

# ***LES CHRONIQUES DU CHAOS***

## ***LE CRÉPUSCULE DES DIEUX***

Cette saga pour aventuriers de niveau Vétéran à Héroïque et un MJ expérimenté est le dernier volet des *Chroniques du Chaos*.

Après *Naufrage au centre de la terre*, *Kabaal* et *Le Dieu Mort*, elle fera entrer vos PJ dans la légende... en musique !



### ***LE COIN DU METTEUR EN SCENE***

Vous aurez besoin des encadrés parus dans le premier volet des Chroniques du Chaos "La légende du Dieu Mort", ainsi que les informations contenues dans : "Skhâtraz" et Gwô & Millord. La sonorisation de cette partie fait appel à quatre disques : Conan le Barbare, Predator II, Passion (BO de La dernière tentation du christ, de Peter Gabriel) et Retour vers le futur III. Si vous ne les avez pas, remplacez-les par d'autres dont le style est identique. Les textes en italiques sont à lire (ou à paraphraser) à vos joueurs pendant que la musique passe.

Toute ressemblance avec les éléments d'un film dans lequel il est question de retourner vers le futur n'est absolument pas fortuite.

# ***EPISODE UN - SOUS LE SOLEIL DE L'APOCALYPSE***

## **LA PORTE DES ENFERS**

*[Ambiance héroïque/Conan 1 : Anvil of Crom (ignorez la première minute de commentaires et passez directement à 1.05 mn)]*

Un nouveau jour se lève sur Krönberg, la capitale du ChaOs. Au-dessus de la ville occupée, une ombre gigantesque se découpe dans le soleil. Le Dieu Mort scrute le ciel en un ultime défi, puis il commence l'invocation. Secoué de convulsions, il semble plier les forces de la nature à sa volonté, et dans un déchaînement de puissance, une arche titanesque se matérialise. Ainsi s'ouvre la Porte des Enfers. Depuis les ténèbres situées au-delà jaillit une formidable clameur, et le vent des Abysses s'engouffre sur le monde terrestre. Alors viennent les Seigneurs Démons. Chevauchant d'immondes créatures, ils déversent leurs troupes en un flot continu de légions cauchemardesques. Les bannières déchiquetées claquent au vent maudit. Et le Dieu Mort contemple son œuvre, tandis que l'apocalypse sur le royaume. L'heure de la troisième et dernière chronique du ChaOs vient de sonner !

## **CHIMERES ET FURIE !**

Reposant au sein de sarcophages en cristal, les aventuriers profitent d'un sommeil artificiel bien mérité. Une nef céleste les ramène vers la Citadelle du Matin, ronronnant au rythme des machines alimentées en quartz. Dans les brumes de leurs cerveaux endormis flotte le souvenir des Chroniques du ChaOs... Au cours de leurs aventures, les PJ ont croisé la route du Dieu Mort, emprisonné jadis à l'intérieur de la lune par les Titans d'Ether. Pour se libérer, le Dieu Mort envoya sur terre le démon Azroliark armé de Kabaal, une hache maudite chargé de vampiriser les âmes afin de décupler la puissance de son maître. Mais face à lui se sont dressé les dieux d'Ysgaard, le roi Drogon et le sorcier Kwalish. Devenus champions d'Ysgaard, les PJ ont affronté puis détruit Azroliark, avant de porter le combat sur la lune, où Kabaal a été anéantie pendant que disparaissait le Dieu Mort. Le destin des PJ semble accompli, et ils voguent vers la Citadelle du Matin à bord d'une nef céleste remise en état par les technomanciens sélénites. Celle-ci est constituée de deux galions de métal argenté, reliés par un pont de stabilisation. Le premier galion abrite les PJ. Le second contient divers présents, dont la couronne du roi Ka-Rel XI : le Diadème de Mercure. En effet, Ka-Rel pense que la puissance de cet objet magique permettra au roi Drogon de recouvrer la mémoire. Les PJ s'éveillent peu à peu, tandis que de nouvelles questions perturbent leur esprit : d'où venait le pouvoir du Dieu Mort ? Ce dernier semble avoir été détruit, pourtant la magie divinatoire ne fonctionne toujours pas et les dieux restent muets, de même que Kwalish. Mystérieux Kwalish, invariablement en retrait, mais toujours présent pour orienter les décisions cruciales. Qui est-il vraiment ? Mais la rêverie est interrompue : les PJ, qui ne devaient s'éveiller qu'après l'atterrissage, sont maintenant secoués et sentent que la nef est en descente rapide...

*[Ambiance insoutenable/Predator II 4 : Truly dead]*

Soudain retentit un fracas de métal brisé ! La nef céleste vient d'être ébranlée par un choc terrible dont l'écho s'atténue dans les coursives désertes. Au dehors, les rafales de vent continuent de secouer le véhicule. Une *bouche magique* apparaît alors sur un panneau de contrôle, énonçant d'une voix neutre : "Eventration majeure niveau proue - perte de vitesse - présence inconnue à bord". Le vent tombe brusquement. Dans un silence de mort résonne un premier coup. Sourd. Puis un second. Puis d'autres, lents et réguliers. Des pas, puissants et lourds, font trembler les superstructures de la nef, tandis que quelque chose se fraye un chemin vers la cabine. Vers vous !

Au cours du scénario précédent est mort Azroliark, le Prédateurs des Ombres. Mais ce puissant démon n'était pas le seul de son espèce : il en existe huit autres ! Invoqués par le Dieu Mort, ils ont franchi la Porte des Enfers pour devenir ses fidèles lieutenants. A l'approche des montagnes du Salthar, la nef des PJ a été repérée par deux Prédateurs : activant leurs pouvoirs de *Téléportation* et *Invisibilité*, ils sont partis en chasse. Donnez aux PJ deux minutes de temps réel pour définir une action par PJ : position, sort, etc. Après quoi (lorsque la musique s'emballe) la porte de la cabine explose et les Prédateurs invisibles entrent pour le carnage (au cours de l'affrontement, utilisez [*action terrifiante/Predator II 1 : Main title*]). Le combat est un véritable enfer.

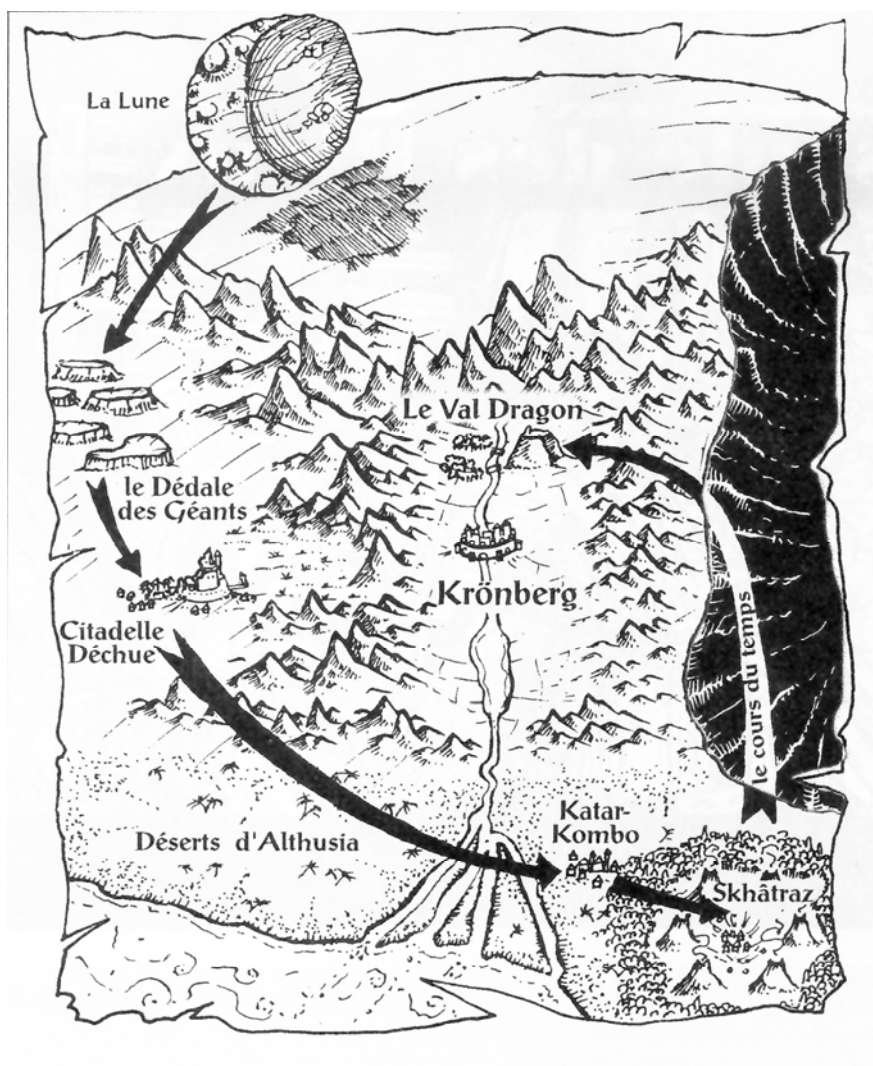
Au troisième round, la nef en perdition frôle les montagnes : l'un des PJ doit maîtriser la barre du gouvernail et réussir un jet de *Pilotage* à -4 pour éviter la collision (sinon 3d6 points de dégâts par passager).

Au quatrième round, les machines prennent feu.

Au cinquième, le galion des PJ heurte un pic rocheux (les passagers prennent 2d6 points de dégâts). Tandis que l'habitable se désagrège, il faut passer sur l'autre galion en plein ciel (Jet d'Agilité).

Au huitième round, la nef sort des montagnes et s'écrase dans la plaine (passagers : 5d6 points de dégâts, Jet de Force pour la moitié. Aucun dégât si l'un des PJ réussit un jet de *Pilotage*).

Les Prédateurs abandonnent s'ils ont le dessous, ou au plus tard avant l'écrasement, afin d'aller faire leur rapport au Dieu Mort.



## DANS LE DEDALE DES GEANTS

*[Ambiance désert/Passion 3 : Of these, hope]*

La carcasse de la nef gît dans la poussière de la plaine. Dans l'habitable résonne le tic-tac d'une horloge technomantique miraculeusement intacte. La date qu'elle affiche est stupéfiante : selon ses chiffres, vous êtes restés en état d'animation suspendue pendant plus d'un an ! Le monde que vous connaissiez a disparu. Sur cette terre nouvelle, le soleil est filtré par une couche de poussières noires qui bouche le ciel jusqu'à l'horizon. Dans la lueur rouge sombre stagne un air lourd ; les végétaux flétrissent, les ronces s'étendent, et quand il pleut c'est un crachin acide qui ronge la terre. La magie et la nécromancie semblent littéralement palpiter dans l'atmosphère, désormais plus puissante que jamais. Partout, les survivants s'éveillent et se mettent en chasse. Car il n'y a plus ni Dieu ni loi, dans ce monde où les morts marchent aux côtés des vivants. Seuls règnent le souffle des vents brûlants et le soleil de l'Apocalypse !

Les machines de la nef ont été programmées pour atterrir dans des conditions météorologiques favorables. Or, les bouleversements climatiques durent depuis des mois. La nef est donc restée en orbite jusqu'à ce que ses réserves énergétiques s'épuisent, avant d'atterrir en catastrophe. Entre temps le monde a changé (voir "La terre de l'Apocalypse" en annexe). Les PJ se sont écrasés à cinquante kilomètres au sud de la Citadelle du Matin, sur le Dédale des Géants : un plateau calcaire découpé par les canyons. Les déplacements sont entravés par les failles, et les PJ doivent rapidement descendre dans le labyrinthe des canyons. Progressant dans l'ombre rougeâtre des couloirs rocheux, ils perçoivent alors le grondement d'un galop qui se rapproche. Soudain, un gros chariot de fer attelé à une douzaine d'Enjambeurs géants jaillit dans un nuage de poussière, fonçant droit sur eux (jet en Agilité pour éviter le chariot, 3d6 points de dégâts en cas d'échec) ! La conductrice s'arc-boute sur les rênes et reprend peu à peu le contrôle du véhicule. C'est ainsi que les PJ font connaissance avec un chercheur d'eau de la Communauté des Cendres : Sangata, une athlétique jeune femme aux cheveux flamboyants, vêtue d'un justaucorps de cuir clouté.

Les rivières étant contaminées par la pluie acide, Sangata est partie avec son "chariot" (une énorme citerne) puiser de l'eau potable dans les nappes phréatiques des cavernes. Au retour, un navire de feu traversant le ciel a effrayé son attelage, et elle s'est égarée sur le territoire des terribles Ghûls... qui surgissent à cet instant précis !

Dans un concert de rugissements, une meute d'une cinquantaine de créatures chevauchant d'étranges véhicules déboule dans le canyon !

Les Ghûls sont des morts-vivants, des ogres-goules sortis des Abysses par la Porte des Enfers. Chacun d'eux voyage sur un jugger : un véhicule à deux roues aérodynamique, conçu à partir du squelette d'une créature de grande taille et mû par nécromancie (version monoplace d'un juggernaut, voir *Kabaal*). Ils prennent aussitôt le groupe en chasse. Faites vivre aux PJ une chevauchée fantastique à travers les canyons : ils doivent grimper sur le chariot ou sur un Enjambeur, éviter les obstacles, sauter sur une des bêtes de tête pour l'obliger à prendre la bonne direction, les Ghûls combattent roues contre roues, etc. Pendant la scène, *utilisez [action violente/Passion 9 : Troubled]*. La poursuite s'achève lorsque, guidés par Sangata, les PJ franchissent le seuil d'une vaste grotte et que d'immenses portes de bois se referment derrière eux.

## **LA COMMUNAUTE DES CENDRES**

Ils viennent de pénétrer dans la Communauté des Cendres, le dernier territoire libre de la région. A la lueur des braseros, des hommes et des femmes revêtus du cuir clouté des rebelles s'entraînent au maniement d'armes exotiques (lances barbelées, haches à quatre lames, boomerangs ciselés), tandis que des enfants vaquent aux tâches domestiques, entre les échafaudages de bois et les tentes. Pendant la découverte de la Communauté [*ambiance ethnique/Passion 11 : Before night falls*].

Malgré leur exploit, les PJ sont traités avec une méfiance extrême, la Communauté étant habituée aux ruses du chaOmancien Masäi-Mo qui cherche à les détruire. Les PJ vont devoir faire leurs preuves :

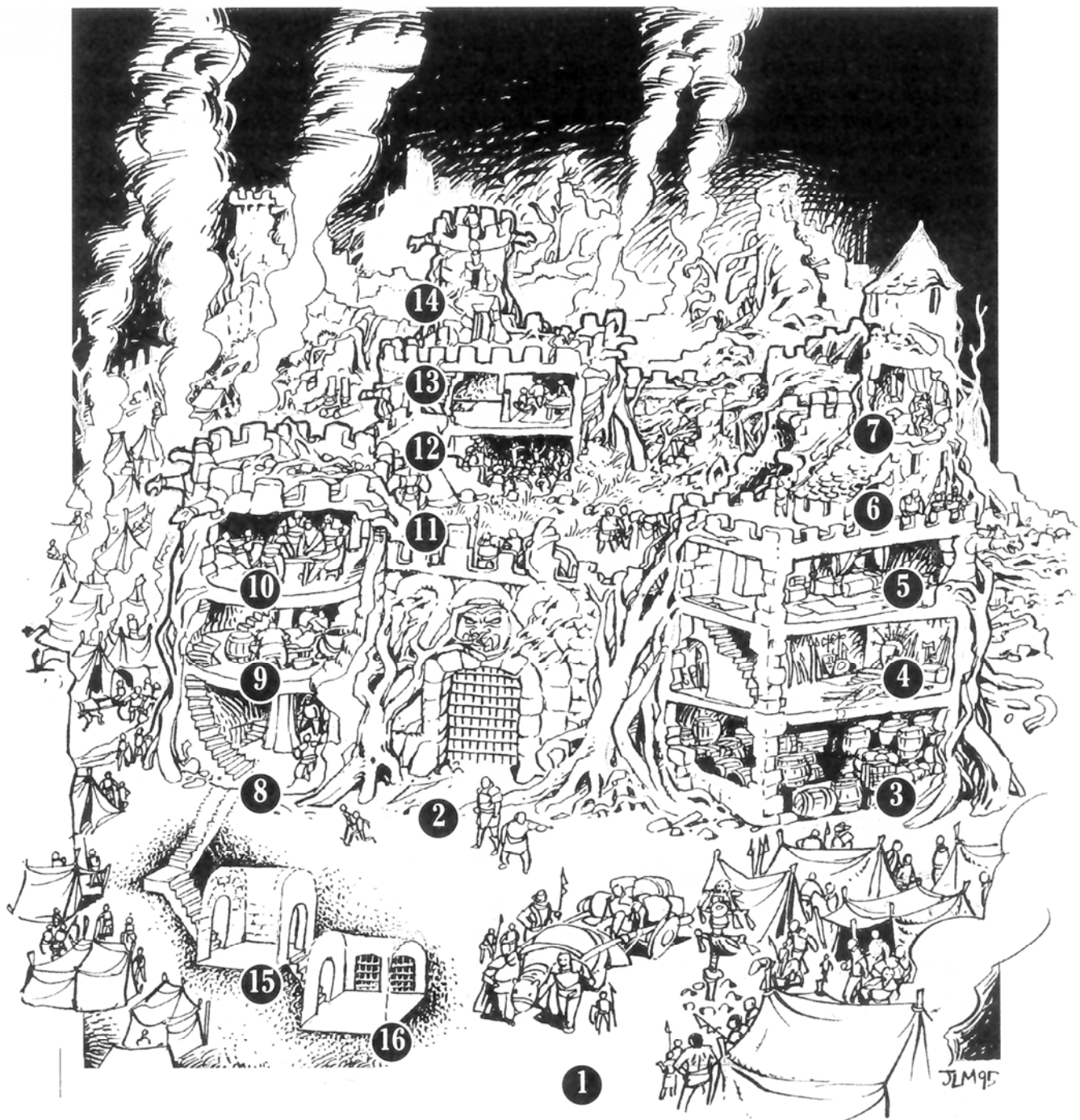
Duel au premier sang avec un colosse noir,  
Accusations prophétiques d'une femme voilée,  
Gamins frondeurs et turbulents, etc.

S'ils gagnent la confiance des gens, ils sont rapidement contactés par Ezôd, le guide spirituel de la Communauté. Sinon, ce dernier laisse les épreuves se multiplier et étudie leurs réactions. Ezôd est un Enfant de l'Apocalypse, un gamin roux aux extraordinaires dons de prophète, qui tente d'unir les peuples face au ChaOs.

D'un ton grave, il racontera ses visions : "*De la lune tomba une étoile verdâtre, sinistre présage annonçant l'Eveil de la Bête. Conduisant les légions infernales, la Bête vint alors sous les murs de la Citadelle du Matin qu'elle abattit de son seul souffle. Le roi Drogon, son sorcier Kwalish, le marquis d'O et tous leurs braves disparurent sous les cendres ou furent exécutés. Puis la Bête partit à la conquête de nouvelles terres, abandonnant la citadelle déchu à l'un de ses chaOmanciens. Dès lors, tout espoir sembla vain et nombreux furent ceux qui collaborèrent avec l'envahisseur. Mais la rébellion n'est pas morte. De nouveaux événements se préparent : le peuple des Géants a quitté sa terre natale pour aller tenir conseil à la Citadelle, et on murmure que le jour du Ragnarök est proche...*"

Si les PJ ne l'envisagent pas d'eux-mêmes, Ezôd leur suggère de se rendre à la Citadelle du Matin pour en apprendre plus.

## LA CITADELLE DECHUE



La plaine est un champ de ruines envahi d'herbes sèches et d'énormes racines noirâtres, baignée dans la lueur rouge sombre du soleil. Les vestiges de la Citadelle de Matin s'élèvent au milieu d'un formidable campement : les étendards du chaOmancien Masai-Mo claquent au sommet des tentes poussiéreuses, entre les totems des tribus des Géants et les allées et venues des chariots des nomades du désert qui commercent avec les armées de la Bête.

Seuls les soldats gradés et les habitués circulent librement. Si l'on veut glaner des renseignements et ne pas finir enchaîné à un chariot d'esclaves, il vaut mieux se fondre dans l'ambiance qui règne dans ce formidable souk (bagarres entre Géants, concours de bière-de-feu, ogresses aguicheuses, etc.).

Les PJ peuvent pénétrer dans la citadelle de différentes manières, notamment en remontant le Chemin des magiciens (voir *le Dieu Mort*).

### 1) Extérieurs.

Seuls les bâtiments de la cour d'honneur, aux murs lépreux rongés par d'immondes lianes, tiennent encore debout. Toutes les lianes à proximité d'un point d'accès (rempart, fenêtre) sont des Etrangleurs (Jet de Force pour éviter les dégâts d'étranglement d8+2). La surveillance est assurée par une Succube et 2d6 Géants de feu en armure à pointes d'acier.

### 2) Herse d'entrée.

Il faut une force conjuguée de 20 pour la soulever. Tout contact avant d'avoir prononcé le mot de désactivation déclenche un *glyphe de feu* (3d10 point de dégâts, 3m de rayon). Devant la herse se tiennent 4 Zombies-Géants.

### 3) Ancienne cave à grain.

C'est un labyrinthe d'allées bordées de caisses branlantes et de tonneaux à grain. Si les PJ arrivent par le Chemin des magiciens, une trappe secrète les conduit directement là. La cave est habitée par une communauté de Killmoulis (petits êtres humanoïdes qui aident aux travaux domestiques) en voie d'extinction, car décimée par un rat blanc mutant et intelligent qui règne sur les rats géants du sous-sol. Si les PJ aident les espiègles Killmoulis et exterminent les rats, ils recevront en gage d'amitié un *Anneau de un Souhait* (volé au chaOmancien) et quelques renseignements (le marquis d'O est enfermé dans la tour Ouest, le capitaine des Géants s'appelle Yorglo, etc.).

### 4) Ancienne armurerie.

Elle abrite l'intégralité des armes ramassées sur le champ de bataille, et fait la joie de trois Monstres Rouilleurs qui y vivent.

Agilité : d6 - Intellect : d6 (A) - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d8

Combat : d6 - Tripes : d6 - Perception : d6

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 9

*Armure (+3)*: peau métallique.

*Pinces*: Force+1.

*Touché rouilleur*: les mangeurs de rouille se nourrissent de métaux ferreux en les rouillant. Ils font une attaque de toucher (+2) avec les modificateurs appropriés pour les coups précis (pas de pénalités pour toucher une armure). Avec un degré sur l'attaque, l'objet rouille. Une armure perdra un point de défense à chaque attaque, un bouclier perdra un point de Parade et une Arme perdra un bonus de dégâts. Quand le bonus tombe à zéro, l'objet devient inutilisable.

### 5) Appartements du chaOmancien.

Les richesses pillées dans la citadelle sont entassées autour d'un immense lit tendu d'écarlate (7.000 \$ en objets variés, dont 17 *flèches* +2, 2 *boucliers* +1 et des *bracelets Armure*+2). La défense est assurée par un mobilier envoûté : chaises d'os, lustre étrangleur et table de pierre qui s'animent pour éliminer les intrus. Sous le lit, une cache protégée par six dards empoisonnés (2d4 dégâts + poison : Vigueur ou perte d'un niveau de fatigue) dissimule 1d6 potions (au choix du MJ) et deux ouvrages d'aspect identique : un *Précis de la Magie D'argent* (+1 au Jet de Sorcellerie pendant 5 Jets) et un *Tome D'ineffable Damnation* (perte d'un Bennies).

### 6) Poste de guet.

4 Géants de feu s'y relaient en permanence. En cas d'assaut, ils bombardent de rochers les assaillants. Le capitaine des Géants se nomme Yorghel ("le grand puissant"), un nom, hélas, très proche de Yorglo ("l'impuissant de petite taille"). Les Killmoulis se font un plaisir de propager la confusion, ce qui le met dans une rage folle !

### 7) Tour de Jarzheelee.

Cette voluptueuse Succube à peau d'ébène est la compagne du chaOmancien. De sa tour, elle scrute constamment les environs de la citadelle (*Clairaudience* : Perception+4). Confrontée aux PJ, elle se fera passer pour une esclave en fuite et les éliminera un par un. Elle porte une bague d'opale (1.800 \$) et un *flacon d'haleine ardente* à la ceinture (5 gorgées : Flame Template, 2d10 points de dégâts).

### 8) Salle de garde.

5 Zombies-Géants veillent là. Sur le mur, une roue permet de lever la herse.

### 9) Cuisines et dépendances.

Une dizaine de Zombies-Géants font rôti les repas destinés aux Géants de la citadelle.

### 10) Salle du Conseil.

L'énorme silhouette encapuchonnée du chaOmancien Masai-Mo est vautrée sur des coussins, torturant discrètement un lutin enchaîné, tout en devisant avec les Géants sur la meilleure façon d'éradiquer les Humains. Autour d'une maquette de la région sont réunis 4 chefs de guerre :

Le Sultan des Géants de feu (*espadaon de flammes* +3 - Force+4 - +2 pour le feu, 1 chance sur 6 de mettre le feu à la victime - Force d10 minimale - AP2),

Le Jarl des Géants de froid (*hache de glace* +2 - Force+4 - AP2 - Force d10 minimale),

Le Margarve des Géants de pierre (*masse cloutée* +2 - Force+3 - AP2 - Force d8 minimale),

Le Khan des Géants des collines (*épée* +2 - Force+3 - Force d8 minimal).

Le service est assuré par les zombies des anciens maîtres de la Citadelle du Matin : le seigneur Korn de Tagelberg et la Dame de l'Aube ! Derrière le chaOmancien, une anti-chambre abrite une porte secrète conduisant vers les souterrains.

### 11) Cour d'honneur.

Elle est envahie par les herbes vénéneuses et les Ghûls ont coutume d'y parquer les juggers (une trentaine au total). Sous la garde de 3 Géants de feu impassibles, quelques villageois récalcitrants sont enchaînés à des piloris.

### 12) Salle des Ghûls.

Une trentaine de ces créatures campent là dans un désordre indescriptible, quand elles ne sont pas en train de semer le chaos sur les chemins de la région.

### 13) Appartements d'honneur.

Les suites des chefs de guerres abritent 4 Géants de feu, 3 Géants de pierre, 2 Géants des collines et 1 Géant du froid. On y trouve 4.800 \$ en bijoux et 1d8 potions (au choix).

### 14) Tour de Sfyxx.

Cette tour abandonnée sert de cachette à Sfyxx, le familier Quasit du chaOmancien. Arrogant comme un prince, il adore aller dans le campement pour jouer des tours aux Géants ou espionner les nouveaux arrivants. Il possède un anneau d'invisibilité qu'il appelle "mon tout précieux".

### 15) Crypte.

Elle est défendue par quatre démons Bar-Igura, la garde personnelle du chaOmancien. Ils jouent aux cartes avec un *jeu d'illusion* (donnez aux joueurs 24 cartes d'un véritable jeu, type Magic : les illustrations définiront l'aspect des illusions).

### 16) Geôle des Lutins.

Gardés par 3 Zombies-Géants, 11 Lutins sont enchaînés dans un pentacle qui annule leurs pouvoirs. Parmi eux se trouve le marquis d'O, vivant, mais dans un état pitoyable !



Une fois libéré, le marquis d'O fera les révélations suivantes : alors que tout le monde croyait les PJ disparus à jamais, l'essence du Dieu Mort a rejoint la terre et s'est incarné en une monstrueuse Dracoliche, devenant ainsi la Bête de l'Apocalypse ! Il a alors sacrifié la Pure parmi les Pures, Corela (qu'il avait enlevé à la fin du *Dieu Mort*), et ouvert la Porte des Enfers. Lorsque la Bête a attaqué la Citadelle, Kwalish n'a pas su - ou pu - intervenir et il a été capturé en même temps que le roi Drogon. Triomphante, la Bête leur a imposé "le sort que les rois réservent aux grands criminels", avant de les vendre comme de vulgaires esclaves à des nomades du désert. Le marquis d'O ne sait pas ce que cela signifie, mais il a entendu l'un des nomades murmurer le nom de Katar-Kombo, une bourgade du Pays noir, quelques centaines de kilomètres au Sud-Est.

L'espoir vient de renaître sur la terre de l'Apocalypse, et tandis que le lutin court la lande, claironnant le retour des Héros, les PJ se lancent sur la piste de leurs anciens compagnons...

## ***PAR-DELA LES DESERTS DU MONDE***

Les aventuriers vont devoir traverser les déserts d'Althusia pour se rendre à Katar-Kombo, un village oublié en marge du Pays noir. Ils peuvent emprunter des juggers, le chariot de Sangata, voire organiser une véritable expédition. N'oubliez pas de décrire les conditions extrêmes de leur traversée : changements climatiques imprévisibles (orages secs, tornades de sable) périlleux pour les voyages aériens ; air brûlant empêchant le port des armures ; rareté des points d'eau potable obligeant à emporter des dizaines de litres d'eau, etc. Toute rencontre est un ennemi potentiel.

Pour développer le voyage :

### **- la caravane.**

Les PJ croisent un convoi sous les ordres d'humanoïdes en burnous bleus. Il s'agit de chasseurs de morts, des Elfes des sables (17 combattants) qui approvisionnent les troupes des chaOmanciens. Ils feront tout pour capturer les PJ. Enchaînés aux chariots, une cinquantaine de zombies poussent des râles lugubres.

#### ***Elfes des sables :***

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 6

Combat : d8 - Perception d6 - Tripes : d6

*Epée longue* : Force+3

*Armure de cuir* : Armure+1

*Petit Bouclier* : Parade+1

**- le cauchemar vivant.** Une bande d'Enfants de l'Apocalypse se réfugie auprès des PJ : ils tentent d'échapper à un monstre engendré par leurs cauchemars nocturnes :

#### ***Grande Frayeur***

Boule de chairs à vifs ressemblant vaguement à une tête, comportant une immense bouche et 2 appendices gluants.

Agilité : d6 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d10 - Vigueur : d10

Déplacement : 6, 9 (Vol) - Parade : 7 - Résistance : 9

Combat : d10 - Discrétion : d8 - Tripes : d8 - Pistage : d8

*Morsure* : Force+2, sur un degré à l'attaque la victime doit faire un jet de Tripes.

*Résistance aux arcanes* : Armure+2 contre la magie et +2 pour résister aux effets de la magie.

*Peau caoutchouteuse* : Armure+2

*Invisibilité* : -4 pour être détectée ou attaquée. Ne peut pas utiliser l'effet de peur lorsqu'elle est invisible.

### **- les Expiateurs.**

Des nobles et des riches marchands ont abandonné toutes leurs possessions pour suivre le Père Babgrâl, un prêtre illuminé qui les protège du ChaOs. Sous des dehors secourables, leur communauté nomade est un ramassis d'individus psychotiques prompts à faire expier tout comportement "chaotique" (parler grossièrement, changer d'avis, etc.).

### - la pluie du Chaos.

Elle s'abat sur le désert (-1 niveau de fatigue, durée 20minutes).

### - la tueuse de démons.

Deux Prédateurs des Ombres prennent en chasse les PJ. La poursuite les conduit jusqu'à une ville recouverte d'immenses toiles arachnéennes, et dévastée par un autre fléau des Abysses : une monstrueuse araignée Bebilith dévoreuse de démons. Les PJ peuvent se débarrasser de leurs poursuivants... s'ils survivent à la Bebilith !

#### ***Bebilith :***

Araignée démoniaque géante dont les pattes se terminent par des lames.

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d12+3 - Vigueur : d12

Déplacement : 6 - Parade : 8 - Résistance : 16

Combat : d12 - Perception : d12 - Discrétion : d12 - Tir : d12

Toile : 10m - Medium Burst Template - Toutes les personnes font les jets de compétences liés à la Force ou à l'Agilité à -2 et le Déplacement est réduit de 2. Force à -4 pour la déchirer.

Chitine épaisse : Armure+4

Destruction d'armure : si l'attaque réussit avec un Degré l'armure ou le bouclier perd un niveau de protection (Armure ou Parade), une fois arrivé à 0 l'objet est détruit.

Lame : Force+4 - AP2

Taille (+4) : +4 à la Résistance.

Grosse créature : +2 pour être touchée.

Après plusieurs jours de voyage, le sable devient lande sèche, tandis que sur l'horizon s'élèvent les montagnes du Pays noir, nichées dans leur écrin de jungles impénétrables. Puis les PJ atteignent un village reposant à l'ombre des premiers grands arbres de la forêt : Katar-Kombo.

## ***KATAR-KOMBO***

### *[Ambiance ethnique/Passion 1 : The feeling begins]*

Dès vos premiers pas entre les façades craquelées du village, vous êtes assaillis par une odeur douce-amère écœurante, mélange de pourriture et de fragrances végétales. Une rue unique partage le village en deux îlots de constructions sordides, recouvertes de poussières noires agglutinées par le crachin qui ravage le pays. Quelques humanoïdes vêtus de lin sale rasent les murs, tandis que les guerriers kookélés à la peau sombre paressent sur le bas-côté. L'un d'eux frappe un tambour, le regard absent, fumant une petite pipe d'argile. Un autre est absorbé par la fabrication de colifichets d'os polis, tandis qu'un être aux chairs putréfiées traverse la rue dans l'indifférence générale, entouré d'un bel essaim de gros insectes volants...

Katar-Kombo est une communauté d'une centaine d'âmes, ancrée au pied des volcans du Pays noir, terre sacrée des esprits, où plane l'ombre du Dragon-Legba. Jadis, Katar-Kombo était la dernière étape pour les caravanes qui osaient braver le désert. On venait y chercher des vivres et pratiquer le troc avec les Kookélés (voir G&M). Mais lorsque les premiers zombies sont apparus, le culte des morts et du Dragon-Legba s'est beaucoup développé. La population humaine a déserté et les Kookélés les moins "civilisés" sont retournés à la jungle, où ils sont devenus des cannibales galvanisés par les loas, leurs puissants chamans nécromants. Aujourd'hui, Katar-Kombo n'est plus qu'un îlot de désespoir où l'on se laisse mourir lentement, réfugié dans les paradis artificiels du skool et du krâal, les épices hallucinogènes kookélés. Au fil de leurs rencontres, les PJ vont découvrir ce que sont devenus Drogon et Kwalish...

### **Les humanoïdes.**

Nombre d'Humains ou Demi-humains ont échoué là, s'adonnant à toutes sortes d'épices. Aucun d'eux ne voudra écouter ou suivre les PJ. Leur devise : "*Reste tranquille, brozeur, et méfie-toi du Kookélé qui dort.*"

### **Pelnor d'Arnaël.**

Ce pitoyable vieillard rongé par les fièvres était jadis un puissant paladin. Un jour, il s'enfonça dans la jungle avec cinquante chevaliers pour percer les secrets du Pays noir. Des mois plus tard, on le découvrit seul, à demi mort, aux abords du village. Depuis, il tient des discours incohérents. Il affirme que le Pays noir cache le bain légendaire de Skhâtraz, que les souverains utilisent en secret depuis des siècles pour exiler les grands criminels. Avec beaucoup de patience et un peu de skool, les PJ obtiendront de lui une carte approximative du Pays noir.

### **Papa Wambo.**

Ce grand Kookélé hâbleur tient l'unique auberge de Katar-Kombo, repaire des fortes têtes du pays. Parfois, il entre subitement en transe et se met à parler d'une voix douce des "grandes prairies du Seigneur". D'autre fois, il est pris de fureur et massacre quelques clients avec le *kasskhrân* +3 de ses ancêtres. Comme tous les Kookelés, il croit à la réincarnation et redoute le Baron Skatanga, le grand maître des loas. En outre, c'est un excellent exorciseur. Si les PJ sympathisent avec lui, il fournira quelques porteurs pour l'expédition. S'ils lui offrent une bonne bagarre (une tradition !), il compensera leurs pertes par 8 fioles de *Baume des laves*, équivalent à *Soins* (jet de *Vigueur* +1 pour récupérer de blessures + Immunité au feu pendant 2d6 rounds).

### **Erzuli.**

Cette splendide Demi-elfe noire n'a qu'une idée : fuir cet enfer. Elle vend son corps pour réunir une somme suffisante afin de suivre l'une des rares caravanes qui s'arrêtent à Katar-Kombo. Une nuit de cérémonie sacrée, elle a bravé le couvre-feu décrété par les loas et aperçu des nomades amenant des prisonniers ("*un homme noble aux yeux argentés et un petit barbichu agité*"). Les captifs ont été conduits à la lisière de la jungle et attachés à l'Arbre des Souffrances, pour que le Dragon-Legba les emporte au royaume des esprits. Depuis cette incartade, Erzuli vit dans la peur. Bien que protégée par un loa, le jaloux M'bata Pieds-Bouc, elle sent sur elle le mauvais œil du Baron Skatanga et redoute un funeste destin.

### **M'bata Pieds-Bouc.**

Ce loa kookélé préfère le "luxe urbain" à la touffeur de la jungle. Il collectionne toutes sortes d'objets "civilisés", qu'il utilise à tort et à travers. Vautré dans un hamac tendu dans un lit à baldaquin, il concocte des épices dans un superbe pot de chambre et tente de tirer des sons d'un métier à tisser. On peut lui acheter des *gris-gris emplumés de Quaal* (300 \$, permet de transmettre un message à coup sûr comme par pigeon voyageur), 1 à 6 doses de *krâal* (250 \$), de *skool* (25 \$) de liqueur juju (*grands soins* très alcoolisés : Jet de *Vigueur* +3 pour guérir des blessures, et Jet de *vigueur* simple pour ne pas prendre un niveau de fatigue du à l'alcool, 200 \$) et toutes sortes d'objets farfelus. Certaines nuits, M'bata est possédé par un mauvais esprit et se transforme en assassin sournois. Il prend alors sa *sarbacane* +1 et 3 *dards de précision* (+2 au jet de Tir) imbibés de divers poisons, avant de partir en chasse. Au matin, il a tout oublié.

### **Baron Skatanga.**

Vêtu d'une tunique de cuir cousue de colifichets macabres, ce puissant loa kookélé semble doué d'ubiquité. Partout où les PJ vont, ils ont l'impression de l'apercevoir. C'est le véritable maître du Pays noir, puisqu'il est en fait la forme humanoïde du Dragon-Legba. S'il est sollicité directement, il fera miroiter aux PJ d'hypothétiques richesses dissimulées au cœur du Pays noir.

### **Les zombies.**

Quand ils ne sont pas au cimetière du village dont ils ont fait leur quartier général, ils errent dans les rues. Étrangement, ils ne s'attaquent pas aux habitants, mais la nuit ils rejoignent le Baron Skatanga à la lisière de la forêt et participent à d'ignobles cérémonies au cours de laquelle le grand loa leur sacrifie une créature vivante.

### **Événements.**

Au cours de leur séjour, deux événements vont venir troubler l'enquête des PJ :

- L'un des PJ est la cible d'un loa. Par l'intermédiaire d'une rudimentaire poupée d'argile, le loa prend possession de son esprit (jet d'Ame à -2) et lui fait faire toutes sortes de choses (laissez courir votre imagination et avertissez discrètement le joueur des rôles qu'il va devoir interpréter : esprit animal, guerrier kookélé, etc.). Ses compagnons

doivent comprendre ce qui se passe et le faire exorciser par Papa Wambo. Et s'il y avait plusieurs cas de possession ?

- Une nuit, les dieux d'Ysgaard profitent d'une cérémonie invocatoire organisée par les loas pour s'exprimer aux PJ. Ils s'expriment par la bouche de toutes les personnes présentes, empruntant des voix surgies d'outre-tombe.

(Thor) : "*Le Dieu Mort a FAUTE.*"

(Freya) : "*OUI... qu'il nous rende ce qu'il a voléééé.*"

(Loki) : "*Uusurpateuuurrr, rends-nous les Tables du ChaOooooos.*"

(Thor) : "*ODIN te puniraaaaa.*"

(Le Dieu Mort) : "*SSSSILENCE ! Odin a disparu depuis des sssssiècles... les Tables sssssssont pousssières.... et ce MOOONDE est à MOOOOOI !.*"

Après quoi chaque participant subit l'effet d'un sort de *Terreur* (jet de Tripes).

L'enquête des PJ révèle que Drogon et Kwalish ont été exilés dans le bagne de Skhâtraz. S'ils tardent à s'y rendre, trois Prédateurs les rattrapent à Katar-Kombo et mettent le village à feu et à sang. La solution la plus sage consiste à hâter le départ et à se diriger vers la jungle, guidé par Papa Wambo.

## **LE PAYS NOIR**

### **La jungle**

Les aventuriers progressent dans un inextricable dédale de lianes et d'arbres géants qui se referme sur eux. Plantes vampires, serpents, Tertres errants, ne leur épargnez rien ! Et si cela ne suffit pas, il y a :

- LA CHASSE A L'HOMME :

Depuis quelques heures la tension monte : les porteurs disparaissent un à un, des ombres se fauillent entre les fougères, la forêt retient son souffle... Soudain, les tambours sonnent le massacre. Les aventuriers vont devoir fuir devant une horde de 50 Kookélés affamés.

- LES COCONS :

Dans une clairière sombre, les PJ découvrent une vingtaine de cocons agglutinés sur les branches d'un arbre mort. C'est le lieu de ponte d'une dizaine d'Harassiers... qui n'apprécient pas cette intrusion.

**Harrassier :**

Sorte de Ptérodactyle humanoïde, agressif, ne pouvant pas voler, mais uniquement planer.

Agilité : d8 - Intellect : d6 (A) - Ame : d8 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 4, 6 (planant) - Parade : 6 - Résistance : 6

Combat : d8 - Tripes : d10 - Discrétion : d8 - Perception : d6 - Intimidation : d6

*Peau de cuir* : Armure+1

*Bec à dents* : Force+3, si l'attaque réussit avec deux degré la victime est contaminé par un poison : Jet de Vigueur ou prendre 2d6 point de dégâts (sensation de brûlure à l'intérieur du corps) et perdre un niveau de vigueur pendant 2d6 rounds.

*Griffes* : Force+2, si l'attaque réussit avec un degré la victime est agrippée par le Harrassier, il faut faire un jet opposé de force par round pour se libérer, tant qu'il agrippe la victime, elle subit Force dégâts par round.

*Camouflage* : +2 à la Discrétion

*Immunité* : feu et chaleur.

- LE FESTIN :

Guidés par un fumet de viande rôtie et les accents de chants primitifs, les PJ découvrent une douzaine de Kookélés et leur loa en train de cuire quelques serpents, tandis qu'un petit être chafouin ligoté dans une énorme marmite s'agite pour se libérer. Si les PJ décident de l'aider, Jom Jamba-Dilum, un Lutin, les guidera jusqu'aux flancs des volcans.

## La terre des volcans

Le bagne de Skhâtraz est ceinturé par une couronne de volcans, véritable fournaise balayée par d'imprévisibles tourbillons de cendres et de scories. Les PJ vont devoir surmonter des obstacles naturels très dangereux : des plateaux incendiés par les geysers de flammes, aux canyons où stagnent des gaz asphyxiants, en passant par les tempêtes de cendres qui se lèvent brusquement. C'est le domaine des Tourmentes du ChaOs : trouvant ici des conditions particulièrement favorables, elles viennent s'y reproduire au cours de terribles et cycloniques ébats.

### *Tourmentes du ChaOs :*

C'est une tempête vivante, sous forme d'immenses nuages noirs, ayant parfois des traits bestiaux ou humanoïdes.

Agilité : d4 - Intellect : d4 - Ame : d10 - Force : d4 - Vigueur : d10

Déplacement : 12 (Vol) - Parade : 2 - Résistance : 13

Intimidation : d10 - Perception : d6 - Tir : d10

*Mur de vent* : peut créer une barrière de vent violent, qui va durer 3 rounds (Résistance : 10)

*Souffle violent* : Medium Burst Template - Jet de Force contre le jet de Tir de la tourmente pour ne pas prendre 2d6 points de dégâts.

*Eclair* : 24/48/96m - 3d6 points de dégât.

*Taille (+6)* : +6 à la Résistance.

*Créature immense* : +4 pour être touchée

Si les aventuriers sont habiles, ils trouveront refuge dans les cavernes qui minent les sous-sols, et parviendront enfin dans la plaine centrale : un désert de poussière dominé par quelques pitons rocheux vitrifiés.

Etrangement, la magie n'y fonctionne presque pas (tous les jets de Sorcellerie et Foi à -8) ! Ici, de redoutables marées de lave vont et viennent de manière imprévisible, surgissant au hasard des éruptions magmatiques. Seules la carte de sire Pelnor et de puissantes protections (baumes de Papa Wambo) permettront aux PJ de passer d'îlot en îlot entre deux marées de lave.

Un jour, les brouillards de cendre se dissipent et révèlent un majestueux plateau rocheux portant d'incroyables constructions métalliques : Skhâtraz, le bagne d'où l'on ne revient pas... (Pour le plan du bagne et un complément d'informations, reportez-vous à l'aide de jeu)

## SKHATRAZ

*[Ambiance lugubre/Passion 18 : The promise of shadows]*

Soudain, l'air vicié se met à vibrer d'un son lugubre : les gigantesques trompes de Skhâtraz sonnent la fin de l'alerte, tandis que la marée de lave qui cernait la ville finit de se retirer. Les cendres se déposent lentement, laissant apparaître de sordides bâtisses greffées sur les vestiges métalliques d'une cité oubliée. D'imposantes éoliennes rongées de rouille tournent en grinçant, dominées par les ossements millénaires de carcasses titanesques. Dans l'ombre des villages de cocons suspendus, les ruelles sont balayées par une haleine torride chargée de miasmes et de débris. Tandis que de furtives silhouettes humanoïdes semblent s'agiter dans une course perpétuelle contre la mort...

Il y a quelques siècles, Skhâtraz fut la plus extraordinaire des forges construites par les Nains duergars. Aujourd'hui, elle est à la fois une prison mythique, un haut lieu d'aventure et l'endroit le plus dangereux du monde. Les pires criminels des Quatres Empires y croupissent : maîtres assassins du Salthar, aristocrates désaxés de Burgonnie, barbares sanguinaires de Tsovrantie ou moines fanatiques d'Althusia. Ils ont fondé une communauté violente organisée en clans, et ne reconnaissent que l'autorité du plus fort. Les faibles sont massacrés ou réduits en esclavage.

L'actuel Maître des clans est le Bouffon noir (cf. Encyclopédie de G&M). Son objectif : comprendre pourquoi la magie est inefficace dans Skhâtraz, car tout sortilège semble irrémédiablement happé vers le monde souterrain. Au fil des années, les prisonniers abandonnés nus sur le Pic du Crâne ont perdu toute illusion de fuir : ici, la magie ne sert à rien, les marées de lave, les volcans, la forêt et le désert sont des obstacles insurmontables, et la fournaise ambiante anéantit lentement leurs forces (chaque jour passée dans cet enfer inflige 1 niveau de fatigue du aux brûlures en cas d'échec au Jet de Vigueur).

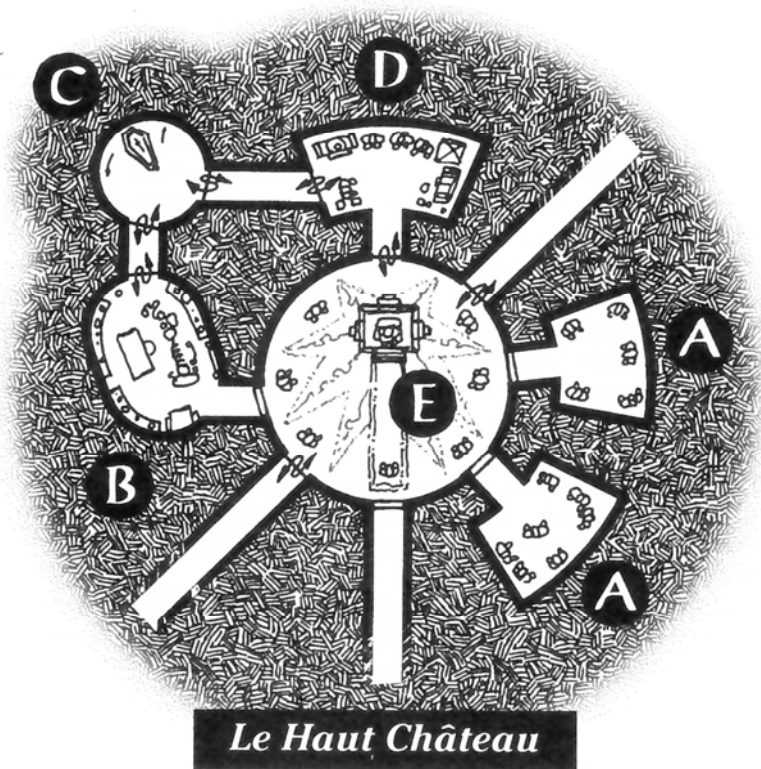
De plus, le bagne dispose d'un monstrueux geôlier, le Dragon-Legba, un être de brouillard qui n'apparaît qu'en de rares et sanglantes occasions pour déchiqueter les fous qui tenteraient de s'évader, ou qui transgresseraient son unique loi : "*Ecriture ne sera point*". Posséder des livres ou des parchemins est en effet un crime capital. Tout détenu se doit - et s'empresse - de les brûler. Afin de supporter les conditions de vie extrêmes, le clan des Distilleurs synthétise les épices, des substances hallucinogènes empruntées aux Kookélés et modifiées pour répondre à des besoins spécifiques. Au fil des années, les épices ont pris une telle importance qu'elles sont devenues l'unique monnaie d'échange.

Si vos aventuriers veulent conserver leurs chances de retrouver Drogon et Kwalish, ils doivent être discrets car leurs possessions risquent d'attiser bien des convoitises (en particulier les *maines de Tatsokai* - voir *le Dieu Mort* - qui fonctionnent).

### 1 - la Diagonale du fou.

Dominant la ville, ce palais tire son nom de l'agencement des balcons et passerelles métalliques qui s'y entrecroisent. L'intérieur est un labyrinthe truffé de pièges mécaniques. C'est la demeure du Bouffon noir. S'il apprend que de puissants étrangers "rôdent en ville", il cherchera à s'amuser à leur dépens avant de les capturer. Les PJ, quant à eux, risquent d'avoir la surprise de leur vie : le Bouffon noir n'est autre que Rakûm-Rakûm, le maître assassin qu'ils ont affronté dans leurs aventures précédentes ! Ressuscité par un seigneur vampire, il est devenu un mort-vivant et conserve une haine tenace envers ses anciens adversaires.

### 2 - le Haut Château.



Au sommet de la Diagonale, les appartements du Bouffon noir sont organisés ainsi :

**A - CELLULES DES GUERRIERS :**

Chacune abrite 9 guerriers du clan des Bateleurs, les combattants fanatiques du Bouffon noir.

**B - LABORATOIRE:**

Il cache des inventions monstrueuses. Le Bouffon tente actuellement d'y développer un poison permettant de transformer la population en morts-vivants serviles.

**C - CRYPTÉ :**

On y trouve le sarcophage du Bouffon et un *bâtonnet de Puissance Altière*, pièce maîtresse de sa collection, conservé sous une Moisissure jaune.

***Bâtonnet de Puissance Altière :***

Lourd bâton métallique d'un mètre de long avec une boule à une extrémité, possédant plusieurs boutons d'écailles.

L'objet possède 35 PP. Aucune possibilité de le recharger.

*Paralysie* (2 PP) : Jet d'Ame de la victime pour ne pas être paralysée (aucune action possible) pendant 3 rounds.

*Terreur* (2 PP) : Jet de Tripes à -2.

*Drain de vie* (1 PP) : En cas de jet de combat réussi, l'attaquant peut faire un jet de Guérison avec en bonus le nombre de degré réalisé sur l'attaque.

*Arme Magique (+1)* : se comporte comme une masse d'arme : Force+2+1 (bonus magique)

*Langue de feu* (2 PP) : Flame Template - 2d10 points de dégâts, Agilité à -2 pour éviter.

*Hache de guerre (+2)* (1 PP + 1 PP/2 rounds) : transforme le batonnet en hache de guerre (Force+4+2 (bonus magique) ).

***Moisissure jaune***

Agilité : d4 - Intellect : d4 (A) - Ame : d4 - Force : d10 - Vigueur : d10

Déplacement : 2 - Parade : 5 - Résistance : 9

Combat : d6

*Etreinte* : si l'attaque est réussie avec un degré la créature enrobe sa victime. Qui subit du coup les dégâts de l'acide tous les rounds. Il faut un jet de Force opposé pour se libérer. Le round de la libération on subit à nouveau les dégâts de l'acide.

*Acide* : chaque coup touchant s'accompagne de 2d6 points de dégâts du à l'acide (n'attaque que la chair).

*Division* : tout attaque avec une arme tranchante ne faisant qu'un niveau de blessure (un degré) transformera la moisissure en 2 créatures identiques (avec -1 en Résistance, jusqu'à un minimum de 1).

*Créature sans intelligence* : tout ce qui peut affecter l'esprit n'a aucun effet.

*Taille (+2)* : +2 à la Résistance.

**D - SALON PRIVE :**

Il abrite le tribut payé par les clans (objets variés, dont 1d6 magiques et 1d3 maudits, au choix du MJ), une incroyable collection de poupées automates et toutes les épices imaginables, gardés par de mortels "jouets" : 6 Golems de chair.



### **Golem de chair (Wild Card) :**

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d12+1 - Vigueur : d10

Escalade : d6 - Combat : d8 - Tripes : d10 - Intimidation d10 - Perception : d6 - Discrétion : d6 - Survie : d6

Déplacement : 8 - Parade : 6 - Résistance : 9

*Résistance aux arcanes* : Armure+2, +2 pour résister aux effets de la magie

*Balayage* : Attaque tous les adversaires adjacents à -2

*Construction* : +2 pour sortir de l'état Secoué, pas de dommage supplémentaire pour les coups précis, les flèches et armes transperçantes ne font que des demi-dégâts, immunité aux maladies et poison, ignore les malus de blessures.

*Pieds agiles* : Déplacement de 8 et lance d8 pour courir.

*Poings* : Force.

*Taille (+2)* : +2 à la Résistance.

### **E - COUR DES FOUS :**

Drogon est détenu ici, abruti de skool et exhibé comme une marionnette hébétée dans une parodie de cour royale. Vêtus du costume des Bateleurs, 7 Kookélés fanatiques le surveillent en permanence.

Si les PJ parviennent à libérer Drogon et à lui donner le Diadème de Mercure (cet objet technomantique n'est pas gêné par la limitation magique du lieu), le vieux roi se redresse, les yeux flamboyants, tandis qu'il est investi par la force de ses ancêtres. Il recouvre aussitôt la mémoire et leur explique toute la légende du Dieu Mort (voir *Kabaa*).

Il ajoutera ceci :

*"... A l'origine, le Dieu Mort était un Titan d'Ether. Il a acquis sa puissance en débordant aux dieux les Tables du ChaOs, qui révèlent les principes de la nécromancie et les secrets de la vie après la mort. Ainsi a-t-il pu survivre à travers les âges et ouvrir la Porte des Enfers. Nul doute que le pouvoir des Tables nous aurait permis de le vaincre... Hélas, elle ont été détruites il y a des siècles en même temps que le premier apôtre du Dieu Mort : l'Archi-Liche Vecna (selon les légendes, Vecna disparut dans une gigantesque explosion lors du premier âge de l'Humanité, alors qu'elle usait des Tables du ChaOs pour faire régner la terreur sur l'Ancien Monde. On dit qu'elle fut vaincue par le guerrier Kas. Il ne reste d'elle que la main et l'œil de Vecna). Mes espoirs sont bien maigres. Je vais tenter de fuir d'ici grâce à la puissance du diadème et essayer de réunir les armées du monde libre pour combattre le Dieu Mort. Hélas, je n'ai pas le pouvoir de vous emmener. Il vous faut donc trouver Kwalish - Odin fasse qu'il soit en vie - en priant pour qu'il ait l'une de ses fameuses idées."*

### **3 - les Tisseurs célestes.**

Suspendus aux côtes d'une gigantesque cage thoracique, des cocons d'osier forment les demeures du clan des Tisseurs célestes. Ici vivent ceux qui refusent de fouler la terre maudite et ne rêvent que de s'élever dans l'air pur. Fondé par Ikhâr, un ancien maître tisserand, le clan passe son temps à élaborer de rudimentaires machines pour réaliser son rêve : voler. Les Tisseurs portent des griffes de métal sur leurs avant-bras, permettant de se déplacer sur les cocons. Ils refusent tout contact avec les "rampants" et ne commercent qu'avec les Echasseurs.

Les agents d'Ikhâr espionnent sans cesse Skhâtraz depuis les hauteurs, et ce dernier est réputé détenir de nombreux renseignements (exemple : il sait où se trouve Kwalish et Drogon). Pour le rencontrer, il faut d'abord prouver sa valeur dans le Dôme pendu (3a), une immense cage suspendue au-dessus de la ville.

A l'intérieur, des dizaines de cordes entremêlées pendent du plafond. Tout en se balançant de corde en corde, on doit y combattre un champion du clan, en sachant de toute chute dans le vide est mortelle. Pendant le combat [*action violente/Passion 9 : Troubled*].

### **4 - l'Arkhédrale.**

Splendide vestige du génie architectural nain, cette construction de métal et d'ossements polis défie l'usure du temps. Elle abrite le plus redoutable clan de Skhâtraz : les Echasseurs. Masqués de cuir noir et bardés de pointes d'acier, ils arpentent les rues armés d'arbalètes et de filets, se déplaçant sur d'étranges échasses télescopiques élaborées par les Ingénieurs. Ils abattent tout possesseur de livre et capturent certains guerriers pour, dit-on, les torturer longuement. La seule partie accessible de l'Arkhédrale est une chapelle dans la première tour, d'où partent de longs corridors bordés par les cellules des Echasseurs. Ils conduisent dans une salle au mur orné d'un



immense abécédaire, surmonté d'une phrase sibylline : "*Bénis soit celui qui forge les armes de vos esprits*". Si l'on enfonce les lettres formant le mot "savoir", le mur pivote et conduit dans la seconde tour... qui est une gigantesque bibliothèque !

L'Arkhédrale était jadis le sanctuaire des connaissances secrètes des Nains duergars. En le découvrant, les Echasseurs ont aussitôt compris qu'ils disposaient d'un moyen efficace de survivre : le Savoir. Ils fournissent secrètement des bribes de connaissances aux chefs de clans (formules scientifiques, etc.) en échange de ce qu'ils ne peuvent pas produire (armes, nourriture). Officiellement, ils font respecter la loi interdisant l'écriture, et dissimulant leurs secrets derrière leur ordre monastique. Mais l'Arkhédrale abrite en fait de nombreux grimoires interdits (dont des livres de sorts !). Enfin, dans les sous-sols est installé un harem d'hommes (les guerriers capturés) car les Echasseurs sont en réalité des femmes ! Ainsi regroupées, elles assurent leur survie et perpétuent leur clan en sélectionnant les enfants de sexe féminin.

## **5 - les Mille-et-une-marches.**

Sculpté dans l'échine d'un titanesque saurien, ce gigantesque escalier de dentelle osseuse est l'endroit le plus curieux de Skhâtraz. En effet, d'invraisemblables amas d'objets encombrant ce passage qui conduit de l'Arkhédrale à la plaine. C'est le domaine du clan des Compteurs, qui classent et répertorient tout ce qui est récupéré dans les ruelles crasseuses de la ville. L'écriture étant interdite, chaque membre de cette communauté connaît par cœur l'historique d'une centaine d'objets. Tout est scrupuleusement régleménté, et dès l'entrée chaque "*visiteur*" se voit attribuer un matricule à 7 chiffres et lettres, qui lui sera sans cesse demandé sous peine de travaux forcés. Pour accéder à un objet précis, il faut trouver la personne qui le connaît et la payer en épices.

**Note** : dans la mesure où les objets magiques ne fonctionnent pas dans Skhâtraz, un certain nombre d'entre eux circulent sans que l'on puisse affirmer leur nature : une fois sorti du Pays noir, un anneau runique peut être une simple bague, rendre invisible... ou être un anneau maudit !

## **6 - les Jumeaux de pierre.**

Dans les ruines de ces deux donjons sont installés les clans "scientifiques" de Skhâtraz : les Distilleurs qui élaborent les épices à partir des moisissures se développant sur les ossements ; et les Ingénieurs, qui utilisent l'énergie des éoliennes pour faire fonctionner leurs machines et concevoir de folles inventions mécaniques (armures climatisées, haches à cran d'arrêt, et poupées automates dont raffole le Bouffon). De nombreux passages secrets relient les deux tours et les groupes ne cessent de se harceler et de se voler mutuellement leurs disciples, une denrée rare. Les uns et les autres seront ravis de commercer avec les PJ et tenteront tout pour les enrôler. Ils peuvent acheter n'importe quel objet et le payer en épices, ce qui fournira une monnaie d'échange aux PJ. Par ailleurs, ils peuvent offrir un moyen pratique de s'introduire dans la Diagonale : le Bouffon noir ayant régulièrement besoin d'épices ou de nouvelles poupées.

## **7 - les Parias.**

Rejetés par les différents groupes de la ville, ces gens tentent de survivre comme ils peuvent. Nombreux sont ceux qui portent d'atroces mutilations glanées dans les recoins de Skhâtraz. Les plus ingénieux recyclent les matériaux pour élaborer des prothèses redoutables. D'autres s'occupent de récolter les moisissures du sous-sol pour préparer la Shtoob, un infâme brouet alcoolisé, le seul plat "civilisé" de tout Skhâtraz. Leurs cibles préférées sont les Compteurs et les petits groupes errants sur leur territoire.

## **8 - la Spirale d'acier.**

Il s'agit de l'antique et ingénieux réseau de voies ferrées développé par les Nains pour faciliter leurs travaux miniers : les rails (deux voies côte à côte) commencent au niveau du Puits central, une cheminée rocheuse dominant la ville, puis descendent en multiples spirales à travers Skhâtraz pour s'enfoncer dans les profondeurs. Le long du trajet ont été aménagés des embarcadères : les Haltes.

On peut y arrêter les wagonnets (par un astucieux système de freins et de filets métalliques pouvant se relever en travers de la voie), ou d'une simple poussée descendre jusqu'aux Entrailles. En fin de parcours, les wagonnets sont chargés sur une plate-forme et remontés au sommet du Puits par une gigantesque machinerie. L'ensemble du réseau est entretenu par un peuple humanoïde indépendant des clans : les Pâles, des colosses musculeux aux chairs froides et translucides installés de loin en loin dans les Entrailles et au sommet du Puits. Pour emprunter ce moyen de transport, il faut s'acquitter d'une ou deux doses des meilleures épices.

## 9 - les Entrailles.

C'est la partie souterraine de la Spirale. Il n'existe aucune carte fiable de cette zone qui s'étend sur plusieurs dizaines de niveaux. Les principales Haltes sont occupées par de petits groupes de Pâles qui entretiennent les voies pour explorer les profondeurs. Violents et sectaires, ils n'apprécient guère les intrusions sur leur territoire et n'hésitent pas à organiser de véritables chasses à l'intrus le long des couloirs interminables baignant dans la lueur des mousses phosphorescentes.

Kwalish est retenu quelque part au cœur des Entrailles. Il faut 1d6 heures pour le retrouver. Pendant les explorations : [ambiance suspense/Passion 8 : Zaar]. Toutes les 20 minutes, tirez 1D100 sur la table de rencontres ci-dessous :

01-40 % : pas de rencontres, hormis l'écho d'inquiétantes clameurs.

41-50 % : effondrement de galerie ; chaque PJ doit réussir un jet en Agilité pour éviter les blocs de pierre, ou perdre 2d6+5 points de dégâts.

51-62 % : patrouille de Pâles ; 3d6 créatures.

63-75 % : chant hypnotique d'une Veuve Phallogène. Les PJ doivent y résister pour ne pas être attirés dans les tunnels de cette terrible créature... à moins qu'elle ne soit en période de reproduction (voir encyclopédie de G&M)

76-85 % : coulée de lave ; il faut trouver refuge dans une grotte, hantée par une énorme Vase grise

### *Vase Grise :*

Ressemble à une flaque d'eau.

Agilité : d4 - Intellect : d4 - Ame : d4 - Force : d8 - Vigueur : d6

Déplacement : 2 - Parade : 5 - Résistance : 7

Combat : d6 - Perception : d10 - Discrétion : d8

*Etreinte* : si l'attaque est réussie avec un degré la créature enrobe sa victime. Qui subit du coup les dégâts de l'acide tous les rounds. Il faut un jet de Force opposé pour se libérer. Le round de la libération on subit à nouveau les dégâts de l'acide.

*Acide* : chaque coup touchant s'accompagne de 2d6 points de dégâts du à l'acide (n'attaque que les matières organiques (chair et bois) et le métal). Toute arme touchant la vase, doit vérifier si elle n'est pas détruite par l'acide (cf. les règles de casse d'objet p.66)

*Créature sans intelligence* : tout ce qui peut affecter l'esprit n'a aucun effet.

*Taille (+2)* : +2 à la Résistance.

*Camouflage* : +2 à la Discrétion.

86-95 % : le tombeau des Ultimes ; une caverne pétrifiée abrite trois sarcophages de marbre noir, lieu de repos éternel des derniers Nains duergars morts à Skhâtraz ; quiconque profane les tombes provoquent l'apparition de 3 Démons gardiens majeurs.

***Démon Gardien Majeur :***

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d12 - Force : d12+4 - Vigueur : d12

Combat : d12 - Tripes : d12 - Intimidation : d12+2 - Perception : d8

Déplacement : 6, 10 (Vol) - Parade : 8 - Résistance : 13

*Frénésie* : 1 attaque supplémentaire à -2

*Fouet incandescent d'éternelle douleur* : Force+1, Distance : 2. Toute personne mise en état Secoué par le démon fera ses jets d'Ame pour en sortir à -2. A volonté le démon peut rendre le fouet incandescent, faisant alors Force+1d6 point de dégâts.

*Armure (+3)* : cuir noir bardé de chaînes.

*Peur* : Jet de Tripes.

*Sans peur* : le démon est insensible à la peur et à l'intimidation.

*Taille (+2)* : +2 à la Résistance.

*Faiblesse (Sainteté)* : le démon ne peut pas aller sur un sol sacré et les armes sainte ou bénies lui font 1d6 points de dégâts en plus.

Le trésor des Duergars comprend : 1 opale noire (2.000 \$), 1 main momifiée sertie de gemmes (1.700 \$), 1 *Cotte de Mailles Noire* +2, 1 *Epée Courte en Obsidienne* +2. Sur les parois de la grotte, un bas-relief raconte les origines de la ville : on y explique comment jadis, le cruel seigneur nain Hâz'Farazon invoqua l'Esprit des Grands Sauriens morts sur le plateau de Skhâtraz, donnant ainsi naissance au Dragon-Legba ! Il lui assigna la tâche de protéger la cité et le vortex, un lieu étrange dont le nom signifie "là-où-s'engouffre-toute-magie". Au fil des siècles, la communauté naine s'est étiolée, puis a disparue, mais le Dragon-Legba est resté, passant de mystérieux accords avec les souverains pour devenir le seigneur du Pays noir.

96-100 % : Kwalish ; au cœur d'une gigantesque caverne encombrée de matériel, Kwalish travaille sur une amélioration du système de remontée des wagonnets. Officiellement, il a été capturé par les Pâles. En réalité, le maginventeur reste pour étudier un étrange phénomène : au fond d'une ligne abandonnée, un gigantesque tourbillon de forces apparaît de temps à autre, absorbant les traits d'énergie magique qu'il semble attirer à lui : c'est le vortex, source de la résistance à la magie qui règne sur Skhâtraz et ses environs !

Passé l'effusion des retrouvailles avec les PJ, il écouterait attentivement tout ce que Drogon leur a appris, avant de se concentrer quelques instants et de déclarer, le regard brillant : "*Nom de Zeus ! J'ai la solution, mes amis ! Voyons... J'ai besoin de vous.*". Kwalish refuse de s'étendre en détails techniques et demande aux aventuriers de lui procurer une clepsydre ("*solide, avec le décompte des jours, des heures et des minutes*"), et quelques kilos de quartz, avant de leur donner rendez-vous : "*Retrouvez-moi au sommet du Puits central dans six jours... J'aurai une surprise pour vous !*"

Les PJ peuvent acheter la clepsydre chez les Ingénieurs et trouver du quartz quelque part sur les Mille-et-une-Marches, mais rien ne vous empêche de leur compliquer la tâche !

## LA KWALOREAN

Quand l'heure est revenue de retrouver Kwalish...



*[Ambiance héroïque/Retour vers le futur III 11 : Burn the book]*

Lorsque vous parvenez au sommet du Puits central, Kwalish vous attend dans l'ombre d'un baraquement de tôle. Il vous fait signe d'y pénétrer en silence, désignant une poignée de Pâles somnolents qui campent non loin. A peine entré, il déclare : "Nom de Zeus ! Le voyage dans le temps, mes amis, voilà la solution ! Pour nous emparer des indispensables Tables du ChaOs, il suffit d'aller les chercher AVANT leur destruction, en retournant dans le passé ! Laissez-moi vous expliquer..." Pendant que vous le regardez d'un air abasourdi, il poursuit : "...et donc, le tissu mégachronométrique du continuum spatio... hum... bref, imaginez l'espace-temps comme un flux énergétique relié à notre réalité par une passerelle spatio-temporelle : un vortex ! C'est ce phénomène que j'ai découvert et étudié dans les profondeurs lors de ma captivité. En me livrant à diverses petites expériences, j'ai compris que l'on pouvait remonter le temps en traversant le vortex à grande vitesse, protégé

par un alliage résistant aux hautes énergies. C'est pourquoi, j'ai créé... la Kwaloréan !" D'un geste, il soulève une lourde bâche révélant un étrange véhicule de métal riveté, bardé de cristaux pulsatiles et monté sur des roues en cuivre adaptés aux rails... "Regardez..." Au fil de son discours, il construit une petite maquette du réseau de wagonnet avec tous les objets qui lui tombent sous la main... "En nous élançant à bord de la Kwaloréan à partir d'ici, nous atteindrons la vitesse idéale pour ouvrir le vortex quelques secondes avant l'impact. Alors, si tout va bien, nous partirons à la conquête du Temps, nom de Zeus !"

Kwalish utilise ensuite les pièces amenées par les PJ pour achever la Kwaloréan. Pendant ce temps, arrangez-vous pour que les Pâles s'en mêlent d'une manière ou d'une autre (ils entendent les vociférations enthousiastes de Kwalish, etc.). Peu après, l'alerte est donnée. Kwalish sonne alors l'heure du départ. Les PJ ont tout juste le temps de placer la Kwaloréan sur les rails de la Spirale et de monter à bord, qu'une horde de Pâles armés de crochets se lancent à leur poursuite !

Mais le pire est à venir puisque les Pâles sont rapidement rejoints par le Dragon-Legba en personne ! Passez *[action héroïque/Retour vers le futur III 13 : End title]* et engagez une folle course-poursuite dans les tunnels de la Spirale : abordages à grande vitesse, saut par-dessus une portion de rails détruite, duels en équilibre avec le Dragon, etc.

## ***DANS L'ABÎME DU TEMPS !***

*[Action héroïque/Retour vers le futur III 13 : End title]*

Vous atteignez maintenant une vitesse phénoménale : les roues commencent à décoller sur les rails tandis que la Kwaloréan se met à crépiter. Kwalish règle les derniers compteurs et s'apprête à ordonner la fermeture du véhicule. Toute la structure est parcourue d'arcs énergétiques et l'emplacement du vortex n'est plus qu'à quelques centaines de mètres... Soudain, quatre Prédateurs se matérialisent sur les bords de la voie, les yeux brillants d'une lueur destructrice !

Les Prédateurs ont fini par retrouver les PJ. Conscients de leurs échecs précédents, ils ont attendu le bon moment pour lancer cet assaut mortel. Les PJ vont tenter d'y faire face, mais il serait étonnant qu'ils puissent vaincre quatre Prédateurs au mieux de leur forme. Mettez la pression sur vos joueurs en leur rappelant que si leur vitesse diminue trop, le vortex n'apparaîtra pas et ils s'écrouleront contre la paroi ! Au dernier moment, l'un des démons assène un terrible coup sur la Kwaloréan, et Kwalish, réalisant la gravité de la situation... se sacrifie en se jetant sur les Prédateurs ! Tandis que s'ouvre le maelström, les PJ aperçoivent Kwalish submergé par les assaillants... et ils plongent dans l'abîme du temps !

---

### **Par ordre d'apparition à l'écran**

#### ***Enjambeur géant :***

Agilité : d8 - Intellect : d6 (A) - Ame : d6 - Force : d8 - Vigueur : d8

Déplacement : 10 - Parade : 5 - Résistance : 6

Combat : d6

Bec : Force+3 - AP2

#### ***Ghûl :***

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d8 - Force: d10 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 9

Combat : d8 - Escalade : d6 - Discrétion : d8 - Perception : d8

*Griffes / Morsure* : Force+2, en cas de degré sur l'attaque la victime doit faire un jet de Vigueur ou être paralysée pendant 1d6+2 rounds.

*Mort-vivant* : +2 à la Résistance, +2 pour sortir de l'état Secoué. Pas de dégâts supplémentaires pour les coups précis. Les flèches et armes transperçantes font des demi-dégâts. Ne subit pas les malus de blessures. Immunité aux maladies et aux poisons.

#### ***Jugger :***

Acc./Max. : 10/30      Résistance : 10 (2)      Equipage : 1

#### ***Ezôd :***

Agilité : d6 - Intellect : d10 - Ame : d10 - Force : d4 - Vigueur : d4

Déplacement : 6 - Parade : 2 - Résistance : 4

Tripes : d10 - Soins : d6 - Intimidation : d8 - Connaissance : d8 - Perception : d6 - Discrétion : d6 - Survie : d8 - Sarcasme : d6

*Augure* : permet à la personne d'avoir régulièrement de faire des prophéties.

*Divination* : permet à la personne d'écarter sommairement le voile de l'avenir (-1 niveau de Fatigue)

---

---

### ***Zombie-Géant :***

Agilité : d6 - Intellect : d6 - Ame : d10 - Force : d12+8 - Vigueur : d12

Déplacement : 8 - Parade : 6 - Résistance : 12

Combat : d8 - Intimidation : d10 - Perception : d6 - Tir : d4 - Lancer : d6

*Hache rouillée* : Force+2

*Mort-vivant* : +2 à la Résistance, +2 pour sortir de l'état Secoué. Pas de dégâts supplémentaires pour les coups précis. Les flèches et armes transperçantes font des demi-dégâts. Ne subit pas les malus de blessures. Immunité aux maladies et aux poisons.

*Taille (+2)* : +2 à la Résistance.



### ***Géants divers :***

#### **- Feu (Wild Card) :**

Agilité : d6 - Intellect : d6 - Ame : d10 - Force : d12+8 - Vigueur : d12

Combat d8 - Tripes : d10 - Intimidation : d10 - Perception : d6 - Réparation : d10 - Lancer : d6

Déplacement : 8 - Parade: 6 (7 avec le bouclier) - Résistance : 18

*Tête Froide* : agit sur la meilleure de 2 cartes.

*Grand Balayage* : Attaque tous les adversaires adjacents

*Armure (+2)* : armure en laiton

*Bouclier* : Parade +1, Armure +2 contre les attaques à distance

*Epée longue géante* : Force+3, AP 2

*Lancé de rochers* : 6/12/24m, Force+1.

*Armure (+2)* : peau épaisse.

*Immunité* : feu et chaleur

*Grosse créature* : +2 pour être touché.

*Taille (+4)* : +4 à la résistance

*Faiblesse (Froid)* : Les dégâts causés par le froid sont doublés. Dès que le température passe sous les 20°C ils souffrent des effets du froid extrême (p. 94).



#### **- Froid (Wild Card) :**

Agilité : d6 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d12+7 - Vigueur : d12

Combat : d8 - Tripes : d10 - Intimidation : d10 - Perception : d4 - Lancer : d8

Déplacement : 8 - Parade : 6 (5 lorsqu'il utilise sa Grande Hache) - Résistance : 17

*Balayage* : Attaque tous les adversaires adjacents à -2.

*Grande Hache* : Force+3, AP 1, Parade -1, s'utilise avec les 2 mains.

*Armure d'acier* : Armure +2

*Lancé de rochers* : 6/12/24m, Force+2.

*Armure (+2)* : cuir épais.

*Immunité* : froid.

*Grosse créature* : +2 pour être touché.

*Taille (+5)* : Résistance +5

*Faiblesse (Feu)* : les attaques à base de feu doublent les dégâts infligés aux géants de froid. Les températures au dessus de 15°C les font souffrir des effets de chaleur extrême (p. 95).

---



### - Pierre (Wild Card) :

Agilité : d6 - Intellect : d6 - Ame : d6 - Force : d12+6 - Vigueur : d12  
 Combat : d6 - Tripes : d8 - Intimidation : d8 - Perception : d4 - Lancer : d10  
 Déplacement : 8 - Parade : 5 - Résistance : 14  
*Balayage* : Attaque des adversaires adjacents à -2  
*Masse de pierre* : Force+2  
*Lancé de rochers* : 10/20/40, Force+3  
*Armure (+2)* : Cuir épais.  
*Grosse créature* : +2 pour être touché.  
*Taille (+4)* : +4 à la Résistance.



### - Collines (Wild Card) :

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d12+5 - Vigueur : d12  
 Combat : d6 - Tripes : d8 - Intimidation d8 - Lancer d6  
 Déplacement : 8 - Parade : 5 (6 avec la lance) - Résistance : 12  
*Réfractaire à la technologie* : -2 aux Jets de Réparation et sur un 1 en utilisant u objet mécanique, celui-ci se casse.  
*Lance* : Force+3, Parade +1, Distance 2, nécessite 2 mains.  
*Masse* : Force+3.  
*Lancé de rochers* : 6/12/24, Force+2. Ils ont toujours sur eux un sac de rochers avec 5 rochers.  
*Totalement stupide* : Pénalité de -2 à la plupart des connaissances communes, de même ils ont -2 pour résister aux Sarcasmes et aux ruses de combat (Tricks).  
*Grosse créature* : +2 pour être touché.  
*Taille (+4)* : +4 à la Résistance.

### ***Rats géants :***

Agilité : d8 - Intellect : d8 (A) - Ame : d8 - Force : d6 - Vigueur : d8  
 Escalade : d10 - Combat : d6 - Tripes : d6 - Perception : d8  
 Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 6  
*Morsure* : Force+2 + Maladie sur un degré lors de l'attaque.  
*Vision nocturne* : Les pénalités pour manque de luminosité sont réduites de moitié.  
*Grimpeur né* : peut marcher sur les murs sans faire de jets d'escalade.  
*Maladie* : Lors d'un degré à l'attaque la victime qui rate un jet de Vigueur aura au bout de 1d3 jour une maladie affaiblissante (-1 dé en Vigueur et Agilité) pendant 1d6 jours.

### ***Rat blanc :***

Comme un Rat géant classique avec un Intellect de d8, Sorcellerie : d6, 5 PP  
*Tour mineur* (Elemental Manipulation) : 1 PP - 32m max - Permet de manipuler la terre de façon sommaire : trou (Agilité pour éviter de tomber) ou projection permettant l'aveuglement (Ruse de combat +1 (Tricks) ).

### ***Mobilier envoûté :***

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d8 - Vigueur : d8  
 Déplacement : 5 - Parade : 5 - Résistance : 8  
 Combat : d6  
*Corps en bois* : Armure+2  
*Etranglement (lustre)* : Attaque avec un degré => la victime est étranglé par le lustre (Jet de Force opposé pour se dégager) ou 2d6 points de dégâts tous les rounds.  
*Ecrasement (Table)* : Force+2  
*Bousculade (Chaise/Lustre)* : Force.

---

### ***Jharzheelee, succube :***

Agilité : d8 - Intellect : d10 - Ame : d8 - Force : d6 - Vigueur : d6

Combat : d4 - Tripes : d6 - Perception : d8 - Persuasion d12 - Tir : d6 - Discrétion : d8

Déplacement : 6 - Parade : 4 - Résistance : 5

*Beauté horrible* : généralement les succubes ont un bonus de +2 à leur jets de Persuasion, mais leur pouvoir changement d'apparence peut leur donner plus. Leur forme naturelle est à la fois belle et horrible (elles sont à la fois Attirante et possède un effet de Peur, voir en dessous)

*Peur* : Quiconque voit la succube sous sa vraie forme doit faire un jet de Tripes. Si le résultat sur la table de frayeur est un 2, il n'y a pas d'attaque cardiovasculaire, à la place, la victime oscille entre les deux sentiments de peur et de désir, et doit alors faire une Jet d'Ame à -2 ou devenir totalement à la merci de la succube, ben qu'elle se hâisse pour cela.

*Lecture de l'esprit* : La succube peut lire les pensées affleurantes d'une personne si elle remporte u jet opposé d'Esprit. Ce pouvoir ne peut être utilisé que pour avoir accès aux vœux et désir des victimes.

*Changement d'apparence* : Si la succube a eut l'opportunité de lire l'esprit de sa victime, elle peut modifier son apparence pour ressembler à un "spécimen parfait" de ce que désire la victime. Elle devient alors Très attirante (+4 aux Jets de persuasion)

*Faiblesse - Maudite* : comme toutes les créatures maudites, la succube ne peut pas fouler le sol sacré. Si elle est touchée par un symbole sacré, elle reprend sa véritable forme, et ne peut plus changer d'apparence pour les prochaines 24h. Elle prend un supplément de 1d6 dégâts des armes bénies.



### ***Masaï-Mo, chaOmancien Ogre (Wild Card) :***

Agilité : d6 - Intellect : d12 - Ame : d10 - Force : d12+3 - Vigueur : d12

Déplacement : 7 - Parade : 6 - Résistance : 13

Combat : d8 - Intimidation : d10 - Lancé : d6 - Connaissance (Occultisme) : d10 - Perception : d8 - Persuasion : d8 - Tir : d6 - Discrétion : d4 - Sarcasme : d8 - Sorcellerie : d12

*Taille (+3)* : +3 à la résistance

*Balayage* : peut attaquer des adversaires adjacents à -2

*Arcane Background* (ChaOmancien) : accès aux pouvoirs de chaOmancien.

*Peur (-4)* : aura de peur du ChaOmancien.

*Sans peur* : pas de jets de tripes, ni d'intimidation possible.

*Mort-vivant* : +2 à la Résistance, +2 pour sortir de l'état Secoué. Pas de dégâts supplémentaires pour les coups précis. Les flèches et armes transperçantes font des demi-dégâts. Ne subit pas les malus de blessures. Immunité aux maladies et aux poisons.

*Toucher putréfiant* : en cas de réussite d'une attaque (Combat+2), la victime subit 2d8 points de dégâts et doit faire un jet de Vigueur ou bien mourir au bout de 1d4 jour(s). Ce décès peut être évité par un sort de Soin Majeur ou de Guérison.

*Oeil du ChaOs* : Lorsque quelqu'un croise le regard du ChaOmancien, il doit faire un jet d'Ame à -4 ou subir un malus de -2 pendant 2d10 rounds.

*Résistance aux Arcanes* : Armure +2 contre les sorts et +2 pour résister aux effets des sorts.

*Points de Pouvoir* : 50

*Sorts* : le ChaOmancien a accès à tous les sorts...

---



---

### **Démon Bar-Igura :**

Agilité : d10 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d12

Déplacement : 6, 7 (vol) - Parade : 8 - Résistance : 10

Combat : d12 - Discrétion : d12 - Perception : d12

*Griffes* : Force+1

*Balayage* : peut attaquer des adversaires adjacents à -2

*Taille (+2)* : +2 à la Résistance.

*Camouflage* : bonus de +2 à la Discrétion.

*Résistances aux arcanes* : +2 en armure contre la magie, +2 pour résister aux effets magiques.

*Faiblesse - Maudit* : comme toutes les créatures maudites, le démon ne peut pas fouler le sol sacré. Il prend un supplément de 1d6 dégâts des armes bénies.

*Image Miroir* (Deflection) : durée : 3 rounds - Les attaquants doivent soustraire 2 de leur jet d'attaque.



### **Papa Wambo (Wild Card) :**

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d10 - Vigueur : d8

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 6

Escalade : d8 - Combat : d8 - Tripes : d10 - Intimidation : d8 - Perception : d6 - Discrétion : d8 - Pistage : d6 - Foi : d8

*Athlétique* : +1 en Résistance, Poids maxi de Force x 8

*Berserk* : Lors d'une blessure si le jet d'intellect est raté => +2 en Combat, +2 en Force, +2 en Résistance, -2 en Parade.

*Nerfs d'acier* : ignore 1 point de pénalité lié aux blessures.

*Kasskhrân* : Force+4 - AP3 - nécessite 2 mains et une Force de d10.

*Arcane Background (Prêtre)* : accès aux pouvoirs divins.

*Points de pouvoir* : 10

- *Marionnette* : 3 PP - durée : 3 rounds + 1 PP/round - si le jet de Foi gagne avec un degré contre l'Ame de la victime, le prêtre vaudou gagne le contrôle de la victime.

- *Rire assourdissant (Stun)* : 2 PP - 24/48/96m - Medium Burst Template - Jet de Vigueur (à -2 avec un degré) pour éviter d'être Secoué.

- *Mains pétrifiantes (Entangle)* : 2 PP (personne unique) ou 6 PP (Medium Burst Template) - 16m - Jet de Foi contre l'agilité de la (ou des) victime. Un succès indique un malus de -2 au déplacement et à toutes les compétences liées à l'Agilité ou la Force. Un degré indique que la victime ne peut plus bouger ni utiliser de compétences liées à l'Agilité ou la Force. Chaque round une victime peut essayer de faire un jet de Force ou d'Agilité pour se libérer. Les autres peuvent les aider en faisant un jet de Force à -2. *Trapping* : des mains squelettiques sortent du sol pour agripper les victimes.



### **Erzuli (Wild Card) :**

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 5

Escalade : d8 - Combat : d6 - Tripes : d6 - Crochetage : d8 - Perception : d8 - Discrétion : d8

*Acrobate* : +2 en agilité pour toutes les actions acrobatiques. +1 en Parade si non encombrée.

*Voleur* : +2 en Escalade, Crochetage, Discrétion et à tous les jets de feintes (Tricks).

*Dague* : Force+1

---



### ***M'bata Pieds-Bouc (Wild Card) :***

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d8

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 6

Escalade : d6 - Combat : d6 - Tripes : d10 - Intimidation : d6 - Perception : d6 - Discrétion : d6 - Pistage : d6 - Foi : d10

*Nerfs d'acier* : ignore 1 point de pénalité lié aux blessures.

*Arcane Background (Prêtre)* : accès aux pouvoirs divins.

*Points de pouvoir* : 15

- *Marionnette* : 3 PP - durée : 3 rounds + 1 PP/round - si le jet de Foi gagne avec un degré contre l'Ame de la victime, le prêtre vaudou gagne le contrôle de la victime.

- *Rire assourdissant (Stun)* : 2 PP - 24/48/96m - Medium Burst Template - Jet de Vigueur (à -2 avec un degré) pour éviter d'être Secoué.

- *Mains pétrifiantes (Entangle)* : 2 PP (personne unique) ou 6 PP (Medium Burst Template) - 16m - Jet de Foi contre l'agilité de la (ou des) victime. Un succès indique un malus de -2 au déplacement et à toutes les compétences liées à l'Agilité ou la Force. Un degré indique que la victime ne peut plus bouger ni utiliser de compétences liées à l'Agilité ou la Force. Chaque round une victime peut essayer de faire u jet de Force ou d'Agilité pour se libérer. Les autres peuvent les aider en faisant un jet de Force à -2. Trapping : des mains squelettiques sortent du sol pour agripper les victimes.

- *Broyage d'os (Blast)* : 2 PP - 48/96/192m - Medium Burst Template - 2d6 points de dégâts.



### ***Dragon-Legba (Wild Card) :***

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d10 - Force : d12+9 - Vigueur : d12

Déplacement : 8 - Parade : 6 - Résistance : 20

Combat : d10 - Tripes : d12 - Intimidation d12 - Perception : d12

*Armure (+4)* : écailles, +4 à la Résistance

*Griffes/Morsure* : Force+3

*Peur (-2)* : Quiconque voit le Dragon doit faire une jet de Tripes à -2

*Hardy* : la créature ne prend pas de blessures quand elle est Secouée à nouveau alors qu'elle est déjà à l'état Secoué.

*Créature géante* : bonus de +4 pour toucher la créature.

*Frénésie suprême* : une attaque supplémentaire sans malus.

*Tête froide* : agit sur la meilleure de 2 cartes d'initiative

*Taille (+8)* : +8 à la Résistance.

*Balayage de la queue* : le dragon peut attaquer des adversaires se trouvant dans son dos, dégât de Force-2. Si l'attaque réussit avec un degré, les adversaires sont agrippés par la queue et subissent 2d6 de dégâts automatiques chaque round. Ils peuvent agir à -2 (Agilité et Force).

*Souffle d'eau* : Le Dragon peut envoyer un puissant jet d'eau glacée infligeant 3d6 points de dégâts (Cone Template). Jet de Vigueur pour éviter de prendre un niveau de fatigue due à l'impression de noyade.

#### Description :

Il est constitué de brouillards et fumées semi-solides, le Dragon-Legba peut "contracter" son corps pour traverser n'importe quel tunnel de Skhâtraz. Sa forme humaine est Baron Skatanga.

---

## ***ÉPISODE DEUX - LES VOYAGEURS DU TEMPS***

### ***OU TOUT COMMENCE ET RECIPROQUEMENT***

Malgré le sacrifice de Kwalish, les Prédateurs sont parvenus à endommager une pièce maîtresse de la Kwaloréan, qui va rejaillir dans la réalité plus tôt que prévu.

Pendant les quelques secondes que dure le trajet, une fumée mauve commence à envahir l'habitable. Soudain, le vortex s'ouvre et les PJ se retrouvent... face à une meute hurlante de monstres armés jusqu'aux dents ! Les aventuriers n'ont que quelques secondes pour réaliser la situation : la Kwaloréan s'est stabilisée au centre d'une vaste grotte dont la voûte s'ouvre sur l'extérieur par un long puits.

C'est le lieu d'un affrontement sanglant entre, d'un côté, une cinquantaine d'Orques et de Rats-Garous menés par vingt Gargouilles, et de l'autre, une trentaine de guerriers (portant le blason du Salthar !) appuyés par deux prêtres et un sorcier.

#### ***Orques (30)***

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d8 - Vigueur : d8

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 8

Combat : d6 - Tripes : d8 - Intimidation : d8 - Perception : d6 - Tir : d6 - Discrétion : d6 - Lancer : d6

*Armure de cuir léger* : Résistance +1

*Epée courte* : Force+2

*Taille (+1)* : Résistance +1

#### ***Rats-Garous (20)***

Agilité : d10 - Intellect : d8 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d8

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 6

Escalade : d10 - Combat : d8 - Tripes : d6 - Perception : d8

*Rapidité* : Agit sur la meilleure de 2 cartes d'initiative.

*Dague* : Force+1

*Griffes* : Force+1

*Infection* : toute personne tuée par un rat-garou a 50% de chance de revenir sous forme de rat-garou.

*Vision en faible luminosité* : on divise par 2 toutes les pénalités liées aux environnements sombres.

*Forme de Nuée* : Possibilité de se transformer en nuée de rats avec un jet de Vigueur réussi. Cela leur permet de passer à travers les portes et les murs du moment qu'il y a des interstices. Il ne peut attaquer et ne peut être touché que par des attaques à aire d'effets.

#### ***Gargouille (20)***

Agilité : d4 - Intellect : d8 (A) - Ame : d8 - Force : d12 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 12

Combat : d8 - Tripes : d8 - Perception : d4

*Armure (+5)* : +5 à la Résistance (ce sont des créatures en pierre)

*Griffes* : Force+1.

*Construites* : +2 pour sortir de l'état Secoué, pas de dégâts supplémentaires sur les coups ciblés, les flèches et autres attaques perçantes ne font que des demi-dégâts, immunités aux maladies et poisons.

*Vol* : 12 (4).

#### ***Guerrier du Salthar (30)***

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d6 - Force : d8 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 7

Combat : d10 - Tripes : d6 - Perception : d8 - Equitation : d6 - Tir : d6 - Discrétion : d6 - Pistage : d4

*Haubert de maille* : Résistance +2

*Epée longue* : Force+3

### ***Prêtre (2)***

Agilité : d6 - Intellect : d6 - Ame : d10 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 6

Combat : d6 - Tripes : d8 - Soins : d10 - Perception : d6 - Sarcasme : d8 - Connaissance (Religion) : d10 - Foi : d8

*Armure de cuir* : Résistance +1

*Fléau d'armes* : Force+2 - ignore les bonus de parade des boucliers.

*Arcane Background (Miracle)* : accès aux sorts divins.

*Points de Pouvoir* : 15

*Sorts* :

- Barrière de lumière divine : 1 PP/section - Distance : 12m - Durée : 3 (1/section/round) - Résistance : 10 pour la détruire.
- Soins : 3 PP - un succès répare un niveau de blessure, avec un degré on soigne 2 niveaux de blessure de moins d'une heure. Le Jet se fait avec le malus de blessure de la victime.
- Punition Divine : 2 PP - Distance : Flame Template - Un cône de lumière blanche faisant 2d10 de dégâts, possibilité d'éviter en réussissant un jet d'Agilité contre le Jet du lanceur.

### ***Sorcier (1)***

Agilité : d6 - Intellect : d10 - Ame : d6 - Force : d4 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 4 - Résistance : 5

Combat : d4 - Tripes : d10 - Investigation : d8 - Perception : d6 - Connaissance (Magie) : d10 - Sorcellerie : d10

*Bâton* : Force+1 - Parade+1 - Nécessite les 2 mains

*Arcane Background (Sorcellerie)* : accès aux sorts de magie.

*Points de pouvoir* : 20

*Sorts* :

- Armure : 2 PP - Durée : 3 (1/round) - Protection invisible de +2 (+4 dans le cas d'un degré)
- Eclair de la pureté : 1-6 PP - 24m/48m/96m - éclairs de feu (1 à 3 en rajoutant des PP) faisant 2d6 de dégâts (ou 3d6 avec un PP supplémentaire).
- Pétrification végétale : 2(une seule victime) - 4(Medium Burst Template) PP - Distance : 12m - Des racines sortent de terre pour agripper la victime : Jet opposé entre le jet de sorcellerie du mage et l'Agilité des cibles (un succès => -2 au déplacement, au jets en relation avec l'Agilité et la Force. Un degré empêche tout mouvement et utilisation des compétences d'Agilité ou Force. Chaque round la victime peut tenter de se libérer avec un jet de Force ou d'Agilité. On peut essayer de libérer une victime avec un jet de Force-2).
- Rapidité du juste : 4 PP - Durée : 3 (2/round) - La personne devient floue et peut agir 2 fois par carte d'action sans pénalité. Avec un degré elle peut en plus défausser et reprendre toute carte inférieure à 8.

Chacune des parties croyant à une ruse de l'autre, les PJ seront la cible des deux camps. Ils vont devoir s'organiser rapidement pour convaincre les uns de leur bonne foi et combattre les autres, tout en protégeant la Kwaloréan. Utilisez les reliefs naturels de la grotte, les attaques en vol, la magie, etc., pour entraîner vos joueurs dans un affrontement débridé... tout en leur rappelant que le compte à rebours de la clepsydre affiche une demi-heure !

Dès que les PJ sont sortis de ce mauvais pas, ils réalisent qu'ils se trouvent... dans les sous-sols du palais de Krönberg. En remontant par le puits, ou par l'escalier secret que les gardes du palais ont emprunté, ils débouchent sur une esplanade. Au-dessous s'élève la coupole brisée du salon des Entretiens secrets : les PJ sont au début des Chroniques du ChaOs (voir *Kabaal*), juste après leur première rencontre avec Azroliark ! En aidant à éliminer le groupe d'attaque secondaire venu par les sous-sols, ils se sont sauvés eux-mêmes, en quelque sorte...

Kwalish est justement sur la terrasse adjacente, en train d'examiner les dégâts. Confrontés aux PJ, il sera tout d'abord perplexe : *"Nom de Zeus, que faites-vous encore là ? Je vous ai demandé de partir sur l'heure !" Mais, dès les premières explications des PJ, son visage s'illumine et il disparaît en ajoutant : "Rejoignez tout de suite votre machine, je vais chercher ce qu'il vous faut."* Peu après, il les retrouve dans les sous-sols avec... l'exacte pièce de rechange, et dit : *"Dans ma jeunesse, il y a trente ans, un groupe de héros est apparu, venant de nulle part, pour me donner les plans de cette pièce mécanique, en me suppliant de la fabriquer car ils en auraient grand besoin dans l'avenir. Ces héros, c'était vous ! J'ai donc pu vous sauver aujourd'hui, mais vous devez maintenant retourner dans le passé pour me remettre effectivement ce plan, il y a trente ans !"* Kwalish leur tend le précieux parchemin et, tout en étant fasciné par sa propre invention, programme la nouvelle destination de la Kwaloréan.

Pendant ce temps, les ultimes minutes de la clepsydre s'écoulent et les PJ doivent affronter un dernier problème : la Kwaloréan, coincée dans cette grotte, n'a ni la place ni la poussée nécessaire pour atteindre les 14 kwalimètres/seconde permettant de rouvrir le vortex ! Il faut qu'une partie des PJ se concentre sur l'abattage d'une paroi vers l'extérieur de Krönberg (Résistance de 15), pendant que l'autre court chercher deux énormes fusées d'artifice dans l'armurerie du palais. Ces fusées ont été fabriquées par un certain Ermold le Noir, avec de la poudre-tonnerre... Si on en fixe une à l'arrière de la Kwaloréan, l'effet de propulsion est garanti ! (La deuxième servira pour l'épisode suivant).

Tandis que les dernières secondes s'écoulent, la fusée est mise à feu et les PJ traversent le mur de la caverne, avant de foncer dans une avenue de Krönberg. Un bref instant, ils aperçoivent un petit groupe quittant la capitale : leurs doubles temporels se dirigeant vers le Pilier du Ciel !... Puis le vortex s'ouvre, et ils disparaissent dans un flamboiement d'étincelles.

## **RETOUR EN ENFANCE**

Cette fois-ci, le voyage se déroule sans incident et les PJ rejaillissent à l'époque voulue, la clepsydre affichant quatre heures. Le seul problème est qu'ils apparaissent devant une grange dont ils défoncent la porte avant de s'immobiliser dans une meule de foin. Dès qu'ils mettent le nez dehors, une horde d'enfants au regard farouche les assaille à grands coups d'épées et de haches de bois tout en lançant des : *"Laissez-le moi, c'est moi qui l'ai eu !" ou encore "Ca doit valoir un tas de points d'expérience çà".*

Les PJ viennent d'arriver à la Forteresse de Papier, une sorte de colonie pour enfants... qu'ils ont tous fréquentée quand ils étaient petits ! Dirigée par le Chevalier masquée (Kwalish déguisé), la colonie est un "camp d'entraînement pour jeunes aventuriers et futurs héros". Elle permet en fait à Kwalish de sélectionner ceux qui, un jour, seront les champions d'Ysgaard. Une trentaine d'enfants (dont certains des PJ, tout jeunes) sont ainsi confrontés à des monstres factices animés par d'ingénieux mécanismes, des pièges miniatures et des énigmes facétieuses, dans un gigantesque parcours du combattant ludique.

N'hésitez pas étoffer cette séquence afin d'agacer l'amour-propre de vos joueurs : avant d'obtenir des renseignements et réaliser que le Chevalier masqué n'est autre que Kwalish, il faut parlementer longuement avec les capricieux bambins qui se feront une joie d'entraîner les PJ dans d'interminables facéties (combats contre des monstres mécaniques, courses-poursuites à travers des mini donjons à échelle enfantine, etc.). Depuis quelques jours, les enfants sont abandonnés à eux-mêmes et pensent qu'il s'agit d'un nouveau test, car le Chevalier reste introuvable.

En réalité, Kwalish a été enlevé par la famille Rakûm qui tente, par la torture, d'obtenir que leur jeune fils, Rakûm-Rakûm, soit sélectionné (il échoue à tous les tests et "veut seulement devenir un méchant vampire, ou assassin-à-Krönberg-comme-son-papa"). Il faudra aux PJ une bonne dose de patience pour localiser le campement des Rakûm.

Cette famille malfaisante est installée non loin du camp et tous, du grand-père sorcier teigneux au plus jeune fils, opposeront une farouche résistance. Leur arracher le maginventeur afin de lui remettre le précieux plan ne sera pas une partie de plaisir. Une fois leur mission achevée, les aventuriers pourront repartir grâce à la seconde fusée d'Ermold.



### ***Sorcier Teigneux (WC)***

Agilité : d4 - Intellect : d12 - Ame : d8 - Force : d4 - Vigueur : d4

Déplacement : 4 - Parade : - Résistance :

Combat : d6 - Tripes : d10 - Perception : d4 - Discrétion : d10 - Sarcasme : d8 - Pistage : d4 - Connaissance (Magie) : d12 - Sorcellerie : d10

Dague : Force+1

Arcane (Magie) : accès aux sorts de Mage.

Résistance aux arcanes avancées : +4 d'Armure aux pouvoirs magiques et pour résister aux effets de sorts.

Point de Pouvoirs : 40

Sorts :

- Armure d'obscurité : 2 PP - Durée : 3 (1/round) - La personne s'entoure d'ombres noires, Armure +2, Armure +4 dans le cas d'un degré.
- Boule de négativité : 2-6 PP - 48m/96m/192m - Medium Burst Template - 2d6 de dégâts en doublant les points on peut soit passer les dégâts à 3d6 ou passé le rayon d'action au Large Burst Template. En triplant les points on a les 2 effets. Une boule noire fonce sur les victimes.
- Affaiblissement du fort : 2 PP - Distance : 24m - Durée : 3 (1/round) - Diminue d'un niveau la Force de la victime. Avec un degré la diminution est de 2 niveaux.
- Peur du mécréant : 2 PP - Distance : 48m - Les victimes se trouvent entourées de fantômes effrayants voulant la dévorer (Large Burst Template). Jet de Tripes pour résister à -2 s'il y a eu un degré. Pour les effets sur les WC voir sur la table de peur (p.91), les extras sont paniqués (s'enfuient en courant au maximum de leur vitesse (+le dé de course) et sont Secoués).

### ***Rakûm standard***

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 6

Combat : d8 - Intimidation : d6 - Perception : d6 - Tir : d6 - Discrétion : d6 - Pistage : d6

Armure de cuir : Armure+1

Epée longue : Force+3

Fronde : Force+1 - 8m/26m/32m - RoF : 1.

Mais, en franchissant le vortex, ils auront une ultime vision : celle du petit Rakûm-Rakûm en train de jouer aux osselets avec du quartz pilé... le carburant de la Kwaloréan !

## ***LA NUIT DES TEMPS***

Impuissants, les PJ assistent à la lente diminution de la sphère d'énergie, signalant la fin des réserves. Ils vont donc faire une nouvelle halte prématurée... et réapparaître sur une île à la végétation luxuriante où s'ébattent de titanesques sauriens. A quelques kilomètres au large, émerge un étrange pic rocheux : le Pilier du Ciel ! La clepsydre indique deux jours.

Les habitants de l'île sont des primitifs menés par l'arrière-ancêtre de Rakûm-Rakûm ! Ce dernier, un Nain des cavernes, s'est épris d'une vieille Hobbit barbue, et ils ont peuplé l'île de leur descendance dégénérée. Certains prennent les PJ pour des dieux, et le Vieux Rakûm, jaloux, n'aura de cesse de les persécuter.

### ***Vieux Rakûm***

Agilité : d6 - Intellect : d12 - Ame : d8 - Force : d6 - Vigueur : d4

Déplacement : 4 - Parade : - Résistance :

Combat : d6 - Tripes : d10 - Perception : d6 - Discrétion : d10 - Sarcasme : d8 - Pistage : d8 - Connaissance (Magie) : d10 - Sorcellerie : d12

*Arcane (Magie)* : accès aux sorts de Mage.

*Résistance aux arcanes avancées* : +4 d'Armure aux pouvoirs magiques et pour résister aux effets de sorts.

*Point de Pouvoirs* : 45

*Sorts* :

- Communications avec les grand dévoreurs : 3 PP + (Taille x2) - Distance : 160m - Durée : 10 min : permet de contrôler une créature animale, que le mage voit.
- Fusion avec la terre : 3 PP - Distance : 32m - Durée : 3 (2/round) - permet de se fondre avec la terre et de se déplacer à l'intérieur.
- Appel aux forces de la Nature : 2 PP - Distance : 16m - Durée : 3 (1/round) - Une réussite permet d'augmenter d'un niveau la Force, un degré permet d'augmenter de 2 niveaux.
- Colère de la Nature : 4 PP - Distance : 24m - Tous les végétaux se plaquent contre les victimes pour les immobiliser. Jet de Sorcellerie contre l'Agilité des victimes. Réussite => -2 au déplacement et à toutes les actions liées à l'Agilité et à la Force. Avec un degré les victimes ne peuvent plus bouger ni utiliser les compétences liées à l'Agilité et à la Force. Jet de Force ou d'Agilité pour se libérer.

Faites découvrir aux PJ les joies de l'époque des dinosaures (attaques de Vélociraptors, etc.), tandis qu'ils cherchent désespérément du quartz pour repartir. Alors que la clepsydre ne leur laisse plus que quelques heures, Rakûm se lance dans un grand numéro : il jette des imprécations aux PJ, et menace de faire disparaître le soleil s'ils ne soumettent pas. A cet instant précis, le soleil se voile et un bruit formidable remplit l'air : un titanesque vaisseau en feu traverse la couche des nuages et tombe, puis percute au loin le Pilier du Ciel avant de s'abîmer dans la mer aux pieds des PJ. Ils viennent d'assister à l'arrivée de la nef céleste qui amena jadis Drogon sur la terre !

### ***Vélociraptor :***

Agilité : d10 - Intellect : d10 (A) - Ame : d10 - Force : d12+1 - Vigueur : d10

Déplacement : 10 - Parade : 7 - Résistance : 10

Combat : d10 - Tripes : d10 - Intimidation : d10 - Perception : d10 - Discrétion : d8 - Pistage : d10

*Rapidité* : Rejette toute carte inférieure à 5.

*Peau écailleuse* : Armure +2

*Morsure* : Force+1. Si l'attaque est réussie avec un degré, il bondit sur la victime et la lacère avec ses griffes : attaque gratuite à +2 et +2 au dégâts.

*Rapide* : les raptors ont un déplacement de 10 et jettent un d12 quand ils courent.

*Peur* : Jet de Tripes quand on les voit

*Saut* : Ils peuvent sauter jusqu'à 12m de long et 4m en hauteur avec un jet de Force.

*Sens aiguisés* : Ils ont un odorat très développé leur donnant un bonus de +2 à la Perception et au Pistage.

*Taille (+1)* : +1 à la Résistance.

La solution à leur problème est maintenant simple : il suffit de récupérer les cristaux de quartz qui alimente tout véhicule sélénite. Par ailleurs, trouver un moyen d'atteindre les 14 km/s pour rouvrir le vortex n'est pas très difficile (les PJ ont le temps pour construire un tremplin, ils peuvent atteler des Ptérodactyles à la Kwaloréan, etc.).

Bientôt, les PJ repartent à travers le vortex, plongeant vers l'Ancien Monde et la puissante Vecna. Derrière eux, la formidable énergie libérée par l'écrasement de la nef modifie déjà le climat : la période des grandes glaciations vient de commencer...

## **L'ANCIEN MONDE**

L'ultime vortex s'ouvre sur l'Ancien Monde dans la ville de Nâzka, plusieurs millénaires avant la naissance des PJ. A cette époque, la planète Etherne, jumelle de la terre et patrie des Titans d'Ether, est intacte (la lune n'existe pas encore. La clepsydre indique cinq jours.

*[Ambiance grands espaces/Passion 15 : Passion]*

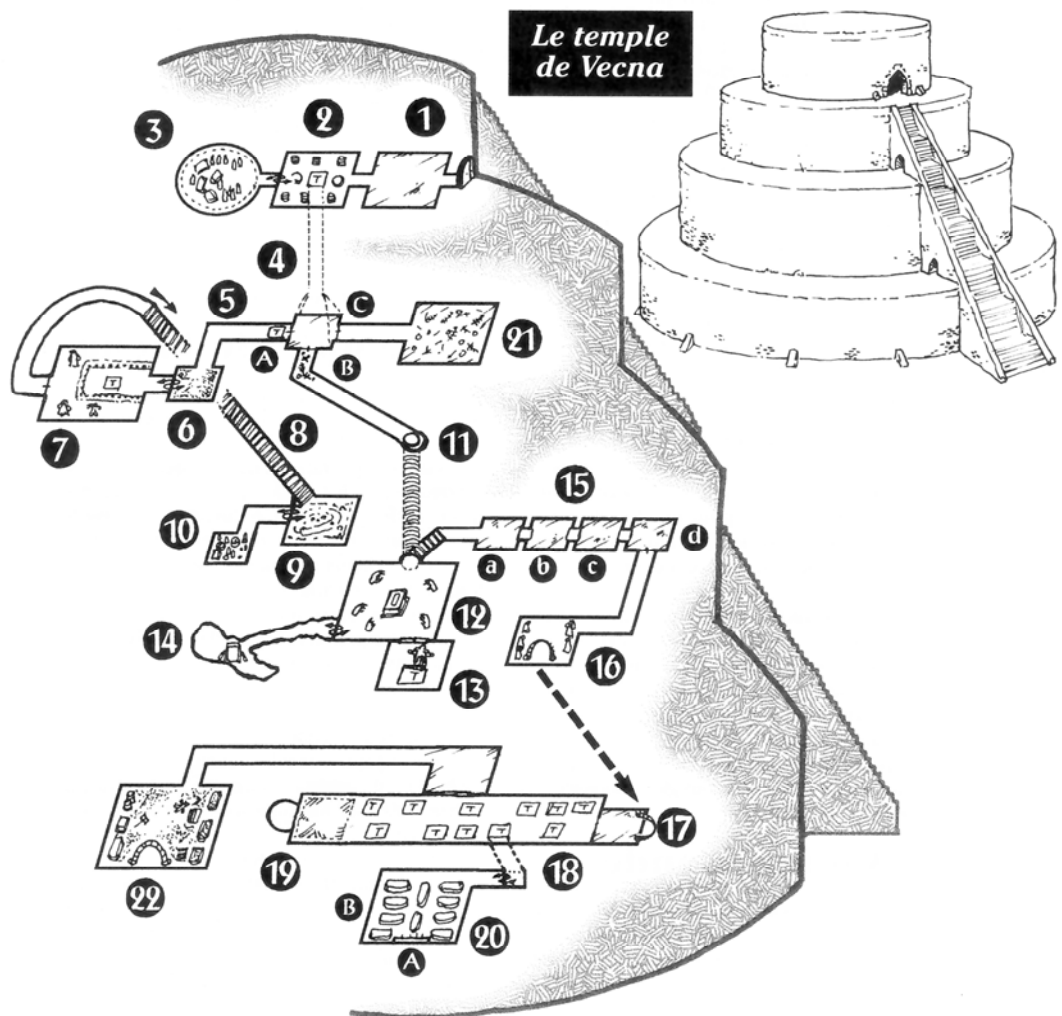
L'air est tiède, c'est le soir... et dans le ciel, à la place de la lune, une somptueuse planète bleue brille dans le velours de l'espace ! La Kwaloréan est arrêtée sur un promontoire rocheux surplombant une vallée escarpée. En contrebas, disséminés dans la jungle luxuriante, s'étendent les temples de pierre et les habitations basses d'une extraordinaire cité illuminée par des milliers de braseros. Des mélopées gutturales montent dans l'air âcre chargé d'encens, et le sang coule à flots autour des pieux sacrificiels... car au crépuscule, l'Archi-Liche Vecna, l'hideuse et impitoyable maîtresse de l'Ancien Monde, fait toujours sacrifier un millier de victimes devant les portes de ses temples !

La civilisation de l'Ancien Monde est régie par les prêtres sanguinaires du culte de Vecna (inspirez-vous des Aztèques), appuyés par l'Armée sainte qui fait respecter leur joug. Du fait de leur allure générale, les PJ sont pris pour des aventuriers venus du lointain continent de Mû, ou pour des mercenaires atlantes. Ils peuvent glaner un certain nombre de renseignements en ville, la façon de les obtenir étant laissée à votre appréciation (augure, taverne, etc.) : dernièrement, Vecna a commis le pire des sacrifices en assassinant Kas, son premier lieutenant et grand prêtre-soleil de l'Armée sainte.

On murmure depuis que Nâzka est hantée par l'ombre vengeresse de Kas. De fait, et jusqu'à la fin de l'aventure, l'ombre du guerrier se mêlera parfois à celle des PJ, sans qu'ils puissent rien y faire. L'Archi-Liche ne quitte jamais la Grande Ziggourat, un temple perché sur le plateau qui surplombe la vallée. Elle y étudie les Tables du ChaOs et perfectionne l'art de la nécromancie, qui vient de faire son apparition sur la terre. Au cours des âges, nombreux sont les aventuriers et les héros qui ont tenté de piller les fabuleux trésors de la Grande Ziggourat. Et que personne n'a jamais revus.



## LE TEMPLE DE VECNA



Contrastant avec la jungle en contrebas, le plateau est une vaste étendue désolée, comme si toute végétation refusait de pousser aux alentours de la ziggourat. A la nuit tombée, certaines pierres se mettent à luire, formant de gigantesque dessins géométriques lorsqu'on les observe de haut (oiseau étrange, serpent à plume, etc.). Ces "chemins lumineux" sont jonchés de loin en loin de carcasses brisées de plusieurs nefs célestes : ainsi, voilà comment sont arrivés sur terre les premiers Titans d'Ether ! Telle une gigantesque colline, l'ombre écrasante de la Grande Ziggourat se dresse au cœur des arabesques phosphorescentes.

La ziggourat a été bâtie avec la science des Titans d'Ether et tout le machiavélisme d'une Archi-Liche. Elle est construite dans une pierre étrange et très résistante, identique à celle qu'utilisent les Titans. Le temple a les particularités suivantes : les murs extérieurs empêchent toute téléportation, changement de plan, etc. On peut, par contre, se téléporter d'un point à un autre à l'intérieur du temple. Toutes les trappes font 3x3 mètres sur 6 de profondeur, et sont garnies de pieux empoisonnés (1D6+5 + poison : jet de Vigueur pour éviter de prendre un niveau de fatigue).

Toutes les portes secrètes sont difficiles à localiser (Perception à -4). Toutes les portes ordinaires sont en pierre massive (Résistance : 8). Une fois à l'intérieur, il est impossible de contacter un Dieu : les sorts de divination et équivalents sont interrompus par Vecna, qui envoie aussitôt l'un de ses agents pour en identifier la source. Ses agents ressemblent à des Méphits de poussière, de purs esprits qui peuvent circuler comme bon leur semble et n'interviennent jamais qu'en parlant. En termes de jeu, l'un d'eux peut apparaître pour aiguillonner les PJ quand l'action se relâche, les faire douter quand ils pensent avoir tout compris, les dresser les uns contre les autres, etc.

***Agent de Vecna (Mephit de poussière) :***

1,2m, pèse environ 1kg, est fasciné par la mort et la souffrance.

Agilité : d12 - Intellect : d8 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 5, 8 (vol) - Parade : 4 - Résistance : 7

Sarcasme : d6 - Discrétion : d12 - Perception : d6 - Combat : d4 - Tir : d8

*Griffes* : Force

*Souffle irritant* : Cone template - Jet d'Agilité pour éviter, sinon démangeaisons et les yeux qui brûlent => -2 aux compétences d'Agilité pendant 3 rounds.

*Armure* (+2)

*Guérison rapide* : uniquement quand il se trouve dans un endroit aride et poussiéreux, +2 aux jets de guérison naturelle.

*Rapidité* : Rejette toute carte d'initiative inférieure à 5.

*Pouvoirs magiques* : (5 PP - Jet d'Ame)

- Armure de poussière : 2 PP - Durée : 3 (1/round) - +2 points d'Armure, +4 avec un degré sur le jet.
- Mur de vent : 1/section - Distance : 12m - Durée : 3(1/section/round) - Résistance : 10

En résumé, le temple est un labyrinthe de pièges conçu pour éliminer aussi bien les pillards que les champions et les héros. Etre armé jusqu'aux dents ne sert à rien : si les PJ agissent sans réfléchir, ils courent à une mort certaine !

**1 - Entrée.** Sur l'immense double porte en marbre noir est sculpté une main griffue contenant un œil ouvert : l'emblème de Vecna. A l'intérieur, des fresques abominables ornent les murs badigeonnés de sang séché. Quiconque s'attarde là plus d'une minute est victime des sort *Terreur* (jet de Tripes à -4) et *Causer des Blessures Critiques* (3d6 points de dégât en cas d'échec à un Jet d'Ame à -2).

**2 - Salle des offrandes.** Toutes sortes de fruits exotiques, viandes parfumées et plats épicés sont déposés là et renouvelés chaque semaine par les prêtres. Les offrandes sont toutes empoisonnées (Jet de Vigueur à -2 : en cas d'échec vomissement et morts en 2d6 jour), de plus 6 Serpents vivent dans les paniers décorés de gemmes (1.500 \$ en tout). Le mur du fond cache une porte secrète. Une trappe, ouvrant sur un puits, est également cachée sous les offrandes, mais son ouverture est scellée magiquement. Une *Dissipation de la magie* permet de neutraliser le sceau pendant 1d4 rounds : il faut tenter de l'ouvrir dans l'intervalle, sinon la magie du sceau se réactive.

***Serpent :***

Agilité : d8 - Intellect : d4 (A) - Ame : d6 - Force : d4 - Vigueur : d4

Déplacement : 10 - Parade : 6 - Résistance : 2

Combat : d8 - Tripes : d6 - Perception : d12

*Morsure* : Force

*Poison* : jet de vigueur ou mort dans les 2d6 minutes

*Rapide* : Rejette toute carte d'action inférieure à 5.

*Taille (-2)* : -2 à la Résistance

*Petit* : Les attaquants ont un malus de -2 sur leur jet d'attaque.

**3 - Temple supérieur.** Des coffrets débordant de richesses s'y empilent devant des statuettes en terre cuite décorées de symboles solaires ou cosmiques. L'ensemble est une illusion. Au-delà du couloir d'entrée, la pièce est en équilibre sur une balance : si un poids supérieur à 10kg entre dans la pièce, l'équilibre est rompu et un mécanisme fait tomber le plafond (2d6+5 points de dégâts).

**4 - Les 3 portes.** Une salle poussiéreuse donne sur trois portes.

"A" est difficile à pousser : une trappe est placée juste derrière.

"B" a une glyphe de mise à mal (un niveau supplémentaire de blessure automatique) activé par simple contact. Trois Squelettes ordinaires sont entassés devant. Elle s'ouvre sur un puits.

"C" ne peut en aucun cas être ouverte, altérée ou franchie par ce côté, elle porte le même glyphe. Si l'on prend une heure pour dégager l'épaisse poussière qui tapisse le sol de la pièce, on peut dégager d'immenses lettres formant un texte. Après l'avoir déchiffré (lire les langages/la magie), on peut lire :

*"Le héros descendra dans mon estime,  
Car au sud il attrapera le mauvais œil,  
À l'est, sera courageux mais point téméraire  
À l'ouest, il n'osera pas contempler sa face,  
Et, de honte, le héros voilera son regard hideux."*

L'énigme donne des indices sur plusieurs salles. Pour avancer, il faut descendre en 12, s'emparer de l'Oeil de rubis en 13, avoir le courage de s'immerger en 15, ne pas regarder son reflet en 14, appuyer sur le Héros et l'Oeil voilé en 16.

**5 - Couloir ensablé.** Du sable a envahi le couloir, en provenance de 6, 1d6 Serpents venimeux dorment juste sous la surface.

**6 - Piège déclenché.** Deux pilleurs de tombe ont été étouffés sous une tonne de sable lâché par un plafond piégé. Leurs cadavres sont encore là. On trouve sur eux 12 gemmes de 50 \$ et une dague +2. Plutôt que de réamorcer le piège, Vecna a préféré placer un *collier de strangulation* sur le cou d'un des cadavres. Il faut dégager le sable pour avoir une chance de découvrir la porte secrète au fond.

**7 - Golems de pierre.** Les murs de cette pièce sont illusoires, et la partie au-delà d'eux et sous l'effet d'un *Silence* permanent. Quatre golems attendent de happer les imprudents qui s'approchent des murs. Leurs ordres ne leur permettent pas de s'aventurer au milieu de la pièce, qui dissimule une trappe. La porte du fond semble être un leurre s'ouvrant sur une paroi de pierre. Où s'ouvre en fait, une véritable porte secrète.

**8 - Escalier mortel.** Lorsque les PJ atteignent le milieu de l'escalier, signalez à voix haute que celui-ci se met à basculer lentement vers l'avant, puis comptez mentalement jusqu'à 10. Passé ce délai, tous les PJ qui n'ont pas précisé qu'ils remontaient, glissent et tombent dans la salle 9. En bas de l'escalier, une porte secrète s'ouvre vers 10.

**9 - Bain de boue.** Les PJ plongés dans ce bain verdâtre sont en fait ensevelis dans un gigantesque Limon vert. Il fait 2d6+6 points de dégâts chaque round. Si un PJ meurt, il se transforme à son tour en Limon vert.

**10 - Trésor-leurre.** Cette pièce sert à "contenter" les pilleurs de tombe afin qu'ils quittent la ziggourat. On y trouve : 2000 \$, 1.100 \$ en bijoux divers, 1 couronne de 2.800 \$ (fausse), un *bâton de pouvoir* (faux), une *Epée Vorpale* (fausse, *Epée Maudite Berseker*), un *Anneau de Faiblesse* (-1 niveau en Force) et divers objets irradiant la magie (simple aura).

**11 - Le puits des larmes.** Vertical et sans aspérité, on ne peut y descendre qu'avec une longue corde. Au milieu du trajet, et sur 6 mètres, de fines rainures apparaissent, taillées sur toute la circonférence. Si quelqu'un touche les bords du puits à ce niveau, des lames en sortent pour hacher quiconque se trouve dans la zone : 2d6 points de dégâts, pas d'esquive possible. Au fond du puits, une porte secrète est protégée par un puissant sort de *non détection* : il faut d'abord repérer le sort en détectant la magie, puis le dissiper (Résistance magique : 7) avant de pouvoir chercher en dessous. La porte conduit vers 15.

**12 - Temple inférieur.** Il abrite des fresques macabres et une douzaine de sculptures de mains griffues (taille réelle). Au centre, un autel de basalte luit sombrement. Toute personne qui touche l'autel disparaît quelques instants, avant de réapparaître : avisez individuellement le joueur qu'il voit désormais certains de ses compagnons de manière déformée (yeux rouges, dents plus longues, etc. Intellect à -2 pour se rendre compte de la supercherie) ; ce piège ne servant qu'à semer la paranoïa ! Au fond, un énorme heurtoir de bronze est accroché à une gigantesque porte. Il faut une force combinée de 20 pour pouvoir la pousser. Si l'un des PJ prend l'une des mains griffues et la met en contact avec le heurtoir, elle s'anime brusquement et frappe à la porte de manière hystérique, tandis qu'un rire guttural éclate dans le temple.

**13 - Suprême Golem de fer.** Il s'éveille seulement si une main griffue a actionné le heurtoir. Dans ce cas, il vient dans le temple et massacre quiconque se déplace (il ne "voit pas" les choses immobiles). Une trappe sous le socle du Golem dissimule un rubis en forme d'œil (7.000 \$) enchâssé dans le sol. Si on le retire, une fumée âcre se dégage : le rubis servait de bouchon à une fiole de gaz empoisonné qui se répand maintenant dans la pièce en 1 round (poison : Vigueur à -2 en cas d'échec perte d'un niveau de Force et de Vigueur pendant 2d10 rounds).

**14 - La prison-miroir.** Au centre de la pièce se dresse un miroir recouvert d'un tissu. Quiconque retire le tissu et contemple son reflet est aspiré à l'intérieur du miroir, prisonnier d'un monde à deux dimensions (Jet d'Ame à -6) ! Le PJ aspiré ne peut plus communiquer ni faire quoi que ce soit. Pour le sortir de là, il faut placer un second miroir en face du premier : le personnage prisonnier contemple alors son propre reflet, il est aspiré à l'extérieur et se retrouve libre. Si on brise le miroir, il explose en tuant instantanément le PJ à l'intérieur et inflige 2d8+5 points de dégâts sur 10m de rayon.

**15 - L'épreuve du courage.** Dès qu'un PJ pénètre dans cette salle (15a), un mur de pierre s'abat brusquement, venant sceller l'entrée. La pièce se remplit alors lentement d'un immonde liquide noir et corrosif (2d6 points de dégâts par round de contact), irradiant fortement la magie. Sur le mur à l'est, une fresque représente un personnage se coupant le doigt. Juste au-dessous, un emplacement ayant l'exact forme d'un doigt est creusé dans le mur. Il est probable que le PJ sera effrayé par les effets possibles du liquide (qui montera jusqu'à remplir totalement le plafond en 10 minutes)... au point de se couper un doigt et de l'appliquer dans la loge murale. Dans ce cas uniquement, le mur entier se soulève et laisse passer le PJ vers 15b. Lorsqu'on pénètre en 15b, un mur s'abat brusquement et vient sceller l'entrée. Sur le mur du fond est peinte la même fresque, mais le personnage s'y coupe la main, tandis que la loge est en forme de main ! Cette fois, le liquide monte un peu plus vite (8 minutes pour refléchir). La sortie fonctionne de la même façon. D'après la fresque en 15c, il faut se couper le pied, et d'après celle de 15d... la tête ! Dans chaque pièce, la solution ne consiste pas à se mutiler, mais à se laisser complètement immerger dans l'immonde liquide : dès qu'il a atteint le plafond, le mécanisme se débloque, le niveau redescend et le mur se soulève (selon le texte de 4, il faut être "courageux mais pas téméraire").

**16 - Arche de brume.** Les brumes ne peuvent pas être dissipées. Chaque pierre au-dessus de l'arche est gravée d'une image symbolique qui peut être enfoncée quelques instants, avant de reprendre sa place. Les symboles sont : un guerrier héroïque, un prêtre-soleil, l'œil de Vecna à demi voilé par sa main, l'œil seul, la main seule, un dieu solaire, un cadavre. Si l'on enfonce simultanément le héros et l'œil voilé (indice fourni en 4), les brumes disparaissent et la première personne à pénétrer dans l'arche est téléportée en 17. Si toute autre combinaison est effectuée, les brumes persistent et la première personne à pénétrer dans l'arche est téléportée entièrement nue en 1, tandis que tout son équipement est téléporté en 22.

**17 - Porte de l'Épée.** Sur le mur de cette pièce, une étroite fente permet d'y glisser la lame d'une épée. Si une épée magique (+1 ou mieux) y est enfilée, le mur s'enfonce bruyamment dans le sol, broyant irrémédiablement l'épée et ouvrant le passage. C'est le seul moyen de passer...

**18 - Hall de Gloire.** Ce hall est décoré de somptueuses fresques d'or et de turquoise racontant les hauts faits de Vecna. Il contient 11 trappes. La première contient aussi une Moississure jaune. La cinquième abrite une porte secrète identique à 11 et conduisant vers 20.

**19 - Crypte mortelle.** Derrière la porte secrète, il n'y a qu'un flacon, posé à terre. Si on le touche, il se brise et libère une Mort cramoisie. Une trappe secrète est dissimulée au plafond. Si on l'ouvre sans s'écarter, elle déverse l'intégralité de l'acide contenue dans une citerne placée au-dessus : quiconque est dans la crypte est totalement dissout (2d10 points de dégâts + Jet de Vigueur pour éviter 2d10 points supplémentaire et ceci tous les rounds). Une autre trappe secrète est dissimulée dans le sol. Si on l'ouvre, le bloc du plafond s'abat sur les 8 derniers mètres du Hall de Gloire, tuant instantanément toute personne ratant son Jet d'Agilité à -2.

**20 - Hall des héros.** Les grands serviteurs de Vecna au cours des âges sont enterrés ici, dans dix sarcophages de pierre. 5 d'entre eux contiennent des dépouilles momifiées. Les 5 autres sont vides... car leurs propriétaires sont des Guerriers-Squelettes invisibles et silencieux. Ils montent dans la pièce une garde éternelle, prêts à pourfendre les profanateurs. Leurs épées noires ont les pouvoirs d'un *Espadon Vampire* tant qu'ils les portent (elles tombent en poussière ensuite). Les sarcophages contiennent : 1.650 \$, 1 *Sac Sans Fond*, et 1 à 4 objets magiques mineurs, au choix.

Sur le mur du fond (en A), 2 entailles permettent de glisser 2 lames d'épées magiques. Le système fonctionne comme 17... sauf qu'il n'y a rien derrière ! En B se trouve une arche des brumes identique à 16, sauf qu'aucune manipulation ne fera disparaître les brumes. Toute personne qui y pénètre est téléportée en 21.

**21 - Le temple du cauchemar.** Le PJ téléporté ici est victime des pires illusions qui soient. Ils se retrouvent enfermé dans un labyrinthe sans fin, en proie au plus terrible de ses cauchemars (déterminer sa nature en fonction de chaque PJ, Intellect à -4 pour réaliser qu'il s'agit d'une illusion). Si le PJ parvient à vaincre son Etre de cauchemar, il émerge dans une pièce jonchée de squelettes de tous ceux qui ont échoué avant lui. On y trouve nombre d'objets insolites, dont un *Anneau de Régénération* et une main momifiée. Dans ce sens, on peut "traverser" la porte vers 4, car elle devient immatérielle pour un instant. Si la main momifiée est emmenée dans le Hall de Gloire, elle se met à luire tandis que l'or des fresques se met à couler et à fondre, révélant la porte du grand temple de Vecna.

**22 - Grand temple de Vecna.** La porte est gravée d'une formidable main griffue irradiant de la magie mauvaise. Dans la paume, un emplacement permet d'accueillir l'œil de rubis de la salle 13. Tout autre contact avec la porte déclenche un *Symbole de Mort* (Jet d'Ame -4 ou mort instantanée). A l'intérieur, les murs sont ornées de fresques extraordinaires représentant des dieux à la taille titanesque, brandissant des symboles solaires et cosmiques, ou pilotant d'étranges navires volants (ce sont des Titans d'Ether !). Des montagnes de trésors s'y empilent. Dès que quelqu'un y touche, le gardien du temple se matérialise : un Balrog !

Les trésors de Vecna sont légendaires. On y trouve 123.000 \$, 25.600 \$ en bijoux divers, 2d10 parchemins, 2d8 potions, un *Anneau de Commande des Élémentaires (Eau)*, une *Sainte Lame*, un *Bâton de Soin*, une *Armure de Plates D'effroi*, un *Bâton de Foudre et Tonnerre*, un *Anneau D'étoiles Filantes*, un *Grimoire des Sorts Infinis*, et surtout la *Hache des Rois Nains*, volée par Vecna aux Nains d'Ysgaard (+2, acuité, lame des nains, pouvoirs uniques, Manuel des Artefacts p. 17). Sur l'un des murs, les brumes mouvantes d'une ultime arche attendent les PJ.

## LA FIN D'ETHERNE

Les aventuriers se matérialisent au cœur d'une pyramide d'obsidienne. A travers le matériau translucide, ils aperçoivent au dehors les contours de fantastiques édifices de cristal, baignant dans la lueur froide d'un hiver éternel. Dans l'esprit des aventuriers, une pensée incroyable se forme lentement : ils sont sur la planète Etherne ! La bataille fratricide des Titans d'Ether s'est achevée et le Dieu Mort est enfermé dans sa prison lunaire, mais les forces magiques libérées pour le combat ont déclenché une terrible réaction en chaîne, et un rien pourrait précipiter la planète vers sa destruction totale. Les PJ sont assaillis par un flot d'images et de sensations (révélez maintenant toute la légende des Titans d'Ether) qui s'achève bientôt dans une angoisse insoutenable. C'est alors qu'ils aperçoivent, contre la paroi à l'extérieur, le corps fantastique d'un Titan agonisant : c'est lui qui leur a communiqué toutes ces informations par simple empathie...

Dans la pièce, encombrée de parchemins et de grimoires, l'Archi-Liche Vecna étudie les Tables du ChaOs. Et, tandis qu'elle réalise soudain la présence des PJ, une ombre se glisse à leur côtés et commence à prendre corps : Kas, l'ancien lieutenant de l'Archi-Liche, renaît pour se venger ! Brandissant son *Bâton de Mage*, Vecna engage alors le combat...

Les PJ doivent tenir 7 rounds face à l'Archi-Liche. Au huitième, Kas achève de se matérialiser : brandissant son épée noire, il se jette sur Vecna et lui arrache une main et un œil dès le premier assaut. C'est le moment pour les PJ de s'emparer des Tables du ChaOs. Folle de rage, l'Archi-Liche brise en hurlant son formidable bâton, libérant ainsi un maelström d'énergie cosmique. Les PJ, aspirés comme des fétus de paille, réalisent alors que l'anéantissement de Vecna va provoquer l'explosion de toute la planète : ce sont deux facettes d'un unique événement, précipité par leur intervention !

Tandis que les Méphits s'emparent des restes de leur maîtresse (la main et l'œil de Vecna), de fantastiques éclairs commencent à ravager Etherne. Les PJ perdent alors conscience, au moment où les mains bienveillantes des dieux d'Ysgaard se tendent vers eux, à travers le Temps...

---

### Par ordre d'apparition à l'écran



#### *Golem de pierre (WC) :*

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d12+3 - Vigueur : d10

Déplacement : 3 - Parade : 8 - Résistance : 13

Combat : d12+2 - Perception : d6

Taille (+2) : +2 à la Résistance

Armure (+4) : Corps en pierre

Poings : Force+2

Résistances aux Arcanes : +2 pour résister aux effets de la magie, et +2 d'Armure contre la magie

Construction : +2 pour se remettre de l'état Secoué - pas de dommage supplémentaire pour les coups ciblés - Les flèches et les armes transperçantes font des dégâts divisés par 2 - Immunité aux maladies et poison - Ignore les pénalités de blessures.

Sans peur : immunité aux effets de peur.

---



---

### ***Suprême Golem de fer (WC) :***

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d12+4 - Vigueur : d10

Déplacement : 3 - Parade : 8 - Résistance : 15

Combat : d12+3 - Perception : d6

*Taille (+2)* : +2 à la Résistance

*Armure (+6)* : Corps en fer

*Poings* : Force+2

*Résistances aux Arcanes* : +2 pour résister aux effets de la magie, et +2 d'Armure contre la magie

*Construction* : +2 pour se remettre de l'état Secoué - pas de dommage supplémentaire pour les coups ciblés - Les flèches et les armes transperçantes font des dégâts divisés par 2 - Immunité aux maladies et poison - Ignore les pénalités de blessures.

*Sans peur* : immunité aux effets de peur.

### ***Moisissure jaune :***

Agilité : d4 - Intellect : d4 - Ame : d4 - Force : d10 - Vigueur : d10

Déplacement : 1 - Parade : 5 - Résistance : 7

Combat : d6 - Perception : d8

*Pseudopode* : Force + Acide

*Acide* : 2d6 de dégâts pendant 3 rounds, sauf si lavé à grande eau.

*Constriction* : si l'attaque réussit avec un degré, la personne est prise dans la moisissure (Jet de force opposé pour sortir, sinon dégâts de l'acide à 3d6).

### ***Mort cramoisie :***

Vapeur de forme humanoïde.

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d4 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 5

Combat : d10 - Perception : d6 - Discrétion : d12

*Grande résistance aux arcanes* : Armure +4 contre la magie et +4 pour résister aux effets d'un sort.

*Vif* : défausse les cartes de 5 ou moins.

*Forme Vaporeuse* : -2 pour être touché lors de combat sauf lorsque la Mort devient cramoisie.

*Tentacule vaporeux* : 2d6 dégâts, en cas de degré sur le jet d'attaque la Mort s'est nourrie et devient de couleur rouge cramoisie, perdant ainsi son bonus de forme vaporeuse, pour une durée de 6 rounds. Les Armures ne comptent pas.

### ***Guerrier-Squelette :***

Agilité : d8 - Intellect : d4 - Ame : d4 - Force : d8 - Vigueur : d8

Déplacement : 7 - Parade : 6 - Résistance : 11

Combat : d8 - Intimidation : d6 - Perception : d4 - Tir : d6

*Epée longue* : Force+3

*Armure de métal* : Armure+3

*Griffes* : Force+1

*Sans peur* : immunisé à la peur et à ses effets.

*Mort-vivant* : +2 à la Résistance, +2 pour sortir de l'état Secoué. Pas de dégâts supplémentaires pour les coups précis. Les flèches et armes transperçantes font des demi-dégâts. Ne subit pas les malus de blessures. Immunité aux maladies et aux poisons

---

---

***Etre de cauchemar :***

Agilité : d8 - Intellect : d4 - Ame : d8 - Force d8 - Vigueur : d10

Déplacement : 8 - Parade : 6 - Résistance : 9

Combat : d8 - Intimidation : d10 - Perception : d8 - Discrétion : d6

*Griffes* : Force+2

*Sans peur* : pas de jets de Tripes et immunité à l'intimidation

*Peur (-2)* : Jet de tripes à -2

*Armure (+2)* : peau rugueuse



***Balrog (WC) :***

Créature de feu liquide.

Agilité : d10 - Intellect : d8 - Ame : d12+2 - Force : d12+6 - Vigueur : d12

Déplacement : 6 - Parade : 10 - Résistance : 16

Combat : d12 - Intimidation : d12 - Perception : d10 - Tir : d8 - Lancer : d8 - Pistage : d8

*Résistance amélioré aux arcanes* : +4 de protection contre les effets de la magie et +4 d'armure contre les attaques magiques.

*Parade renforcée* : Parade +2

*Frénésie supérieure* : une attaque supplémentaire sans malus.

*Rapidité renforcée* : Agit sur la meilleure de 3 cartes en combat.

*Nerf d'acier renforcé* : Ignore 2 niveaux de pénalité de blessure.

*Balayage renforcé* : attaque tous les opposants adjacents sans malus.

*Fouet de feu magique* : Force+6

*Armure +6* : Corps de feu

*Peur -6* : Jet de Tripes à -6

*Sans peur* : immunité aux jets de Tripes et d'Intimidation.

*Taille +2* : +2 à la Résistance

Immunité au feu : la créature ne prend aucun dégâts lié au feu.

---





### **Vecna (WC) :**

Agilité : d8 - Intellect : d12+4 - Ame : d12+2 - Force : d10 - Vigueur : d12

Déplacement : 6 - Parade : - Résistance :

Combat : d10 - Tripes : d12 - Intimidation : d8 - Connaissance (Magie) : d12 - Connaissance (Occultisme) : d12 -

Perception : d10 - Tir : d10 - Discrétion : d10 - Sarcasme : d10 - Lancer : d10 - Pistage : d8 - Sorcellerie : d12+2

*Bâton Magique* : Force+3 - Parade +1 - Distance d'atteinte : 2m

*Magicien* : tous les sorts coutent 1 PP de moins (minimum 1).

*Arcanes (Sorcellerie)* : accès aux sorts de magicien.

Sorts : 75 PP

- Armure : 1 PP - Durée : 3 (1/rd) - +2 Armure ; +4 avec un degré
- Eclair de négation : 3 PP - Portée : 24/48/96m - 3 éclairs noirs à 3d6 dg
- Boules de Feu : 4 PP - Explosion de feu selon le Large Burst Template à 3d6 dg - Portée : 48/96/192m
- Augmentation de Force : 1 PP - Augmentation d'un niveau de la force ; de 2 avec un degré
- Projection de flammes : 1 PP - Flame Template à 2d10 dg
- Forme floue : 1 PP - Durée : 3 (1/rd) - Pénalité de -2 pour être touché ; -4 avec un degré
- Dissipation de la magie : 2 PP - annule un effet magique
- Engluement : 3 PP - -2 au déplacement aux compétences de Force et Agilité - impossible à utiliser avec un degré.
- Peur : 1 PP - Jet de tripes pour les personnes se trouvant dans un Large Burst Template ; à -2 avec un degré.
- Vol : 2 PP - Permet de s'élever à une vitesse d'Escalade - Durée : 3 (1/rd)
- Invisibilité : 4 PP - Durée : 3 (1/rd) - -4 pour être détecter ou attaqué - -6 avec un degré
- Obscurcissement : 1 PP - Durée : 3 (1/rd) - Large Burst Template d'obscurité totale
- Contrôle de la personne : 2 PP - Durée : 3 (1/rd) - Contrôle d'une autre personne si son jet d'Ame est inférieur au jet de Sorcellerie du mage.
- Téléportation : 2+ PP - tranche de 20m par 2 PP dépensé (30 m avec un degré).
- Etourdissement : 1 PP - Portée : 24/48/96m - Medium Burst Template Jet de Vigueur (à -2 avec un degré) pour ne pas être Secoué.

### **Les Tables du ChaOs :**

Ce sont deux "dalles" d'obsidienne scintillante de puissance, de 80x50cm (pensez aux tables de la loi). A l'intérieur de la pierre, des milliers de runes bleutées s'entrelacent pour former un texte indéchiffrable. Les Tables ne peuvent pas être altérées par les mortels.

---

## ***ÉPISODE TROIS - RAGNARÖK !***

### ***ÉTERNEL KWALISH...***

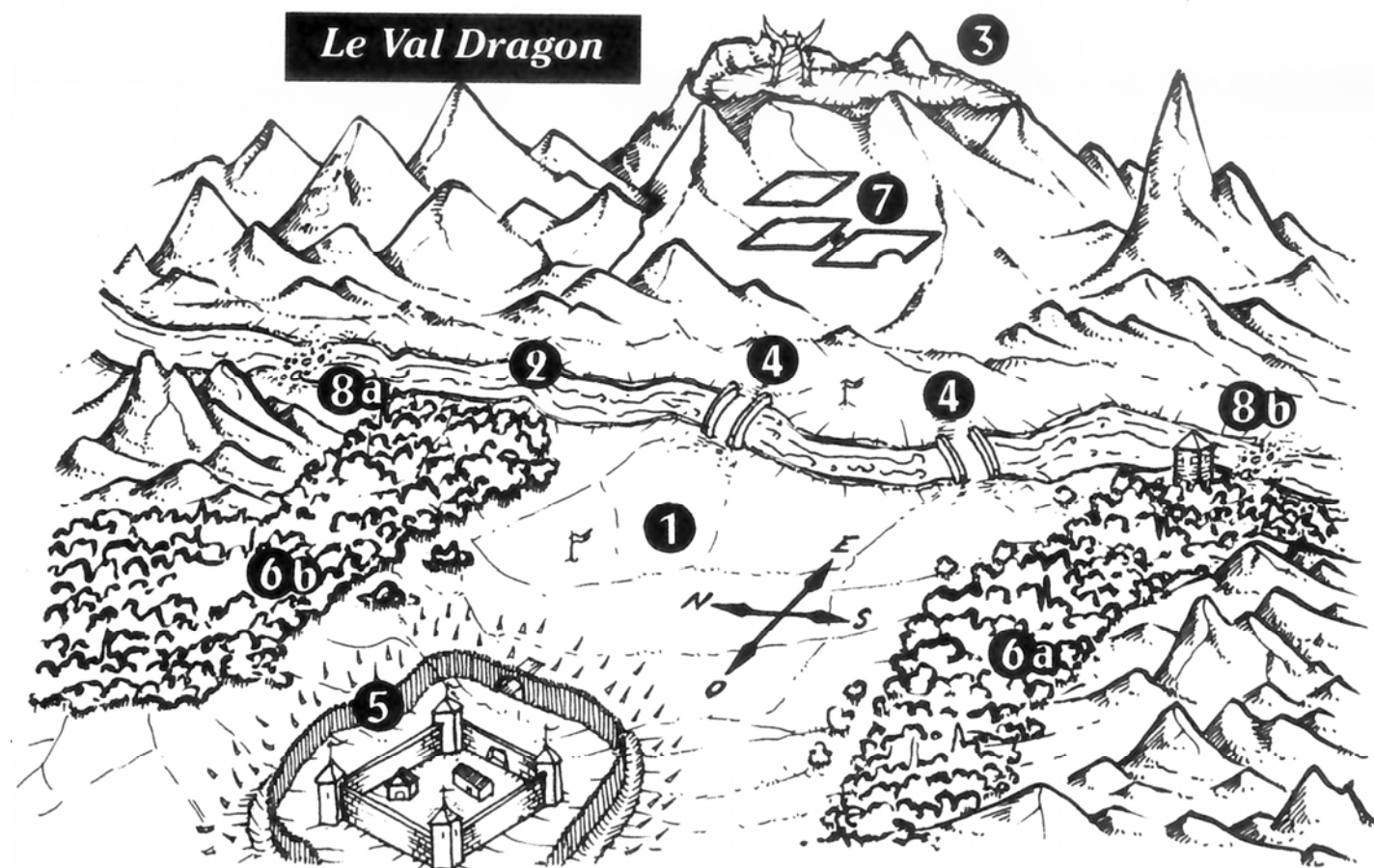


Les aventuriers s'éveillent dans une atmosphère feutrée sous une tente tendue de soie chatoyante. Une pléiade de splendides guerrières aux longues tresses dorées finissent de panser leurs blessures. Soudain, Kwalish fait son apparition. D'un geste altier, il renvoie les Walkyries. Alors, une aveuglante aura se met à scintiller autour du maginventeur et, Kwalish, le mystérieux conseiller de Drogon, Kwalish, le mentor des aventuriers, prend l'apparence formidable du dieu Odin en personne !

Riant de leur surprise, Odin les félicite pour leurs exploits et éclaire les points obscurs de leurs aventures : depuis le vol des Tables du ChaOs par le Dieu Mort, Odin réfléchissait au moyen de contrecarrer ses plans. De part sa nature divine, il ne pouvait intervenir directement sur le cours des choses (d'où l'attitude de Kwalish), c'est pourquoi il décida d'agir dans l'ombre par l'intermédiaire de champions. Ainsi disparut-il d'Ysgaard pour revêtir l'apparence de Kwalish et sélectionner, dès l'enfance (rappelez aux aventuriers leurs aventures dans le temps), un groupe de héros susceptibles d'intervenir quand les temps seraient venus.

Mais la mission de ses champions ne s'arrête pas là, et Odin leur explique la situation présente : ils sont dans le

campement fortifié des armées rebelles réunies sous la bannière de Drogon, au pied du mont Creux, le repaire des légions du Dieu Mort ! Le Ragnarök, le plus grand affrontement de tous les temps, va pouvoir commencer mais auparavant, Drogon les attend pour le conseil de guerre. L'avenir de la terre des hommes est à présent entre les mains des PJ. Odin regagne son trône de mithril sur les hauteurs du champs de bataille, tandis qu'à ses côtés les puissances d'Ysgaard se matérialisent et qu'au-dessus du mont Creux s'amoncellent de sombres nuages scintillant d'yeux maléfiques : sous le regard des dieux et des princes-démons, l'affrontement des mondes peut commencer...



**La situation**

L'affrontement va se dérouler au Val-Dragon (1), une grande plaine traversée par le fleuve Linamaz (2) et qui s'étend au pied du mont Creux (3), à quelques kilomètres au nord de Krönberg. Les légions du Dieu Mort sont établies sur la rive gauche du fleuve enjambé par deux ponts (4) de pierre. L'état-major de Drogon est installé sur l'autre berge, dans un campement fortifié (5), tandis que le gros des armées est réfugié dans le bois des Ombres (6a) et le bois Hurlant (6b).

## Les forces en présence

Les légions du Dieu Mort sont impressionnantes :

10.000 Orques et Gobelins piétinent en poussant des hurlements.

20.000 Trolls et Ogres tente de ne pas s'entretuer avant la bataille, tant les tensions entre l'Archi-Troll Gobraz et l'impératrice des Ogres sont vives.

80.000 Zombis et Squelettes attendent les ordres en silence.

1.000 Géants s'apprêtent à vivre le plus grand combat de leur histoire.

200 Gargouilles et Faucheurs d'Obscur patrouillent au-dessus du mont Creux.

11 Dragons rouges rêvent au massacre qui s'annonce.

12 ChaOmanciens se concentrent pour libérer leur puissance magique.

100 Démon Bar-Lgura admirent la préparation des Prédateurs survivants.

Du côté de Drogon, la situation semble désespérée : vouloir vaincre une telle armée avec dix fois moins de combattants ! Mais, les légions du souverain Saltharite sont littéralement galvanisées par sa présence, celle d'Ermold le Noir et surtout par les PJ, héros de tout un monde. Néanmoins, les forces du Bien sont composée de :

2.000 Elfes et Sylmarins à bord de leurs majestueuses gondolfières.

7.000 Nains exaltés par le regard d'Odin.

11.000 soldats humains rompus à toutes les guerres, dont les gens de la Communauté des Cendres

400 Gnops dévoués aux PJ.

300 Hommes-Oiseaux.

50 Hiboux géants maniables et rapides

300 barbares jress au moral d'acier, 50 Rhinocéros à fourrure.

1'000 représentants du Petit Peuple sous les ordres du marquis d'O.

5 Dragons d'argent et l'inévitable Ermold à bord de sa dernière invention : un véhicule crachant des flammes.

## Les objectifs

Le but des armées de Drogon est d'investir au plus vite le mont Creux pour abattre le Dieu Mort et éviter un affrontement direct trop prolongé. Pour cela, le roi va utiliser la ruse : d'abord attirer le gros des légions ennemies dans le Val-Dragon puis leur couper toute retraite en détruisant les ponts tandis que ses armées franchiront le Linamaz non défendu au nord (8a), ou le gué défendu au sud (8b). De son côté, le Dieu Mort désirant l'anéantissement de l'ennemi lancera aveuglément ses troupes à l'assaut.

Quand aux PJ, leur objectif principal sera d'atteindre le sommet du mont Creux. Là, ils devront sceller la Porte des Enfers en brisant à ses pieds les Tables du ChaOs (Odin leur en a donné le pouvoir).

## Gérer la bataille

On utilisera les règles de gestion des batailles de masses de Savage Worlds. Les combats ont lieu de jours comme de nuits.

A l'aide des éléments précédents, vous allez pouvoir mettre en scène un affrontement titanesque dans lequel vos PJ vont s'illustrer à tout instant. En effet, tandis que les armées vont tenter de remplir leurs objectifs généraux, vos aventuriers auront de multiples occasions d'accomplir des hauts faits susceptibles d'infléchir le cours des combats : les missions.

La bataille est découpée en trois phases. Au cours de chaque phase, les aventuriers pourront prendre part à telle ou telle mission selon leurs aspirations (commandos, exploits personnels, combats de mêlée).

Chaque mission accomplie est un haut fait, les récompenses finales des PJ dépendront du nombre de leurs hauts faits. Enfin, considérez que les combats se déroulent sans cesse de jour comme de nuit et ne vous embarrassez pas trop d'une chronologie difficile à maîtriser.

## **MASSACRE DANS LE CREPUSCULE**

*[Ambiance héroïque/Conan 10 : Anvil of Crom]*

Les ailes des grands dragons reflètent la lueur sanglante du soleil mourrant, tandis que le vent fait claquer les cordages des gondolfières. Vous vous élancez dans la pénombre, survolant les armées grondantes et leurs bannières flamboyantes. Le sommet du mont Creux est à quelques kilomètres et des ombres viennent l'obscurcir par moments. Voici venir le premier affrontement des Titans et des dieux, sonnant l'heure du Ragnarök !

L'objectif de cette première mission est d'évaluer les défenses aériennes du mont Creux. Deux groupes vont participer à cette action et vos PJ peuvent se répartir entre :

- Le premier groupe, monté à dos de Dragons (2 Dragons pour les PJ) ou de Hiboux géants (11 Hiboux), va essayer de remplir la mission. En chemin, ils seront attaqués par 10 Faucheurs d'Obscur et 2 chaOmanciens chevauchant 2 Dragons rouges.

S'ils parviennent à l'aplomb de la Porte des Enfers, ils se heurteront à un dôme de protection résistant à toute attaque et intrusion (*Force*/anti-magie/anti-téléportation, ne protégeant que de l'extérieur vers l'intérieur. Ce dôme est généré par 5 chaOmanciens en transe permanente. Si les PJ restent au-dessus, ils subiront les tirs des 200 archers trolls postés au sommet.

### **Armée du Dieu Mort :**

10 tokens

(Faucheurs D'obscur : 3 - Dragon Rouge : 10 - ChaOmancien : 10 => 70 pts : 1 token = 7 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d10 (+1 pour les archers)

Ame : d8

### **Le Groupe des PJ :**

7 tokens

(Dragon d'Argent : 8 - Hibou : 3 => 49 pts : 1 token = 7 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d8 (sauf si un PJ a plus et prend la direction des choses)

Ame : d10 (sauf si un PJ a plus et prend la direction des choses)

- Le second groupe, à bord d'une nouvelle kwalisphère (dernier cadeau d'Odin) et escorté par trois gondolfières est chargé d'attirer le gros de la défense aérienne sur eux ! Leur but : tenir le plus longtemps possible. Organisez un gigantesque assaut aérien entre les quatre navires volants et 100 Faucheurs d'Obscur menés par des Prédateurs. Rappelez aux PJ les capacités de leur engin (voir *Kabaal*), à la différence près que toutes les armes du bord tirent à présent des traits de feu et que les kwaliplanes disposent d'une source d'énergie propre.

### **Armée du Dieu Mort :**

10 tokens

(Faucheurs D'obscur : 1 => 100 pts : 1 token = 10 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d10

Ame : d8

### **Le Groupe des PJ :**

6 tokens

(Kwalisphere : 30 - Gondolfière : 10 => 60 pts : 1 token = 10 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d10 (sauf si un PJ a plus et prend la direction des choses)

Ame : d10 (sauf si un PJ a plus et prend la direction des choses)

Réussir cette délicate mission rapporte 3 hauts faits, tuer un chaOmancien ou un Dragon, rapporte 1 haut fait.

## **LE CHOC DES TITANS**

Les armées du ChaOs franchissent les ponts et commencent à envahir le Val-Dragon. L'heure de la confrontation est venue ! Conformément aux plans de Drogon, les PJ peuvent combattre dans la plaine ou tenter des actions commandos pour saper les troupes adverses. Utilisez Prédateurs et chaOmanciens comme capitaines des principaux groupes d'attaque ou intervenants-surprise. Quoi que fassent les PJ, l'efficacité de la première riposte des forces du Bien entraînera la venue des Géants en renfort. Ainsi, vos PJ peuvent :

- Combattre aux côtés de Drogon et des armées naines (2000). Ils seront confrontés aux hordes de morts-vivants (1.000) emmenés par leurs capitaines juchés sur des juggernauts (40 juggernauts chacun encadré par 5 juggernauts montés par des Ghûls).

### **Armée du Dieu Mort :**

10 tokens

(Morts vivants : 1 - Juggernaut : 10 - Juggernaut : 5 => 2400 pts : 1 token = 240 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d8

Ame : d6

### **Le Groupe des PJ :**

8 tokens

(Nains : 1 => 2000pts : 1 token = 240 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d12 (c'est Drogon qui mène l'assaut)

Ame : d12 (c'est Drogon qui mène l'assaut)

- Combattre dans la forêt avec les Elfes (500) ou le Petit Peuple (1300) pour tenter d'enrayer la progression des hordes de Gobelins (2.000) et de Trolls (300). Multipliez les actions de guérilla (pièges, embuscades, etc.) dans les bois.

### **Armée du Dieu Mort :**

10 tokens

(Gobelins : 1 - Trolls : 5 => 3500 pts : 1 token = 350 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d10

Ame : d8

### **Le Groupe des PJ :**

9 tokens

(Elfes : 4 - petit Peuple : 1 => 3300 pts : 1 token = 350 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d10 (c'est le Marquis d'O qui mène l'assaut)

Ame : d10 (c'est le Marquis d'O qui mène l'assaut)

- Attendre la venue des Géants (200) au campement fortifié pour charger à dos de Rhinocéros laineux (30).

### **Armée des Géants**

10 tokens

(Capitaine : 10 - Garde : 5 - Soldat : 2 => 750 pts : 1 token = 75 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d8

Ame : d8

### **Charges des Rhinocéros**

6 tokens

(Rhinocéros : 15 => 450 pts : 1 token = 75 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d6

Ame : d8

- Tenter de détruire les ponts grâce à la poudre-tonnerre d'Ermold, en se glissant le long des berges sans se faire repérer par les milliers de créatures qui y passent.

Jet en Discrétion et Connaissance (Explosif)...

- Tenter de prendre en douceur, par une opération commando, la tour défendant le gué du sud (8b) afin de faire passer les troupes de l'autre côté du fleuve. Elle est gardée par 50 Ogres.

Pour cette mission, les PJ disposent d'une troupe de 50 Gnops, 50 Nains.

#### **Armée du Dieu Mort :**

10 tokens

(Ogres : 8 => 300 pts : 1 token = 30 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d8

Ame : d8

#### **Le Groupe des PJ :**

8 tokens

(Gnops : 1 - Nains : 4 => 250 pts : 1 token = 30 points d'armée)

Connaissance (Batailles) : d10 (c'est le Marquis d'O qui mène l'assaut)

Ame : d10 (c'est le Marquis d'O qui mène l'assaut)

L'accomplissement de l'une de ces missions rapporte 2 hauts faits, et chaque token perdu par l'ennemi, 1 haut fait.

### ***LE GLAS DE L'ÂPOCALYPSE***

A cet instant, les armées du Dieu Mort sont désorganisées, mais les pertes sont lourdes du côté de Drogon : plus de la moitié de ses soldats sont restés sur le champ de bataille. Si les combats se poursuivent encore, la défaite ne fait pas l'ombre d'un doute. Il faut donc une victoire rapide et décisive.

Au pied du mont Creux, l'objectif des PJ est simple : éliminer tous ceux qui se mettront sur leur passage jusqu'au sommet. Selon les exploits accomplis auparavant et leur état physique, dosez les rencontres pour les rendre intéressantes : poursuite dans les galeries, duels acharnés dans un gigantesque escalier, embuscades, affrontements dans la pénombre...

Quoi qu'il arrive, s'ils sont encore en vie, ils parviendront dans une vaste chapelle (7) où sont concentrés les 5 chaOmanciens qui maintiennent le dôme d'invulnérabilité. Ceux qui les protègent sont : tous les Prédateurs qui ne sont pas sur le terrain et le grand stratège de la bataille, un démon Marilith. Les chaOmanciens n'interrompent leur concentration qu'en ultime recours. Si c'est le cas, le dôme de protection tombe, et la Bête/Dieu Mort vient se charger personnellement de la défense de la Porte. Mettez en scène un affrontement épique dans la lueur sanglante du monde de l'Apocalypse entre vos PJ, les champions d'Ysgaard, et la Bête (dont l'anéantissement correspond à 6 hauts faits).

Enfin, les aventuriers, investis du pouvoir d'Odin, pourront refermer la Porte des Enfers en brisant devant les Tables du ChaOs (Jet en Force à -4, 1 essai/round). Et tandis que, dans une fantastique tourmente de puissances magiques, l'Arche maudite se fissure, Dieux et princes-démons regagnent leurs plans respectifs. Les poussières du ChaOs se retirent, et dans la lumière retrouvée, un nouveau monde s'apprête à naître !





---

## Par ordre d'apparition à l'écran

### **Le roi Dragon (WC) :**

Agilité : d10 - Intellect : d12 - Ame : d10 - Force : d10 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 9 - Résistance : 12 - Charisme : +2

Escalade : d6 - Conduire : d6 - Combat : d12 - Tripes : d12 - Soin : d6 - Perception : d10 - Equitation : d10 -

Tir : d12 - Discrétion : d8 - Nage : d8 - Sarcasme : d8 - Lancer : d8 - Pistage : d10 - Foi : d8

*Espadon (+3)* : Force+7 - Parade -1 - Nécessite 2 mains.

*Armure de plates (+2)* : Armure +5

*Diadème de mercure* : donne 10 PP supplémentaire par jour.

*Vigilant* : +2 à la Perception

*Arcane (Miracle)* : accès aux sorts de prêtre

*Résistance aux Arcanes* : Armure +2 contre la magie et +2 pour résister aux effets de la magie

*Expert en Parade* : +1 en Parade

*Champion du bien* : +2 aux dégâts et pour résister aux effets du mal.

*Charismatique* : +2 au Charisme

*Réflexes de combat* : +2 pour sortir de l'état Secoué

*Ferveur* : Donne un bonus de +1 pour les dégâts des troupes qu'il commande.

*Tête froide* : agit sur la meilleur de 2 cartes en combat.

*Nerfs d'acier* : Ignore un niveau de blessure

*Rapide* : Rejette toute carte de 5 ou moins.

*Balayage* : Attaque tous les adversaires adjacents à -2

*Maître d'arme* : Parade +1

Sorts : 20 PP

- Barrière : 1 PP / section - Durée : 3 (1/section/round) - Résistance : 10 - Mur d'airain.

- Soin : 3 PP - Guéri un niveau de blessure de moins d'une heure, 2 avec un degré.

- Poings d'Airain : 2 PP - Distance : 21/48/96m - Cibles dans un Large Burst Template doivent faire un jet de Vigueur (à -2 dans le cas d'un degré) ou être Secoué.



### **Ermold le Noir (WC) :**

Agilité : d6 - Intellect : d12+4 - Ame : d8 - Force : d4 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : - Résistance :

Combat : d6 - Tripes : d12 - Connaissance (Magie) : d10 - Connaissance (Explosif) : d12 - Perception : d8 -

Réparation : d10 - Sorcellerie : d12

*Arcane (Sorcellerie)* : accès aux sorts de mage

*McGyver* : peut improviser de petits gadgets avec 3 bouts de ficelles

*Magie abondante renforcée* : Regagne 1 PP tous les 15 minutes

*Réparateur génial* : +2 aux jets de Réparation.

Sorts : 40 PP

- Armure d'ombre : 2 PP - Durée : 3 (1/round) - Armure +2 (+4 avec un degré)

- Explosion de roche : 4 PP - Portée : 48/96/192m - Large Burst Template faisant 2d6 dg

- Eclairs de montagne : 2 PP - Portée : 24/48/96m - 2 éclairs d'orage de montagne faisant 2d6 dg

- Transport distant : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - transporte un objet

- Fusion avec la roche : 3 PP - Durée : 3 (2/round) - permet de traverser la roche

---



---

### **Archi-Troll Gorbaz (WC) :**

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d12+3 - Vigueur : d12

Déplacement : 8 - Parade : 8 - Résistance : 12

Combat : d10 - Tripes : d12 - Intimidation : d12 - Perception : d8 - Nage : d8 - Lancer : d8

*Masse cloutée (+2)* : Force+5 - +3 contre les elfes et nains

*Peau épaisse* : Armure+1

*Griffes* : Force+1

*Balayage renforcé* : Attaque tous les opposants adjacents sans malus

*Régénération Rapide* : Jet de guérison naturelle tous les rounds tant que les dégâts ne sont pas dus au feu.

*Taille +3* : Résistance+3

*Expert en Parade* : Parade+1

*Nerfs d'acier* : Ignore un niveau de blessure.



### **Impératrice des Ogres (WC) :**

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d12+2 - Vigueur : d12+2

Déplacement : 7 - Parade : 8 - Résistance : 14

Tripes : d10 - Combat : d12 - Intimidation : d12 - Perception : d8 - Lancer : d10

*2 Marteaux de guerre Ogre* : Force+3 - AP1 contre les armures rigides

*Taille +4* : Résistance+4

*Balayage renforcé* : Attaquent tous les adversaires adjacents sans malus.

*Ambidextre* : annule le malus de -2 sur la mauvaise main.

*Attaque à deux mains* : peut attaquer avec les 2 mains sans malus

*Nerfs d'acier* : annule un niveau de blessure

*Spécialiste du marteau Ogre* : Bonus de +1 quand elle attaque avec ses marteau Ogres.

### **Capitaine :**

Agilité : d6 - Intellect : d6 - Ame : d6 - Force : d12+4 - Vigueur : d12+1

Déplacement : 7 - Parade : 7 - Résistance : 13

Tripes : d8 - Combat : d10 - Intimidation : d10 - Perception : d6 - Lancer : d8

*Grande Hache* : Force+4 - AP1 - Parade-1 - Nécessite 2 mains

*Taille +3* : Résistance+3

*Balayage* : Attaquent tous les adversaires adjacents à -2

*Armure de cuir* : Armure+1

### **Garde d'élite :**

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d12+3 - Vigueur : d12

Déplacement : 7 - Parade : 6 - Résistance : 12

Tripes : d8 - Combat : d8 - Intimidation : d8 - Perception : d4 - Lancer : d6

*Grande Hache* : Force+4 - AP1 - Parade-1 - Nécessite 2 mains

*Taille +3* : Résistance+3

*Balayage* : Attaquent tous les adversaires adjacents à -2

*Armure de cuir* : Armure+1

---



## **Dragons :**

### **Rouges juvéniles (WC) :**

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d10 - Force : d12+6 - Vigueur : d12

Déplacement : 8 - Parade : 7 - Résistance : 17

Combat : d10 - Tripes : d12 - Intimidation : d12 - Perception : d12

Peau écailleuse : Armure+3

Griffes/Morsure : Force+3

Peur -2 : Jet de Tripes à -2

Souffle de feu : Cone Template - Jet d'Agilité à -2 pour esquiver sinon 2d10 dg et prise de feu sur un 1 sur le d6

Vol : déplacement en vol de 24 et 6 en vertical

Résistante : Elle n'obtient pas de blessure en étant Secoué une seconde fois.

Enorme : Bonus de +4 aux attaques pour la toucher

Frénésie avancée : 2 attaques sans pénalité sur une cible

Taille +6 : Résistance+6

Coup de queue : Force-2 (considéré comme une attaque classique)



### **Argent vieux (WC)**

Agilité : d8 - Intellect : d12 - Ame : d10 - Force : d12+10 - Vigueur : d12

Déplacement : 8 - Parade : 7 - Résistance : 21

Combat : d10 - Tripes : d12 - Intimidation : d12 - Perception : d12 - Sorcellerie : d12

Tête froide : agit sur la meilleure de 2 cartes

Frénésie avancée : 2 attaques sans pénalité sur une cible

Peau écailleuse : Armure+4

Griffes/Morsure : Force+3

Aura de Magnificence : Jet de Tripes à -4 pour les créatures malfaisantes, sinon bonus de +4 aux jets d4ame pour les créatures au cœur pur.

Souffle de glace : Cone Template - Jet d'Agilité à -2 pour esquiver sinon 3d8 dg.

Vol : déplacement en vol de 24 et 6 en vertical.

Enorme : Bonus de +4 aux attaques pour la toucher

Taille +9 : Résistance+9

Coup de queue : Force-2 (considéré comme une attaque classique)

Changement de forme : Possibilité de se transformer en créature humanoïde sur un jet d'Intellect

Sorts : 30 PP

- Barrière de glace : 1 PP / section - Durée : 3 (1/Section/round) - Mur de glace de Résistance : 10
- Boule de glace : 4 PP - 48/96/192m - Boule de glace explosant dans un Medium Burst Template à 3d6 dg
- Eclair de glace : 2 PP - 24/48/96m - Eclair de glace faisant 3d6 dg
- Détection de la magie : 2 PP - Durée : 3 (1/round) - Permet de voir tout ce qui possède de la magie
- Dissipation de la magie : 3 PP - Suppression d'effet magique (Jet à -2 en cas de magie différente)
- Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - -4 pour être détecté ou attaqué (-6 avec un degré)
- Coup de froid : 2 PP - 24/48/96m - Personnes dans un Medium Burst Tempalte doivent faire un jet de vigueur (à -2 avec un degré) pour éviter d'être Secoué.

**Gnop, Hommes-Oiseaux, Hiboux géants, Jrass, Sylmarins, Faucheurs d'Obscur, kwalifère et gondolfières :**  
voir précédentes Chroniques du ChaOs.



## **Prédateurs des Ombres (WC) :**



*Les Prédateurs des Ombres sont les seigneurs des Démons, 8 mercenaires ne vivant que pour la Grande Chasse. Leur aspect est identique à celui d'Azroliark (voir Kabaal)*

Agilité : d12 - Intellect : d12 - Ame : d6 - Force : d12+1 - Vigueur : d12+1

Parade : 8 - Résistance : 11 - Déplacement : 6

Combat : d12 - Persuasion : d12 - Pistage : d8 - Perception : d10 - Sorcellerie : d10.

*Griffes* : Force+3

*Mâchoire* : Force+2

*Infravision*

*Sens du danger*

*Vigilant* : +2 aux jets de Perception

*Armure (+2)* : plaque d'armure en obsidienne.

*Régénération (rapide)* : un jet de guérison tous les rounds.

*Résistance aux arcanes* : +2 en armure contre la Magie, +2 pour résister aux effets magiques.

*Immunités* : électricité, acide, paralysie, gaz, poison, armes non-magiques, armes magiques inférieures à +1, feu/froid : font des demi dégâts

### Sorts : 12 PP

- Obscurcissement : 2 PP - Large Burst Template - Durée : 3 (1/round) - -6 pour agir dans la zone.
  - Guérison (sur lui) : 3 PP - Chaque succès enlève un niveau de blessure (2 avec un degré)
  - Suggestion : 2 PP - Action simple à la cible (Intellect pour résister à -2 avec un degré).
  - Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - -4 pour être détecté et attaquer (-6 avec un degré).
-



---

### **La Bête/le Dieu Mort (WC) :**

*La Bête, réincarnation du Dieu Mort, est la Dracoliche d'un Grand Ver Dragon rouge*

Agilité : d8 - Intellect : d12+2 - Ame : d10 - Force : d12+10 - Vigueur : d12

Déplacement : 8 - Parade : 7 - Résistance : 25

Combat : d10 - Tripes : d12 - Intimidation : d12 - Perception : d12 - Sorcellerie : d12 -

Connaissance (Occultisme) : d12+2

*Tête froide* : agit sur la meilleure de 2 cartes

*Frénésie avancée* : 2 attaques sans pénalité sur une cible

*Squelette magique* : Armure+6

*Griffes/Morsure* : Force+3

*Toucher Mortel* : Si au lieu d'une attaque classique la dracoliche touche la victime fait un jet de combat et degré inflige une blessure à la victime.

*Peur -6* : Jet de Tripes à -6

*Souffle de feu* : Cone Template - Jet d'Agilité à -2 pour esquiver sinon 3d10 dg.

*Vol* : déplacement en vol de 24 et 6 en vertical.

*Enorme* : Bonus de +4 aux attaques pour la toucher

*Taille +9* : Résistance+9

*Coup de queue* : Force-2 (considéré comme une attaque classique)

*Mort vivant* : +2 à la Résistance - +2 pour sortir de l'état Secoué - Les coups ciblés ne font pas de dégâts supplémentaires - Les flèches et armes perçantes ne font que des demi-dégâts.

*Immunités* : froid, folie, poison, paralysie, les armes magiques perdent leur bonus.

Sorts : 50 PP

- Barrière de feu : 1 PP / section - Durée : 3 (1/Section/round) - Mur de feu de Résistance : 10
  - Boule de feu : 4 PP - 48/96/192m - Boule de feu explosant dans un Medium Burst Template à 3d6 dg
  - Eclair de feu : 2 PP - 24/48/96m - Eclair de feu faisant 3d6 dg
  - Détection de la magie : 2 PP - Durée : 3 (1/round) - Permet de voir tout ce qui possède de la magie
  - Dissipation de la magie : 3 PP - Suppression d'effet magique (Jet à -2 en cas de magie différente)
  - Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - -4 pour être détecté ou attaqué (-6 avec un degré)
  - Coup de chaud : 2 PP - 24/48/96m - Personnes dans un Medium Burst Tempalte doivent faire un jet de vigueur (à -2 avec un degré) pour éviter d'être Secoué.
-

## ***L'ULTIME CHRONIQUE***

Tandis que la clameur des derniers combats s'évanouit dans le crépuscule, les grands Dragons argentés incendient le gigantesque bûcher funéraire : ainsi, disparaissent les héros défunts selon la tradition d'Ysgaard. Les flammes se reflètent dans le regard grave des survivants songeant à tous ceux qui sont tombés sur les champs de bataille du Ragnarök. Mais, c'est une nouvelle ère qui s'annonce pour le monde et lorsque les pleurs seront taris, viendra le temps des réjouissances. Alors, sur les cendres des plaines ravagées et les ruines des cités détruites, les héros devront bâtir un nouveau monde.

En ce dernier instant, une saga s'achève. A l'autre bout du temps, une planète explose. Etherne disparaît, une lune renaît, car ici tout s'achève, ou commence à nouveau, fermant ainsi la boucle des *Chroniques du ChaOs*.

->X<-

Création Originale : Pat & Chris ([http:// www.chrisetpat.fr.st](http://www.chrisetpat.fr.st))

Adaptation Savage Worlds : Arnok (<http://www.sden.org/jdr/savage>) - [arnok@sden.org](mailto:arnok@sden.org)

Corrections et Bonnes idées :

## LA TERRE DE L'APOCALYPSE

Depuis l'ouverture de la Porte des Enfers au cœur du Salthar, le ChaOs se répand lentement et a déjà contaminé les quatre empires. Dans ces territoires :

- **la mort est abolie.** Désormais, tout humanoïde qui meurt devient un zombi ordinaire en 1d10 rounds. Il peut être repoussé, contrôlé ou tué normalement (les cadavres d'avant l'Apocalypse restent, eux, dans leurs tombes). Les zombis sont errants ou enrôlés par les chaOmanciens.

- **l'Empire du ChaOs** est gouverné par la Bête (le Dieu Mort/Dracoliche) et ses apôtres, treize chaOmanciens (voir G&M). Des légions de morts-vivants, Géants et Orques, occupent les capitales. Certains démons ont franchi la Porte pour accomplir leurs propres desseins, car sur le Plan Primaire, ils ne peuvent pas créer de *seuils*.

- **la magie.** Outre les sorts de divination et de localisation, *Résurrection*, *Réincarnation* et *Rappel à la Vie* ne fonctionne plus ! Seul un *Souhait* permet de ressusciter. Tous les prêtres, sauf ceux du Dieu Mort, ont besoin de trois fois plus de Points de Pouvoir pour lancer un sort. Tous les nécromanciens ont un Bonus de +2.

- **le climat.** La poussière s'est infiltrée par la Porte des Enfers, venant obscurcir le ciel. L'air est lourd et sec, sauf quand il tombe une pluie acide qui ronge la végétation et pollue l'eau.

- **les habitants.** Les populations désertent les grandes villes sinistrées, et se réfugient dans les enclaves rebelles. De nouvelles professions sont apparues : brûle-cadavre empêchant les morts de ressusciter, chercheurs d'eau localisant les sources non polluées, chasseurs de zombis ravitaillant les armées de la Bête, etc.

- **les Enfants de l'Apocalypse.** Tous les enfants nés le jour de l'ouverture des Enfers portent une étrange marque noire sur le front. Ils ont une croissance accélérée et des pouvoirs magiques : *Télépathie*, *Sens du danger*. Ils ont les traits d'un enfant de six et l'esprit surdoué, alors qu'ils ne sont âgés que d'un an. La plupart sont rejetés et se regroupent en bande. D'autres au contraire sont adulés.

- **et le reste du monde ?** Les chaOmanciens surveillent les royaumes lointains et concluent des alliances avec les Elfes noirs, les tyrans locaux, etc. Ailleurs, la vie suit son cours...pour l'instant. N'hésitez pas à impliquer TOUS vos groupes de joueurs - et même d'autres meneurs de jeu - dans ces *Chroniques du ChaOs*. Chacune de leurs aventures peut avoir un rapport, lointain ou direct, avec ce qui se passe. Vous créez ainsi autour de vous une saga extraordinaire, dont les échos, et parfois les implications, pourront rebondir d'un groupe à l'autre !

## ***LES EPICES***

### **Description :**

Le niokma : permet de ne pas manger pendant quelques jours (la seule nourriture possible est une immonde bouillie de racine).

Le kliim : confère l'endurance à la chaleur (Bonus de +2 au jet de Vigueur pour éviter de prendre un niveau de fatigue).

L'amkesh : induit un état de prescience (idem *Sens du danger*).

Le képhal : éveille les pouvoirs psychiques (idem *Manipulation Élémentaire avec 2 PP*).

le krâal et le skool ont été décrits.

### **Valeur :**

1 dose de krâal vaut 2.5 amkesh, 5 kephal, 10 skool, 20 kliim ou 50 niokma ;

Équivalent en monnaie :

1 krâal : 250 \$,

1 amkesh : 100 \$,

1 kephal : 50 \$,

1 skool : 25 \$,

1 kliim : 15 \$,

1 niokma : 5 \$

### **Effets secondaires :**

Évitables avec un Jet de Vigueur.

Effet au bout d'une heure, durée 1d4 heures, tirez 1d6 :

1 : pas d'effet.

2 : inversion de l'humeur : le PJ pleure quand il est heureux et vice versa.

3 : phobie : le PJ ne supporte plus certaines choses : le port des vêtements, la vue des armes, etc.

4 : focus : le PJ devient obnubilé par l'accomplissement d'un objectif simple qu'il s'est lui-même fixé.

5 : mimétisme : le PJ change de personnalité et copie les manières du personnage le plus charismatique près de lui.

6 : retirez un effet secondaire, durée 24h.

Tout événement contrariant ces folies temporaires rend la victime agressive.



# ***PETIT GUIDE TECHNIQUE DE LA K'WALOREAN***

La Kwaloréan est le chef-d'œuvre de Kwalish, le premier véhicule-à-voyager-dans-le-temps :

## **- intérieur :**

Encombré de fines tubulures métalliques et de curieux instruments ; en se serrant, 6 à 8 personnes peuvent s'y tenir.

## **- fonctionnement :**

En termes de mécamagie quantique, la vitesse du véhicule permet l'ouverture d'un vortex, tandis que son énergie sert à remonter le cours du temps ; pour générer cette énergie, il faut un combustible : quelques kilos de quartz pilé.

## **- voyants et indicateurs :**

Trois sont importants :

### **- LE CERCLE CHROMATIQUE :**

Il est relié aux roues et sa couleur varie avec celle de sa vitesse de rotation, et donc celle du véhicule ; pour ouvrir un vortex, il faut impérativement que le cercle vire au rouge, soit atteindre une vitesse de 14 km/s (kwalimètres/seconde).

### **- LA SPHERE D'ENERGIE :**

De petite taille, elle gonfle et dégonfle en fonction de l'énergie restant dans les cristaux de quartz ; quand la "sphère est à plat", il faut remettre du quartz pilé dans le compartiment prévu.

### **- LA CLEPSYDRE :**

C'est le plus important, car elle indique précisément le temps que véhicule et PJ peuvent passer dans une époque...avant de se désintégrer ! En effet, le Temps (le dieu Chronos) réagit automatiquement aux "anomalies" qui surviennent dans sa trame et les corrige en les effaçant. Dans le passé proche, les PJ risquent de créer de graves paradoxes temporels, c'est pourquoi ils ne peuvent y rester que très peu de temps. Par contre, plus ils s'éloignent dans le passé, plus le risque d'un paradoxe diminue, ils disposent alors de plus de temps pour agir. En pratique, utilisez la clepsydre comme élément de stress. Et si les PJ créent un véritable paradoxe temporel ("et hop, je tue l'ancêtre de ton personnage"), faites intervenir Chronos pour que les choses rentrent dans l'ordre ("*Tu as CRU le tuer, mais ton épée est passée à côté*").

->X<-

## ***TABLES DES HAUTS FAITS***

Le nombre de hauts faits accumulé par le groupe pèse directement sur les conditions de victoire : au-dessus de 20 hauts faits, la bataille a été brillamment remportée avec 60% de pertes ; au-dessous, les armées de Drogon restent victorieuses mais sont totalement exsangues (90% de pertes).

Individuellement, l'accumulation des hauts faits rapporte pour cette seule bataille :

- 10 hauts faits et plus : le PJ gagne 2 Atouts et un duché
- 6 à 9 hauts faits : le PJ gagne 1 Atout et une baronnie
- 3 à 5 hauts faits : le PJ gagne un castel et une petite armée.

Compléter le nombre d'XP pour faire atteindre aux PJ le statut légendaire si ce n'est déjà fait.

