l'un des Candidats va se tordre la cheville.

Quand l'équipe bleue cherche de la nourriture, le Meneur annonce à Robert : en cherchant de la nourriture, tu es surpris par un sanglier. Reculant, tu te foule la cheville.

1 : faim :

1. Mal au ventre, il vomit.
2. Idem.
3. Nourriture avarié aujourd'hui.
4. Les animaux se font rares.
5. Les baies sont toxiques.
6. La nourriture est empoisonnée.
7. Mal au ventre, diarrhée.
8. Carcasse d'animaux.
9. Invasion de rat.
10. Invasion de corbeau.
11. Invasion de cafard.
12. Idem.

2 : soif :

1. Gourde percée.
2. Idem.
3. La gourde a mauvais goût.
4. Pas d'eau de toute la journée.
5. Pluie toxique.
6. Des cadavres polluent la rivière.
7. Des sangsues dans l'eau / boue.
8. Brume.
9. Pluie acide.
10. La rivière à une couleur bizarre.
11. La gourde est acide.
12. Idem.

3 : misère :

1. Une grosse pluie glacée tombe.
2. Idem.
3. Le temps est humide, rien ne sèche.
4. Vague de chaleur caniculaire.
5. Pas d'endroit plat pour dormir.
6. De la boue et de la chair en décomposition sur des kilomètres.
7. Habit déchiré.
8. Sac déchiré.
9. Gèle au matin.
10. Brume de cendre.
11. Des fourmis attaquent le candidat.
12. Idem.

Conseil :

Hormis ici, un Meneur ne lance jamais de dés. Il prend des décisions.

4 : maladie :

1. Forte fièvre.
2. Idem.
3. Urine du sang.
4. Hallucination visuelle.
5. Eruption de boutons urticants.
6. Le Candidat tousse du sang.
7. Hallucination auditif.
8. Yeux rouges.
9. Crampe.
10. Tâche noire sur le corps.
11. Vomi ce qu'il mange.
12. Idem.

5 : fatigue :

1. Tombe dans une fosse remplie de cadavre.
2. Idem.
3. Se tord la cheville.
4. Des pilonnages et des tirs.
5. Trace de loups de la taille de poney.
6. Trace de tyrannosaure.
7. Chuchotement.
8. Acouphène.
9. Trace de velociraptor.
10. Douleurs persistantes.
11. Insomnie.
12. Idem.

6 : moral :

1. Camp de concentration.
2. Idem.
3. Tranchés jonchées de cadavres.
4. Se fait plaquer en direct via un drone.
5. Corps dépecé d'un ami avec un écriteau « tu es le prochain ».
6. Chant lugubre.
7. Le Candidat piétine des cadavres à moitié enterrés dont certain ne trouve pas le repos.
8. Silence d'outre-tombe.
9. Un soldat zombi rampant.
10. Des soldats à moitiés dévorés.
11. Des paysans pendus.
12. Idem.



Le choc des héros

Saison

Une campagne d'Extreme Lanta est une saison de 28 jours. S'il n'y a pas de scénario à proprement parlé, le meneur est guidé par des épreuves se déroulant pendant la saison, jusqu'à la déclaration du vainqueur lors de l'épreuve ultime. Evidemment, Extreme Lanta ne se déroule jamais comme prévu, c'est ce qui plaît à la plèbe !

Cette saison a lieu dans une ancienne forêt polonaise meurtrie par la guerre Euro russe. Les Candidats seront livrés à eux même et devront survivre dans ce milieu apocalyptique et effectuer différentes

épreuves. Si au début ils sont deux équipes, en milieu de saison, les survivants se réuniront pour former une seule équipe qui à la fin devra gagner sa guerre.

Le saviez-vous ?

L'émission existe depuis des dizaines d'années et se renouvelle à chaque saison, les moyens de Lanta étant immense. Le pourcentage de part d'audience indique la difficulté de l'émission.

L'arrivé, jour 1

Les 16 Candidats sont séparés en groupe de 4. Pour savoir comment ils arrivent : 1D6

- 1-2 : camion : la route est longue et tortueuse, -1 en Fatigue.
- 3-4 : hélicoptère : des tirs de DCA les reçoivent, -1 en Moral.
- 5 : capsule de survie.
- 6 : parachute : **épreuve d'immunité**. Echec : le Candidat se casse une jambe.

Sur place, le groupe est accueilli par le clone de Trump. Il leur montre une caisse. Dedans, une carte de la région présentant

4 croix et une 5^e en rouge. Il leur demande de récupérer les balises et de se rendre au campement.

C'est un trajet de 10 km en forêt. Chaque balise est une petite boîte fermée à clé accrochée à un arbre.

Trump accueille les groupes au campement, ils passeront la nuit ici. Il remet les clés des balises. Dedans, un foulard de couleur bleu ou rouge (les Acteurs ont la même couleur), la table ci-dessous montre ce qu'il y a d'autre (B pour bandeau bleu, R pour rouge).

3D6 - 2

- | | | |
|------------------------|-------------------------------|---|
| • 3 - 4 : B, 1l d'eau | • 10 : R, idem | • 14 : R, idem |
| • 5 - 6 : R, idem | • 11 : B, briquet | • 15 - 16 : B, 1 kg de ration de survie |
| • 7 : B, 1m de bandage | • 12 : R, pistolet de détente | • 17 - 18 : R, idem |
| • 8 : R, idem | • 13 : B, boussole carte | |
| • 9 : B, 1 couteau | | |

Jour 2

Au matin, les Candidats sont réveillés par des tirs d'artillerie à quelques centaines de mètre. Trump montre 2 antennes radar, 1 par équipe. C'est une **épreuve d'immunité**, il faut la déplacer sur le point indiqué sur leurs cartes (2 km) puis la connecter. Les Acteurs ont 3 min.

- Echec : l'équipe doit éliminer un membre, au vote.

Devant le verdict, Trump cri au Candidat éliminé « You fired ! ». Des drones viennent alors le bruler au lance-flamme. Il s'effondre carbonisé. En vrai, il est expulsé indemne de la forêt mais plèbe, toussa...

Une fois l'antenne allumée, la carte des Candidats se met à jour, découvrant des zones de conflits et irradiées à éviter.

Jour 3

Au matin, l'antenne révèle 10 positions sur 5 km alentour. Trump annonce une **épreuve d'immunité**, il faut récupérer 10 obus. Les acteurs ont 15 minutes.

- Echec : l'équipe doit éliminer un membre, au vote.

Jour 4

L'antenne révèle 2 positions. Trump annonce une **épreuve de confort**, les Candidats doivent se rendre au campement à 12 km. Ils devront ensuite tirer au mortier sur la 2^e position et détruire 8 chars. Les acteurs ont 15 minutes.

Le campement possède un camion en mauvaise état avec une caisse contenant,

Candidat -1, masque à gaz. Il faut le réparer (changer la batterie, nettoyer les filtres, bien brancher les fils, changer une roue). Il y a aussi des commodités pour la cuisine, dormir, un sac à dos et autre.

- Echec : des chars pilonnent le campement la nuit (ils n'entrent pas).

Jour 5

Au petit matin, des soldats tentent de prendre le camp, les tirs fusent. Trump annonce une **épreuve d'immunité**, il faut tenir la position le plus longtemps possible. Le but étant de mettre le plus de matos (obusier, matériel de cuisine, couchage) dans le camion et partir. Les acteurs doivent tenir plus de 15 minutes.

Le GPS du camion indique une route avec un campement à 34 km mais à moins de faire un gros détour il ne pourra pas aller au-delà de 20 km (carcasse de dino mécanisé, char, tronc d'arbre, tranché).

- Echec : La zone est gazée, celui sans masque meurt en crachant du sang (En vrai, il dort).



Jour 6

Des velociraptor mécanisés télé-guidé par la plèbe chassent les Candidats. Trump les contacte dans la journée, une **épreuve de confort**. Ils peuvent les semer en passant par des souterrains de contrebandier de 5 km. Il indique l'entrée sur la carte. Les Acteurs ont 10 minutes.

Les souterrains de contrebande sont illuminés par des lampes mais certains passages sont noirs. En suivant la lumière, les Candidats arrivent dans une salle de vie possédant une console informatique avec CB. La sortie est 50m plus loin via une échelle. Dans les souterrains, il y a une caisse de dynamite avec 2 bobines de 20m, 1 lampe torche à manivelle, un générateur de se-

cours mobile, 1 jerrycane d'essence de 20l (plus que 6l), 1 paire de talkie-walkie, 3 armes à feu inutilisables, une caisse de munition (une boîte est intacte) et plein de cadavres.

L'extérieur est une cabane de chasseur complètement détruite, sortir est difficile. Une ferme abandonnée est visible à 500m. Tout est cassé et l'électricité ne fonctionne plus. Une pompe reliée à un puits est fonctionnelle (il y a un seau à côté).

- Echec : les velociraptors les retrouvent. Le combat est facile, la prod les fait fuir et revenir pour empêcher les Candidats de se reposer.

Jour 7

Une brume toxique grise inonde la région sur 20 km, les Candidats doivent se réfugier dans le souterrain et fermer les portes hermétiques. Trump est absent de la journée, les drones se désactivent et la

carte se brouille. Evidemment cela fait partie du scénario de la production, les drones filment toujours même s'ils ne se déplacent plus.

Jour 8

La brume est toujours présente, la prod ne répond pas.

Jour 9

En fin de matinée, la console s'active, la prod a réussi à rétablir la communication, c'est le service technique qui est en lien avec eux. L'audimat est au plus bas (ce qui est faux), ils doivent rapidement quitter la zone toxique. Un plan sur la console indique les galeries pour sortir. Les Candidats devront ensuite emprunter un tunnel sur 12 km qui les mènera jusqu'à une ferme. Voici les problèmes :

- Il fait noir dans ces souterrains.

- Labyrinthe de 4km. Un Candidat devra rester à la console pour guider les autres via le Talkie-walkie.
- La route est bloquée par une porte blindée, il faudra la faire sauter avec de la dynamite.
- Si les Candidats refusent, Trump intervient et menace de les disqualifier s'ils ne sont pas sortis au soir.

La ferme est détruite, il reste un vieux hangar qui tient debout avec des engins travaillant le bois.

Jour 10

À l'aube, le jeu reprend. Dans la ferme, Trump annonce **une épreuve d'immunité** : ils doivent réparer le toit du hangar rapidement. Les acteurs ont 15

minutes. Même s'ils débordent, ils gagnent l'épreuve. A la fin, Trump révèle que les deux équipes se réuniront demain.

Jour 11

En fin de matinée, la 2^e équipe arrive, mal en point. Ils ont échappé à un ours cybernétique. Ils sont 12 Candidats.

Un hélicoptère militaire arrive et Trump en descend, il annonce **l'épreuve de Confort** individuel et la reconstitution des équipes. Les 2 1^{er} choisissent leurs équipes et le 1^{er} passe la nuit à l'hôtel. Les techniciens préparent des cibles, les Candidats doivent tirer dessus à la carabine.

L'Acteur ayant la meilleure réussite est 2^e. Les autres, 4^e et au-delà. Les équipes se forment, le 1^{er} choisit le 3^e. Pour le reste demandez aux Acteurs d'être ensemble.

Une fois les équipes complètes, le 1^{er} part avec Trump en hélicoptères mais une fois dans les airs, un tir de DCA l'abat... La prod, via les drones, demande aux Candidats de rester sur place.

Jour 12

Le matin, la prod transmet sur la carte le campement des 2 équipes, à 26 km (environ 13h de marche). Les équipes bleu et rouge se séparent. C'est juste une clai-

rière dans la forêt avec un cercle de 10 m de rayon (herbe tondue). A leur arrivé, un avion passe et largue une caisse par parachute (casseroles, bidons et couverts).

Jour 13

Au matin, Trump arrive avec 2 pelles et annonce **l'épreuve d'immunité** : il faut creuser une tranchée sur le marquage au sol. Les Acteurs ont 10 minutes.

Il y a enseveli une caisse avec 8 obus et une autre avec des vis, boulon, tourne vis, clé.

- Echech : vote pour éliminer un Candidat. La nuit, ils se font attaqués par un ours cybernétique, le perdant est emporter dans la forêt.

Jour 14

Au matin, Trump présente **l'épreuve de confort** : autours du campement sont enterrés des caisses de matériels. Ils doivent construire un canon anti aérien sur une dalle enterrée au centre, en suivant le plan indiqué. Dans l'après-midi, des avions de chasse survoleront le camp,

les Candidats doivent détruire 4 avions. Les Acteurs ont 20 minutes.

- Echech : le campement se fait bombardé. S'ils ne risquent pas leur vie, ils ne dorment pas de la nuit.

Jour 15

Au matin, les Candidats s'aperçoivent que la nourriture a disparu. En fin de matinée, Trump vient leur proposer l'**épreuve d'immunité** : sur leur carte apparaît le crash des 4 avions. Ils doivent

ramener les ordinateurs de bord au campement. Les acteurs ont 20 minutes.

- Echec : vote pour éliminer un Candidat. Trump dira « you fired », et la victime est brûlée par un drone.

Jour 16

À l'aube, Trump envoie l'équipe bleue à un nouveau campement près d'un lac à 32 km.

Jour 17

Vers midi, Trump arrive en bateau et signale l'**épreuve de confort** : construire une cabane. Les Acteurs ont 10 minutes.

- Echec : au soir, Trump leur demande de se rendre à un campe-

ment situé à 3 km, toujours sur les rives du lac.

Au soir, les 2 équipes se rejoignent et fusionnent. Ils sont maintenant 8. Dans la nuit, le camp des perdants est bombardé.

Jour 18

Trump débarque une nouvelle fois en bateau en fin de matinée est présente l'**épreuve de confort** : un voilier est à 1 mile nautique. Les Candidats doivent prendre le fanion en haut du mat.

Au soir, un Figurant est malade, il est pris de fièvre. Il était dans l'équipe rouge et avait perdu une épreuve d'immunité.

- Réussite : le gagnant devient le gardien du voilier, il est le seul à pouvoir rester.

Jour 19

Aujourd'hui, l'**épreuve d'immunité** consiste à réparer le voilier (4h : nettoyage du moteur, boucher une voie d'eau, recoudre une voile). Un placard est verrouillé et blindé, il faut un signal wifi pour l'ouvrir. De la nourriture est à l'intérieur.

Ensuite, les Candidats procèdent au vote. Le perdant reçoit une piqûre par un drone.

L'état du malade s'aggrave. La nuit la cabane prend feu, un Figurant alerte tout le monde.

Jour 20

Une fois les flammes éteintes, la prod demande aux Candidats de quitter le campement et d'embarquer sur le voilier. La carte indique le port d'un village. Une fois l'ancre levée, des avions de chasse passent et tirent sur le lac. En chemin, ils découvrent les restes du bateau de Trump.

Le malade est recouvert de bouton noir, il ne bouger plus. Toute la journée, des tirs et des explosions se font entendre. De la fumée est aperçu à différent endroit.

La prod leur demande d'effectuer des petites choses pour les occuper : pêcher un poisson, laver le pont, aller d'un point à un autre en voilier, à la nage, etc.

Jour 21

La matinée se passe de la même manière. Après le déjeuner, la prod annonce **la finale** suite à l'avancée des troupes russes dans la région. Ils doivent débarquer au port. La carte indique 2 croix sur 3 km de rayon. Les Candidats doivent localiser le mat et monter le drapeau de Lanta. Cela active un mécanisme qui fait tomber la statuette de Lanta. Chaque Candidat en possession de la statuette va en final. Ils se réunissent au soleil couchant sur le voilier pour que les 6 perdants éliminent le vainqueur parmi les 2 finalistes.

Une fois la final terminée, la prod les averties qu'un hydravion les évacue demain. Le placard verrouillé s'ouvre, ils peuvent se cuisiner un bon plat avant de dormir.

Conseil :

Pour bluffer les Acteurs, cette journée doit être présentée comme la dernière séance de la campagne. Enchaînez les jours 20 et 21 par exemple.

Les Candidats ayant mangé tombent malade la nuit, sauf celui qui s'est fait piqué. Le malade recouvert de pustules est pris d'une frénésie vorace. Il tue le Candidat éliminé, qui tombe à l'eau (en fait, il est récupéré par des plongeurs et le sorte). L'infecté chasse les autres puis un drone l'enflamme au moment le plus désespéré, il tombe à l'eau (récupéré par plongeur, un cadavre est relâché pour le remplacer).

Jour 22

À l'aube, l'hydravion arrive. Alors que tout le monde est rassuré, content de quitter ce pays de fou, l'avion est touché par des tirs de DCA. Ils doivent sauter en parachute mais il n'y en a que 5 (ils sont 7 avec le pilote mais il saute avec le sien).

Les 5 survivants sont laissés à l'abandon, ils retrouvent le pilote mort dans les arbres.

Jour 23

Une pluie glacée s'abat, par chance une cabane de chasseur n'est pas loin. Il y a de quoi faire du feu mais le toit est percé. **Epreuve** pour le réparer.

Au soir, dans la nuit, un avion largue des parachutistes européens non loin d'eux. Malheureusement ils sont reçus par des tirs de DCA.

Jour 24

En chemin, ils découvrent une dizaine de cadavres, des parachutistes européens suspendus aux arbres. Ils peuvent prendre les armes et un appareil radio.

Elle permet de communiquer avec les troupes européennes. Le commandant leur donne les coordonnées d'extraction. En entrant les données dans la carte, ils peuvent s'y rendre (58 km).

Jour 25

En chemin, des drones les repèrent. 1h après, un camion débarque 18 soldats russes, ils quadrillent le terrain. Les Candidats devront faire de leur mieux pour ne pas être repérés grâce une **épreuve**. 3h

après, les soldats reprennent le camion et partent.

Plus tard, ils aperçoivent des soldats européens dévorés.

Jour 26

Un pilonnage massif frappe devant eux, à 2 km. La forêt n'est plus que ruine sur des kilomètres. Les Candidats croisent dans cette partie un blockhaus à moitié dévasté. En examinant, ils découvrent une

porte blindée, bloquée par un tronc d'arbre et du béton. **Epreuve** pour la dégager. Quand ils terminent, des obus gazent la zone. La porte s'ouvre, ils sont en sécurité avec les soldats européens.

Jour 27

Un pilonnage fait s'effondrer l'entrée du blockhaus. Par chance, c'est un réseau souterrain, ils peuvent sortir ailleurs. Malheureusement les soldats reçoivent des ordres du commandement, ils doivent se rendre à un blockhaus avancé, en sortir et se rendre sur les positions d'artillerie ennemie. La compagnie emmène les Candidats avec eux, les arme et leur donne des masques à gaz.

Si tout se passe bien, à la sortie, la zone reste toxique, ils doivent mettre leurs masques et effectuer une **épreuve**. Après quelques kilomètres, ils sont attaqués par des soldats européens infectés. La tension est tellement lourde qu'ils s'évanouissent. En vrai, leurs masques sont truqués, ils sont victimes d'un hallucinogène et endormi.



Les Candidats se réveillent sous la boue et une pile de cadavres. S'il y avait des Figurants, ils sont tous morts à moitié dévorés. Il y a d'autres survivants mais trop blessés pour s'en sortir. Le capitaine est de ceux-là, il demande aux Candidats de finir la mission sinon les russes vont renverser la Pologne et envahir l'Europe.

La vraie finale : il y a dans ses affaires une carte cryptée. Le capitaine donne le code pour accéder à toutes les données. La DCA, l'artillerie mobile et le poste de commandement russe apparaissent. 2 km sépare chaque position. Les Candidats doivent éliminer simultanément leurs moyens de communication et poser un traceur sur l'un des camions pour que les artilleurs européens les ciblent précisément.

- Les Candidats doivent s'équiper via les soldats morts. Il faut : 2 cartes pour se séparer, 3 traceurs et 3 explosifs. Ils peuvent récupérer des armes en option.
- Chaque position est similaire : 3 camions (1 PC + 2 intendances ou 1 batterie et 1 munition) et 2 4x4, 12

gardes, 5 sous-officiers, 3 officiers et 1 commandant. Si l'intendance est regroupée, la batterie et munition forment un triangle sur 500m. L'antenne de communication est au centre (donc isolée) relié au PC.

- Faites une **épreuve** pour récupérer le matériel optionnel et **2 autres épreuves** pour saboter l'antenne de communication et poser le traceur. Selon le résultat des jets, décrivez la scène.
- **L'épreuve du courage** (Aucun jet). En posant le traceur, la carte indique qu'il est brouillé et elle donne une nouvelle fréquence. Une fois mise, les missiles partent mais une nouvelle fois, c'est brouillé, il faut calibrer une nouvelle fréquence. En outre, il faut rester sur place pour calibrer les traceurs. Les Candidats peuvent partir ou 3 d'entre eux peuvent se sacrifier pour la cause.

Conclusion

Réussite : un Candidat se sacrifie.

Les missiles arrivent et explosent dans le ciel dans un feu d'artifice. Il est le gagnant d'Extreme Lanta ! Trump vient le féliciter. Les soldats russes et européens le rejoignent avec tous les Candidats qui ont fait semblant d'être mort. C'est la folie ! Sa famille arrive les larmes aux yeux. Trump lui remet un chèque de 1 million devant les

milliards de spectateurs qui suivent l'émission !

Le saviez-vous ?

Des rumeurs affirment que Lanta est derrière la guerre Euro-russe afin de créer les conditions de son émission à succès.



EXTREME LANTA

JOUEUR :

Emission : Extreme lanta

Part d'audience : 58 %

Candidat :

Passion :

Descriptif :

Anecdote :

JAUGE :

FAIM : □□□□□ □□□□□

SOIF : □□□□□ □□□□□

MISERE : □□□□□ □□□□□

MALADIE : □□□□□ □□□□□

FATIGUE : □□□□□ □□□□□

MORAL : □□□□□ □□□□□

RESERVE AUDIMAT :

EQUIPEMENT :

Fiche de perso : extreme lanta joueur : emission : extreme lanta, part d'audience : 58%, candidat : passion : descriptif : anectode : jauge : faim : soif : misere : maladie : fatigue : moral : reserve audimat : equipement

