

La revanche

I – Introduction :

A – L'intrigue :

Ce scénario est la suite du scénario « Le Tournoi » dans lequel ils ont empêché un sorcier du Chaos nommé Stigue de s'emparer du trophée du tournoi. Ce scénario se déroule quelques mois plus tard et il faut obligatoirement que Stigue se soit échappé. Dans le cas contraire, ce scénario ne pourra pas être joué à moins d'être adapté. Stigue, un sorcier du Chaos, va essayer de tuer les PJs en les offrant aux Dieux du Chaos afin de se venger de l'affront qu'il a subi à cause d'eux. Pour se faire, il va les amener dans une autre dimension et les offrir à un démon majeur chaos universel mais un imprévu aura lieu.

B – Localisation de l'action :

Le début de l'aventure peut se situer dans n'importe quelle ville de n'importe quel endroit. Stigue a préparé le piège sur leur route actuelle.

C – Les PJs :

Ce scénario est fait pour un groupe de PJs ayant pratiquement fini leur 2^{ème} carrière au moins et ayant de préférence déjà eu affaire aux forces du Chaos, pour ne pas être trop déroutés.



II – Le piège :

A – Le messenger :

Un petit garçon aborde les PJs en leur disant : « Monsieur, monsieur, y a un monsieur qui m'a demandé de vous donner ça ».

Il s'agit d'un message disant :

Bonjour,

J'ai entre mes mains une personne de votre groupe (*ou de votre famille*) et je ne sais pas si elle va résister encore longtemps à la torture que je prends plaisir à lui infliger. Si vous voulez que je libère votre compagnon (*ou famille*), déposez toutes vos Couronnes d'Or à 100 mètres après la sortie sud de la ville avant la tombée de la nuit.

Une dernière chose, si vous prévenez les autorités, inutile d'espérer revoir en vie(*nom de la personne soi-disant torturé*).

S.

Note : L'homme s'est un minimum renseigné sur le groupe afin d'avoir un semblant de véracité dans sa lettre, même si ce n'est pas vrai qu'il a kidnappé et torturé une personne proche des joueurs.

Le gamin attend alors devant les PJs et si ces derniers lui dit de partir, il dira : « Mais le monsieur de la lettre a dit que vous me donnerez quelques pièces, parce que c'est un message important pour vous. »

<i>Expérience :</i>
- Role-play : 10 XP

B – Quelques infos :

→ Le petit garçon, pourra donner les informations suivantes aux PJs :

- Il s'agit d'un homme aux cheveux courts, la quarantaine, le visage pâle, les yeux bleus, de taille assez fine et habillé d'un pantalon noir et d'un manteau épais de couleur beige,

- L'homme en question a dit au garçon de ne pas dire où il habitait, et c'est ce que dira dans un premier temps le petit garçon. Toutefois, les PJs n'auront aucun mal à le faire changer d'avis (quelques pièces, un haussement de ton, ou tout simplement lui dire que c'est en fait un méchant et que les PJs sont les gentils et que donc il faut que les PJs le capture). Si les PJs sont un peu diplomate, le gamin pourra même les conduire jusque devant la maison.

→ Après de la mairie, plus ou moins facilement suivant la taille de la ville, ils pourront apprendre que la maison appartient à un homme nommé Hermann Von Koff. Il a une femme nommée Marie et un fils nommé Gaétan. Il s'agit d'une famille de la petite noblesse qui a fait fortune grâce à la vente d'armes. Avec une compensation financière, ils pourront même avoir un plan des murs de la maison.

<i>Expérience :</i>
- Informations sur l'homme : 10 XP
- Informations à la mairie : 5 XP
- Role-play : 5 XP

C – Le lieu de la remise de rançon :

Arrivé sur le lieu de la remise de rançon, les PJ's s'apercevront que l'endroit indiqué, un petit fourré d'herbes piquantes, est situé dans le champ de vision des 2 gardes postés à l'entrée de la ville. Ces gardes ne manqueront pas de voir si les PJ's déposent quelques choses dans les fourrés et leur demanderont ce que c'est au cas où il s'agirait d'un objet dangereux pour la ville. Si les PJ's ne répondent pas ou agissent de manières suspectes, les gardes iront voir eux-mêmes.

A part cette histoire avec les gardes, il n'y aura rien d'autre. Personne ne viendra chercher les CO et personne ne s'intéressera au fourré.

<i>Expérience :</i>
- Role-play : 10 XP

B – La maison :

Il s'agit d'une vieille maison en bon état possédant un simple rez-de-chaussée et aucun terrain. Le plan de la maison se trouve sur le *Document 1*.

1 – Le hall d'entrée :

A part les quelques présentoirs d'armes vides suspendus aux murs, la maison a sûrement été décorée par une femme mariée. Un tapis rouge en mauvais état part de l'entrée de la maison jusqu'à la porte du Couloir secondaire. Quelques tapisseries déchirées ornent les murs.

2 – La chambre du fils :

Une table basse, une armoire, un bureau et un lit avec un corps de jeune garçon transpercé par une épée est tout ce que les PJ's pourront trouver dans cette pièce. La mort du jeune garçon date d'il y a 2 jours maximum.

3 – La salle à manger :

Une table et des chaises sont placées au centre de la pièce. Trois couverts sont disposés sur la table. Avec un peu de connaissance dans la noblesse, les PJ's pourront déterminer que le prochain repas allait être le déjeuner.

4 – La cuisine :

Une cuisine des plus normales, si on ne prend pas en compte le fait qu'il n'y ait plus de couteau dans les tiroirs. Il y a 2 portes : une menant dans la salle à manger et une menant dans une petite réserve pillée.

5 – La chambre des parents :

Sûrement la pièce la mieux entretenue de la maison, il s'agit assurément de la chambre des maîtres de maison. Un grand lit et 2 tables basses sont très bien placés par rapport à la fenêtre. Au fond de la chambre, il y a 2 petites pièces : un lavoir avec une bassine, de l'eau et 2 serviettes et une penderie avec quelques habits en bon état sur l'étagère du haut et plusieurs vêtements déchirés et jetés au sol.

6 – Le couloir secondaire :

En entrant dans cette pièce, les PJs avec la compétence Sixième sens qui réussissent un test de FM auront un mauvais pressentiment. Avec sens de la magie et conscience de la magie, ils pourront détecter une très grosse quantité de magie chaotique partout dans la pièce, sans pour autant arriver à déterminer la provenance exacte.

Un couloir parfaitement inutile, avec une seule porte sur la droite et un trou sur le mur un mètre après la porte. La moitié inférieur d'un corps de femme git sur le sol au niveau du trou avec un grosse masse à deux mains ensanglantée devant dont le manche est brisé. Le mur et le sol aux alentours sont recouverts de sang : La jeune femme a été explosée avec la masse contre le mur, cassant l'arme et le mur par la même occasion. Si les PJs tentent de traverser le mur effondré, ce qu'ils ne penseront pas faire au début à cause de la marre de sang, ils seront directement téléportés dans une autre dimension, même s'ils n'ont passé qu'une main ou une tête à travers le mur.

Devant la seule porte de ce couloir, une partie du pentacle (juste une forme de V visible) se trouvant dans la salle d'attente est visible. Si un PJ possédant sens de la magie le touche, il saura qu'il s'agit d'un symbole magique. De même pour la poignée de la porte, le PJ saura instantanément qu'il y a de la magie contrairement à toutes autres personnes qui ne sentira qu'une poignée bien chaude.

S'ils restent planté devant le trou trop longtemps, une paire de mains griffus apparaîtra depuis le trou dans le mur, saisira le PJs par surprise et le tirera à travers le trou le faisant téléporté dans une autre dimension.

7 – La salle d'attente :

Contrairement à toutes les autres portes, la porte pour entrée dans cette pièce est truffée de pièges puissants et dont certains sont magiques.

Les PJs peuvent voir certains des pièges grâce au trou situé dans le mur et ils pourront voir qu'il sera dangereux d'ouvrir la porte (grosses arbalètes bien dirigées, pique et pentacle sur le sol devant la porte, etc.). Sinon, dans cette pièce, quelques chaises sont installées contre le mur, à coté de la porte située en face. Sur le sol, les PJs pourront voir les morceaux de murs écroulés ainsi que des morceaux de cranes et de chair écrabouillés, le tout ensanglantés (test de FM – en cas d'échec, le personnage a des nausées et subit les malus -5 en CC, CT, FM et Cl pendant 1D6+2 tours, en cas d'échecs critique, il vomit, prend 1 PF et subit les malus -10 en CC, CT, FM et Cl pendant 2D6+4 tours).

8 – Le bureau :

Dans cette pièce, il y a un fauteuil derrière un beau bureau et 2 chaises devant ce dernier. Une petite armoire déjà pillée se trouve derrière le fauteuil, contre le mur et comme partout ailleurs, son contenu (armes en tout genre) a disparu et a été remplacé par le cadavre du maître de maison.

Expérience :

- Détecter les pièges de la salle d'attente : 10 XP
- Découvrir le lien avec la dimension : 20 XP
- Role-play : 5 XP

III – La dimension parallèle

A – Arrivé en terre inconnue :

Les PJs apparaissent sur le bord d'un morceau de terre corrompu par le chaos de 100 mètres de large pour 400 mètres de long et suspendu au dessus du vide par la magie. La zone bourdonne d'énergie magique et le sol semble vivant. A certains endroits, les PJs pourront même apercevoir des visages torturés de douleur et des mains dépassant du sol et bougeant un peu dans tous les sens.

De l'autre côté se trouve une petite pyramide de chair possédant plusieurs dizaines de pied et pouvant se déplacer. Devant la pyramide, deux guerriers du Chaos monte la garde tandis qu'en son sommet, un homme à la carrure frêle se situe entre 2 bras musclés sortant du sol, mesurant plus d'un mètre et tenant une épée. L'homme incante une formule en langue noire, résonnant dans toute la dimension, en ayant les mains levées vers le ciel noir et avec une aura rougeâtre émanant de lui et si dirigeant vers le ciel.

Voir les règles spéciales de la Terre corrompue vivante et de la Pyramide de chair

B – Le cauchemar :

Après 3 rounds d'incantation, l'aura rougeâtre qui s'échappe de son corps s'intensifie quelques secondes avant de disparaître complètement et le sorcier regarde les PJs et dit, d'une voix claire et audible partout dans la dimension : « Vous allez maintenant payer pour tout ce que vous m'avez fait subir, vous allez être sacrifié ! Viens à moi Baraborn ! ».

Ceux qui ont la compétence Connaissance des démons sauront, avec un test d'Int réussi, que Baraborn est un démon majeur du Chaos Universelle rivalisant à armes égales avec le Duc du Changement, le Grand Immonde, le Gardien des Secrets et le Buveur de Sang. Il est classé parmi les pires démons que l'humanité ait eu à affronter.

Round 1 : Le ciel se déchire à l'endroit où arrivait l'aura rougeâtre et des mains apparaissent et commencent à ouvrir une faille dans le ciel.

Round 3 : Alors que les mains agrandissent la faille, plusieurs créatures de la taille d'un ongle de ces mains passent à travers et foncent sur les PJs. Ces créatures sont des démons servants de la taille d'un humain ce qui veut dire que les mains feraient plus de 10 mètres ! (*Arrivé de 1D2+1 démons servants*)

Round 4 : Derrière les mains qui continuent à écarter le ciel, un œil gigantesque apparaît puis une voix bien grave résonne à travers la faille : « Humm il y a des créatures bien appétissantes là-dessous, je vais me régaler ! ». Il rajoutera, si les personnages sont en combat, la phrase : « Des créatures pleines d'énergie et de vitalité qui plus est, mes préférés ! » (*Arrivé de 1D4+1 démons servants supplémentaires*)

Round 5 : Les premiers démons arrivent à portée d'attaque des PJs et la faille commence à être assez conséquente. (*Arrivé de 1D6+1 démons servants supplémentaires*)

Round 7 : Le démon sort de la faille qui se referme de suite après qu'il ait lâché les parois du ciel. Il atterrit dans le même round au milieu de la plate forme, faisant trembler et gémir la structure (voir attaque de saut de Belphegor) et écrasant sur son passage ceux qui s'y trouvent.

Pendant ce temps là et s'il n'est pas attaqué, le sorcier n'a pas arrêté de s'esclaffer, de se moquer des personnages et de se délecter de leurs morts prochaines.

Expérience :

- Tuer Stigue avant l'apparition du démon : 40 XP
- Découvrir le lien avec la dimension : 20 XP
- Role-play : 10 XP

C – Une erreur d’invocation :

Lorsque le démon apparaît au milieu de la dimension et si Stigue est toujours vivant, ce dernier regardera le démon en étant déçu, voir même triste : il a reconnu le démon et sait qu’il ne s’agit pas de Baraborn. Dans un élan de désespoir, il crie alors : « Mais mais, pourquoi, pourquoi toi ? ». Le démon lui lance un regard et dit en retournant sur ce qu’il faisait : « Mouahaha, Baraborn ne se dérangera pas pour une vermine dans ton genre ! Il m’a demandé de te transmettre humm ses adieux. » Puis le démon utilisera sa technique « Attaque de saut » pour sauter sur Stigue et le tuer.

Dans le cas où Stigue est déjà mort, le démon lancera un regard sur son cadavre et dira : « Vous avez tué cet asticot trop vite... humm tans pis, je ne vais pas pouvoir lui transmettre le dernier message de Baraborn. » Si les joueurs le lui demandent, il leur répondra : « Un message d’adieu mouhaha !! »

Ceux qui ont « Connaissance des Démons » et qui réussissent un test d’Int sauront qu’il ne s’agit pas de Baraborn, mais de Belphegor, le bras droit de Baraborn, et dont la puissance et la dangerosité, bien qu’inférieures à celles de Baraborn, reste assez élevées.

Expérience :

- Détruire la pyramide de chair : 15 XP
- Tuer Stigue : 30 XP
- Tuer Belphegor : 45 XP
- Role-play : 20 XP

D – La sortie :

Pour sortir de cette dimension, les PJs vont devoir détruire le démon qui contrôle la dimension. Il s’agit en réalité de la Terre Vivante Corrompue et la détruire ne sera pas trop compliqué. Le plus compliqué sera qu’ils y pensent et qu’ils osent à la détruire car la première chose qu’ils penseront, c’est que si cette terre est détruite, ils tomberont dans le néant pour l’éternité.

Au bout d’un moment, ils s’attaqueront forcément à la Terre Vivante Corrompue vu qu’elle n’arrêtera pas de les gêner et de vouloir les absorber. La Terre Vivante Corrompue peut même être détruite pendant le combat contre le Démon, si ce dernier bourrine trop le sol. Le moment où elle est détruite n’a pas d’importance (voir la règle spéciale). Dans le cas où des démons sont encore en vie, ils seront eux aussi amenés dans le monde réel, semant ainsi une panique générale dans toute la ville, surtout si Belphegor, le bras droit de Baraborn, vient lui aussi (la maison peut ainsi être comptée comme détruite à son arrivée, pouvant donc infliger quelques blessures supplémentaires aux PJs et aux éventuels démons servants se trouvant à proximité des PJs). Belphegor ne manquera pas de semer la pagaille dans toute la ville et se fera une joie de tuer quelques innocents au passage.

Expérience :

- Détruire la Terre Vivante Corrompue : 10 XP
- Revenir dans le monde réel : 10 XP
- Role-play : 10 XP

IV – Conclusion :

Si les PJs ont amené avec eux des soldats qui peuvent témoigner de la véracité des faits, ils n'auront pas énormément de problèmes bien que l'apparition de démons pourrait leur faire du tord. Il faudra qu'ils soient convaincants face aux autorités pour leur expliquer la situation. Si les PJs sont seuls ou reviennent seuls, il leur faudra être encore plus convaincant pour éviter les problèmes (et les éventuels répurgateurs).

Dans tous les cas, ils devraient être définitivement débarrassé de Stigue, leur ennemi de longue date (ou pas).

Expérience :

- Empêcher les démons d'arriver en ville : 10 XP
- Empêcher Belphegor d'atteindre le monde réelle : 20 XP
- Bonus role-play : 40 XP

Belphegor, Bras droit de Baraborn



REGLES SPECIALES

Dimension parallèle :

Il s'agit en réalité d'une dimension située à l'intérieur du démon Terre Corrompue Vivante. Cette dimension est très proche de la dimension du Chaos, au niveau des propriétés magiques. Les sorciers ne sentiront pas des vents magiques, mais plutôt des tornades magiques tellement l'endroit bourdonne d'énergie magique. Tous les sorciers obtiennent les bonus/malus suivants :

- Régénération automatique de 1PM par round (3 PM pour la magie chaotique, la magie noire et la haute magie),
- La puissance de tous les sorts est augmentée :
 - sorts de dégâts : +1 à 3 de Force suivant le sort
 - sorts de heal : +1 à 3 B récupéré suivant le sort
 - tous les sorts demandant un test de contre-magie : -10 à -20 au test de la victime
- Les PM max sont augmentés de 33%.
- Si la quantité de magie utilisée pendant toute la durée du séjour dans cette dimension est supérieure à 2 fois la FM du sorcier, il devra effectuer un test de FM après chaque sort :
 - En cas de réussite : le sort s'est correctement lancé.
 - En cas d'échec : l'énergie magique utilisée par le sort a mal été dosé par le sorcier. Le MJ doit lancer un D100 et voir le tableau ci-dessous pour savoir si le sort a bien été lancé.
 - En cas d'échec critique : le sorcier est englouti par la dimension du chaos et perdu à jamais. Afin de savoir si le sort a quand même bien été lancé, tirez 1D100 et regardez dans le tableau ci-dessous.

D100	Effets
01 – 10	Le sort est lancé avec un gain de puissance doublé par rapport au bonus des sorts ci-dessus.
11 – 30	Le sort est lancé normalement.
31 – 50	Le sort est lancé avec une perte de puissance équivalente au bonus que donne la dimension.
51 – 70	Aucun sort n'est lancé.
71 – 80	L'énergie magique se retourne contre le sorcier qui subit « PM utilisé divisé par 2 » points de B s'en tenir compte de l'E ou des armures (sauf les bonus magiques d'armures).
81 – 90	L'énergie magique se retourne contre le sorcier qui subit « PM utilisé » points de B s'en tenir compte de l'E ou des armures (sauf les bonus magiques d'armures).
91 – 00	L'énergie magique brûle le sorcier qui subit « PM utilisé fois 2 + 2 » points de B s'en tenir compte de l'E ou des armures (sauf les bonus magiques d'armures).

Terre corrompue vivante :

1 – Une horreur à gerber :

Après la description de la zone, la première chose que devront faire les personnages, c'est un test de FM :

→ En cas d'échec critique, le personnage vomit ses tripes pendant 4 rounds, perd 1 B (comme une blessure interne) et subit les malus suivants : -15 en CC, CT, Dex, Cd, FM et Cl et -1 en M et F. De plus, une fois qu'il a fini de vomir et en voyant les visages sur le sol manger son vomi, il devra effectuer un test de Cl :

- En cas d'échec critique, il prend 1 PF et reste tétanisé là où il est apparu, alternant les vomissements, les sanglots et « contemplation » des visages absorbant son vomi.
- En cas d'échec, il restera figé de peur pour le round et devra retenter un test de Cl le round suivant.
- En cas de réussite, il pourra agir normalement, tout en ayant des haut-le-cœur de temps en temps.

→ En cas d'échec, le personnage vomit pendant 2 rounds, ne perd pas de B mais subit les malus suivants : -5 en CC, CT, Dex, Cd, FM et Cl et -1 en M et F.

→ En cas de réussite, le personnage pourra agir normalement, tout en n'étant pas rassuré de marcher sur cette terre répugnante.

2 – Des saisissements gênants :

Les mains sortant du sol peuvent apparaître n'importe où sur cette terre, saisissant ceux qui sont à portée de mains.

A chaque round, il y a donc 20% de chance qu'une main apparaisse près d'un personnage et le saisisse (avec un test de Dex réussi). Tant que le personnage est saisi, il aura -20 en I et ses adversaires auront +20 en CC pour le toucher. De plus, il devra effectuer un test de Dex à chaque fois qu'il subit des B reflétant son incapacité à reculer et il n'obtient pas de bonus de passe-gagnante reflétant son incapacité à avancer vers son adversaire.

	F	E	B	Dex
Profil des mains	4	2	5	49
Règles spéciales :				
- Immunisé à la psychologie				
- Dégâts critiques et supplémentaires impossibles				

En cas des saisissements :

→ Le personnage peut détruire la main en l'attaquant comme un monstre : la main est comptée comme petite cible (-20 en CC) avec un risque de se toucher soi-même (si le test de CC est raté de 20 ou moins, c'est le pied du PJ qui est touché).

→ Le personnage peut aussi effectuer un test de Force (compté comme 1 A) pour tenter de se libérer. La main fera aussi un test de F pour maintenir la poigne :

- Si la différence des réussites entre le test du personnage et celui de la main est supérieure à 20, le joueur s'est extirpé (*exemple : la main réussit son test de 10 et le personnage réussit de 31, le joueur a réussi à s'extirper car la différence entre les réussites est de 21 en faveur du personnage*).

- Si la main fait un raté critique, elle lâche sa cible.

- Si le joueur fait un raté critique, il est déséquilibré et tombe au sol.

- Si les deux font un raté critique, le personnage tombe et arrache la main en tombant ce qui libère le personnage qui mettra un round pour se relever.

3 – Manger !

Si quelque chose (un corps, une épée, une gourde, etc.) reste au sol sans bouger, le sol commencera à l'absorber. De même si plusieurs mains saisissent un même personnage, parvenant à l'immobiliser pendant plusieurs rounds, il commencera à être absorbé.

La durée d'absorption dépend de la taille de l'objet ou du corps. Pour un corps d'humain adulte, il faut compter 9 rounds, pour une épée, 3 rounds sont suffisants (au MJ à adapter la durée suivant l'objet).

4 – Lié !

La Terre Corrompue Vivante est lié à la dimension parallèle. Si la terre est détruite, le démon tombera (et les PJs avec) jusqu'à ce que les parois se fissurent pour exploser dans une gerbe de sang, éclaboussant tout ce qui se trouve à proximité de la salle d'attente ou se situe les pièges.

Pyramide de chair :

Il s'agit d'un démon servant qui protège son maître contre les projectiles la plupart du temps grâce au 2 bras qui sortent de son sommet. Ils sont très rapide, afin intercepter tous les projectiles (magiques ou non) lancé contre son maître mais peuvent aussi combattre au corps à corps si leur maître fait face à des adversaires au corps à corps.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Pyramide	4	0	0	0	6	72	25	0	0	45	53	45	56	0
Bras droit (XP : 8)	0	80	5	2	5	13	88	3	45	-	-	-	-	-
Bras gauche (XP : 8)	0	75	5	2	5	13	85	3	40	-	-	-	-	-

Note : Lorsque les bras sont attaqués, les B perdus sur les bras sont aussi perdu sur la pyramide.

Stigue, Sorcier du Chaos niveau 3 et ses Initiés (Humain de 37 ans et 1m75) (XP : 28)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Stigue	4	39*	42*	3*	4*	11 *****	63***	2	44*	39*	68***	51**	63**	25

APP Stigue : 10

Compétences :	PM : 51	Sorts :
Incantation :	PM restant : trop variable	Invocation d'un Démon servant (3 PM)
- Magie Démonique Niveau 0, 1, 2, 3 et 4	PF : 7	Invocation d'un Démon mineur (8 PM)
Alphabétisation	Dotations :	Zone de folie (10 PM)
Connaissance des mort-vivants	Bijoux pour 129 CO	Animation d'armes (7 PM)
Connaissance des démons	Bourse : 66 CO 97 / 92 s	Animation de bouclier (5 PM)
Conscience de la magie	Robe pourpre de sorcier	Animation d'armure (10 PM)
Déplacement silencieux rural	avec les symboles du chaos	Lettre à un ami (10 PM)
Déplacement silencieux urbain	Bâton de sorcier (Contient 5	Zone de silence (1 PM)
Equitation	PM par jour – non utilisé)	Sommeil (2 PM)
Esquive	Pendentif de résistance au	Pentacle magique (5 PM)
Identification des parchemins	feu +2%	Perte de mémoire (15 PM)
Identification des plantes	Règles spéciales :	Alarme magique (2 PM)
Identification des runes	Résistance à la magie : 9%	Vol
Méditation	Mutations :	
Sens de la magie	- Queue épineuse (+1 A indépendante)	
	- Yeux globuleux (-2 de Soc et -2 d'APP)	
	- Régénération de 1 sur 1D6	

Guerrier du Chaos (XP : 15)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Guerrier	4	59	30	5	4	12	50	1	35	89	80	89	80	20

Règles spéciales	Compétences
Marque du chaos : Relance une fois les jets de psychologie ratés	Coups puissants
	Désarmement
Dotations	Esquive
Epée longue ou Hache	Bagarre
Armure de plate complète 5 PA	

Tout l'équipement est imprégné et marqué par le Chaos, il ne pourra pas être vendu et toute personne utilisant ce genre d'objet pourra être pris pour un adorateur du Chaos.



Belphegor, bras droit de Baraborn (XP : 35)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
Belphegor	6	71	-	6	6	46	68	3	45	89	89	89	89	25

Règles spéciales

Attaques démoniaques	
Attaques indépendantes : 2 griffes + 1 gueule	Cause la terreur
Coups surpuissants	Acrobaties
Esquive	Aura Démoniaque : 2 PA
Griffes : 50% de causer des plaies infectées	
Localisation : 33% bras droit ; 33% bras gauche ; 34% Tête	Armures démoniaques : 5 PA + 2 PA magique 25% au bras ; 15% à la tête
Supérieur à 5 mètres : +10 en CT pour le toucher ; Trop rapide pour avoir un bonus en CC	

Attaque de Saut :

Description : S'appuie sur ses bras et se propulse à plus de 20 mètres de haut pour retomber sur sa cible pouvant se trouver à 30 mètres de distance.

Durée : 1 round

Fréquence : 1 fois par tour

Attaques au CaC : Impossible après le début de son saut (à l'initiative) à moins de ne pas vouloir esquiver cette attaque, de ne pas être touché par son attaque mais être juste à cotés et rester debout lorsqu'il atterrit.

Attaques à distance : -20 pour le toucher.

Sauvegarde : Possibilité de faire un test d'I pour éviter l'écrasement mais donne un malus supplémentaire de 10 au test pour rester debout.

Effet 1 : La ou les cible(s) se font écraser et subissent un coup de Force 10 +1D6 (subit aussi par la Terre Corrompue Vivante). De plus, ils tombent automatiquement au sol et devront utiliser le prochain round pour se relever.

Effet 2 : Tous ceux qui sont présents à moins de 30 mètres de l'impact doivent réussir un test de (Dex+I)/2 avec un malus de : 20 pour ceux qui sont à moins de 6 mètres de l'impact et 10 pour les autres afin de rester debout. En cas d'échec, le personnage tombe au sol et mettra le prochain round pour se relever (pendant qu'il se relève, il pourra parer uniquement). Le malus et la distance d'effet sont doublés sur la pyramide de chair.

Effet 3 : Sur la terre corrompue Vivante, lorsque Belphegor atterrit, une giclée de sang éclabousse tous ceux qui se trouvent à moins de 5 mètres.

Attaque de roulade :

Description : Plante ses doigts dans le sol et s'élance en avant dans une roulade infernale sur 50 mètres maximum.

Durée : 1 round

Fréquence : 1 fois par tour

Attaques au CaC : Impossible après le début de sa roulade (à l'initiative) à moins de ne pas vouloir esquiver cette attaque, de rester debout et d'être sur sa trajectoire ou à l'endroit où il s'arrête.

Attaques à distance : -10 pour le toucher.

Sauvegarde : Possibilité de faire un test d'I pour réduire les dégâts de moitié.

Effet 1 : La ou les cible(s) se font écraser et subissent un coup de Force 6+1D6 (subit aussi par la Terre Corrompue Vivante). De plus, si les dégâts sont supérieurs à 9, ils sont automatiquement éjectés sur 1D3 mètres en arrière ou sur le coté et devront utiliser le round suivant pour se relever.

Attaque de tourbillon :

Description : Plante ses doigts dans le sol et tourne sur lui-même en écartant ses doigts pour griffer et taper tous les ennemis dans un rayon de 7 mètres.

Durée : 1 round

Fréquence : 1 fois par tour

Attaques au CaC : Impossible après le début de son tourbillon (à l'initiative). Par contre, une fois le tourbillon, ils pourront de nouveau charger et attaquer.

Attaques à distance : -1D6 de dégâts dû à la vitesse de rotation qui éjecte la plupart des projectiles.

Sauvegarde : Possibilité de faire un test d'I pour réduire les dégâts de moitié.

Effet 1 : La ou les cible(s) se font écraser et subissent un coup de Force 6+1D6 (subit aussi par la Terre Corrompue Vivante). De plus, si les dégâts sont supérieurs à 9, ils sont automatiquement éjecter sur 1D3 mètres en arrière ou sur le coté et devront utiliser le round suivant pour se relever.

Démons servants (XP : 15)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Démons	5	41	35	3	5	15	40	2	31	70	65	75	60	10

Règles spéciales	
Cause la peur	Griffes : 30% de causer des plaies infectées
Aura Démoniaque : 1 PA	Attaques indépendantes : 2 griffes
Coups puissants	
Vol	

Document 1
Plan de la maison

