

L'ENCYCLOPEDIE TRANSUNIVERSELLE DE GWO & MILLORD PRESENTE

OU LES CHAOMANCIENS ENGENDRENT L'APOCALYPSE

"Dans les Tables du ChaOs, il est dit que les ténèbres viendront maintes fois défier la lumière. Et chacune de ces fois sera une nouvelle épreuve pour le monde, car le Mal recrute ses anges déchus parmi les plus puissants des mortels. Tels seront les chaOmanciens : archimages ou prêtres légendaires, ils souilleront leur âme et deviendront morts-vivants. Apôtres du désordre, chanceliers des miasmes, ils seront l'œil et le bras du dieu obscur qu'ils auront choisi de servir, pour des siècles et des siècles."

Extrait de la Troisième Chronique du ChaOs, par Kwalish le maginventeur.



Un chaOmancien est un jeteur de sort de très haut niveau qui, après avoir été corrompu par une puissance ténébreuse (Dieu ou Démon), devient un serviteur mort-vivant investi des pouvoirs du ChaOs. Le processus exact de transformation est inconnu. On sait seulement qu'il implique une exposition prolongée à la pluie du ChaOs et d'atroces mutations physiques, que le chaOmancien dissimule sous un ample suaire. Quiconque contemple leur véritable apparence subit l'effet de *Peur* (-4). Lorsqu'un chaOmancien est envoyé pour régner sur un domaine, sa seule présence suffit à perturber la région : sécheresse, maladies, famines, discordes, etc., se répandent alors de manière effroyable. En combat, un chaOmancien provoque la putréfaction des chairs par simple contact palmaire (Combat +2, dégâts : 2d8 ; Jet de Vigueur à -2 ou décès en 1d4 jours si un *Soin Majeur* ou une *Guérison* n'est pas appliqué). De plus, quiconque croise son regard incandescent s'expose à l'œil du ChaOs (actions à -2 pour simuler la désorientation pendant 2d10 rounds). Malgré ses pouvoirs, le chaOmancien reste l'esclave d'une puissance divine, cette dernière peut voir par ses yeux et lui communiquer des ordres télépathiquement ; par contre, le chaOmancien doit parler à voix haute pour s'adresser à elle.

Wild Card

Agilité : d4 - **Intellect** : d12 - **Ame** : d10 - **Force** : d6 - **Vigueur** : d8

Déplacement : 6 - **Parade** : 5 - **Résistance** : 8

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

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*.

Œil 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...

OU LES KOOKELES NUISENT GRAVEMENT A LA SANTE

Rarement une race aura suscité tant de recherches et déchaîné tant de passions scientifiques. En effet, on ne trouve pas moins de vingt définitions et descriptions de ces redoutables guerriers. Ainsi, par exemple, on trouve dans *le Petit Cerbère* : Kookélé, n. m., de Ookilé-le "guerrier", et Yooki "plante tropicale" ; Ookilé-le Yooki est devenu Yookélé puis Kookélé, que l'on peut traduire par "le guerrier qui rêve" : redoutables cannibales imbibés de drogues vivant en tribu au cœur des jungles impénétrables. Alors que dans le *La Brousse illustrée* on trouve : Kookélé, n. m., de Yookoo, sorte de tam-tam, et de Lélé "le combattant", le Yookoolélé a donné Koolélé puis Kookélé, que l'on peut traduire par "le guerrier qui fredonne" : guerriers primitifs qui chantent dans les villes reculées.



Mais grâce à l'Encyclopédie, la vérité va pouvoir triompher : les Kookelés sont effectivement originaires des grandes forêts tropicales où ils usent et abusent du kraâl, une puissante drogue qui les transforme en berserks assoiffés de chair fraîche (comme l'atout correspondant). Dans la jungle, ils sont sous la domination des loas : de terribles chamans capables de *communiquer avec les morts*, et de faire revivre les défunts sous forme de zombies. Les loas vénèrent le mystérieux Dragon-Legba, un puissant esprit sulfureux issu du Pays noir. Parfois, quelques-uns de ces musculeux guerriers à la peau sombre errent dans les villages aux abords des forêts. Là, ils passent leur temps à chanter en fumant le skool, une drogue hallucinogène qui les plonge dans un état d'hébétude, parfois troublé par les manifestations d'esprits malins venant s'exprimer par leur bouche. Un bon Kookélé ne part jamais de chez lui sans une solide provision de skool, de kraâl et son fidèle kasskhrân (marteau ou hache gigantesque, Force+4).

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

Déplacement : 6 - **Parade** : 7 - **Résistance** : 7

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

Arme Fétiche (Kasskhrân) : +1 en Combat

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.

OU LE BOUFFON NOIR TE FAIT MOURIR DE RIRE

"*Quel est l'animal pervers, qui tantôt gros et vert, devient petit et laid, et glapit comme un goret ? C'était le roi des trolls, qui ne m'trouvait pas drôle, et qu'j'ai rapetissé... avant d'écraiser !*" Cette affreuse rengaine, qui fait trembler les ducs et rire jaune les rois, est l'œuvre du plus dangereux humoriste : le Bouffon noir. Tueur esthète, farceur meurtrier, le Bouffon est un vampire à l'esprit dérangé autant que dérangeant. Issu d'ancêtres hobbits et nains, il possède le raffinement des uns et le génie inventif des autres. Ses exploits morbides sont tristement célèbres de par le monde : ainsi, lorsque le roi Kraspeck le traita de "nabot vorace", il vampirisa son jeune fils qui s'empressa lui-même de transmettre son mal à toutes les nourrices de la cour, pressées d'offrir leur gorge à l'avide bambin. Une autre fois, il se vengea de la prétentieuse comtesse des Elfes en lui offrant un filtre de Radieuse Beauté... qui décupla son bronzage au point de lui carboniser les os. Cet esprit retors et affamé de puissance a également produit : les Loges de la Vertu (des "chambres à lavage de cerveau" qui transforment les individus en disciples fanatiques), la Langue de Belle-Mort (une sarbacane projetant des aiguilles mortelles à poison hilarant), le Brûle Pourpoing (un parfum aux composants hautement inflammables), et surtout le terrible Bilbo-Crève, un jeu macabre dont la seule description suffit, paraît-il, à donner d'effroyables cauchemars !

Le Bouffon noir (Wild Card) :

Agilité : d8 - **Intellect :** d12 - **Ame :** d10 - **Force :** d12+3 - **Vigueur :** d12

Combat : d10, Tripes : d10, Intimidation : d12, Perception : d8, Tir : d8, Natation : d8, Lancer : d8, Sarcasme : d12, Sorcellerie : d10

Déplacement : 9 - **Parade :** 7 - **Résistance :** 10 - **Points de Pouvoir :** 30

Changement de forme : en une action peut se transformer en loup ou en chauve-souris avec un jet d'Ame à -2. Revenir sous forme "humaine" requiert un jet d'Ame simple.

Charme : permet de manipuler une personne de sexe opposé (Intellect contre l'Ame de la victime).

Enfant de la nuit : permet d'invoquer et de contrôler des loups (1d6) ou des rats (1d6 meutes) qui arrivent dans 1d6+2 rounds. Il faut une action et un jet d'Ame à -2.

Griffes : Force+1

Frénésie Suprême : 2 attaques par round sans pénalité

Tête froide : agit sur la meilleure de 2 cartes.

Brouillard : permet de se transformer en brouillard avec une action et un jet d'Ame à -2.

Transmission : toute personne tuée par un vampire à 50% de devenir vampire à son tour.

Mort Vivant : +2 à la Résistance - +2 pour revenir de l'état Secoué.

Faiblesse (Soleil) : il prend feu, puis 2d10 de dégâts jusqu'à ce qu'il soit réduit en cendre.

Faiblesse (Symbole Religieux) : le vampire reste à distance, s'il veut attaquer la personne il doit faire un jet d'Ame opposé.

Faiblesse (Eau bénite) : prend un niveau de fatigue. Si immergé, les effets sont identiques au Soleil.

Faiblesse (Seulement sur Invitation) : ne peut entrer dans un lieu privé sans y être invité.

Faiblesse (A travers le cœur) : après un coup direct au cœur (-6), le vampire doit faire un jet de Vigueur contre les dégâts : s'il est réussi il prend les dégâts normalement, en cas d'échec il tombe en poussière.

Moquerie : donne un bonus de +2 aux jets de Sarcasme.

Sorts :

L'irrésistible rire de Tasha : 5 PP - Tous les personnages dans l'aire d'effet doivent faire un Attaque à aire d'effet moyenne -Jet de Vigueur tous les rounds pendant 2d6 rounds. A chaque échec on perd un niveau de fatigue. Toute action physique est effectuée à -2. La victime rit en permanence sans pouvoir s'arrêter.

OU IL Y A D'LA PHALLOGENE, Y PAS D'PLAISIR !

"... J'aurais dû me méfier ! Kharon Stone, la naine volcanique, au cœur de cette fichue nécropole, ça sentait le troll à plein nez. Mais elle était là, devant moi, murmurant une douce mélodie en prenant des poses lascives ! C'était impossible et pourtant, je me suis jeté sur elle en arrachant mon armure. C'est ça qui n'a pas dû lui plaire. J'effleurai à peine ses lèvres qu'elle s'est transformée en une espèce de limace géante qui me bavait dessus tout en m'enroulant d'une toile immonde. Et voilà, ça fait une semaine que je moisiss dans ce cocon en attendant de me faire bouffer. Alors, aventurier, si tu veux survivre, répète après moi : lorsque nécropole je dois traverser, femmes nues je dois ignorer !"

Dernier message télépathique de notre regretté mi-Khaël (c'est un demi-nain !) Douklas, reporter transuniversel.

Immondes créatures vermiformes aux chairs flasques et malades, les Veuves phallogènes sont constituées de deux parties : une extrémité supérieure évoquant la caricature d'une matrone écœurante et une extrémité inférieure ressemblant à une chenille, le tout surmonté d'une gueule terrifiante. Elles vivent en solitaire dans les sous-sols des villes et des nécropoles. Elles attirent leurs victimes par un chant hypnotique et peuvent revêtir l'apparence d'une créature du sexe opposée.

En combat, la Veuve paralyse son adversaire avec un jet de bave gluante (Jet d'Agilité ou immobilité pendant 2d4 rounds) avant de l'empaler sur son dard caudal (Force+4 + poison) ou le déchiqueter de ses six appendices thoraciques (Force+2). Parfois, elle file un cocon quasi indestructible pour conserver une proie vivante dans un but de reproduction.

Wild Card

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

Combat : d8 - **Tripes** : d8 - **Perception** : d10 - **Tir** : d8 - **Persuasion** : d10

Déplacement : 5 - **Parade** : 6 - **Résistance** : 9 - **Charisme** : +2

Chant hypnotique : Persuasion + Charisme contre l'Ame des personnes. En cas de succès les victimes verront la créature avec bienveillance et attrait.

Métamorphose : en une action et un jet d'Ame, la créature peut revêtir une apparence attractive (Charisme +1)

Jet de bave gluante (Tir) : 5/10/20m - Jet d'Agilité de la victime pour éviter ou elle est immobilisée pendant 2d4 rounds.

Dard caudal : Force+4, sur un degré lors de l'attaque un poison affaiblissant est injecté à la victime : Vigueur à -2 ou perdre 1 niveau de force pendant 2d6 rounds.

Appendices thoraciques : Force+2

Taille (+2) : +2 à la Résistance