



5E

# APOCALYPSE

LE GUIDE DE L'ARMAGEDDON SELON SAINT JEAN





# APOCALYPSE

LE GUIDE DE L'ARMAGEDDON SELON SAINT JEAN

*Ce Kit de découverte est une introduction à l'univers d'Apocalypse – Le guide de l'Armageddon selon Saint Jean, pour la cinquième édition du plus connu des jeux de rôle, librement inspiré du Livre de l'Apocalypse de la Bible.*

*Les règles, les termes et les formulations présentés ici pourraient faire l'objet de modifications dans le livre de base.*

# SOMMAIRE

INTRODUCTION

5

## ARMAGEDDON

7

LA FIN DES TEMPS

8

LA PLAINE DE L'ARMAGEDDON

12

FACTIONS

14

LES MARQUES

16

DÉS DE MARQUE

17

LA MARQUE DE LA BÊTE

18

## PEUPLES DE L'APOCALYPSE

21

LES DERNIERS

22

ARCHÉTYPES APOCALYPTIQUES

25

FURIEUX

26

ENSORCELEUR DE LA LIGNÉE DE L'AU-DELÀ

29

BARDE DES RÉVÉLATIONS

30

SPECTRE DE L'ABSINTHE

33

BASTION

35

## CRÉATURES DE L'APOCALYPSE

37

MONSTRES

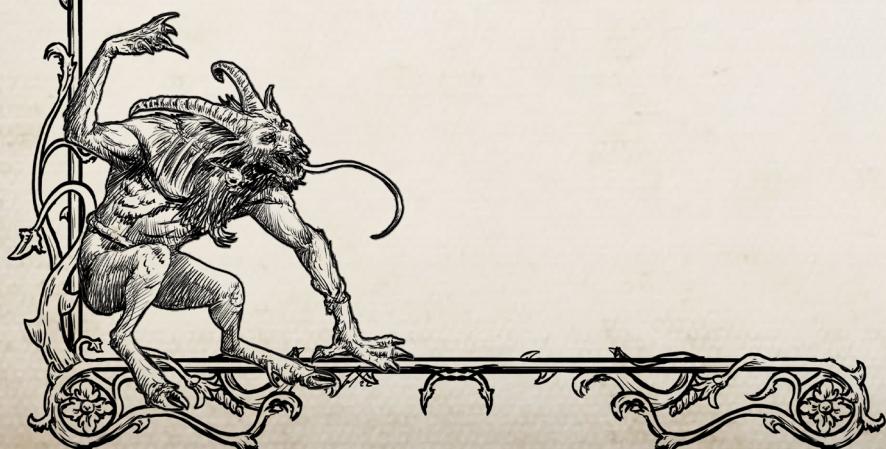
38

LES QUATRE CAVALIERS

40

## LA CLÉ DU SCEAU

43





# APOCALYPSE

LE GUIDE DE L'ARMAGEDDON SELON SAINT JEAN

*Apocalypse est un jeu créé et conçu par Riccardo Sirignano et Simone Formicola, et développé et produit par Acheron Games.*

## CRÉDITS VERSION ANGLAISE ET ORIGINALE

### SAMUEL MAROLLA

Producteur exécutif

### RICCARDO SIRIGNANO

Directeur créatif

### RICCARDO SIRIGNANO, SIMONE FORMICOLA,

### MARCO B. BUCCI

Textes

### DANIELA GIUBELLINI, GRIM MOON STUDIO (ANGELO

PELUSO – DIRECTEUR ARTISTIQUE, IVANA ABBATE,

SAMUELE BANDINI, ALBERTO DAL LAGO, VINCENZO

PRATTICÒ, MIRKO PROPERZI, JACOPO SCHIAVO),

FRANCESCO BIAGINI, ELENA CONTE ET GUSTAVE DORÉ

Illustrations

### ALEX VALENTE

Traduction anglaise

### DANIELA GIUBELLINI

Illustratrice principale

### SIMONE FORMICOLA ET RICCARDO SIRIGNANO

Conception et développement du Kit de découverte

### MAURO LONGO

Direction créative et conception ludique principale

### MARCO BERTINI

Conception ludique et développement des règles

### FABIO PORFIDIA

Plans, fiches et illustrations additionnelles

### SAINT JEAN L'ÉVANGÉLISTE

Textes additionnels (dans leur traduction actuelle  
de l'Association épiscopale liturgique pour les pays  
francophones, pour la version française)

### CAROLINA FIANDRI

Maquette

## CRÉDITS VERSION FRANÇAISE

### VINCENT LELAVECHEF

Direction éditoriale

### BATRO

Secrétariat d'édition

### JÉRÔME VIVAS

Traduction française

### EPYMÉTHÉE, LARA HALDIMANN, JÉRÔME VIVAS

Relectures

### JOSSELIN GRANGE

Maquette

© 2025 Agate RPG pour la version française sous licence Acheron Games.

© Apocalisse - John's Guide to the Armageddon for 5<sup>e</sup> are copyrights / trademarks owned by X-Booxs Srl.

Agate RPG est une marque d'Agate Éditions.

Agate Éditions, 13 boulevard de la République 92250 La Garenne-Colombes.

Contact, question, distribution : team@studio-agate.com

Dépôt légal: 2025 ISBN: 978-2-38497-363-7 et 978-2-38497-255-5 (PDF) – Imprimé en Chine





# INTRODUCTION

Après cela, j'ai vu : et voici qu'il y avait une porte ouverte dans le ciel. Et la voix que j'avais entendue, pareille au son d'une trompette, me parlait en disant : « Monte jusqu'ici, et je te ferai voir ce qui doit ensuite advenir. »

**L**e Livre de l'Apocalypse, aussi connu comme **L'Apocalypse selon Saint Jean**, est sans doute l'un des textes les plus poétiques et complexes jamais écrits.

Ce voyage incroyablement puissant à travers des cataclysmes qui conduisent l'humanité et la terre vers la Fin des temps conclut le Nouveau Testament et la Bible dans son ensemble.

Dans son livre, Jean endosse le manteau de prophète et raconte la vision terrifiante de « ce qui doit ensuite advenir ». Il parle des Derniers Jours et de tout ce qui se produira durant l'Apocalypse.

On y découvre l'ouverture des sept Sceaux divins, l'arrivée des quatre Cavaliers de l'Apocalypse, l'apparition de la Bête et la venue des légions d'anges et de démons qui s'affrontent ensuite dans les ruines de la terre, ravagée par une dévastation au-delà de l'imagination.

Ce livre et sa puissance évocatrice unique nous ont toujours fascinés. D'innombrables artistes ont revisité autant de fois cette source d'inspiration au fil des siècles. Citons notamment Michel-Ange, qui orna de son Jugement dernier la chapelle Sixtine de Rome, sans nul doute l'une des fresques les plus célèbres de l'histoire.

Pour ces raisons et bien d'autres encore, nous avons choisi l'Apocalypse comme seconde étape spirituelle dans notre exploration de la mythologie biblique, après Inferno – *Le guide de l'Enfer de Dante*.

## APOCALYPSE EN BREF

**E**n tant que successeur d'*Inferno*, *Apocalypse* – *Le guide de l'Armageddon* selon Saint Jean constitue un voyage terrifiant à la Fin des temps. Égarés sur une terre brisée, affligée de calamités et de fléaux divins, dirigée par les Cavaliers de l'Apocalypse et leurs légions, les joueurs doivent affronter les anges et les démons de l'Armageddon dans une lutte désespérée contre la fin de toute chose. Choiront-ils de se battre pour leur vie ou ploieront-ils face au Jugement dernier ?

Les personnages d'*Apocalypse* sont des humains qui ont survécu à l'ouverture des Sceaux et trouvé refuge à Babylone, le dernier bastion de l'humanité. Alors qu'anges et démons continuent de se livrer une guerre millénaire dans le but de prendre le contrôle d'une terre dépourvue d'avenir, ces personnages doivent trouver la force de conclure de nouvelles alliances pour affronter les hérauts de l'Apocalypse et d'autres puissances de l'au-delà. Le tout dans l'espoir de changer l'issue de l'ultime bataille.

Si vous possédez Inferno, vous pourrez jouer la suite de la campagne infernale sur la plaine de l'Armageddon. Le livre de base de *Apocalypse* contiendra des indications pour continuer votre aventure.

Vous trouverez les fiches des personnages prêts à jouer à cette adresse :

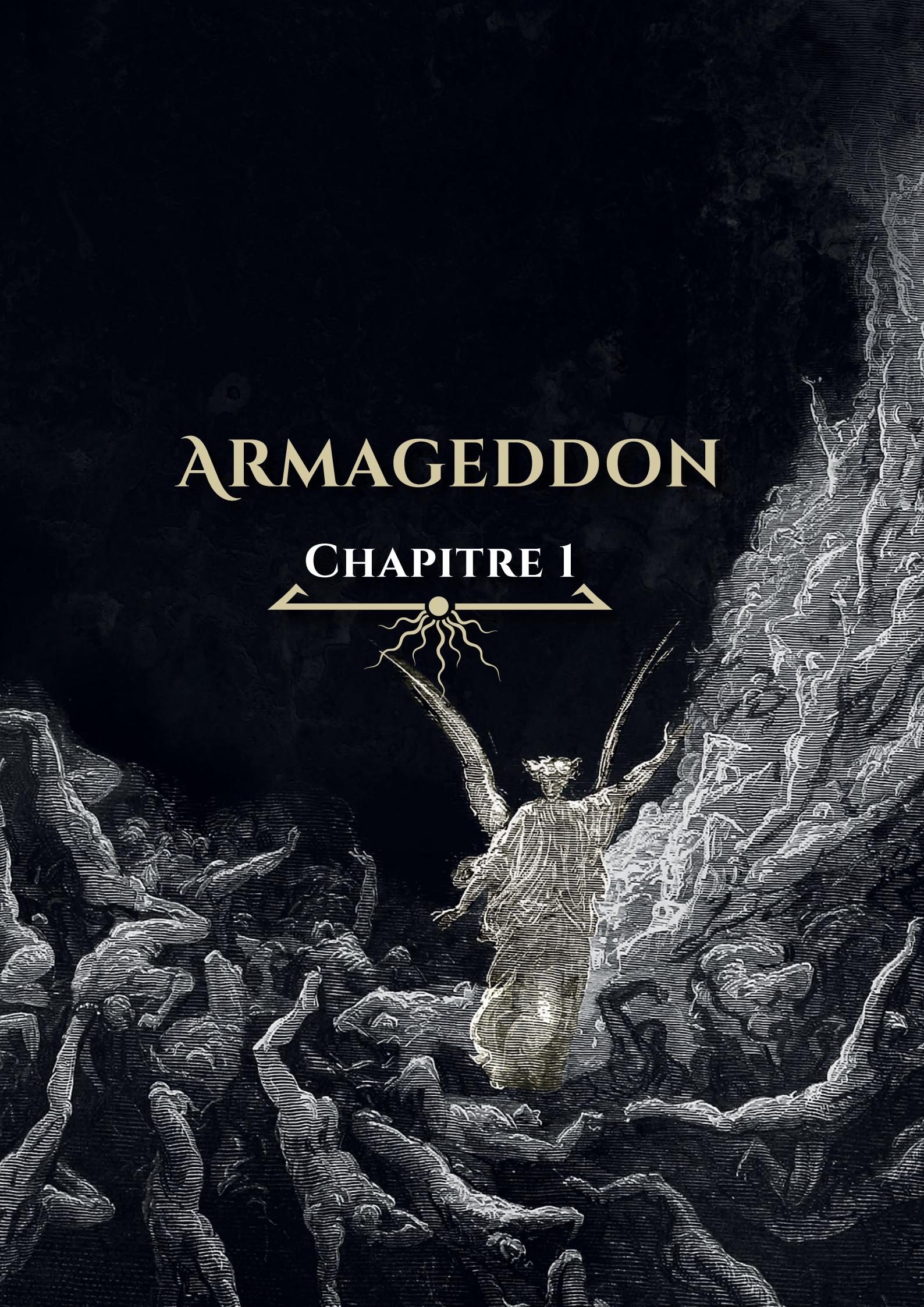
<https://files.studio-agate.com/Apocalypse-pretires>





# ARMAGEDDON

## CHAPITRE 1



# LA FIN DES TEMPS

**A**lors vint l'heure pour le Seigneur, qui était lumière éternelle et amour inconditionnel, de déclencher des événements inéluctables et tonitruants. Dans sa pitié divine, il déchaîna sa fureur sur les âmes maléfiques et corrompues ; suivirent conversions, repentance et pardon.

Ainsi vint le temps de l'*Apocalypse*, préambule au Jugement dernier.

Comme l'avait prédit Jean, les serviteurs du Trône recurent la parole : les sept Sceaux devaient être ouverts en guise de prélude à la Fin des temps. Et il en fut ainsi. L'un après l'autre, ces symboles du règne de Dieu sur la création furent ouverts en secret. Les conséquences furent telles que personne ne put les ignorer.

Le premier Sceau fut ouvert.  
Et voici un cheval blanc ; celui qui le montait tenait un arc, une couronne lui fut donnée. Il se nommait la Conquête, et rien ni personne ne pouvait lui résister. Lui appartenait tout ce qu'il touchait, ou frappait, ou réclamait.

Le deuxième Sceau fut ouvert.  
Alors sortit un autre cheval, rouge feu ; celui qui le montait pouvait enlever la paix à la terre, pour que les gens s'entre-tuent. Il se nommait la Guerre, et une grande épée lui fut donnée.

Le troisième Sceau fut ouvert.  
Et voici un cheval noir ; celui qui le montait tenait à la main une balance. Il se nommait la Famine, et il devait prendre les ressources de l'humanité. Tout ce qu'il touchait devenait rare, amoindri et prohibtif. Le monde, en sa présence, manquait de tout.

Le quatrième Sceau fut ouvert.

S'avança la Mort. Ceux qu'on avait condamnés à l'Enfer suivaient son cheval pâle et émacié. Tous les morts furent ressuscités et marchaient avec le quatrième Cavalier, et leur marée se répandait sur le monde.

Le cinquième Sceau fut ouvert.

Revinrent les âmes des saints, les martyrs des cieux, ceux qui furent égorgés à cause de la parole de Dieu et du témoignage qu'ils avaient porté.

Le sixième Sceau fut ouvert.

Le Soleil et la Lune furent mariés en une éclipse éternelle qui jeta le monde dans les ténèbres. Les étoiles tombèrent sur la Terre secouée par les séismes. Toutes les montagnes et les îles furent déplacées, et le monde devint méconnaissable. Les cités furent détruites.

Le septième Sceau fut enfin ouvert.

Les anges des cieux descendirent sur terre, et avec eux se trouvait Abaddôn, le Destructeur. Il sépara les flots de la mer et ouvrit le puits de l'Abîme. Des eaux sortirent les démons menés par la Bête. Une pluie de feu et de grêle mêlés de sang s'abattit sur le monde, accompagnée d'éclairs, de fumée et de tremblements de terre.

Le tiers de la mer fut changé en sang, un tiers devint de l'absinthe et un tiers de la terre disparut. À la place de ce qui existait jusqu'alors se trouvait maintenant un désert de pierres infini, rempli de canyons et de ruines. On le nomma « la plaine de l'Armageddon », et son apparition marqua le début de la Fin des temps.

Des cavernes où ils s'étaient réfugiés, les survivants, les « Derniers », sortirent pour faire face aux conséquences de la fureur du Seigneur.







# LA PLAINE DE L'ARMAGEDDON

*Le soleil devint noir comme une étoffe de crin, et la lune entière, comme du sang, et les étoiles du ciel tombèrent sur la Terre comme lorsqu'un figuier secoué par grand vent jette ses fruits. Le ciel se retira comme un livre qu'on referme; toutes les montagnes et les îles furent déplacées.*

**V**oilà plus de vingt ans que le dernier Sceau a été ouvert. L'ancien monde a disparu à jamais. La civilisation frôle chaque jour l'effondrement. Et pourtant, les Derniers s'efforcent de survivre sur la terre désolée qu'on leur a laissée. La Fin des temps se joue sur une scène : la plaine de l'Armageddon.

L'ouverture du septième Sceau a définitivement changé l'apparence, la topographie et l'écologie de la Terre. Les cartes détaillées des voyageurs et des conquérants de l'ancien monde ne servent plus

à rien. Les savoirs d'antan, au vu de la disparition presque complète d'outils et de matières premières, ne servent plus à rien. Les Derniers sont abandonnés face à un futur plus que jamais incertain.

Leur monde n'est que pierre, poussière et cendre. Les déserts, les falaises et les canyons sont parcourus de fleuves de sang et d'une eau fumante et empoisonnée : l'absinthe. Le paysage est constamment fouetté par des pluies de sang et des tempêtes de cendre noire. Des profondeurs des cavernes et des anciennes ruines émergent des créatures qui auraient bien pu être jadis des animaux. La Fin des temps a altéré leur corps et allumé une étincelle inquiétante dans leur regard. Tout n'est que menace, le danger rôde partout, et les quelques chanceux à avoir trouvé des vivres ou de l'eau en gardent le secret ou les protègent bien.

Les arbres fruitiers constituent une denrée précieuse, tout comme les fourrés où vivent encore des animaux sains. La faim, compagne omniprésente, épargne seulement celles et ceux qui ont choisi de servir dans



les armées du Seigneur. On les autorise à se rassembler autour du Trône, sur la merveilleuse montagne qui bourgeonne comme le Paradis sur terre. Sur elle pleut la manne, les miettes de pain que le Seigneur offre à ses disciples afin qu'aucun ne souffre de la faim.

Aucune route ni aucun chemin ne traverse la plaine de l'Armageddon. Des convois silencieux cherchent la bonne direction, en avançant à l'aide des quelques étoiles qui brillent encore dans le ciel. Certains essaient même d'élever des animaux ou de cultiver la terre, dans des ruines ou des avant-postes solitaires, en sachant pertinemment que les pluies de sang anéantiront presque tout leur labeur.

Les Derniers sont devenus méfiant, timides et iniques. Tous cherchent à voler à autrui ce dont ils manquent, souvent par la force. On retrouve parfois des objets de l'ancien temps, avec des conséquences le plus souvent funestes. En effet, ces découvertes créent la surprise et attisent le désir de celles et ceux souhaitant encore vivre dans le souvenir de l'ancien monde.

Les factions qui occupent la plaine en ont revendiqué les différentes régions. D'un côté du monde se dresse le Trône, une montagne luxuriante couverte de forêts et de cascades, si haute qu'elle perce les nuages. À l'opposé s'ouvre l'Abîme hurlant, dont les flèches des tours noires s'élèvent au centre d'un tourbillon éternel.

Babylone constitue l'unique refuge sûr. Cette ville naquit de la fusion de nombreuses cités, quand les terres se rétractèrent après l'ouverture du sixième Sceau. Les Derniers la découvrirent et usèrent de son architecture impossible pour modeler une tour fortifiée et ainsi défier la fureur du Seigneur.

Leur devoir accompli, les quatre Cavaliers revendiquèrent chacun leur domaine terrestre. Ils ne sont plus que des esprits sans but, mais restent des incarnations de leur raison d'être. Quiconque vit dans leur ombre est leur esclave, le sujet et la victime de leur influence.



# FACTIONS

L'Apocalypse survint quand le Seigneur ordonna de provoquer le Jugement dernier. La création terrestre fut préparée pour l'aboutissement de ce plan ineffable. Néanmoins, dès l'ouverture du premier Sceau, certains s'opposèrent à l'œuvre divine.

Au fil du temps, les plans du Seigneur provoquèrent un schisme total entre les survivants de la destruction, de la faim et de la douleur.

Trois factions émergèrent, chacune avec ses propres motivations et plans au sujet de la Fin des temps : le Trône, l'Abîme et Babylone.

Ces ennemis ne se sont jamais rencontrés sur le champ de bataille et préfèrent une approche plus prudente et discrète. Leur objectif consiste à obtenir l'avantage, à grossir leurs rangs et à nuire à leurs deux adversaires avant l'ultime bataille. Ce moment de vérité désignera la faction qui mérite de décider du destin du monde.

## LE TRÔNE

*Voici qu'un Trône était là dans le ciel, et sur le Trône siégeait quelqu'un. Celui qui siège a l'aspect d'une pierre de jaspe ou de cornaline ; il y a, tout autour du Trône, un halo de lumière, avec des reflets d'émeraude. Tout autour de ce Trône, vingt-quatre trônes, où siègent vingt-quatre Anciens portant des vêtements blancs et, sur leurs têtes, des couronnes d'or.*

Le Trône constitue la faction du Seigneur. Ses membres connaissent une vie de lumière et de chaleur, ainsi que l'abondance de nourriture et d'eau qu'offre la montagne sainte du même nom.

À la tête du Trône se trouve Metatron, l'ange qui a reçu du Seigneur en personne le pouvoir de régner en son nom. Il est la voix de Dieu. Son bras droit est Michel le Taxiarque, archange des séraphins. Cette faction se compose en majorité des anges et des Pénitents, les Derniers qui ont accepté la Marque du Seigneur pour rejoindre le combat au nom de la lumière et de tout ce qui est sublime.

Le Trône cherche à favoriser la Fin des temps, afin d'achever le plan divin.



## L'ABÎME

*Le cinquième ange sonna de la trompette, et j'ai vu une étoile qui était tombée du ciel sur la Terre : c'est à elle que fut donnée la clé du puits de l'abîme. Elle ouvrit le puits de l'abîme, et du puits monta une fumée comme celle d'une grande fournaise ; le soleil et l'air furent obscurcis par la fumée du puits.*

L'Abîme constitue la faction de l'Adversaire, l'unique entité, mystérieuse, capable de tenir tête au Seigneur. Ce nom désigne aussi bien son royaume terrestre que ses armées. Une cité se dresse sur la rive nord, obscure, semblable à un cône inversé au centre d'un tourbillon éternel.

À la tête de cette cité se trouve Satan, la Bête, un titanesque dragon à sept têtes qui s'adresse à ses disciples par l'intermédiaire d'un Sombre Prophète. L'Abîme se compose en majorité des légions démoniaques et des Corrompus, les Derniers qui ont accepté la Marque de la Bête pour servir l'Adversaire.

L'Abîme cherche à contrecarrer le plan du Seigneur et à s'emparer de tout ce qui survivra à l'ultime bataille.

## BABYLONE

*«Malheur ! Malheur ! La grande ville, Babylone, ville puissante : en une heure, ton jugement est arrivé !»*

Babylone constitue la faction de celles et ceux qui se sont rassemblés dans la Cité prostituée. Les Derniers libres de toute allégeance se sont emparés des ruines d'une ville apparue après les désastres géologiques causés par le sixième Sceau. Ils repeuplèrent ses rues étroites, cultivèrent ses jardins et renforcèrent les flèches et les ponts, parvenant ainsi à transformer cette fusion de styles architecturaux en une véritable forteresse.



Babylone se dresse vers les cieux, tour royale et blasphematoire, et lance son défi aussi bien envers la fureur du Seigneur que la brutalité de l'Adversaire. Nombre de ses habitants cherchent juste à survivre aussi longtemps que possible à l'abri de ses murs. Et pourtant, la faction qui l'occupe est celle qui s'oppose activement aux puissances surnaturelles. Elle est composée d'idéalistes fous, révolutionnaires héroïques et mercenaires hostiles à l'idée même d'apocalypse.



# LES MARQUES

**L**a plupart des rescapés se contentent de lutter chaque jour pour survivre aux innombrables menaces de la plaine de l'Armageddon, mais plusieurs d'entre eux ont choisi de prendre une part active dans l'Ultime Bataille et donc de s'allier à l'une des factions en guerre.

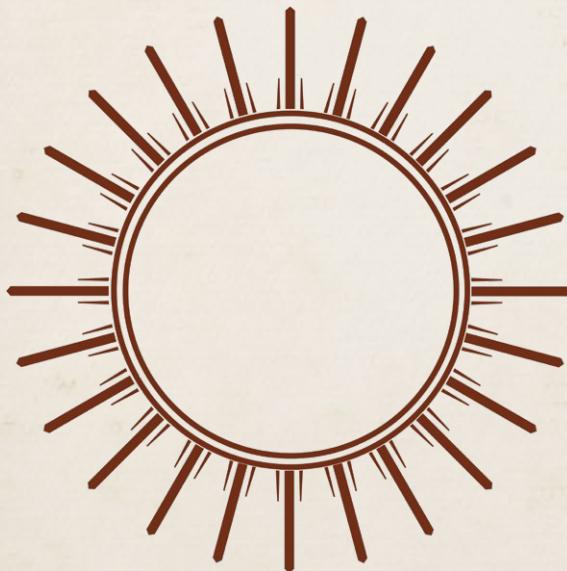
Le Trône et l'Abîme se montrent plus que ravis d'accueillir de nouveaux soldats dans leurs rangs, même si l'un comme l'autre mettent la loyauté des nouveaux venus à l'épreuve au travers de tests quasi insupportables. La récompense suprême pour quiconque parvient à se faire accepter par les légions du Seigneur ou de l'Adversaire prend la forme d'une Marque.

Une Marque est un symbole gravé au fer sur le corps des aspirants Pénitents ou Corrompus. Elle identifie sans l'ombre d'un doute le porteur comme un fidèle serviteur du Trône ou de l'Abîme, et elle lui confère une grande puissance au prix de l'adhésion aux règles strictes de sa faction.

La Marque du Seigneur se porte en général sur le front ou la tête du Pénitent, et elle évoque le halo qui couronne les anges.

La Marque de la Bête se place sur la main ou le bras gauche, et elle évoque le vortex d'où émergea la seconde Bête.

Les agents du Trône ou de l'Abîme qui partent en mission derrière les lignes ennemis, ou qui se voient contraints de dissimuler leur identité ou leur allégeance pour une autre raison, recourent à toutes sortes de ruses et de déguisements pour masquer leur Marque. La plupart la couvrent ou tentent de la faire passer pour une cicatrice. En revanche, l'effet de la Marque sur l'âme, lui, ne peut pas être dissimulé aussi aisément, et les nombreuses créatures qui peuplent la plaine de l'Armageddon n'éprouvent aucune difficulté à reconnaître sur-le-champ les personnes qui ont juré allégeance de manière si définitive.



# DÉS DE MARQUE

**À** l'instant où une Marque est apposée sur un personnage, il obtient des dés de Marque. Ces derniers peuvent servir de plusieurs façons en fonction de la sombre puissance conférée par la Marque placée sur le personnage.

Un personnage dispose d'un nombre de dés de Marque égal à son bonus de maîtrise. Chacun de ces dés est un d4. Quand un personnage échoue à un test (dont le type dépend de la Marque choisie par le joueur), il peut jouer sa réaction pour lancer un dé de Marque, dont il ajoute le résultat à celui de son test. L'échec peut alors devenir une réussite.

Un personnage dépense un dé de Marque quand il l'utilise, et il récupère l'intégralité de ses dés de Marque quand il finit un repos long.

Si un dé de Marque donne un 1, il s'agit d'un **châtiment fatidique**: le résultat du dé de Marque n'augmente pas celui du test, et le personnage doit immédiatement relancer le dé de Marque sur la table Châtiments fatidiques de la Bête pour en déterminer l'issue.

Si un dé de Marque donne le plus haut résultat possible pour lui, il s'agit d'un **triomphe fatidique**: le personnage doit relancer le même dé, sans en dépenser un autre, et ajouter les deux résultats à son test initial. Si le deuxième lancer, ou tout autre lancer subséquent, fournit un **triomphe fatidique**, le personnage doit continuer ses relances et ajouter les nouveaux résultats aux précédents, et le total à celui de son d20.

Il n'y a pas de limite au nombre de triomphes fatidiques que l'on peut obtenir avec un même dé de Marque. Une relance qui donne un résultat de 1 ne constitue pas un châtiment fatidique et ajoute simplement 1 aux jets précédents.

Le dé de Marque change quand le personnage atteint certains niveaux. Il devient un d6 au niveau 3, un d8 au niveau 6, un d10 au niveau 10 et un d12 au niveau 15.

**Exemple 1:** Riccardo a reçu l'Esprit de la féroce avec la Marque de la Bête. Il obtient un résultat de 13 dans le cadre d'une attaque. Le Guide l'informe de son échec. Riccardo décide de jouer sa réaction pour dépenser un dé de Marque et tenter de transformer son échec en réussite. Il lance un d4 et obtient un 4: triomphe fatidique! Riccardo doit à présent relancer son d4, et il récolte un 1. Il additionne les deux résultats ( $4 + 1 = 5$ ) et ajoute le total à son jet d'attaque initial, ce qui porte ce dernier à 18 ( $13 + 5 = 18$ ). Le Guide apprend à Riccardo que son jet d'attaque touche.

**Exemple 2:** Riccardo obtient un résultat de 13 dans le cadre d'une attaque. Le Guide l'informe de son échec. Riccardo décide de jouer sa réaction pour dépenser un dé de Marque et tenter de transformer son échec en réussite. Il lance un d4 et obtient un 1: châtiment fatidique! Le dé de Marque n'influence pas le jet d'attaque raté, et Riccardo doit immédiatement relancer son d4. Il consulte ensuite la table Châtiments fatidiques de la Bête pour connaître son sort.

# LA MARQUE DE LA BÊTE

**L**es Derniers qui choisissent de s'allier à l'Abîme doivent rassembler toute leur détermination ou leur folie pour se dévouer à l'Adversaire. La route qui les attend les conduit au tourment, à la douleur et à la contrariété. Après tout, ils ont décidé de rejoindre la Bête et les rangs du Sombre Prophète. Pour cela, ils doivent recevoir une **Marque** qui confirme leur appartenance aux forces de la corruption.

Le livre complet de Apocalypse proposera également les règles pour la Marque du Trône et même une autre, bien mystérieuse. Patience !

Un Dernier qui cherche à obtenir la Marque de la Bête doit atteindre l'Abîme même, cette mer profonde et lugubre qui s'étend au-delà de l'horizon, au nord de la plaine de l'Armageddon. La route est longue et semée de dangers. À sa façon, elle constitue le premier test de loyauté à la cause, immédiatement suivi par bien d'autres. Quand le Dernier arrive enfin, il doit subir plusieurs supplices, durant lesquels on torture son corps et son esprit. La Marque est conférée à l'issue d'un long tourment, et l'humain devient alors un Corrompu.

La Marque de la Bête consiste en un sceau apposé au fer rouge sur le dos de la main gauche ou à d'autres endroits moins visibles du même bras. Elle se manifeste aussi bien sur le corps que sur l'âme de celui qui la reçoit, et elle offre une sombre bénédiction aux aspects les plus noirs de la personne. Cauchemars, fièvre et crampes emplissent les nuits qui suivent le marquage. Certains auraient même ressenti quelque chose serpenter sous leur peau, comme une créature ophidienne qui s'enfonçait lentement au plus profond d'eux, jusqu'à leur cœur dont elle aurait suffoqué les battements.

La Marque imprègne l'individu de la sombre énergie pulsante de l'Adversaire. L'âme en ressort si souillée que la métamorphose apparaît clairement aux créatures capables de lire l'aura d'autrui. Un sort adéquat peut même révéler la présence d'un porteur de la Marque de la Bête en étudiant l'ombre ésotérique qui le suit.

La Marque de la Bête offre à son porteur un pouvoir obscur en lien avec un trait maléfique déjà présent chez lui, avant même qu'il choisisse son camp : elle n'ajoute rien, elle se contente de magnifier. Telle une clé, elle libère le mal en chacun et l'alimente grâce à la puissance démoniaque... qui s'accompagne néanmoins d'effets secondaires néfastes. Trop puiser dans ces miracles des ténèbres peut briser le porteur, aussi bien sur le plan physique que mental, et déformer son corps et les restes de son âme.

Quiconque accepte la parole du Sombre Prophète doit suivre le décalogue des commandements de l'Adversaire.

## EFFETS ADDITIONNELS DE LA MARQUE DE LA BÊTE

**E**n plus de l'utilisation générique présentée plus haut, un personnage peut dépenser ses dés de Marque pour déclencher l'effet suivant.

Quand le personnage voit une créature située à 18 m ou moins de lui effectuer un jet associé au type de Marque qu'il porte, il peut jouer sa réaction et lancer un dé de Marque, dont il retire le résultat à celui de la créature. Il peut ainsi transformer une réussite potentielle en échec.

Les règles et autres caractéristiques des dés de Marque, comme les châtiments ou triomphes fatidiques, s'appliquent toujours à cet effet.



**Exemple 3:** un démon-chèvre obtient un 16 sur son jet d'attaque contre Riccardo. Le Guide informe ce dernier que l'attaque touche. Riccardo décide de jouer sa réaction pour dépenser un dé de Marque et tenter de transformer cette réussite en échec. Il lance un d4 et obtient un 4: triomphe fatidique! Riccardo doit à présent relancer son d4, et il récolte un 1. Il additionne les deux résultats ( $4 + 1 = 5$ ) et soustrait le total au jet d'attaque initial, ce qui porte ce dernier à 11 ( $16 - 5 = 11$ ). Le Guide confirme à Riccardo que le jet d'attaque le rate.

**Exemple 4:** un démon-chèvre obtient un 16 sur son jet d'attaque contre Riccardo. Le Guide informe ce dernier que l'attaque touche. Riccardo décide de jouer sa réaction pour dépenser un dé de Marque et tenter de transformer cette réussite en échec. Il lance un d4 et obtient un 1: châtiment fatidique! Le dé de Marque n'influence pas le jet d'attaque réussi,

et Riccardo doit immédiatement relancer son d4. Il consulte ensuite la table Châtiments fatidiques de la Bête pour connaître son sort, et il subit également les dégâts de l'attaque du monstre.

Un personnage ne peut recevoir qu'une seule Marque, à laquelle ne peut être associé qu'un seul effet. De plus, le joueur choisit un seul des effets des dés de Marque quand son personnage obtient la Marque de la Bête.

L'effet suivant ne constitue qu'un exemple des nombreuses possibilités offertes par *Apocalypse*.

**Esprit de la férocité.** De tous les esprits infernaux dont on imprègne les Corrompus par la Marque de la Bête, l'Esprit de la férocité est le plus porté sur la violence, l'oppression et la soumission. Un personnage peut dépenser un dé de Marque pour altérer un jet d'attaque qui utilise le modificateur de Force.

TABLE : CHÂTIMENTS FATIDIQUES DE LA BÊTE

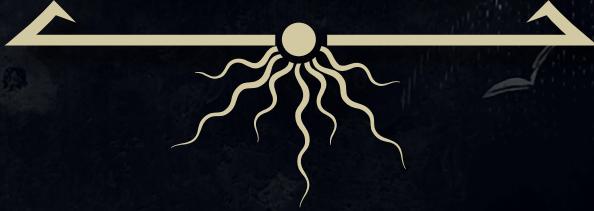
d6	Effet
1	Le Corrompu voit sa force drainée, et sa Marque entre en torpeur. Le personnage perd tous ses dés de Marque restants.
2	Le Corrompu est pris de spasmes et de vertiges. Il se retrouve neutralisé jusqu'au début de son prochain tour de jeu.
3	La Marque envoie une puissante décharge d'énergie dans tout le corps du Corrompu, qui risque de s'évanouir sous le choc. Le personnage se retrouve étourdi jusqu'au début de son prochain tour de jeu.
4	Des hurlements surnaturels vrillent l'esprit du Corrompu, et des éclairs rouge sang voilent sa vue. Le personnage se retrouve aveuglé et assourdi jusqu'au début de son prochain tour de jeu.
5	Le Corrompu voit la Bête de l'Abîme se dresser devant lui. Le personnage se retrouve effrayé par cette vision terrifiante jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu.
6	Des tentacules enflammés jaillissent autour du Corrompu et l'encerclent d'un feu noir. Le personnage se retrouve entravé jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu et subit un nombre de points de dégâts nécrotiques égal à son bonus de maîtrise.





# PEUPLES DE L'APOCALYPSE

## CHAPITRE II



# LES DERNIERS

*Les rois de la terre et les grands, les chefs d'armée, les riches et les puissants, tous les esclaves et les hommes libres allèrent se cacher dans les cavernes et les rochers des montagnes. Et ils disaient aux montagnes et aux rochers : « Tombez sur nous, et cachez-nous du regard de celui qui siège sur le Trône et aussi de la colère de l'Agneau. Car il est venu, le grand jour de leur colère, et qui pourrait tenir ? »*

**L**es Derniers sont des mortels toujours en vie dans la plaine de l'Armageddon ; des individus qui, en dépit des changements des masses continentales et de l'arrivée de créatures surnaturelles, se battent chaque jour pour survivre. Ils y parviennent à peine dans cette terre dépourvue de ressources, une terre à laquelle on a arraché la civilisation, les cultures et la beauté de l'ancien monde.

Dans l'expectative constante du Jugement dernier, ces survivants parcouruent des terres tourmentées par des démons, des anges et d'autres créatures assoiffées de sang. Ils attendent, emplis de résolution ou de terreur, que l'ultime bataille mette un terme à leur souffrance. Quoi que cela signifie.

Le terme de «Derniers» désigne aussi bien les derniers survivants des désastres apocalyptiques ordonnés par le Seigneur que les personnes ressuscitées dans les cieux et en Enfer après l'ouverture des Sceaux. Grâce à la Résurrection de la Chair, ces âmes incorporelles ont reçu une nouvelle chance de vivre. Sur le plan physique, rien ne les distingue des autres mortels, mais elles portent en elles les souvenirs sublimes ou désespérants de ces réalités de l'au-delà.

*Je suis né pendant l'ouverture des Sceaux. Tout le monde disait que c'était ma première véritable aventure. La première de bien d'autres, au vu des ennuis dans lesquels je me suis retrouvé depuis. Ma famille se composait à l'époque de moi, de mes parents et de mes sœurs. Après le quatrième Sceau, tous les autres revinrent. C'est la chapelle familiale qui les rassembla, puisque c'est là qu'ils étaient tous enterrés. Les Ressuscités nous trouvèrent et ensemble, nous occupâmes un immeuble en ruines de Babylone.*

*Mais rien ne se déroula comme prévu. Nous n'avions jamais assez de nourriture pour tous, et bientôt, nous étions une famille d'étrangers. Certains moururent pour la deuxième fois.*

*De mon passé familial, je retiens que, pour survivre à la Fin des temps, il faut rester seul. C'est pourquoi je n'arrête pas de me créer des ennuis.*

On trouve des vestiges de l'ancien monde dans les paysages désolés de l'Armageddon, des vestiges d'une ère où l'humanité avait atteint le pic de son évolution artistique et culturelle. N'en restent que des ruines d'antiques abbayes, tours et cités. Aujourd'hui encore, des statues et des fresques du Seigneur et de ses saints jugent les Derniers qui ont survécu. Personne ne peut échapper à leur regard, personne ne peut échapper à la promesse que la fin de tout approche.

Les dernières cités s'élèvent dans ces ruines. Les voyageurs en quête de nourriture ou d'un refuge peuvent tomber sur ces ouvrages architecturaux préservés. De petites communautés se forment même autour de ces lieux, sous la direction d'un chef charismatique ou d'un combattant au talent particulier. Elles ne survivent en général pas plus de quelques saisons.

Au fil du temps, quelques rescapés ont tenté de trouver refuge un peu plus près de l'Abîme. D'autres se sont rapprochés du Trône dans l'espoir de voler un peu de la manne que les Pénitents reçoivent chaque jour.

Au centre de la plaine de l'Armageddon se dresse la plus grande des colonies des Derniers : Babylone, la Cité prostituée, ultime symbole de l'humanité.

## D'AUTRES ESPÈCES

Dans *Apocalypse*, les joueurs endosseront le rôle de Derniers, des survivants humains qui occupent une terre ravagée et inhospitalière. Ils se trouvent au cœur d'un affrontement entre diverses forces surnaturelles et doivent choisir un camp à rejoindre pour exercer une influence concrète sur l'issue de l'ultime bataille. Nous recommandons donc aux joueurs d'utiliser exclusivement l'espèce des Derniers, bien que toutes les espèces de la 5<sup>e</sup> édition restent compatibles avec ce décor et employables dans un scénario apocalyptique.

Dans *Apocalypse*, vous ne trouverez aucun historique de personnage, mais des origines pour les Derniers.

Des humains vivent également sous la surface des terres aux alentours de la ville. Ces groupes se sont emparés des entrées de cavernes et de ruines souterraines. Là, ils se trouvent abrités des désastres de la surface, mais doivent en revanche disputer les ressources et la nourriture à toutes sortes de créatures qui hantent les sous-sols. Ces Derniers regagnent la surface uniquement pour piller tout ce qui croise leur route.



## TRAITS DES DERNIERS

**Taille.** La taille et le poids des Derniers varient considérablement de l'un à l'autre. Ils sont de taille M ou P, et le joueur choisit la taille de son personnage au moment de sélectionner cette espèce.

**Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.

**Âge.** L'espérance de vie d'un Dernier égale plus ou moins celle des humains avant l'Apocalypse.

**Alignement.** Un Dernier ne choisit pas d'alignement, mais présente une vertu et un péché qui reflètent sa moralité.

**Langues.** Un Dernier parle, lit et écrit la langue de Babel, en usage courant dans toute la plaine de l'Armageddon.

**Origines.** Un Dernier ne possède pas d'historique classique : le joueur doit choisir une origine dans la liste que contient le livre de base.

## PÉCHÉS ET VERTUS

Chaque Dernier est un individu distinct des autres et possède des capacités et des compétences uniques qui découlent de la vertu qu'il incarne et du péché capital qui le tourmente. Quand les catastrophes bibliques balayèrent le monde, les vices de la chair et de l'âme, un peu comme les idéaux suivis, se manifestèrent en des traits particuliers chez chacun.

Chaque Dernier présente une vertu et un péché. Ces éléments peuvent lui permettre de gagner l'inspiration si le joueur les incorpore de manière convaincante à son interprétation, s'il les laisse définir la personnalité de son Dernier et influencer ses décisions.

Les fiches des personnages prétilrés incluent déjà leur vertu et leur péché, ainsi que leur effet sur les règles.

## ORIGINES DE PERSONNAGE

Les joueurs d'*Apocalypse* ne choisissent pas d'historique à leur personnage, mais une origine dans la liste d'options fournie dans le livre de base complet. Chaque origine offre des traits particuliers au personnage concerné.

Les fiches des personnages prétilrés incluent déjà leur origine, ainsi que son effet sur les règles. Voici les origines les plus courantes dans le monde d'*Apocalypse*.

## ENFANT DE L'ANCIEN MONDE

Les Enfants de l'ancien monde sont des rescapés qui ont développé leurs talents et leurs capacités pour survivre aux périls de l'Armageddon.

Ils se souviennent encore de la vie d'avant, et même si leur savoir peut paraître désuet, ils peuvent toujours se montrer utiles.

## ENFANT DE L'APOCALYPSE

Les Enfants de l'Apocalypse sont nés après l'ouverture du premier Sceau, et ils n'ont jamais connu d'autre foyer que la plaine de l'Armageddon. Leur expérience de l'ancien monde se limite aux récits des rescapés ou aux babioles qu'ils trouvent parfois dans les décombres.

La Fin des temps les a façonnés, et ils ont appris à survivre aux menaces de l'*Apocalypse*.

## RESSUSCITÉ DE L'ENFER

**G**râce à la Résurrection de la Chair, les âmes emprisonnées pour un châtiment éternel en Enfer ont retrouvé leur corps et arpencent à nouveau la terre. Elles découvrent un nouveau monde en ruines, bien différent de celui qu'elles se rappelaient, et vivent cette seconde chance sans jamais se départir du souvenir tenace de la torture et de la douleur auxquelles on les a soumises.

Le livre de base d'*Apocalypse* contient bien d'autres origines pour adapter votre personnage à vos goûts, comme le Ressuscité du Paradis ou le Ressuscité du Purgatoire.

## ARCHÉTYPES APOCALYPTIQUES

**C**e Kit de découverte vous propose 5 personnages, avec des nouvelles sous-classes adaptées à la 5<sup>e</sup> édition. Vous trouverez les fiches à cette adresse : <https://files.studio-agate.com/Apocalypse-pretires>

**Le furieux**, nouvel archétype martial du guerrier  
**L'ensorceleur de la lignée de l'au-delà**, nouvel atavisme

**Le barde des révélations**, nouveau collège bardique

**Le spectre de l'absinthe**, nouvel archétype du roublard

**Le bastion**, nouvel archétype du rôdeur

Bien que ces archétypes aient été conçus dans l'optique explicite d'interpréter des personnages de la Fin des temps, aucune limite de classe n'existe dans *Apocalypse*.

De plus, d'autres archétypes attendent les joueurs dans le jeu complet, afin de leur permettre de personnaliser leur rôle dans ce cadre de campagne.



# FURIEUX

## NOUVEL ARCHÉTYPE MARTIAL DU GUERRIER

*Et la grande ville se disloqua en trois parties, et les villes des nations tombèrent. Et Dieu se souvint de Babylone la Grande, pour lui donner à boire le vin de sa fureur, la coupe de sa colère.*

Les exploits des combattants de l'Armageddon résonnent tels des cris de guerre dans les canyons désolés de cette contrée. Les furieux, comme on les appelle, affrontent la ruine du monde la tête haute grâce à leurs merveilleux talents de guerriers. Bien des gens chantent leur valeur en tant que commandants impitoyables, tout en évitant le tranchant des terribles épées à deux mains qu'ils manient. Certains les portent au rang de mythes et les voient comme des héros. Bien plus nombreux sont ceux qui les craignent.

Les furieux sont des mercenaires d'exception qui ne se battent jamais pour l'or. Le tintement des pièces n'allume aucune étincelle dans leur cœur, malgré leur apparence riche et flamboyante. Ils préfèrent les tuniques brodées aux lourdes armures de plaque,

et ils les incrustent de charmes superstitieux, d'idoles sacrées et de symboles blasphématoires. Les furieux se parent des vestiges de l'ancien monde et se constituent bastions d'une époque de courtoisie depuis longtemps disparue.

En guise de paiement pour leur travail, ils exigent des dettes éternelles et des faveurs. Ils reçoivent gîte et couvert, armes et artefacts anciens en échange d'actes de courage ou impies. Parfaitemment capables de traquer des créatures monstrueuses, ils savent aussi percer les défenses ennemis et venir à bout de menaces en apparence insurmontables. Toujours en mission, toujours à la recherche de quelqu'un ou de quelque chose. Toujours à se mêler de conflits qui ne les concernent pratiquement pas.

Ne vous laissez pas duper par leur vaillance et la touche de vanité qui embellit leur apparence : leur style de combat, brut et implacable, ne s'embarrasse ni de fioritures ni de scrupules.

Quand un furieux entre sur le champ de bataille, son courage va de pair avec son manque de contrôle. Chacun de ces soldats de l'Apocalypse peut tenir tête sans hésiter à une armée entière, confiant en ses capacités et insouciant des conséquences.

Les furieux qui s'allient aux troupes du Seigneur conlquent en général des accords avec les anges pour purifier la terre des abominations de l'Abîme. De longues chasses ou d'éternelles guerres saintes rythment leur existence. Quant à ceux qui rejoignent le Sombre Prophète et portent la Marque de la Bête, ils ravagent les serviteurs du Seigneur et laissent leur sauvagerie prendre le dessus au combat.

La plupart des furieux restent néanmoins loyaux à Babylone et représentent une lueur d'espoir, violente et farouche, pour les ultimes survivants qui n'ont pas encore ployé l'échine face à la Fin des temps.





*Elles ne semblaient faire qu'une,  
elle et son épée presque trop  
grande pour qu'on la manie.*

*La sueur qui coulait sur l'une de  
ses joues se mêlait au sang qui  
roulait sur l'autre. Elle se tourna  
vers moi, comme si elle venait  
juste de me remarquer. La créature  
abattue, quelle qu'elle fût, se  
convulsait encore à quelques  
dizaines de centimètres de ses  
bottes renforcées.*

*J'entendis la furieuse parler et je  
me retrouvai debout. Le toucher  
doux de son gant en peau de cerf  
me retenait. C'était devenu si rare  
de trouver des objets aussi bien  
entretenus. Tout ce qu'elle portait  
rappelait une époque depuis  
longtemps disparue et de fausses  
religions de l'ancien monde.*

*Du sang tachait désormais ces  
reliques, une réalité qui me parut  
blasphématoire.*



*Il avait vécu plus d'années au-delà des cieux qu'il n'en avait passées à explorer les terres de l'Armageddon. Ses souvenirs de l'époque restaient confus.*

*Il s'agissait d'ailleurs plus d'un rêve récurrent que de souvenirs. Il était né au royaume des cieux et pourtant, on l'avait maudit pour que sa mémoire faillisse. Comme si la lumière avait été trop puissante et que ses yeux, à présent jugés impurs, ne pouvaient plus la supporter. Ce n'est que lorsqu'il en appelait à la magie qu'il pouvait revivre un fragment de cette existence. Des moments volés, des caresses délicates et des vers de chanson. Mais dès la fin de l'incantation, tout redevenait ténèbres et ruines.*

*C'était la raison pour laquelle il se battait. La raison pour laquelle il ne pouvait cesser de se battre. Il avait besoin de cette lumière.*



# ENSORCELEUR DE LA LIGNÉE DE L'AU-DELÀ

## NOUVEL ATAVISME

*Il y eut des éclairs, des fracas, des coups de tonnerre ; il y eut un grand tremblement de terre : depuis que sur la Terre il y a des hommes, il n'y eut jamais de tremblement de terre aussi grand.*

La présence des grandes puissances surnaturelles a laissé une marque indélébile sur toutes les lignées du monde, une étincelle de pouvoir cosmique qui survit encore de nos jours. Héritage des créatures ancestrales ayant précédé le Déluge. On peut trouver dans les veines de quelques ensorceleurs la vibrante énergie des anges et des démons d'antan, des êtres qui se sont accouplés avec les mortels et ont ainsi donné vie à des créatures à cheval entre le monde matériel et l'au-delà.

L'apparence des marques et des traits de sorcellerie qui trahissent un tel héritage reste imprévisible, mais de nombreuses caractéristiques physiques se manifestent dès la naissance. Par exemple, les individus dont le sang contient d'anciennes propriétés angéliques ont les yeux clairs, et leurs iris brillent tels des métaux nobles. Leur chevelure est éclatante, leur voix claire comme le cristal, et leur corps gracieux respire la loyauté. Ils peuvent être couronnés d'un halo de lumière ou vêtus d'une large cape iridescente. Le moindre de leur sort évoque la lumière, les flammes et l'or.

En revanche, les individus dans les veines desquels coulent des traces d'ancien sang démoniaque arborent des yeux vitreux et sombres, aux iris rappelant les marais et l'orage. Leur teint est terne, leur voix grave et leur allure intimidante. Parfois, ils peuvent

dégager une aura obscure, pulsante et moite. Leur ombre est d'une noirceur telle qu'on dirait un portail vers l'Abîme.

Ces naissances divines ne se limitent pas au monde des mortels, mais surviennent aussi dans les cieux et en Enfer. Là où nulle vie n'aurait dû apparaître, des entités ancestrales ont couché avec les défunt et engendré une descendance... qui, après la Résurrection de la Chair, se retrouve à arpenter la terre pour la première fois.

Certains de ces ensorceleurs portent des armes étranges ou des artefacts mystérieux, dont l'origine remonte au jardin d'Éden ou à la chute des premiers anges. Nombre d'entre eux errent sans connaître la paix, en quête de réponses ou de vérités sur leur existence ou leur nature, ou même sur celles de leurs ancêtres.

Les ensorceleurs des lignées de l'au-delà se trouvent souvent confrontés à des préjugés en raison de leur origine et de leurs traits, qui remettent en doute leur nature mortelle. Pourtant, il n'existe en eux aucune prédisposition envers le bien ou le mal ni envers l'ascension ou la corruption.



# BARDE DES RÉVÉLATIONS

## NOUVEAU COLLÈGE BARDIQUE

*Alors je vins à l'ange et il me dit : « Il te faut de nouveau prophétiser sur un grand nombre de peuples, de nations, de langues et de rois. »*

Avant l'Apocalypse survint la révélation, une majestueuse vision des terribles événements qui devaient secouer les fondations de la terre.

Ce fut Jean qui la reçut, et il inspira la création du collège itinérant des révélations. Jean fut le premier à percer le voile du temps, mais son pouvoir, incroyable et néfaste, lui a survécu. À présent, dans l'ère qu'il entrevit, ses successeurs cherchent quiconque possède ce don de révélation afin de l'instruire et d'en faire un sage prophète.

Les bardes sombres du collège des révélations démontrent les premiers signes de ce Don dès l'enfance. Ils commencent par recevoir de petits aperçus d'un futur proche, mais leurs yeux se couvrent bientôt

d'un voile de sang. Ces visions s'accompagnent très vite de rêves de désespoir et de paralysie du sommeil. La vie de ces devins devient plus difficile, surtout à cause des préjugés entretenus par quiconque voit en ce Don un signe du Seigneur... ou une corruption évidente. De nombreux bardes sombrent dans la folie avant l'âge adulte, mais certains apprennent l'art de la prophétie auprès du collège.

Ces bardes devenus prêcheurs itinérants ne s'installent jamais nulle part, incapables de rester trop longtemps avec leurs êtres chers, par peur des horribles révélations funestes de leur destin. Ils préfèrent donc laisser traîner leur regard sur l'horizon de l'Armageddon et contempler la succession d'événements qu'ils pourraient influencer.

Leurs larmes de sang, couplées aux murmures appris auprès des maîtres itinérants du collège, leur servent à remplir les pages blanches de leurs lourds tomes, où ils créent des formes, des motifs et des figures géométriques sacrées. Ces tables des révélations leur permettent de découvrir ce qui n'a pas encore eu lieu. Des événements qui, en y mettant le prix, peuvent être favorisés ou évités.

Certains bardes, pour augmenter le flux de leurs larmes, décident de s'entailler juste sous les yeux. On peut dès lors les reconnaître sans mal, puisque les cicatrices courrent parfois jusqu'aux lèvres. Comme s'ils souhaitaient lier leur don de vision à leur parole prophétique.

Les bardes des révélations sont des individus solitaires, bien qu'ils aient souvent besoin d'aide pour empêcher les catastrophes qu'ils ont entraperçues. À tel point qu'ils ne rechignent à s'allier ni avec le Trône ni avec l'Abîme s'ils peuvent ainsi s'assurer d'éviter la réalisation d'un présage.





*Après avoir découvert le Don, je ne pouvais plus ressentir la douleur comme avant.*

*Surtout quand je retrace de la pointe de ma lame cette entaille qui ne cicatrice jamais vraiment. Peut-être ai-je tranché voilà bien longtemps quelque chose sous ma peau qui l'empêche de guérir.*

*Je retrace cette ancienne blessure comme je le ferai d'un chemin familier, d'une rue que je peux remonter les yeux fermés. De sorte que lorsque les larmes de sang tombent sur les pages, je peux me laisser aller. Je peux vider mon esprit autour de la question, et plonger dans la vision.*

*Une mer rouge dans laquelle le temps n'importe plus. Les mots n'apparaissent qu'à la fin.*

*Quand je me retrouve à bout de souffle et sur le point de couler.*



*J'ai survécu à cette forêt pétrifiée pour une bonne raison.*

*Une raison énorme, peut-être. Une raison qui mérite que je vive pour elle, avant de disparaître sans que personne ne connaisse mon nom.*

*Mais trouver une telle raison à la Fin des temps relève de la gageure.*

*J'ai donc fait ce qu'ils m'avaient demandé. J'ai appelé le linceul et la fumée a caressé ma peau. Elle savait qui j'étais. Je me suis laissé guider et j'ai lancé mes dagues en gardant la foi.*

*Ténèbres, fumée et sang. Ainsi suis-je. À attendre de comprendre pourquoi je vis encore.*



# SPECTRE DE L'ABSINTHE

## NOUVEL ARCHÉTYPE ROUBLARD

*Du ciel tomba une grande étoile qui flambait comme une torche ; elle tomba sur le tiers des fleuves et sur les sources des eaux. L'étoile se nomme « Absinthe ».*

Partout sur la plaine de l'Armageddon, on raconte des histoires au sujet d'êtres immatériels qu'accompagnent des nuages de fumée toxique. Des ombres qui se révèlent à leurs victimes alors qu'il est déjà trop tard pour elles, des assassins qui frappent promptement avant de disparaître dans les miasmes annonçant leur arrivée.

Personne ne se souvient avoir entendu parler de telles créatures avant l'ouverture des Sceaux, ce qui les rend encore plus terrifiantes : les mythes, aussi horribles soient-ils, doivent donc contenir un fond de vérité.

Les spectres de l'absinthe sont des individus silencieux et sombres, capables de dompter les vapeurs toxiques qui les entourent. Ils les diffusent grâce à de lourds encensoirs et profitent de l'épais nuage pour masquer leur présence, ce qui leur vaut leur nom. Très peu de personnes se rappellent leur visage. Ne reste que le souvenir du claquement d'une cape noire, d'un masque grotesque et d'une lame ensanglantée.

Quand le troisième ange sonna de la trompette, après l'ouverture du septième Sceau, une étoile en feu tomba des cieux sur le tiers des fleuves, des lacs et des sources d'eau. Elle se nomme Absinthe, et elle changea le tiers des eaux en un poison amer qui porte son nom.

On raconte que des personnes burent à ces sources et que l'absinthe se mêla à leur sang. Les quelques rares individus à avoir survécu développèrent alors une affinité morbide avec les miasmes létaux.

D'autres histoires évoquent l'existence de personnes devenues des spectres de l'absinthe après avoir étudié les eaux de l'Apocalypse afin d'en distiller la puissance.

Les curieuses capacités de ces individus les rendent particulièrement aptes à agir en secret, souvent en dissimulant leur identité. Ils ont tout perdu après leur douloureuse transformation : ils vivent donc dans l'ombre et préfèrent ne pas être vus. Ils ne jurent que très rarement fidélité à une faction.

Les spectres de l'absinthe qui choisissent de s'allier à la Bête se retrouvent souvent sous les ordres d'Abaddôn, l'Ange de l'Abîme. Ils deviennent ses agents et ses espions dans les rues tortueuses de Babylone, pour le compte de l'Adversaire. À l'opposé, les spectres partisans du Trône sont en général des personnes qui ont longtemps arpentiné les plus obscures des ténèbres. Mais ils y ont aperçu la lumière du Seigneur et leur propre vocation. Babylone n'accorde quasi jamais ses faveurs aux spectres, car trop de monde se méfie d'eux.



*Quand il retira son casque, je découvris le visage d'un garçon.*

*Trop jeune pour rejoindre le champ de bataille, et pourtant trop grave pour profiter de sa jeunesse. On aurait dit que toute lumière avait été volée de son regard, le rendant aussi sombre qu'une bouche de canon.*

*Il déposa ses armes contre la chaise, sans vraiment les délaisser. Et il se mit à parler. Il voulait nous alerter sur le passage du nord, celui qui longe le Chicot, la dernière montagne avant le domaine de la Conquête.*

*Il ne fallut pas longtemps pour que tout le monde se rassemble autour de lui. C'était juste un gosse, mais sa voix ? C'était la voix d'un vétéran usé par les combats.*



# BASTION

## NOUVEL ARCHÉTYPE DU RÔDEUR

*Une sentinelle équipée d'une arme à feu, perchée au sommet des remparts pour repérer et éliminer toute personne qui s'avance; un guetteur d'avant-poste, patrouillant dans les environs et neutralisant monstres et menaces avant qu'ils n'approchent; un garde-frontière, débarrassant les terres habitées de leurs périls et dangers.*

Personne n'est en sécurité sur la plaine de l'Armageddon. Ceux qui s'aventurent hors des murs de Babylone ou de toute autre communauté des ruines de l'Ancien Monde s'exposent à des dangers indicibles. Les bastions, blindés, entraînés et dotés d'armes à feu, ont embrassé ces risques. Leur rôle est celui de sentinelles, prêtes à surveiller les limites extérieures des villes, ou de gardes du corps, protégeant des convois de toutes sortes. Avoir un bastion à ses côtés est parfois la seule façon de survivre à un voyage autrement mortel à travers les terres de la Fin des temps.

L'entraînement rigoureux que ces guerriers doivent subir avant de pouvoir quitter les murs de la cité leur permet de porter des armures lourdes sans être ralentis ni entravés. Ils sont couverts de plaques métalliques et se coiffent de lourds heaumes, forgés et sculptés avec précision afin de ne pas affecter leur visée. Les avancées technologiques de l'ancien monde, récupérées par les Derniers, sont devenues des outils cruciaux pour les bastions. Des armes à distance perfectionnées, légères et faciles à recharger, y compris des armes à feu, ont permis à ces défenseurs de développer de nouvelles tactiques et méthodes militaires. Grâce à eux, la sécurité et la protection des villes se sont considérablement améliorées.

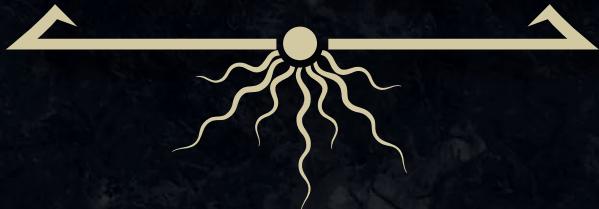
Les capacités particulières de ces guerriers reposent sur l'exploration, le tir et les techniques de guérilla. Les bastions s'entraînent à viser avec une précision infaillible afin d'atteindre leurs cibles à grande distance, souvent en restant dissimulés ou en préparant des embuscades. Si le combat rapproché devient inévitable, ils manient des baïonnettes et d'autres lames avec une redoutable efficacité. Un bastion, surtout s'il connaît bien le terrain, déploiera souvent des tactiques basées sur la surprise et la mobilité, frappant avec rapidité et efficacité pour contourner des forces mieux équipées et plus nombreuses, afin de les submerger ensuite.

À Babylone, des récits circulent sur des bastions ayant survécu à des situations désespérées, qui auraient même terrifié un furieux, et les avant-postes reculés n'oublient jamais ceux qui les ont défendus, même des années plus tôt. À tel point que les sépultures – souvent vides – des bastions tombés sont devenues des sanctuaires où prient ceux qui s'apprêtent à entreprendre un voyage périlleux. Les sept sages de Babylone tiennent les bastions en haute estime ; ils sont nommés commandants des défenses de la cité et supervisent l'entraînement et l'équipement des milices volontaires. Cependant, ceux qui choisissent de suivre la Bête participent souvent à des missions meurtrières dans des endroits reculés, tandis que ceux qui jurent fidélité au Trône sont en général chargés de protéger ou d'éliminer des cibles d'importance.



# CRÉATURES DE L'APOCALYPSE

## CHAPITRE III



# MONSTRES

**U**ne multitude de monstres et d'êtres de l'au-delà ravage la plaine de l'Armageddon.

Avant l'ouverture des sept Sceaux, ces horreurs restaient cantonnées aux légendes ou aux anciennes religions. Seuls les véritables croyants ou les adeptes des sciences occultes les redoutaient.

Dans l'ancien monde, personne ne détenait la preuve de leur existence, malgré la description de leurs traits exacts dans des chroniques, des grimoires, des contes et des traditions populaires. Le surnaturel restait l'apanage des cauchemars, des fantasmes et des rituels destinés à conjurer le mal du monde des vivants. À présent, ces maléfices se sont révélés, et leur existence ne fait plus aucun doute. Ils partagent la plaine de l'Armageddon avec celles et ceux qui luttent pour survivre dans ces territoires inhospitaires, mais y rencontrent souvent une fin violente.



## CRÉATURES DE L'ABÎME

Tout un ost d'êtres sert l'Adversaire. S'y trouvent les rangs de la Bête, que composent en grande partie des démons et des archidémons (les anges qui ont osé défier le Seigneur et s'allier à Lucifer). Leur chute leur ôta toute leur vertu et leurs traits angéliques. Deux fois plus grands que des humains, ils arborent un teint surnaturel et leurs larges ailes évoquent celles des chauves-souris.

À leurs côtés, on trouve les redoutables sauterelles de l'Abîme. Chevaux ailés couverts de plaques de fer, ils possèdent une queue de scorpion, et leur tête humanoïde se pare d'une crinière et d'une couronne dorée.

Autre force de l'Abîme atrocement courante, les démons-chèvres se déversent du ventre de la Terre pour répandre l'horreur chez les Derniers. Toutes ces créatures infernales, et bien d'autres encore, écument le monde en attendant l'ultime bataille.

## CRÉATURES DU TRÔNE

Des êtres venus de l'au-delà sont descendus des cieux pour former les légions du Seigneur. Parmi eux, on trouve les chérubins et les séraphins, des anges humanoïdes androgynes dont la beauté harmonieuse resplendit de toutes les vertus physiques. Les premiers arborent une paire d'ailes de cygne, les seconds s'ornent de deux de plus. Tous mesurent au moins quatre mètres cinquante et portent des cuirasses décorées. Ils manient un bouclier et une épée, une lance ou un arc.

À leurs côtés se trouve une multitude de créatures angéliques, quoique dénuées de pitié, comme les tétramorphes. Ces anges non humanoïdes présentent quatre têtes, toutes d'animaux différents, et six larges ailes.

Les rangs comptent également des Puissants, des géants de formes variées, plus hauts qu'une tour et plus dangereux qu'une armée.

*Et je percevais leur approche bien que je ne pusse les voir. J'entendais leurs cris par-delà les brumes ferrugineuses qui s'élevaient dans le sillage de la tempête de sang.*

*On aurait dit l'appel d'un agneau, même si les bêlements avaient quelque chose d'humain. Comme s'ils essayaient de prononcer un nom. Mon nom.*

*Quand enfin je me retrouvai face à eux, j'étais déjà encerclé. Je sus alors que le canyon pourrait devenir mon tombeau.*

*Jadis, ces créatures étaient du bétail. Avant de se dresser sur leurs pattes arrière et de marcher à l'image des hommes. La bave qui coulait de leur mâchoire pendante et affamée se mêlait au sang qui imbibait tout leur corps.*

## CRÉATURES DE L'ARMAGEDDON

Dès l'ouverture des Sceaux, la plaine grouille de créatures bibliques et mythologiques, des Trois Bêtes sauvages qui gardaient jadis la porte de l'Enfer aux léviathans que l'on pensait éteints. Dénormes serpents ont quitté les profondeurs de l'océan pour infester les eaux de la plaine et ainsi survivre à la rétractation des terres.

Les bélémots, de colossales créatures à quatre pattes, aux os de bronze et à la queue aussi large qu'un cèdre, détruisent et dévorent tout. Bien entendu, coexistent avec ces créatures mythiques tous les animaux qui peuplaient jadis la terre. La Fin des temps a néanmoins corrompu leur forme et brisé leur esprit.

# LES QUATRE CAVALIERS

*Et il leur fut donné pouvoir sur un quart de la terre pour tuer par le glaive, par la famine et par la peste, et par les fauves de la terre.*

**Q**uand on brisa les quatre premiers Sceaux, un cavalier se présenta à chacun des quatre points cardinaux, et chacun incarnait une affliction du monde. Un mal qui endossa une nouvelle forme, semblable à celle de l'homme, lorsqu'on l'appela. Un fléau inarrêtable qui ferait poyer le monde et le conduirait à sa fin.

Ils chevauchèrent ensemble, comme l'avait prédit Jean, et chacun bénit la création du Seigneur par sa calamité. Leur tâche accomplie, ils se séparèrent et ne devaient jamais plus se retrouver. Chacun était

plein du mal qui lui avait donné naissance et ne pouvait tolérer la présence des trois autres. Ils devinrent des entités inexorables, hors du contrôle des autres puissances de l'au-delà.

Les quatre Cavaliers ne se soucient guère des plans du Seigneur ou des manigances de l'Adversaire. Ils se battent sans distinction contre toutes les autres factions.

Après avoir abandonné ses compagnons, chacun des quatre Cavaliers revendiqua une direction et un domaine. L'ouverture des derniers Sceaux façonna la plaine de l'Armageddon, mais les territoires qu'habitent les Cavaliers respectent la nature de ces derniers. Toutes les créatures qui s'y aventurent, qu'elles viennent de ce monde ou d'au-delà, doivent se battre pour échapper à leurs tourments.



## LA CONQUÈTE

La Conquête a revendiqué une région au nord de la plaine, des étendues de roche froides et désolées parsemées de forêts d'arbres morts et parfois pétrifiés. Là il chevauche, guerrier couronné dont l'arc décoche la foudre qui convoque l'orage. La Conquête règne sur une terre qu'afflagent des vents et des éclairs éternels. Son domaine s'étend chaque jour, comme si sa soif de victoire ne pouvait s'étancher, comme si personne ne pouvait l'arrêter. L'accompagnent dans ses raids une horde de barbares, dont l'effectif grossit chaque jour. Certains de ces soldats sont des spectres ou des monstres, mais la plupart sont des Derniers que la Conquête a subjugués.

## LA GUERRE

La Guerre a revendiqué une région au sud de la plaine. Cette péninsule compte encore le Colisée, intact, mais un vaste camp militaire l'entoure à présent. Cinq volcans emplissent le ciel de leur fumée noire et de leurs braises ardentes ; ils menacent Babylone, toute proche. Dans les ruines et les flammes règne la Guerre, empereur à l'épée ardente. Il commande ses armées dans un conflit sans fin. À ses côtés, sur les sièges du Colisée, se trouvent des monarques assoiffés de sang, anciens dirigeants d'antan et spectres morbides du champ de bataille. Le Cavalier regarde chaque jour les combats de gladiateurs qu'il organise entre les meilleurs guerriers sous ses ordres.

## LA FAMINE

La Famine a revendiqué une région à l'est de la plaine de l'Armageddon, un vaste désert qui sépare le Trône du reste des territoires. Le Cavalier parcourt lentement cette étendue de sable désolée. Ses vêtements dorés, son casque et le riche harnachement de son cheval crient à la fortune et à l'opulence. Car à la Fin des temps, seules les personnes qui ont tout pris à toutes les autres peuvent posséder de tels joyaux. Un masque de métaux

précieux couvre le visage défiguré de la Famine, dont les yeux ne cessent pourtant de guetter. Il erre à la recherche des survivants les plus désespérés et meurt d'envie de détruire tout ce qui vaut la peine qu'on se batte, de le transformer en sable de sa caresse maudite.

L'accompagnent une foule de personnes émaciées et épuisées, à qui il a tout ôté, sauf l'ultime étincelle de vie.

## LA MORT

La Mort a revendiqué une région à l'ouest de la plaine de l'Armageddon. Sa poigne frigorifique a gelé ces terres et ces eaux pour les fusionner en un glacier unique. Là, le ciel est sans cesse lacéré par des vents si tranchants qu'ils blessent quiconque tente de traverser la contrée pour rejoindre l'Abîme.

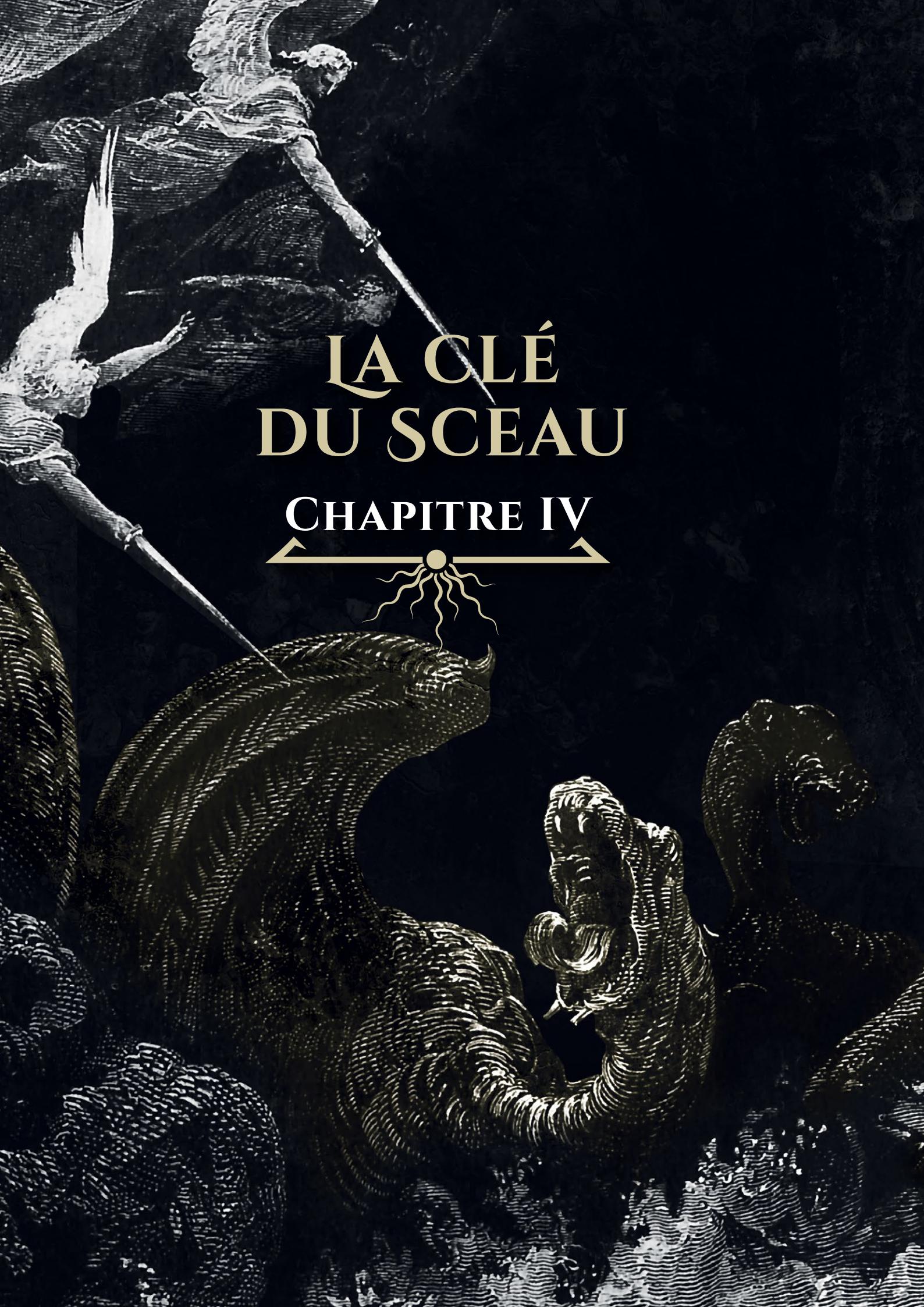
La Mort a quitté l'Enfer vêtu d'une tenue ample et d'un corps squelettique, et chaque lieu qu'il arpente devient un ennemi de la vie.

Il est accompagné par une horde de morts-vivants et de créatures infernales. Même Cerbère et ses congénères ont reconnu la Mort comme leur maître. Le Cavalier peut même se targuer que quelques anges le suivent : ceux que l'on a chargés de prendre la vie des humains. Certaines de ces faucheuses ont plié le genou devant la Mort, qu'elles reconnaissent comme supérieur même au Seigneur.

Les quatre Cavaliers n'ont rejoint aucune faction, et ils ne le souhaitent pas du tout. En revanche, s'allier à l'un d'eux pourrait bien être le seul moyen de remporter l'ultime bataille.







# LA CLÉ DU SCEAU

## CHAPITRE IV



# LA CLÉ DU SCEAU

UNE AVENTURE D'INTRODUCTION POUR 4 PERSONNAGES DE NIVEAU 3

**O**n a retrouvé une relique depuis longtemps disparue, quelque part à la frontière du domaine de la Guerre, le deuxième Cavalier de l'Apocalypse. Inestimable, elle a aussi bien attiré l'attention de chacun des Cavaliers que du Trône et de l'Abîme. En revanche, seuls les prophètes de Babylone connaissent son emplacement exact, et seul un petit groupe de survivants expérimentés peut espérer la retrouver. La quête de la clé du deuxième Sceau vient de commencer !

## INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

*Q*uand commence notre récit, vous avez déjà pris la route et Babylone se trouve loin derrière vous. Le bruit des grandes portes qui se referment résonne encore dans votre esprit. Ce n'est pas la première fois que vous tentez le destin en quittant la Cité prostituée. Si la chance vous sourit, ça ne sera pas la dernière fois non plus. Cependant, le malaise en vous grandit à chaque nouvelle mission. Ce sentiment de séparation inéluctable vous emplit de questions. Combien de fois reviendrez-vous encore sains et saufs ? Oublierez-vous les noms de celles et ceux qui y sont restés ? Leurs visages ? Quand tout cela prendra-t-il donc fin ?

Et surtout, comment ?

Ces pensées alourdissent vos pas, et vous continuez d'avancer dans le paysage de sable, de décombres et de rochers. Vous progressez vers un horizon montagneux, partiellement couvert de nuages de cendres noires. Même à cette distance, vous discernerz les flots de lave qui suintent entre les pics acérés et s'écoulent vers la vallée. Vous vous dirigez vers le sud, vers la terre où règne la Guerre, deuxième des Cavaliers

de l'Apocalypse. Quelques survivants vous attendent à la frontière, toujours terrés dans leur avant-poste montagneux.

*Les sept sages de Babylone ne vous ont rien appris de plus. Vous ignorez même votre destination finale, afin de ne pas risquer de révéler des informations à vos nombreux ennemis, s'ils venaient à vous capturer trop tôt. On vous a simplement ordonné d'atteindre cet avant-poste, où vous recevrez plus de renseignements. Ce manque de détails ne vous a pas empêchés de comprendre l'importance cruciale de cette mission. On parle d'une découverte d'une importance historique, de quelque chose à même de changer le cours de l'ultime bataille.*

À moins, bien sûr, qu'il ne s'agisse d'un piège.

*Les sages n'ont même pas prévenu le conseil de Babylone de cette découverte aussi importante que confidentielle. Seule la devineresse du mont Creux, vers qui vous vous dirigez, détient la totalité des informations.*

*Cette mission pourrait changer le destin de l'humanité, et être choisie pour la mener à bien constitue autant un honneur qu'un fardeau. Votre détermination ne vacille pas.*

*Vous jouerez votre rôle, quoi qu'il en coûte.*

## TOILE DE FOND POUR LE GUIDE

**L**a mission confiée aux personnages joueurs consiste en une chasse au trésor létale, dans laquelle les rivaux envoyés pour les ralentir ou les devancer appartiennent aux forces mêmes du Trône et de l'Abîme.

En jeu, la clé du deuxième Sceau, une relique intrinsèquement liée à la Guerre et à son domaine. Disciple du collège des révélations, la devineresse cachée à l'avant-poste du mont Creux a découvert

dans son livre aux taches de sang l'emplacement d'une clé. Cette dernière donnerait à son porteur le pouvoir du deuxième Sceau. La Guerre a caché cette clé dans un lieu reculé de son domaine, en la dissimulant grâce à un rituel d'oubli. Ainsi, aucun pouvoir surnaturel ne peut la découvrir. Mais ce rituel ne la cache pas aux mortels.

Les sept sages de Babylone, en apprenant ces visions, ont rassemblé en secret un groupe d'explorateurs de confiance, à qui ils ont donné aussi peu de détails que possible. Ses membres ne sont peut-être pas les plus expérimentés, mais Babylone n'a pas mieux à offrir pour l'heure. Le groupe doit contacter la devineresse du mont Creux et suivre ses indications pour trouver le puissant artefact.

Quand la clé arrivera à Babylone, elle pourra servir contre les ennemis de l'humanité ou en guise de monnaie d'échange pour conclure un accord avec l'une des deux autres factions. Ces développements, en revanche, n'entrent pas dans le cadre de cette aventure et pourraient sans mal poser les bases d'une campagne dans l'univers d'*Apocalypse*.

Les périls qui attendent les personnages ne manquent pas.

On trouve en premier lieu les inévitables menaces environnementales de la plaine de l'Armageddon, et en particulier de la région montagneuse et constellée de volcans que le groupe doit traverser; ensuite, les défenses que la Guerre a dressées pour protéger la clé; enfin, les émissaires de l'Adversaire et du Seigneur, qui cherchent tous deux à obtenir l'objet. Les personnages, eux, peuvent aussi représenter une menace pour la mission. Leurs motivations premières et leurs buts secrets ne sont pas si en phase que ça, que ce soit entre eux ou avec Babylone. La furieuse, par exemple, porte la Marque de la Bête et la cache à tout le monde y compris à sa sœur, spectre de l'absinthe. Une sœur revenue à la vie après la Résurrection de la Chair.

## POURQUOI LES PERSONNAGES ACCEPTENT-ILS CETTE MISSION ?

- ❖ **Leur foi.** Ils croient en la cause de Babylone ou du moins s'opposent ouvertement aux autres factions. Malgré le danger que pose la mission, ils considèrent sans doute que Babylone mérite qu'ils risquent leur vie pour elle.
- ❖ **Une récompense.** On leur a promis richesses, ressources et faveurs. Bien qu'il n'existe aucune véritable « richesse » en cette Fin des temps, dans un monde où tout manque, posséder un peu de quelque chose peut faire une grande différence.
- ❖ **Une conspiration.** Les personnages peuvent favoriser une autre faction que Babylone et espèrent alors tirer parti de la situation. Peut-être même que l'un d'eux est déjà allié au Trône ou à l'Abîme et œuvre en tant qu'agent double.

Les menaces externes ne sont cependant pas le danger principal: pour atteindre une conclusion satisfaisante, les personnages doivent trouver le moyen d'apaiser les frictions internes du groupe. S'ils se montrent efficaces en dépit de leurs différences, ils dénicheront la clé et obtiendront de vastes connaissances. Dans le cas contraire, l'Apocalypse attisera des inimitiés et des conflits insolubles, comme souvent dans les époques ravagées par la guerre, la brutalité et l'instabilité.

Peut-être que le seul véritable guide que devrait suivre le groupe réside dans la devise gravée sur l'une des nombreuses arches de Babylone, qui les invite à effectuer des choix dénués de contraintes ou de préjugés.

*Alterius non sit qui suus esse potest*  
« Qui peut s'appartenir ne doit appartenir  
à personne d'autre. »



La mission se structure ainsi :

### **SCÈNE 1 – AU-DELÀ DES PORTES DE BABYLONE**

Les personnages se mettent en route pour une mission secrète, dont ils ignorent tous les détails, tout comme leur guide. Après quelques jours de voyage et plusieurs dangers, ils atteignent l'avant-poste où on les attend. Là, ils apprennent leur véritable objectif : la clé du deuxième Sceau.

### **SCÈNE 2 – LE DOMAINÉ DE LA GUERRE**

Après que la devineresse de l'avant-poste leur a indiqué la bonne direction, les personnages s'élancent vers la véritable destination de leur voyage : une cathédrale en ruine à la frontière du domaine de la Guerre. Pour l'atteindre, ils doivent affronter des calamités et des périls contre nature.

### **SCÈNE 3 – LES PERTES DE LA GUERRE ÉTERNELLE**

Au cours de leur voyage, les personnages doivent se protéger contre la dévastation causée par le conflit entre les Puissances supérieures. Le groupe atteint une petite communauté de survivants, qui luttent pour tenir un jour de plus.

### **SCÈNE 4 – LA CATHÉDRALE SANS NOM**

Les personnages finissent par voir leur destination au loin, y pénétrer et gagner la crypte où se cache la clé. Après avoir surmonté plusieurs menaces et un danger soudain, ils s'emparent enfin de la relique.

### **SCÈNE 5 – FINIS GLORIAE MUNDI**

En sortant de la crypte, la clé en leur possession, les personnages se retrouvent entourés d'ennemis innombrables : l'heure du jugement est venue !



## SCÈNE 1 – AU-DELÀ DES PORTES DE BABYLONE

*La plaine apocalyptique qui s'étend autour de Babylone n'est qu'une terre désolée et balayée par les vents. La vie a depuis longtemps abandonné cette région, ne laissant que des arbres squelettiques comme seul rappel d'une ère d'abondance perdue à jamais. Morbide commémoration de l'ancien monde, de vieilles ruines saillent des rochers ; leur forme d'origine a depuis longtemps disparu. Les vents ne cessent d'éroder les colonnes, les dômes, les ponts et les clochers. Les cataclysmes des sept Sceaux ont détruit la majorité des villes : il n'en reste que les vestiges que vous arpentez.*

**Q**uand l'aventure commence, le groupe est déjà sur la route, et Babylone loin derrière. Les personnages sont en mission : on les a chargés d'une quête dont ils ignorent encore la plupart des détails. Un guide de confiance les conduit vers l'avant-poste du mont Creux. Ils y ont été envoyés par les sept sages, la plus haute des autorités de Babylone et par conséquent des restes de l'humanité. Un bref résumé des précédents événements clarifie la destination et les motivations du groupe. Cette partie de la mission ne permet pas de profiter des bénéfices d'un repos long, en raison de la difficulté du voyage et des menaces constantes.

### DÉVELOPPER L'HISTOIRE – LES PILLARDS DE LA PLAINE

**L**a mission commence à peine et déjà, au troisième jour de route, le groupe doit faire face à une série de rencontres et de dangers. Nous recommandons cette option afin que les joueurs se familiarisent avec les capacités de leurs personnages et que ces derniers interagissent entre eux. C'est aussi l'occasion pour tout le monde de voir à quel point l'univers d'*Apocalypse* est dangereux.

Si le Guide choisit d'intégrer cette scène, il sélectionne deux options, au hasard s'il préfère, dans la table Calamités du domaine de la Guerre, page 51. Pendant ces rencontres ou après leur résolution, un groupe de pillards apparaît et attaque les personnages afin de leur voler leurs biens. Les assaillants comptent 4 **bandits**, 1 **brute** et 1 **chef de bande**. Tous sont des parias désespérés qui survivent en agressant les quelques voyageurs sur la route entre Babylone et le mont Creux. Placez cette scène de combat dans les ruines d'une vieille cité, au milieu des détritus, des rochers et des glissements de terrain. Les pillards se positionnent de manière stratégique, en suivant une tactique d'embuscade parfaitement préparée.

Après leur victoire, les personnages peuvent choisir de remonter les maigres traces de leurs assaillants. Ils trouvent alors leur misérable campement : une grotte bien cachée contenant quelques objets courants et des décoctions d'herbes, à savoir 2 potions de guérison, 2 potions de résistance, une dizaine de modestes rations, 1 sac de couchage, 1 tente, 4 torches, 15 m de corde en chanvre et d'autres objets de la sorte, à la discréption du Guide. De plus, le groupe peut utiliser cette grotte pour effectuer un repos long et bénéficier de ses effets.

Les personnages doivent surmonter les épreuves et les dangers sans perdre leur guide (un **éclaireur**). S'ils n'y parviennent pas, ils s'égareront sur la route du mont Creux et doivent faire face à une troisième calamité du domaine de la Guerre avant d'arriver à destination.

La route de l'avant-poste commence par se dérouler à travers les plaines désertes qui entourent Babylone, puis s'élève au sud entre des gorges sombres et des chaînes montagneuses apocalyptiques. Par chance, elle reste à l'écart des rivières de lave et des explosions de magma que peuvent observer les voyageurs. Quoique difficile, semé d'embûches et garni de périls invisibles, le voyage n'est pas plus dur qu'un autre. Le groupe a emporté pour trois jours de rations, et le guide assure que ce sera suffisant. Néanmoins, le dernier jour, la route se fait plus difficile et les voyageurs commencent à ressentir les effets du domaine de la Guerre.

L'avant-poste n'est pas visible de loin, et la fin du trajet survient sans crier gare. Le groupe peut enfin obtenir les réponses à ses questions. Avec quelques mots d'adieu succincts, le guide, s'il est encore en vie, salut les personnages avant qu'ils aillent se nourrir et se reposer: « Ma tâche s'achève ici. Vous devez vous débrouiller seuls, désormais. »

Le mont Creux forme un réseau de cavernes naturel auquel on ne peut accéder que d'un côté du pic: toutes ses entrées situées dans les labyrinthes souterrains qui s'étendent sous les plaines autour de Babylone sont scellées depuis des années. Les tunnels relient un certain nombre de zones troglodytes que l'on pourrait considérer, d'une certaine façon, comme des bâtiments. Environ une centaine de personnes vivent ici: la majorité de ces survivants à la peau dure, sans prétention, se compose de guerriers et de chasseurs alliés depuis longtemps à Babylone. Ils s'installèrent là pour défendre les cols montagneux, servir de guetteurs et rassembler des rations pour les communautés les plus isolées de la plaine. Néanmoins, leur véritable devoir consiste à « protéger la devineresse », qui ne quittera pas ces antiques grottes sacrées.

Malgré l'accueil, on ne laisse pas trop de temps au groupe avant de le convoquer dans une caverne profonde, enfouie loin dans le cœur de la mon-

tagne. Là, on a installé une salle de guerre de fortune. Ce lieu secret se veut impossible à découvrir et à espionner. Un vétéran à l'air redoutable accueille les voyageurs et leur explique qu'il leur révélera avec joie les véritables détails de leur mission. Il semble ravi de se décharger du fardeau de cette dangereuse révélation, mais commence néanmoins par poser quelques questions au groupe. De larges cernes soulignent ses yeux, et son attitude démontre une paranoïa notable. Il croit en la bonne foi des sept sages, mais ne se fie véritablement qu'à son instinct et à sa capacité à déchiffrer les gens pour reconnaître les espions en un coup d'œil.

Une fois convaincu des bonnes intentions des visiteurs, le vétéran confirme uniquement les quelques détails dont ils avaient déjà connaissance. Pour en savoir plus, le groupe doit le suivre dans les entrailles de la montagne, au-delà d'un passage secret, vers la grotte de la devineresse ayant reçu la révélation.

*La femme n'est pas petite, bien au contraire : elle est grande, très grande, et pâle. Sa chevelure argentée encadre un visage d'apparence jeune, que marque une entaille encore fraîche entre l'œil et la lèvre supérieure. Son corps est emmaillé de nombreuses couches d'un simple voile noir, sous lequel on discerne de confortables chaussures et quelques maigres bijoux. Les bras et les jambes, quand le voile les révèle, arborent une série de motifs... mais impossible de distinguer s'il s'agit de tatouages ou d'autres cicatrices. Le vétéran la présente : « Vous pouvez vous adresser à elle par le titre de "sibylle". »*

La sibylle peut révéler les informations suivantes :

- ‡ La clé lui est apparue au cours d'une révélation récente. La sibylle ne peut décrire son aspect qu'en des termes vagues, et personne ne se souvient d'un tel objet.
- ‡ Elle ignore en grande partie l'utilité d'une « clé de Sceau », mais concernant la Guerre, il doit s'agir d'un puissant artefact, voire d'une arme

- à même d'inverser le cours de l'ultime bataille.
- ❖ Les espions de Babylone savent déjà que les anges du Trône comme les démons de l'Abîme cherchent la relique. Cependant, le Deuxième Cavalier l'a protégée avec un rituel d'oubli qui empêche les serviteurs du Seigneur et ceux de la Bête de la localiser. La sibylle estime donc qu'il est crucial de s'en emparer en premier : l'objet est de toute évidence d'une importance capitale.
- ❖ La relique se trouve dans la crypte d'une cathédrale abandonnée, enfouie dans une tombe jamais ouverte. (Information bonus 1 : comme les personnages le savent déjà, après la Résurrection de la Chair au début de l'Apocalypse, les morts marchent à nouveau sur terre. Une tombe toujours fermée signifie qu'elle ne contenait donc rien... aurait-ce été prévu ainsi ?)

- ❖ *Information bonus 2 :* le vétéran prend à part les personnages les plus « fiables », ou qui ont au moins paru ainsi, pour leur murmurer : « Cette relique doit être retrouvée ou détruite à tout prix. Mais ne la laissez surtout pas tomber aux mains des Puissances. »
- ❖ *Information bonus 3 :* la sibylle offre quelques conseils au barde des révélations s'il est présent : « Si vous devez choisir entre remettre la clé au Trône et la confier à l'Abîme, abstenez-vous. Mieux vaut la rendre à la Guerre, dans ce cas. Après tout, c'est lui qui a jusqu'ici empêché le Seigneur et l'Adversaire de triompher. »

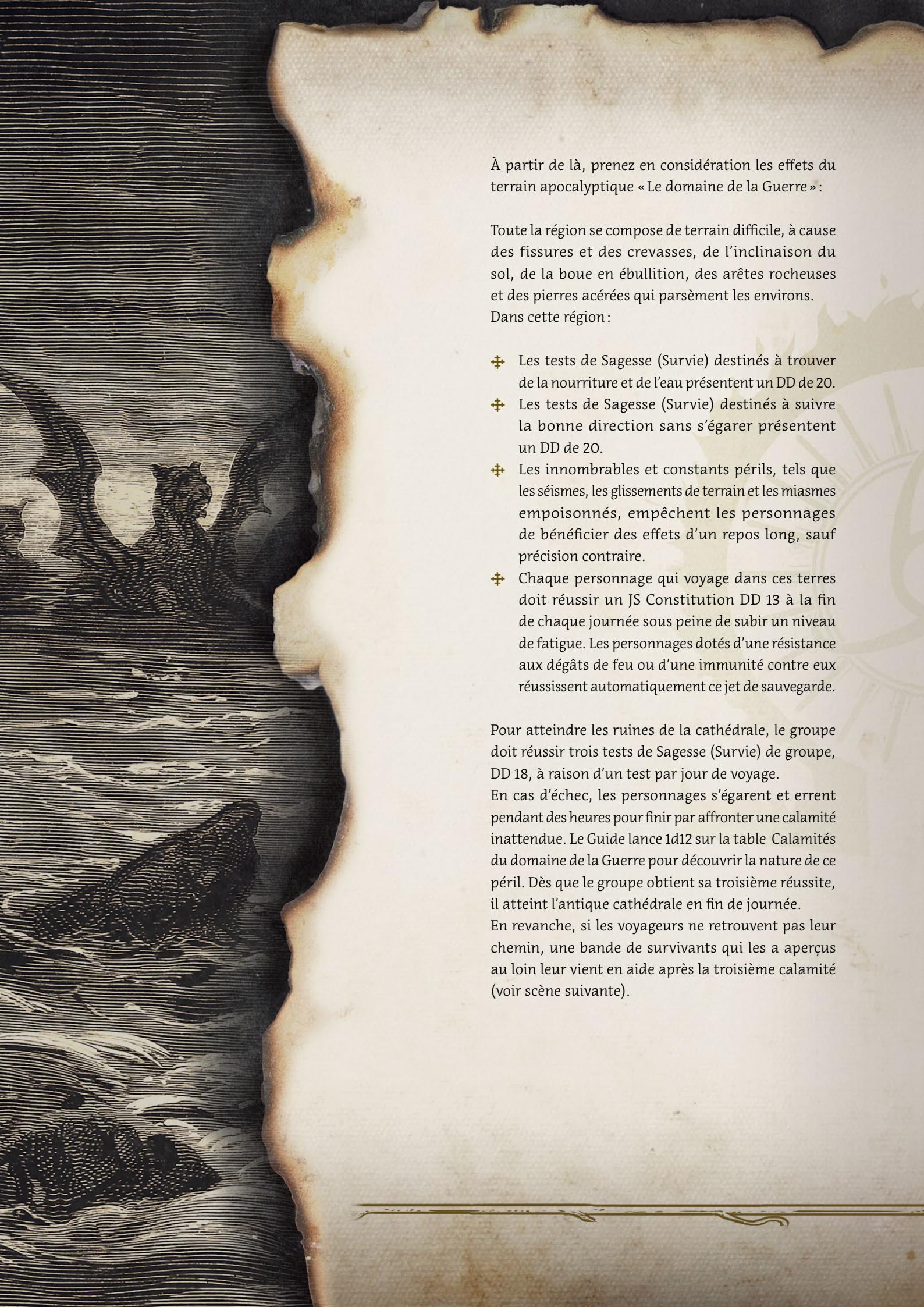
Après la conversation avec la sibylle, le groupe peut se préparer pour la prochaine étape du trajet. Les personnages réunissent des informations sur leur destination et suffisamment de rations pour tenir une semaine, et ils bénéficient des effets d'un repos long avant de partir.

## SCÈNE 2 – LE DOMAINE DE LA GUERRE

*Vous empruntez les sentiers cachés qui mènent au sud. Le paysage volcanique s'étale devant vous telle une planète inconnue. Le chemin surplombe des étendues de rochers noirs où des fumerolles répandent des miasmes lourds. De la lave couronne le sommet du volcan le plus proche, qui s'élève majestueusement contre un ciel de plomb. Vous serpentez entre les pics, à travers des vallées de cendres et des chutes de magma solidifié ; vous devez monter et descendre à plusieurs reprises. Le vent hurle contre vous et porte avec lui l'odeur du soufre et le bruit d'éruptions distantes. Il n'y a plus de place pour les bandits, les chasseurs et les contrebandiers. Seuls les guerriers et les véritables combattants peuvent survivre sur ces terres.*

Les personnages progressent dans ce territoire dévasté, dans les chaînes de montagnes écroulées et fissurées d'où s'échappent de la lave et des flots de boue en ébullition. Quand ils atteignent un pic particulièrement élevé, un rare moment de clarté entre les nuages de cendre leur offre un aperçu, au loin, du Colisée de la Guerre. Dans le ciel, bien au-dessus, anges et démons s'affrontent, dans ce qui ressemble plus à une escarmouche lasse qu'à une bataille frénétique. Des combats terrestres ont aussi eu lieu récemment, mais par chance, ils se sont déjà déplacés ailleurs. Ne reste qu'un champ de ruines parsemé de glissements de terrain et de débris.

Les personnages peuvent profiter de cette situation pour avancer à couvert en direction de la cathédrale. Après tout, ils ne sont que de minuscules humains qui errent dans les ruines d'un champ de bataille. Rien d'inhabituel, rien de nouveau.



À partir de là, prenez en considération les effets du terrain apocalyptique « Le domaine de la Guerre » :

Toute la région se compose de terrain difficile, à cause des fissures et des crevasses, de l'inclinaison du sol, de la boue en ébullition, des arêtes rocheuses et des pierres acérées qui parsèment les environs.

Dans cette région :

- ‡ Les tests de Sagesse (Survie) destinés à trouver de la nourriture et de l'eau présentent un DD de 20.
- ‡ Les tests de Sagesse (Survie) destinés à suivre la bonne direction sans s'égarer présentent un DD de 20.
- ‡ Les innombrables et constants périls, tels que les séismes, les glissements de terrain et les miasmes empoisonnés, empêchent les personnages de bénéficier des effets d'un repos long, sauf précision contraire.
- ‡ Chaque personnage qui voyage dans ces terres doit réussir un JS Constitution DD 13 à la fin de chaque journée sous peine de subir un niveau de fatigue. Les personnages dotés d'une résistance aux dégâts de feu ou d'une immunité contre eux réussissent automatiquement ce jet de sauvegarde.

Pour atteindre les ruines de la cathédrale, le groupe doit réussir trois tests de Sagesse (Survie) de groupe, DD 18, à raison d'un test par jour de voyage.

En cas d'échec, les personnages s'égarent et errent pendant des heures pour finir par affronter une calamité inattendue. Le Guide lance 1d12 sur la table Calamités du domaine de la Guerre pour découvrir la nature de ce péril. Dès que le groupe obtient sa troisième réussite, il atteint l'antique cathédrale en fin de journée.

En revanche, si les voyageurs ne retrouvent pas leur chemin, une bande de survivants qui les aaperçus au loin leur vient en aide après la troisième calamité (voir scène suivante).

## TABLE – CALAMITÉS DU DOMAINE DE LA GUERRE

d12	Calamités
1	<b>Météore enflammé.</b> Le ciel grouille de batailles lointaines, en partie voilées par les nuages. Soudain, un diable vaincu chute vers le sol et se change en projectile enflammé, rouge comme le sang, brûlant comme les fourneaux de l'Enfer. Il s'écrase non loin du groupe. Chaque personnage doit effectuer un JS Dextérité DD 12. Il subit 9 (2d8) dégâts de feu en cas de sauvegarde ratée, et la moitié en cas de réussite.
2	<b>Séisme.</b> Le sol s'agitte de violents tremblements. Il s'ouvre en deux et d'énormes rochers sont précipités dans les entrailles de la Terre. Chaque personnage doit réussir un JS Dextérité DD 12 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts contondants, d'être jeté à terre et de se retrouver enfoui sous les gravats. Pour se dégager, il doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 12. En cas de sauvegarde réussie, le personnage ne subit que la moitié des dégâts et n'est ni jeté à terre ni enseveli.
3	<b>Pluie de pierres.</b> Une grêle de pierres enflammées s'abat sur la zone pendant 1d6 rounds. Au début de son tour de jeu et tant que dure la grêle, chaque personnage doit effectuer un JS Dextérité DD 12. Il subit 2 (1d4) dégâts contondants et 2 (1d4) dégâts de feu en cas de sauvegarde ratée, et la moitié en cas de réussite.
4	<b>Pluie acide.</b> Les nuages denses de vapeurs cendreuses et d'émanations qui planent sur cette terre désolée libèrent soudain une pluie acide en ébullition. La zone devient légèrement voilée, et les personnages subissent un désavantage à leurs tests de Sagesse (Perception) s'ils reposent sur la vue ou l'ouïe. La pluie éteint toute flamme non protégée, et chaque personnage doit effectuer un JS Constitution DD 14. Il subit 7 (2d6) dégâts d'acide en cas de sauvegarde ratée, et la moitié en cas de réussite.
5	<b>Jet de lave.</b> Un jet de lave à haute pression jaillit d'une fissure dans le sol et frappe le groupe. Chaque personnage doit effectuer un JS Dextérité DD 15. Il subit 14 (4d6) dégâts de feu en cas de sauvegarde ratée, et la moitié en cas de réussite.
6	<b>Cours d'eau en ébullition.</b> Le groupe doit traverser un cours d'eau large de 6 m, mais ses eaux bouillent d'une étrange chaleur. Une créature subit 3 (1d6) dégâts de feu au début de son tour de jeu si elle le commence dans l'eau. Traverser le cours d'eau à la nage nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 18. Un personnage qui échoue à ce test subit 3 (1d6) dégâts de feu et un désavantage lors de son prochain test de Force (Athlétisme).
7	<b>Sol brûlant.</b> La route se poursuit à travers une étendue de boue en ébullition aux couleurs surnaturelles. Une lave à peine solidifiée et des rochers brûlants encadrent les mares. Le groupe doit traverser en évitant de tomber dans les flaques de boue. Une créature qui entre en contact direct avec le sol doit réussir un JS Constitution DD 15 sous peine de subir un niveau de fatigue.
8	<b>Bourrasque torride.</b> Une bourrasque ardente balaie la gorge que traversent les personnages. Chaque créature doit effectuer un JS Constitution DD 13 pour éviter de tomber. Elle subit 7 (2d6) dégâts contondants en cas d'échec, et aucun en cas de réussite.
9	<b>Bourbier fumant.</b> Après un bref séisme, le sol s'effrite en un bourbier bouillant sous les pieds des personnages. Une créature qui pénètre pour la première fois dans la zone au cours de son tour ou y commence son tour de jeu doit réussir un JS Dextérité DD 15 sous peine de subir 11 (2d10) dégâts de feu et devenir entravée. Une créature entravée peut essayer de se libérer grâce à un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobacies), DD 15 dans les deux cas. Tant qu'elle n'a pas réussi à se dégager, elle subit 11 (2d10) dégâts de feu à chacun de ses tours. Une créature qui maintient sa concentration dans la zone du bourbier doit pour cela réussir un JS Constitution DD 15.
10	<b>Arêtes coupantes.</b> Le chemin continue au milieu d'éclats de rocher tranchants, qui sortent du sol comme la crête osseuse d'un dragon pétrifié. Une créature qui se déplace entre ces arêtes acérées doit réussir un JS Dextérité DD 12 sous peine de subir 13 (2d12) dégâts tranchants.
11	<b>Chute abrupte.</b> Les personnages doivent grimper le long d'une crête étroite. Chacun doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour trouver le moyen le plus sûr d'avancer, sous peine de chuter et de subir 7 (2d6) dégâts contondants. Pour remonter du fond de la gorge, un personnage doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 13. En cas d'échec, il retombe au fond et subit 3 (1d6) dégâts contondants.
12	<b>Influence surnaturelle.</b> Les personnages commencent à ressentir les effets des vapeurs et des miasmes surnaturels du domaine de la Guerre. La rage et le désespoir brouillent leurs pensées et leur vision. Chaque personnage doit réussir un JS Sagesse DD 15 sous peine de subir l'influence des miasmes, qui se manifeste par un désavantage lors du prochain test ou jet de sauvegarde qu'il effectue la victime.

## DÉCOUVERTE MIRACULEUSE

**S**i les personnages décident de chercher de la nourriture ou des objets intéressants au cours de leur voyage vers la cathédrale, le Guide peut leur demander un test de Sagesse (Survie) DD 20. Même en cas de réussite, un personnage ne trouve ni eau ni vivres. En revanche, il met la main sur une petite quantité de manne (1d4 + 1 portion).

La manne est la bénédiction du Seigneur pour les créatures sous sa protection. Cette source de nutriments remplace la nourriture et laisse son consommateur rassasié pour un long moment. Elle tombe souvent sur les terres autour du Trône ; partout ailleurs dans la plaine de l'Armageddon, on la considère comme rare et précieuse. Selon la rumeur, des événements extraordinaires, tels que la perte d'énormes quantités de sang angélique, donnent naissance à de petites plantes produisant de la manne, comme si elles rendaient à la création une partie de la lumière perdue. Trouver de la manne aussi loin du Trône relève de l'exception, voire du miracle. À tel point que, quelle que soit la faction à laquelle on appartient, on peut y voir un bon présage.

### Manne

*Objet merveilleux, assez rare*

La *mange*, aliment incroyablement nutritif, ressemble à des flocons aussi blancs que le givre et aussi souples que la mie de pain. Crue, elle présente un goût presque trop sucré, comme du pain trempé dans du miel. Elle ne s'avarie jamais et ne perd jamais ses qualités nutritives.

Le poids de la *mange* est négligeable en matière d'encombrement : chaque portion représente une pincée et suffit à nourrir et hydrater un personnage pour dix jours. De plus, quiconque avale une portion de *mange* élimine tous les niveaux de fatigue dont il souffre.

Des tests supplémentaires pour chercher de la nourriture ne permettent pas de trouver plus de *mange*, mais simplement des vivres et de l'eau (des racines, un ruisseau d'eau douce, du lichen, des algues de source).

## SCÈNE 3 – LES PERTES DE LA GUERRE ÉTERNELLE

*L'affrontement céleste entre anges et démons semble avoir franchi un pas dans la brutalité. Le déchaînement collectif de leur fureur illumine les cieux, tandis que chacune des factions s'efforce de contrôler le destin du monde. Les anges, aux ailes d'or et d'argent et aux épées incandescentes, sont des combattants entraînés et méthodiques. Les démons, d'un autre côté, sont dévorés par la frénésie. Ils complètent leur arsenal infernal avec des cornes, des ailes noires et les coups de fouet de leur queue,*

*dans un vortex d'attaques puissantes mais mal coordonnées. Le ciel s'illumine sous les éclairs et les explosions que les Puissances de l'au-delà invoquent dans un fracas aveuglant et assourdissant. Vous ignorez tous ce qui a déclenché cette bataille spécifique, et vous ne le saurez peut-être jamais. Vous entendez uniquement de glorieux et incessants chœurs angéliques, que rencontrent les hurlements et les rugissements des démons. Voix célestes contre blasphèmes de l'Abîme.*

**L**es personnages atteignent enfin le pied de la chaîne montagneuse, en direction de la cathédrale, avec ou sans l'aide des survivants envoyés pour les guider (voir scène précédente).

Soudain, tout le monde s'arrête net en entendant un coup de tonnerre plus puissant que les derniers. Une fourche démoniaque difforme tombe du ciel et fend en deux la terre à l'endroit où elle s'écrase. L'arme incandescente s'avère trop lourde pour qu'un humain la soulève : après tout, on l'a forgée pour quelqu'un ou quelque chose deux fois plus grand qu'une créature de taille moyenne. Le sol se fissure et une rivière de lave jaillit pour avaler la zone autour de l'impact.

Le groupe risque d'endurer le même sort, et chaque personnage doit donc réussir un JS Dextérité DD 15 sous peine de subir 14 (4d6) dégâts de feu.

Du feu, des armes et des débris pluvent du ciel : l'acte final de ce terrible affrontement entre anges et démons fait rage, même il s'agit simplement d'un autre épisode de la guerre que se livrent les Puissances depuis deux décennies.

Forcés de trouver un abri, les personnages peuvent se cacher dans l'une des nombreuses grottes alentour. Là, ils découvrent un groupe de survivants désespérés et affamés dans leur refuge de fortune (ou on les y conduit). Contrairement aux habitants du mont Creux, ces personnes sont trop faibles ou effrayées pour rejoindre Babylone, ou même pour quitter la sécurité relative de leurs cavernes. Elles disposent d'assez d'eau, qu'elles puisent dans des sources souterraines, mais le domaine de la Guerre contient bien trop peu de nourriture. De toute évidence, ces survivants sont épuisés.

Cette rencontre laisse libre cours à l'interprétation, aux relations et à la dynamique entre personnages, et elle peut servir à distiller des informations, à récolter des avantages et à gagner l'inspiration. Certains des survivants connaissent l'emplacement précis de la cathédrale et peuvent fournir plus de renseignements à ce sujet, voire accepter de guider le groupe.

De plus, cette grotte représente la seule occasion de bénéficier d'un repos long entre le mont Creux et la cathédrale sans nom.

Voici quelques suggestions pour cette scène :

- ❖ Les survivants ont faim. Les personnages peuvent offrir aux plus vieux, aux plus jeunes ou aux plus faibles quelques portions de manne s'ils en ont trouvées, ou même de leurs propres rations. Donner de la nourriture divine ou au moins une semaine de rations à la «bonne» personne leur vaut l'aide et l'hospitalité de nombreux autres survivants.
- ❖ Si les personnages disposent de manne ou d'une grande quantité de rations mais n'en offrent pas aux survivants, ces derniers tentent de voler ou d'attaquer le groupe dès qu'ils en trouvent l'occasion, afin de nourrir quiconque en a le plus besoin parmi eux (2d6 **roturiers**).
- ❖ Parmi les survivants figure un homme (une **brute**) qui ne manque pas de grand-chose, mais veut tout de même s'approprier la nourriture. Il est l'un des membres les plus sournois de sa communauté, et deux sbires l'accompagnent (des **brutes**). Il peut se montrer très persuasif et promettre d'aider les personnages dans leur voyage ; néanmoins, s'ils lui offrent de la nourriture en échange de son aide, les autres survivants se révoltent devant cette injustice et attaquent le groupe.
- ❖ Les survivants comptent aussi parmi eux une femme particulièrement dévote, qui prend le parti des anges et raconte sans cesse l'histoire des cavaliers célestes qui l'ont secourue voilà bien longtemps. Elle termine toujours son récit par un éloge délirant de la fin du monde, qui purifiera tout et tout le monde.
- ❖ Un jeune homme émacié, porteur de la Marque de la Bête, prend à part la furieuse : peut-être pourraient-ils s'entraider ?

## SCÈNE 4 – LA CATHÉDRALE SANS NOM

*Vous ressortez des grottes pour retrouver un ciel noir et silencieux. Un front nuageux couleur rubis et rouille avance vers vous, au loin : une tempête de sang, l'un des nombreux phénomènes surnaturels que connaît la plaine de l'Armageddon. L'odeur du fer, familière et écoeurante, sature l'air. Quelques secondes plus tard, une pluie carmine détrempe le sol gris et noir et soulève encore plus de vapeurs et d'émanations nauséabondes quand elle rencontre la lave. Difficile de voir au travers, mais le phénomène ne dure pas : la tempête disparaît aussi vite qu'elle est arrivée. Elle laisse derrière elle un paysage détrempé, enveloppé d'une brume à la couleur contre nature.*

Lorsqu'ils quittent le refuge et reprennent leur route, les personnages détiennent peut-être de nouvelles informations, plus précises, au sujet de leur destination, en fonction des événements de la scène précédente. Sinon, un des survivants (un **roturier**) leur propose de les guider jusqu'à la cathédrale. Si le groupe voyage seul, s'il fuit les rescapés ou s'il suit la brute ou la dévote, il se trouve en grand danger. En effet, après que les personnages ont quitté les grottes, des démons errants tentent de les attaquer durant leur sommeil, au cours de leur première pause.

De nuit, 6 **démons-chèvres** s'en prennent à leur vie. Ils ne font preuve d'aucune retenue et d'aucune prudence, crient et bêlent en donnant l'assaut, à tel point que les repérer ne pose aucun souci : le groupe dispose de 1 tour pour se préparer. Les démons, en revanche, combattent jusqu'à la mort.

Le lendemain matin, les personnages peuvent suivre leur guide s'il est présent, remonter la piste des démons-chèvres ou simplement trouver leur chemin : ils finissent par arriver en vue de la cathédrale

mentionnée par la devineresse. Le guide leur souhaite alors bonne chance avant de décamper.

*Au centre de la vallée, au sommet d'une butte de tuf noir, se dresse une vieille localité de l'ancien monde, complètement en ruines. Personne ne se souvient de son nom. Jadis, des remparts entouraient cette cité et ses maisons de pierres, dont les toits de terre cuite rouge parsemaient chaque versant de la colline. Même à cette distance, la cathédrale domine les bâtiments rasés. Il devait s'agir de l'un des points de repère de la ville : sa façade de pierre blanc et noir se dresse fièrement au milieu de la place centrale. De nos jours, l'édifice constitue l'ultime structure reconnaissable au milieu d'un tas de ruines et de débris.*

Les vestiges de la ville et les alentours de la cathédrale grouillent de démons, qui ont massacré jusqu'au dernier être vivant de la zone. Les commandants infernaux ont envoyé ces créatures pour infester chaque crevasse et chaque ancienne localité du domaine de la Guerre. En effet, l'Abîme suspecte que la clé existe bel et bien, et qu'elle se trouve dans un endroit comme celui-ci. Cependant, sans plus d'informations, les démons se contentent d'arpenter les ruines et la dévastation, et s'efforcent de se montrer aussi méticuleux que possible. Ils n'ont encore rien trouvé à ramener à leurs maîtres.

*La façade de la cathédrale se compose de pierres blanches et noires, avec quelques restes de décorations de marbre blanc, de mosaïques dorées et de sculptures de pierre. La partie supérieure s'orne d'une imposante rosace, en partie brisée, et de plusieurs flèches fines. L'entrée principale se présente sous la forme d'une porte de bronze au milieu des gravats, encadrée de quatre piliers décorés de bas-reliefs figurant des*



*icônes sacrées. Le bâtiment reste majestueux à sa façon, même s'il ne reflète plus que l'ombre de sa gloire d'antan, ayant à peine survécu à l'ouverture des sept Sceaux.*

Un troupeau de 4 **démons-chèvres** erre distraitement dans les décombres et les ruines autour de la cathédrale.

Les personnages peuvent se glisser en douce derrière eux grâce à un test de Dextérité (Discrétion) DD 14 ou monter un plan quelconque pour faire diversion et éviter de combattre les créatures. Cependant, en cas d'échec, les démons les repèrent et attaquent à vue.

Une fois à l'intérieur de l'édifice silencieux, une vague de solennité, ainsi qu'un sentiment de mélancolie profond et injustifié, submerge les personnages. Le lieu semble en grande partie intact, surtout vu sous certains angles, comme si l'Apocalypse l'avait

épargné. Il rappelle l'ancien monde et la vie avant la Fin des temps. Dix hautes colonnes rondes, reliées par des arches en plein cintre, séparent trois nefs larges et lumineuses. Un motif en bande de marbre blanc et vert se répète dans tout le bâtiment. Des fresques couvrent chaque mur.

En fouillant les lieux, les personnages trouvent sans mal l'accès à la crypte, mais l'arche à l'entrée est protégée par une fine plaque d'orichalque : un sceau de dissimulation. Gravé de glyphes mystiques en énochien, il est destiné à repousser les créatures de l'au-delà. Aucune des Puissances n'a pu percevoir l'influence de la clé, et encore moins la localiser, à cause de ce sceau. Les mortels ne sont pas soumis à son effet, même s'ils ressentent de la désorientation, de la mélancolie, et un certain malaise en passant l'arche qui mène aux cryptes.



Chaque personnage doit réussir un JS Sagesse DD 15 pour que sa détermination ne vacille pas. Dans le cas contraire, il est choqué et effrayé, et il subit un désavantage lors de tous ses tests de caractéristiques et jets d'attaque tant qu'il se trouve dans la crypte. Un personnage affecté peut réitérer son jet de sauvegarde à la fin d'un repos court dans les catacombes et mettre un terme à l'effet en cas de réussite.

Quand ils franchissent l'entrée et descendent dans la crypte, les personnages se retrouvent à l'abri des démons-chèvres, incapables de les pister ou de les entendre. Le groupe peut alors explorer cette zone obscure et poussiéreuse et se rendre compte qu'elle est bien plus délabrée qu'il n'y paraît de prime abord : il n'en faudrait pas beaucoup pour qu'elle s'effondre. Les sépultures et tombes sont toutes ouvertes et brisées : les morts se sont relevés à l'ouverture du quatrième Sceau, voilà plus de vingt ans.

## DÉVELOPPER L'HISTOIRE – PERDUS DANS LA CRYPTE

Ce développement optionnel est recommandé pour les groupes qui aiment parcourir un « donjon à l'ancienne ». Guide, préparez ou utilisez un donjon petit ou moyen (composé de 4 à 12 lieux) et peuplez-le de monstres, de pièges et de dangers dans le thème. Bien entendu, gardez à l'esprit que l'objectif de la Guerre consiste à cacher la clé et les intentions des créatures qui le servent.

Par exemple :

- ‡ **Monstres : armure animée, squelettes, crânes enflammés.** Ces gardiens de la crypte sont de simples vigiles sans vie, des serviteurs mineurs de la volonté de la Guerre. Leur tâche consiste à attaquer et déchiqueter quiconque pénètre dans les souterrains.
- ‡ **Pièges mécaniques.** Ces embûches prennent la forme de pièges à ours, de machines de guerre et d'engins de siège garnis de lames, de pics, de flèches, de câbles et de mécanismes. Leur installateur souffre visiblement de folie sadique.
- ‡ **Pièges magiques.** Des glyphes, des sceaux et des emblèmes qui infligent des dégâts de feu, mais aussi radiants ou nécrotiques. Après tout, contrairement aux pièges mécaniques, la Guerre les a placés là pour empêcher les créatures d'un autre monde (et surtout les fiélons et les célestes) de s'emparer de la relique.
- ‡ **Obstacles physiques et dangers naturels.** Passages obstrués par un éboulement, rochers imposants, murs instables. Les personnages peuvent tomber sur toutes sortes de dégâts structurels qu'ils devront contourner en creusant ou en rampant dans les tunnels créés par les griffes et les ongles des Ressuscités lorsqu'ils ont quitté leurs sépultures.
- ‡ **Malédictions et effets sur le moral.** La Guerre a pu placer sur ces passages des malédictions et des effets d'un autre monde en lien avec son domaine. Les personnages peuvent ressentir le désir ardent de s'entre-tuer, de se mutiler, de fuir de terreur ou d'abandonner les cryptes pour foncer à l'extérieur combattre les démons-chèvres.

Quand l'exploration des catacombes touche à sa fin, les personnages découvrent la tombe tant recherchée (voir page précédente).

La tombe que cherchent les personnages, anonyme et intouchée, est bien cachée au fond d'un tunnel secondaire.

Trouver la sépulture nécessite de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 lors de l'exploration de la dangereuse crypte. Un personnage qui échoue à ce test subit 7 (2d6) dégâts contondants, dus à des éboulements, des faux pas et de mauvaises chutes. Cependant, le premier personnage qui échoue ainsi trouve une sépulture fermée, mais pas celle que recherche le groupe. S'ils l'ouvrent, les personnages découvrent le corps d'un homme en habits religieux : il s'est éveillé dans sa tombe comme tous les défunt, mais est mort de faim et de folie après avoir échoué à en sortir. La dépouille porte un collier en or de l'ancien monde, une précieuse

babiole qui pourrait attirer l'attention de la furieuse. Cette dernière peut s'en saisir si elle le souhaite, ce qui lui vaut de gagner l'inspiration.

Sur la stèle qui surplombe la sépulture tant recherchée, une phrase en latin fait référence au deuxième Sceau :

*Ut sumeret pacem de terra  
Ut invicem se interficiant*

«Enlever la paix à la terre,  
pour que les gens s'entre-tuent.»

Derrière la pierre tombale gravée se cache la clé du deuxième Sceau, la relique d'un autre monde que les personnages viennent récupérer.

## SCÈNE 5 – FINIS GLORIAE MUNDI

*La relique dont tout le monde parle et que tout le monde recherche se trouve sous vos yeux. Du moins, c'est ce qu'il semble. Placé sur un coussin destiné à accueillir la couronne d'un empereur repose un instrument brillant et acéré. Cette arme, de la taille d'une dague, présente deux lames jumelles qui s'enroulent l'une autour de l'autre. En or rouge, elles s'ornent toutes deux de symboles énochiens, mais l'arme manque en revanche d'une poignée ou d'une garde décentes. Impossible de la manier sans risquer la blessure : la garde prend la forme d'un pentacle brisé aux bords acérés ; quant à la poignée et au pommeau, ils se composent d'un amas de lames noires effilées.*

**L**e mystérieux objet ressemble plus à un instrument de torture qu'à une véritable clé. Il paraît incroyablement acéré et tranchant, tant pour son porteur que pour sa cible, mais il ne dégage aucune puissance ou aura. Pas maintenant, pas entre les mains des personnages.

Sa véritable puissance est dissimulée par les glyphes installés par la Guerre à l'entrée de cette cachette. Quand le groupe quitte la crypte, la clé commence à émettre une pulsation lumineuse en rythme, tel un cœur battant.

Cette démonstration de puissance attire immédiatement l'attention des démons-chèvres à l'extérieur de la cathédrale.

Avant de quitter les souterrains, les personnages ont peut-être la bonne idée de prendre un peu de repos en profitant des sceaux de protections de l'orichalque. Dans ce cas, personne ne vient les déranger.

Une fois sortis de la crypte, cependant, l'aura surnaturelle de la relique agit comme un phare pour les démons à l'extérieur. Ces derniers commencent à affluer de partout : ils escaladent les murs et déferlent du plafond. Leurs intentions ne font aucun doute : ils ont senti la clé et détruiront tout ce qui se dresse entre eux et elle pour s'en emparer.

Les personnages terrasseront peut-être la première vague, mais il est bientôt clair qu'ils ne s'en sortiront pas.

C'est quand ils comprennent la gravité de la situation qu'elle empire encore...

Également attiré par la clé, dont les pulsations ont atteint leur paroxysme, un **aryehm** atterrit

dans la cathédrale tel un météore de lumière et de feu. Ce lion angélique appartient aux rangs des séraphins. Son corps imposant émet une lumière céleste qu'aucun humain n'a l'habitude de contempler. Quand la créature touche le sol, son rugissement et l'onde de choc de l'impact balaient les démons-chèvres et détruisent les murs extérieurs de la cathédrale ainsi que les restes de la ville alentour.

## LA CLÉ DE LA VICTOIRE

**S**i les personnages sont sur le point de périr, il est possible de mettre en scène un revirement, un *deus ex machina* qui changera la donne tout en compliquant les dynamiques de groupe entre ses membres. Si un combat contre l'aryehm s'engage, la clé du deuxième Sceau s'active et se charge de puissance mystique. Elle offre à son porteur un déferlement de pouvoir d'un autre monde : elle semble consciente, ou au moins comprendre la situation, et refuse qu'on l'abandonne aussi facilement ! Selon qui la porte, voici quelques idées pour résoudre ainsi la situation :

- ‡ **La furieuse :** ton corps se tend et frissonne sous une douloureuse décharge d'adrénaline. Tes muscles brûlent, tes sens s'étendent et tu te jettes sur l'aryehm pour porter un coup fatal et instinctif. En revanche, la Marque de la Bête s'étire sur tout ton corps et brûle d'une sombre énergie. Tout le monde peut la voir.
- ‡ **Le spectre de l'absinthe :** ton corps s'effondre comme une marionnette sans vie, et des fumerolles d'absinthe s'échappent de ta bouche ouverte. Elles bloquent la respiration de l'aryehm, qui commence à se convulser et à se tordre jusqu'à exploser. La déflagration blesse toutes les personnes présentes.
- ‡ **Le barde :** l'œil affecté par ton don de prophétie commence à saigner abondamment et te révèle le secret de la défaite de l'aryehm. Alors que le sang menace de te suffoquer en s'accumulant dans ta bouche, tu énonces la prédiction qui signera la chute de ton ennemi : « Et alors l'aryehm se tourne vers lui, les yeux écarquillés, la voix serrée dans la gorge quand il comprend que sa fin est proche. Un compagnon silencieux viendra dans son dos et plongera dans le cœur son arme, impossible à éviter. Ainsi il sera détruit. » Et c'est exactement ce qu'il se passe.
- ‡ **L'ensorceleur :** tout à coup, dans ton esprit, se déverrouillent les souvenirs de ton séjour céleste. Cette conscience soudaine s'empare de toi : une aura sacrée t'entoure et force l'aryehm à s'incliner devant toi. La créature est à tes ordres pour les prochaines heures.
- ‡ **Le bastion :** tu te souviens brusquement de cette région. Tu es déjà venu ici, grâce à de vieilles cartes volées. Tu as même déjà rencontré cet aryehm. Mais pourquoi ? Tu te souviens d'un mot, son nom sacré. Si tu le prononces, il cessera toute hostilité, mais le Trône te regardera attentivement.

L'aryehm se tourne alors vers les personnages et s'adresse à eux d'une voix profonde ; elle résonne tant qu'elle évoque douze chœurs de l'au-delà qui uniraient leurs chants en propos intelligibles, délaissant les sons incohérents qu'ils produisent toujours. Le timbre est curieux, le grondement assourdisant, mais la nature de la demande ne laisse aucun doute.

**DONNEZ-LA-MOI. DONNEZ-LA-MOI.  
DONNEZ-LA-MOI, MORTELS.**

**ET TOUT IRA BIEN. ET TOUT IRA BIEN.  
ET TOUT IRA BIEN.**

Si les personnages acceptent de remettre la clé à la créature, l'aryehm se montre satisfait... en partie. Il perçoit en effet la corruption de quelque chose, ou plutôt de quelqu'un, dans le groupe. La furieuse porte la Marque de la Bête et l'aryehm la révèle aux



yeux de tous. Les personnages doivent la lui confier. S'ils refusent de remettre la clé ou la Corrompue, un terrible combat s'engage. L'aryehm n'a aucune intention de reculer et se battrra jusqu'à la mort pour obtenir ce qu'il est venu chercher.

## ÉPILOGUE

**S**i les personnages survivent, leur plus gros problème consiste maintenant à garder secrète la clé. Si elle a attiré des hordes de démons-chèvres et un aryehm après seulement quelques mètres à l'extérieur de la crypte, des soldats plus puissants du Trône comme de l'Abîme ne tarderont pas à venir la récupérer.

Dans ce cas, le groupe n'a aucun espoir de survie. La solution se présente d'elle-même, presque d'instinct : la plaque d'orichalque ornée de sceaux énochiens peut être arrachée à l'entrée de la crypte et modelée autour de la clé pour former une sorte de contenant. Même grossier et lourd, il fera l'affaire. Les personnages peuvent ensuite quitter les ruines de la cathédrale sans nom ; la route est longue et semée de dangers.

Le groupe doit décider de ce qu'il veut faire de la relique. La ramène-t-il à Babylone comme prévu, ou la confie-t-il à une autre faction ? Quiconque a communiqué avec les puissances mystiques qu'elle abrite pourrait entrevoir le danger que pose cette option. Serait-il plus facile de la ramener à la sibylle et de lui demander qu'elle en est la véritable fonction ? Les personnages préfèrent-ils cesser de tergiverser et foncer au fort de la Guerre, où se trouve le deuxième Sceau, pour découvrir directement ce que la clé ouvre ?

Les personnages n'en ont pas encore conscience mais, quel que soit leur choix, la phase finale avant l'ultime bataille vient de commencer !

## DÉMON-CHÈVRE

Aussi connus sous le nom de seirims, ces démons présentent des caractéristiques caprines et se rassemblent en général en troupeau d'une dizaine d'individus. À leur tour, ces troupeaux forment des légions et des hordes. Ils vivent uniquement pour la destruction : par conséquent, ils chassent, pillent et attaquent tout ce qu'ils trouvent. Les diables de l'Abîme profitent souvent d'eux et les exploitent pour purifier une zone de toute présence humaine, quand cette tâche ne nécessite ni stratégie ni raisonnement... mais une dévastation brutale pure

et simple. Une seule de ces créatures ne représente pas un grand danger pour les survivants les plus expérimentés de la plaine de l'Armageddon. Malheureusement, les seirims se déplacent et chassent en troupeau. Ils foncent tête baissée et à l'unisson sur la cible la plus proche et se battent jusqu'à la destruction de l'un ou de l'autre des camps.

### DÉMON-CHÈVRE

*Fiélon (Abyssal) de taille M, en général chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 26 (4d8 + 8)

**Vitesse** 12 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	8 (-1)

**Compétences** Athlétisme +4, Perception +3

**Résistance (dégâts)** nécrotiques

**Immunité (dégâts)** d'acide

**Immunité (état)** effrayé

**Sens** Perception passive 13, Vision dans le noir (18 m)

**Langues** comprend l'abyssal, l'énochien et la langue de Babylone mais ne parle pas

**Facteur de puissance** ½ (100 PX)      **Bonus de maîtrise** +2

**Intrépide.** Au début de son tour, le démon-chèvre peut obtenir l'avantage à tous les jets d'attaque d'arme de corps à corps qu'il effectue durant le tour, mais tous les jets d'attaque qui le prennent pour cible bénéficient également d'un avantage jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

**Leste.** Le démon-chèvre bénéficie d'un avantage aux JS Force et Dextérité contre les effets qui menacent de le jeter à terre.

**Déplacement démoniaque.** Le démon-chèvre peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds (sur lesquels il se déplace à quatre pattes), sans devoir effectuer de test de caractéristique.

#### Actions

**Attaques multiples.** Le démon-chèvre effectue une attaque de coup de boutoir et une attaque de griffes.

**Coup de boutoir.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants. Si le démon-chèvre se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers sa cible et qu'il la touche avec une attaque de coup de boutoir au même tour de jeu, la cible subit 5 (1d10) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature de taille moyenne ou plus petite, elle doit réussir un JS Force DD 13 sous peine de se retrouver à terre.

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants et 2 (1d4) dégâts d'acide.

**Griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

**Immolation haineuse.** Un mal éternel et une démence infernale animent les démons-chèvres, qui peuvent choisir de s'immoler par pure soif de destruction. Quand les points de vie d'un démon-chèvre tombent à 6 ou moins, il peut choisir d'explorer, ce qui le tue. Dans ce cas, chaque créature située à 9 m ou moins de lui doit effectuer un JS Dextérité DD 12. Elle subit 10 (3d6) dégâts d'acide en cas de sauvegarde ratée, et la moitié en cas de réussite.

## ARYEHM

Céleste (Trônier) de taille G, en général loyal bon

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 66 (7d12 + 21)

Vitesse 15 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +5, Int +3, Cha +5

Compétences Athlétisme +6, Intuition +4, Perception +4, Persuasion +5

Résistance aux dégâts de tonnerre et radiants

Immunité contre les états à terre, aveuglé et charmé

Sens Perception passive 14, Vision dans le noir (36 m)

Langues langue de Babel, énochien, trônier

Facteur de puissance 4 (1100 PX)      Bonus de maîtrise +2

**Redressement.** Quelle que soit la hauteur d'où chute l'aryehm, il retombe sur ses quatre pattes et ne subit aucun dégât dû à sa chute.

**Flair.** L'aryehm bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) s'ils reposent sur l'odorat.

### Actions

**Attaques multiples.** L'aryehm effectue une attaque de morsure léonine et une attaque de morsure ophidienne. Si son souffle de feu est disponible, l'aryehm peut l'utiliser à la place de la morsure léonine. Si son souffle soufré est disponible, l'aryehm peut l'utiliser à la place de la morsure ophidienne. Il peut aussi remplacer l'une de ses attaques par l'incantation d'un sort.

**Morsure léonine.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

**Morsure ophidienne.** Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 11 (3d4 + 4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un JS Constitution DD 14. Elle subit 7 (2d6) dégâts de poison en cas de sauvegarde ratée, et la moitié en cas de réussite.

**Souffle enflammé (recharge 6).** La tête de lion crache un cône de feu de 4,5 m. Chaque créature prise dans cette zone d'effet doit effectuer un JS Dextérité DD 14 et subit 22 (5d8) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

**Souffle soufré (recharge 6).** La tête de serpent crache une ligne de soufre empoisonnée de 6 m de long et 1,5 m de large. Chaque créature prise dans cette zone d'effet doit effectuer un JS Constitution DD 14. En cas d'échec, elle subit 14 (4d6) dégâts de poison et se retrouve empoisonnée jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. En cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas empoisonnée.

**Charge céleste (recharge 6).** L'aryehm se charge d'énergie magique et parcourt en volant une distance en ligne droite comprise entre 6 m et 9 m. Il doit viser un emplacement de terre ferme, où il atterrit avec fracas en libérant en un coup de tonnerre l'énergie accumulée. Chaque créature située à 4,5 m de ce point d'impact doit effectuer un JS Dextérité DD 15. En cas d'échec, elle subit 13 (3d8) dégâts de tonnerre et 13 (3d8) dégâts radiants, et elle est repoussée de 3 m, jetée à terre et assourdie jusqu'au début du prochain tour de jeu de l'aryehm. En cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts et aucun des autres effets. De plus, l'attaque repousse automatiquement de 3 m tout objet non maintenu situé dans la sphère. La charge céleste provoque un claquement de tonnerre que l'on peut entendre jusqu'à 1,2 km.

**Sorts innés.** La caractéristique magique de l'aryehm est le Charisme (DD de sauvegarde des sorts : 13). L'aryehm peut lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

**À volonté : détection du Mal et du Bien, flamme sacrée, lumière**

### Actions bonus

**Attaque d'ailes (recharge 5-6).** L'aryehm bat des ailes et crée ainsi de fortes bourrasques autour de lui. Chaque créature située à 4,5 m ou moins de lui doit réussir un JS Force DD 15 sous peine d'être repoussée de 3 m. De plus, les bourrasques dispersent les gaz, les brumes et les vapeurs, et elles éteignent les bougies, les torches et les autres feux dans un rayon de 4,5 m de l'aryehm.

### Réactions

**Lumière aveuglante.** Quand une attaque d'arme au corps à corps touche l'aryehm, le corps de ce dernier émet un éclair aveuglant. Toute créature située à 3 m ou moins de lui doit réussir un JS Sagesse DD 14 sous peine d'être aveuglée jusqu'au début du prochain tour de jeu de l'aryehm.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

### Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Yillard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tartarian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastslands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, gitzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You"
2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



# INFERNO

Avant de subir l'Apocalypse, brûlez en Enfer !



[WWW.STUDIO-AGATE.COM](http://WWW.STUDIO-AGATE.COM)

DISPONIBLE EN BOUTIQUE

5E



# APOCALYPSE

LE GUIDE DE L'ARMAGEDDON SELON SAINT JEAN

POUR 5E

SOUTENEZ TRÈS BIENTÔT  
LA SOUSCRIPTION DES LIVRES  
DE BASE SUR ULULE !



[WWW.STUDIO-AGATE.COM](http://WWW.STUDIO-AGATE.COM)