

The Islanders



Par Simon Frommel et Paul Mégroz, sur une idée de Aligatron développée par Lazarus pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Présentation du jeu

Dans The Islanders, suite à un curieux remaniement d'entreprise, des employé-es bénéficient d'un voyage offert. Cependant, à défaut de vacances, iels se retrouvent malgré elleux participant-es d'une obscure émission dans laquelle iels devront se battre pour leur survie tout en amusant l'audimat.

Sommaire :

- Contexte
- Les îles Tornéos
- Le jeu TV
- Fiche de personnage
- Mécanique de jeu
- Confrontation
- Fin de partie
- Proposition de scénario

Contexte

L'univers de "The Islander" est teinté de ce qu'on pourrait appeler du **light cyberpunk**. Le monde est très similaire au nôtre, notamment sur la répartition des richesses, la délimitation du monde en pays, sous un capitalisme agressif et dysfonctionnel. Seulement, dans le monde de The Islander, certaines technologies sont plus avancées, des techniques de surveillances très intrusives sont monnaies courantes et le monde du travail est désormais largement dominé par 3 grandes entreprises internationales, extrêmement puissantes et tentaculaires, qui possèdent largement plus d'influence que la majorité des pays avec une liberté d'action quasi-totale. Ces entreprises sont connues pour avoir écrasé la concurrence dans leur domaine d'origine, ce qui leur a permis de s'étendre, de diversifier leurs activités et aujourd'hui, une grande partie des travailleurs sont en fait employés par l'une d'entre elles :

KDX industry est une entreprise d'origine suédoise qui a construit son empire en exploitant un vide juridique qui lui a permis de vendre des armes sous le nom de matériel de sécurité, contournant les taxes et les contraintes de sécurité qui existaient alors. Aujourd'hui, elle a étendu son activité principalement dans les domaines de l'industrie, de la mécanique, de l'ingénierie et de l'urbanisation.

Bio'Pharm est à la base une société pharmaceutique, qui a fait fortune en investissant dans l'homéopathie, le développement d'huiles essentielles et les traitements naturels. Nombre d'économistes n'arrivaient cependant pas à expliquer la raison de son extraordinaire expansion, jusqu'à ce qu'une enquête récente ne révèle les substances hautement addictives et psycho-actives présentes dans la majorité de leurs produits.

McBarret est une société américaine d'information et de renseignement. Elle prospère actuellement dans le monde entier grâce à ses nombreux cabinets implantés à la fois dans des gouvernements et, suite à son rachat de la majorité des médias de masse, dans votre salon.

Les îles Torneo

Imaginez un caillou perdu au milieu du Pacifique. De l'eau à perte de vue et rien ni personne à des centaines de kilomètres à la ronde. Des palmiers, des lagons, du sable fin, du soleil, un volcan éteint et une surface assez vaste pour se perdre et assez étroite pour ne jamais se sentir suffisamment dissimulé.

En tant que meneur·euse du jeu, laissez-vous porter par votre imagination basée sur vos propres connaissances (Lost, Koh-Lanta, X-Factor et bien d'autres) pour fabriquer un décor à la fois idyllique et machiavélique. Cette île doit à la fois refléter le paradis et l'enfer où que l'on pose son regard. Tout doit être source d'inspiration pour les joueur·euses et source de danger pour les personnages.

Incorporez autant d'éléments que vous le souhaitez tant qu'ils vous paraissent utiles pour l'histoire et le jeu. Si vous voulez que cette montagne soit un volcan en phase de réveil afin d'unir les vacancier·ères lors des derniers jours du compte à rebours pour distiller panique et solidarité au moment fatidique où chacun devra faire des sacrifices, allez-y et foncez.

Le jeu TV

Les vacancier·ères présent·es sur l'île participent à la 3^e saison du modeste jeu « The Islanders » diffusé sur une obscure chaîne du câble et du darknet. Durant 6 mois, les candidat·es devront survivre pour gagner leur billet retour mais comme lors des premières saisons, un·e seul·e candidat bénéficie du Graal. Si, à l'issue des 180 jours, il existe plus d'un candidat encore en vie, celui qui aura cumulé le plus haut score d'audimat sera proclamé vainqueur. Pour tous les autres, en revanche...

Lors de la 1^{ère} année, ils étaient 12 à poser leurs valises sur l'île et le jeu avait duré 4 mois. Le vainqueur avait été une femme de 51 ans, épouse dévouée et mère aimante, originaire d'Edmonton. Elle avait lutté jusqu'au bout pour sauver son mari et ses trois enfants. Mais en apprenant la règle finale, elle s'était contentée d'embarquer sur son radeau de fortune et de noyer sa famille implorante.

Sur le second cursus, 18 vacanciers avaient pris place au début de l'été pour une session qui avait duré 6 mois. Le vainqueur avait été désigné par son haut score d'audimat, un enfant singapourien de 12 ans qui avait jusque-là usé de malice et de perversion juvénile pour rentrer au pays et retrouver ses parents.

Caméras

En tant que producteur, c'est votre rôle de choisir de quelle manière l'émission est retranscrite. Est-elle capturée par des caméramans·womans présent·es sur l'île ou bien par des drones volant constamment autour des participant·es ? Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas de rappeler fréquemment leurs existences aux joueur·euses afin que ceux-ci puissent s'en servir pour se faire remarquer auprès du public.

FICHE DE PERSONNAGE :

Nom, Prénom :

Points de survie :

Points d'Audimat :

Âge :

Employeur (choisir un) : **KDX industry** / **Bio'Pharm** / **McBarret**

Profession :

CORPS	ESPRIT
• AGILITÉ	• ASTUCE
• COMBAT	• CULTURE
• ENDURANCE	• EMPATHIE
• FORCE	• INFLUENCE
• PRÉCISION	• VIGILANCE
• TECHNIQUE	• VOLONTÉ

Les caractéristiques

Les caractéristiques d'un·e personnage sont évaluées sur une échelle allant de 1 à 3 (1 pour médiocre, 2 pour lambda, 3 pour fort). Le type d'actions possibles par caractéristiques est précisé à la suite de chacune :

- AGILITÉ (équilibre, réflexes, saut)
- ASTUCE (faire du feu, artisanat, trouver de l'eau)
- COMBAT (corps à corps, armes blanches, armes improvisées)
- CULTURE (langues, actualités, éducation)
- EMPATHIE (psychologie, comprendre les émotions, compassion)
- ENDURANCE (course, respiration, résistance immunitaire)
- FORCE (lancer avec puissance, pousser, tirer)
- INFLUENCE (persuasion, intimidation, gestion de conflits)
- PRÉCISION (viser et lancer, armes à feu, cibler)
- TECHNIQUE (conduite, mécanique, secourisme)
- VIGILANCE (observation, écouter, orientation)
- VOLONTÉ (discrétion, maîtrise de soi, surpassement)

24 POINTS À RÉPARTIR ENTRE CORPS ET ESPRIT (minimum 6): **exemple :**

CORPS 17	ESPRIT 7
• AGILITÉ 3	• ASTUCE 2
• COMBAT 3	• CULTURE 1
• ENDURANCE 3	• EMPATHIE 1
• FORCE 3	• INFLUENCE 1
• PRÉCISION 2	• VIGILANCE 1
• TECHNIQUE 3	• VOLONTÉ 1

Les vacancier·ères

Le point névralgique de tous les candidat·es réside dans 12 caractéristiques englobant aussi bien les facultés naturelles que le savoir-faire. En sus, iels disposent d'une réserve de Survie ainsi qu'une jauge d'Audimat.

La survie

Cette réserve mesure l'état de santé et de nervosité des personnages. En plus de cela, elle permet d'être utilisée afin d'améliorer ses chances de réussite lors de certaines actions.. En terme global, la survie mesure l'état du personnage et son avancée vers une possible élimination. Une fois tombé à zéro point de survie, le personnage est considéré comme mort ou inconscient.

→ Leur réserve de Survie est égale à 2 fois la somme des caractéristiques Endurance et Volonté.

L'audimat

Le score d'audimat représente l'intérêt et l'attachement que les personnages suscitent chez les spectateurs de l'émission. De plus, l'audimat permet de bénéficier de cadeaux de la part des entreprises partenaires.

Il est possible de récupérer des points de Survie en sacrifiant son Audimat. A l'écran, cela se traduit par une volonté de s'exiler hors du champ des caméras. Le·a joueur·euse est alors considéré·e comme « hors-ligne », son audimat perd 50% et la survie du vacancier·ère redevient pleine. Des points d'Audimat sont octroyés à la fin d'une épreuve réussie ainsi qu'après certaines actions particulièrement remarquables.

→ La jauge d'Audimat commence à 0.

ATTENTION : C'est au producteur de distribuer à son bon vouloir des points d'audimat. Mieux vaut en donner trop que pas assez lorsqu'il s'agit de récompenser les joueur·euses qui s'investissent dans leur personnage !

Cadeaux et partenaires

Lorsqu'un participant commence à gagner en popularité et à se faire remarquer par le public, il est fort probable qu'il soit approché par un partenaire afin que ce dernier le sponsorise. A partir du moment où un partenariat est accepté, le participant ne pourra plus recevoir de cadeaux des deux autres partenaires (sauf indication contraire). Et pour cause, il devient une enseigne publicitaire vivante, et l'entreprise qui le sponsorise détient l'exclusivité de vos droits d'images.

Entreprises Partenaires

KDX Industry

1. Matériel de Survie en milieu hostile
 - Permet de diminuer de 50% la perte de points de survie causée par l'environnement.
2. Arme blanche de votre choix
 - Lors d'un affrontement, grâce à un jet combat réussi, l'arme permet d'infliger une blessure moyenne à un ennemi.
3. Un fusil à pompe
 - L'arme possède 3 cartouches. Lors d'un affrontement, grâce à un jet combat réussi, elle permet d'infliger une blessure lourde à un ennemi lors d'un affrontement.

Bio'Pharm

1. Injection de nanobot Médicaux
 - Permet de diviser par deux la perte de point d'Audimat lorsqu'ils sont dépensés pour regagner des points de Survie.
2. Pistolet à fléchettes tranquillisantes

Le pistolet possède 5 munitions, elles peuvent servir à endormir un animal ou un autre participant.

3. Bio-Augmentation
 - Permet de placer trois nouveaux points de caractéristiques dans les compétences de votre choix.

McBarret

1. Infogram Personnel
 - Permet de connaître, la veille d'une épreuve, des informations la concernant.
2. Management & Leadership MasterClass

Possibilité de faire une alliance

3. Publicité
 - Permet d'obtenir X point d'audimat supplémentaire ainsi que la première offre d'un autre partenaire.

Sous les projecteurs

Les vacancier·ères participent à un jeu télévisé et comme dans tout bon jeu télé qui se respecte, le vainqueur final est en partie décidé par les spectateurs. Dans The Islanders, cette théorie est une semi-vérité. Les participant·es, en termes ludiques, gagnent des points d'Audimat lorsque :

- Iels obtiennent au moins un 12 lors d'un test ;
- Iels accomplissent une action spectaculaire ;
- Iels réussissent une tâche qualifiée de miracle ;
- Iels se sacrifient pour les autres (refus de boire ou manger pour donner aux autres par exemple)
- Iels participent à une épreuve et la remporte.

Ces points se cumulent sans restriction afin de récompenser au cours du jeu les joueur·euses les plus vaillant·es, les plus performant·es et les plus « showrunners ». Il est possible de régénérer l'intégralité de ses points de Survie en sacrifiant son Audimat. A l'écran, cela se traduit par un refus de participer à une épreuve ou en s'exilant hors du champ des caméras. Le joueur est alors considéré comme « hors-ligne », son audimat perd 50% et la survie du vacancier·ère redevient pleine. Pour cela, le personnage se met hors-jeu durant une scène ou une période plus longue (au Producteur d'en décider). Iel lui faudra faire preuve d'initiative et de fougue pour retrouver l'estime du public.

Mécanique de jeu :

Lorsqu'une action entreprise par un·e personnage a une chance de rater, le·a MJ (que l'on appellera ici le·a **Producteur·ice**) estime secrètement la caractéristique idoine à l'action ainsi que la difficulté de celle-ci. Puis iel annonce au joueur·euse le test à effectuer.

2	Obstacle	Légèrement difficile
3	Epreuve	Relativement difficile
4	Prouesse	Particulièrement difficile
5	Miracle	Incroyablement difficile

Le test :

Les joueur·euse vont lancer autant de dés à 12 face que le niveau de la caractéristique demandée par le Producteur.

Chaque D12 indiquant un chiffre de 10+ est considéré comme une réussite.

Chaque niveau de difficulté exige un nombre croissant de réussite pour passer le test.

Avec un nombre de réussite égal ou supérieur à la difficulté du test, l'action entreprise est un succès.

Le·a Producteur·ice est libre d'interpréter un échec d'un point comme une réussite partielle, c'est-à-dire une réussite provoquant des conséquences immédiates (connue sous «oui, mais...»).

En dépensant 1 point de Survie, le· joueur·euse gagne +1D à lancer. Iel peut dépenser autant de points qu'il le souhaite dans une action et dans la limite de sa réserve. Cette règle permet à des personnages limités de réaliser des actions plus périlleuses. En revanche, ce choix est générateur de fatigue et de stress. Il faut donc que les joueur·euses aient conscience des risques.

Alicia vient de pêcher un beau poisson et souhaite le préparer pour sa famille. Cette action nécessite de l'Astuce. Le Producteur estime la difficulté à 2 car Alicia n'a jamais vidé un poisson de toute sa vie. Châtelaine suédoise, elle a du personnel pour s'en acquitter. Son niveau d'Astuce est de 1, elle peut donc lancer 1D mais ne pourra pas faire mieux qu'un succès. Alicia va devoir soit puiser dans ses forces intérieures soit quémander une aide extérieure. Elle décide de puiser 2 points de Survie car ils n'ont plus rien manger depuis trois jours. De ce fait, le joueur d'Alicia peut donc lancer 3D (1+2). Elle obtient 7 – 11 – 4 soit un seul succès. Mais le Producteur lui octroie une réussite partielle. Le poisson lors de la dégustation a tout de même une amertume et son lot d'arêtes. Mais au moins ils se sont nourris...

Un personnage souhaitant aider à réaliser une action doit informer le·a Producteur·ice et en échange de la perte d'un point de Survie, iel octroie un Dé supplémentaire à l'instigateur de l'action.

Confrontations

Lorsqu'au moins 2 individus s'opposent, que ce soit dans une confrontation physique (un combat) ou sociale (une joute verbale), on a recours au même processus : un test unique qui définit immédiatement qui en sort vainqueur et quelles sont les conséquences.

Que ce soit avec le Combat, la Précision, l'Influence, l'Empathie, un personnage actif est toujours opposé à un autre personnage actif car dans ces cas de figure, les belligérants n'attendent jamais que l'autre termine. C'est à celui ou celle qui tape le premier ou le plus fort, celui qui a les arguments fatals ou qui crient le plus fort. Il est donc logique que les 2 camps effectuent leur test en parallèle et en simultané. Les dégâts et la finalité sont ensuite traduits par le·a Producteur·ice qui peut agrémenter de détails la scène.

La difficulté est toujours égale à l'Agilité adverse dans un combat et à la Volonté adverse dans une joute verbale. Les succès obtenus définissent les dommages infligés et par conséquent à la baisse de Survie de l'adversaire. Faire usage d'une arme augmente de 1 ou 2 points les dommages selon son type et son pouvoir destructeur. Appuyer ses propos par des preuves concrètes et visuelles ou des menaces claires peut également majorer les dégâts psychologiques de 1 ou 2 points.

Curtis et Elijah, deux amis venus ensemble sur l'île, se querellent à propos d'un secret récemment révélé et les deux hommes en viennent aux mains. Curtis est un P.J. qui va comparer son Combat (2) à l'Agilité d'Elijah (2). Le joueur de Curtis lance donc 2D et le Producteur lance aussi 2D pour le Combat d'Elijah contre une faible Agilité (1) de Curtis. Au final, Elijah met Curtis au sol avec une droite bien sentie qui lui fait perdre 1 point de Survie.

La difficulté est toujours égale à l'Agilité adverse dans un combat et à la Volonté adverse dans une joute verbale. Les succès obtenus définissent les dommages infligés et par conséquent à la baisse de Survie de l'adversaire. Faire usage d'une arme augmente de 1 ou 2 points les dommages selon son type et son pouvoir destructeur. Appuyer ses propos par des preuves concrètes et visuelles ou des menaces claires peut également majorer les dégâts psychologiques de 1 ou 2 points.

Fin de partie

Lorsqu'un ou plusieurs participant-es remportent la partie, c'est au **Producteur·ice** de choisir quelle fin iel désire pour elleux. La fin attendue voudrait qu'une récompense bien méritée leur soit réservée ainsi qu'un billet d'avion pour rentrer tranquillement chez eux. Cependant, c'est à vous d'en décider ; peut être qu'aux lieu d'être ramené chez eux, les vainqueurs sont en fait emmenés sur une nouvelle île, encore plus dangereuse où se trouve les vainqueurs des éditions précédentes ?

PROPOSITION DE SCÉNARIO :

INTRODUCTION

Une goutte de sueur vous coule le long du coup pendant que vous ouvrez votre boîte mail sur votre téléphone de fonction. Un message inattendu de votre patron ne n'est en général jamais un bon signe. Surtout dans cette période de "remaniement" de l'entreprise. Vous n'êtes pas dupe, vous savez bien ce que ça veut dire, toutes les autres grandes entreprises font pareil depuis le début de la crise. Il va y avoir des licenciements.

Mais surprise ! Vous lisez la première ligne : "Bravo, vous avez gagné un billet de groupe pour 2 semaines de vacances paradisiaque sur une île déserte ! Si vous recevez ce message c'est que vous travaillez pour une des trois grandes compagnies qui offrent ce cadeau à certains de leur employé·es, tiré·es au hasard." Quelle chance !

Vous êtes invité avec quelques personnes de votre choix, votre famille ou vos ami·es. En plus de ça, l'entreprise indique qu'il est INTERDIT de s'équiper de son téléphone, mesure de sécurité mentale, préventive des burn out.

NB: tout les personnages travaillent pour une des trois grandes compagnies (corpo) qui financent The Islander. (Dans une clause du contrat, écrit en tout petit en bas il est écrit : dans le cas d'une participation à the islander, l'entreprise décline toute responsabilité en cas d'accident ou de décès. Je consent à être filmé, et j'autorise le comité organisationnel de The Islander à utiliser mon image à des fins lucratives.)

A peine quelques jours plus tard, vous êtes entouré·es de vos proches, dans un petit hydravion, vers une destination inconnue, mais qui promet d'être paisible, réparatrice et apaisante. Votre hôte de l'air vous annonce que l'île est proche, et vous demande de vous attacher, tandis qu'il s'en va faire de même dans la cabine de l'équipage. La pilote vous annonce gentiment que l'amerrissage va secouer légèrement, et une fois les turbulences passées, l'avion est arrêté, ballotté par les vagues, à quelques mètres d'une magnifique plage de sable fin.

Les lumières de sécurité s'éteignent, et tandis que vous vous levez de vos sièges, personne ne sort de la cabine de l'équipage. Après un certain temps d'attente, une voix synthétique vous annonce " Vous êtes bien arrivé sur **Les îles Torneo**, veuillez descendre du véhicule. La première épreuve se déroulera dans la crique au sud de l'île demain matin. Tout l'équipage vous souhaite un bon séjour. Et que les meilleurs gagnent !"

A peine descendu de l'avion, avant de pouvoir vous diriger vers la soute pour récupérer vos affaires, les moteurs de l'avion se remettent en marche, et rapidement, il décolle et s'éloigne vers l'horizon, vous plantant sur la plage, de l'eau jusqu'aux genoux et avec ce que vous avez dans vos poches comme seules possessions.

→ création d'un campement : jet d'astuce - difficulté 2

Aléas de l'île - première nuit :

Résultat du D4	Evénements
1	Un orage éclate et dure toute la nuit, des éclairs violets zèbrent le ciel et la pluie persiste.
2	Le ciel est dégagé, une douce brise tiède balaie la plage.
3	Vous êtes réveillé·e par du bruit : 4 petits singes sont en train de fouiller dans vos affaires, vous tire les cheveux pendant que vous dormez, et vous observent avec curiosité.
4	L'un·e d'entre se réveille pour aller uriner : une panthère perchée dans un arbre non loin de là ou vous dormez vous regarder, impassible.

MJ : La structure est la suivante : épreuve 1 - semaine 1 - épreuve 2 - semaine 2 - etc.

LES ÉPREUVES

Le MJ décide de l'ordre et de la quantité d'épreuves. Vous trouverez ci-dessous quelques propositions d'épreuves. **The Islander** termine cependant toujours avec une épreuve finale, qui sert à déterminer l'équipe victorieuse.

Toutes les épreuves sont présentée par une femme, en costume trois pièces (si les PJs essaye de la toucher, iels se rendent compte que c'est une projection holographique.)

Construction d'épreuve:

Pour construire une épreuve, complétez les vide de la phrase suivante, à l'aide du tableau ci-dessous. Vous pouvez jeter un d12 pour remplir chaque vide ou compléter vous-même :

Les participant.e doivent (action)..... dans (lieu).....

afin de (action).....alors que (sujet)..... sont en train de (action)

Action D12	Lieu D12	Sujet D12
Trouver	Forêt	Equipier.ères
Construire	Plage	Adversaires
Porter	Arbre	Herbivore
Réparer	Grotte	Poisson
Détruire	Lac	Insectes
Acheminer	Rivière	Plantes
Traverser	Campement	Rocher
Ramener	Campements	Oiseaux
Enterrer	En haute mer	Rongeur
Planter	Sous l'eau	Félin
Ouvrir	Coeur du volcan	Mammifère marin
Remplacer	Barrière de corail	Reptile

L'ÉPREUVE FINALE

Lorsque **le-a Producteur-ice** souhaite mettre fin au jeu, iel peut organiser une épreuve finale. Une épreuve finale se doit de marquer le coup en présentant un moment spectaculaire pour le public. Il s'agit donc de penser à une mise en scène grandiose où les équipes peuvent s'affronter une dernière fois. Il est nécessaire que cette épreuve ne permette qu'à une seule équipe de la remporter.

LES SEMAINES :

Durant les semaines, les PJ doivent continuer à survivre dans ce milieu hostile, afin d'être au mieux de leur forme pour l'épreuve suivante. En général, une semaine se décompose en deux moments distincts : les aléas de l'île et les initiatives stratégiques.

Aléas de l'île :

L'île est capricieuse et de nombreux événements divers peuvent survenir pendant la semaine qui entrecoupe deux épreuves. Jeter un Dé dans la table ci-dessous pour déterminer ce qui arrive au PJ.

Initiatives stratégiques :

Demandez à vos PJ s'ils ont des idées pour s'assurer la victoire: aller discrètement voler des vivres dans le campements de l'équipe voisine, faire carrément un raid pour les affaiblir avant l'épreuve suivante, aller chasser le cochon sauvage ou construire un radeau pour être à l'abri des attaques des adversaires sont autant de stratégies qui vont influencer sur le cour de la partie.

D20	Aléas de l'île
1	Une équipe ennemie vous attaque au milieu de la nuit !
2	Tu te cogne contre un truc en métal dans le sable -> un pistolet-grappin !
3	Un ouragan arrive ! jet pour se préparer au mieux : échec = -2 PS
4	Un petit singe commence s'intéresse à vous et ne vous quitte plus d'un pied

5	Une colonie de fourmis de feu envahit votre campement et vous pique toute la nuit. Il faut réussir à s'en débarrasser sinon - 2PS / nuit.
6	Vous remarquez sur la plage, un banjo échoué.
7	Des vents violents se lèvent et soulèvent du sable et de la poussière. Votre nourriture se retrouve recouverte de sable. Vous ne pouvez plus les manger.
8	Lors d'un repérage, vous tombez sur un babanier, plein de fruits murs.
9	Vous vous réveillez un matin, une autre équipe est venue voler votre objet le plus précieux.
10	Malgré un ciel vide de nuage, un éclair frappe à proximité, votre campement prend feu → vous ne pouvez emporter chacun·e qu'un seul objet et devez reconstruire un campement.
11	Vous êtes réveillé en sursaut en pleine nuit par un hurlement : vous apercevez un gorille qui s'enfuit avec un.e de vos équipier·ère sur l'épaule.
12	Le matin de la prochaine épreuve, vous vous réveillez tous·te ligoté.es à des arbres. Vous allez rater l'épreuve !
13	Le dernier repas que vous avez mangé était avarié. Vous tombez malade et perdez 2 PS.
14	Un nuage de fumée se forme au loin : un troupeau de biches apeurées vous fonce dessus alors qu'un incendie s'est déclaré un peu profondément dans la forêt.
15	Une canicule écrasante se déclare. Vous perdez rapidement toute votre eau et êtes assoiffés. Trouvez de l'eau potable rapidement ou perdez 2 pts de survie.

16	BOUM une explosion retentit dans le camp : un drone-caméra a explosé → perdez 4 pts de survie mais vous pouvez surement récupérer un peu de matériel
17	Une armée de crabes surgit de la mer et commence à tout ravager sur son passage. Si vous réussissez à en attrapper -> +1 PS sinon, ils vous pignent : -1 PS
18	Une bouteille de coca vide en verre tombe du ciel et atterrit au milieu du camp.
19	Vous tombez sur une source chaude, si vous prenez un bain → +1 PS
20	La semaine est ponctuée par de légère pluie rafraîchissante -> un jet d'astuce réussit procure de l'eau potable en abondance (+2PS).