

## ***LE FRONTAL KOMBAT***

Le principe en est très simple. Deux adversaires s'affrontent, chacun à bord de leur engin, en prenant de plus en plus de risques tandis qu'ils foncent l'un vers l'autre... et le premier qui se dégonfle a perdu !

Le Frontal Kombat est né au cœur des Abysses, en un lieu où les héros et les fous ont l'habitude de se défier à bord d'incroyables véhicules nécromantiques : les juggernauts. Les juggernauts ressemblent à des "chariots" munis de quatre énormes roues en pierre assemblées autour du squelette d'une créature de grande taille. Ils sont aménagés pour accueillir six personnes en plus du conducteur, qui pilote à l'aide d'un simple levier de commande.

La sorcellerie qui les anime tient autant de la mécanique des golems que de l'animation des morts-vivants.

Ces véhicules n'existent pas sur le plan Matériel Primaire, mais on en trouve diverses variantes dans les plans Extérieurs : rutilantes carcasses de dragon bardées de métal, squelettes d'oliphants hérissés de pointes d'ivoire, ou même des juggernauts monocycles, de puissantes machines montées sur une seule roue et comportant un harnais à une place (ceux du nécromancien DevilSon sont considérés comme les meilleurs ; un de ses célèbres requiems s'intitulent d'ailleurs "Je ne crains plus personne en harnais DevilSon").

Vous avez envie de faire grimper l'adrénaline, de vous éclater au propre comme au figuré ? Le Frontal Kombat est fait pour vous ! Ce petit jeu est en effet un "duel du plus sévèrement brûlé". N'importe qui peut s'affronter : deux aventuriers dans des juggernauts, un pilote de l'Alliance contre un chasseur de l'Empire, deux gangsters conduisant une traction avant, vous et votre belle-mère, etc...

En terme de jeu, la gestion fait intervenir trois personnes : les deux adversaires et un arbitre. Ce dernier rôle est tenu par le MJ si le combat a lieu entre deux joueurs (vu la mortalité, autant vous dire que c'est rare), ou par un joueur "X" s'il a lieu entre le MJ et un joueur "Y" (c'est là qu'on rigole...).

Le système est très simple :

1 - L'arbitre jette secrètement 3d6 et les ajoute au dé de Conduite du premier adversaire. Il procède de même pour le second. Il note ainsi deux chiffres secrets : le Risque maximum des deux participants. Vous l'avez compris, les adversaires ont une idée de leur Risque maximum (il se situe forcément entre leur 3 et 18), mais sans savoir exactement jusqu'où ils peuvent aller.

2 - Dès lors l'affrontement commence. Dans une tornade de vitesse et de témérité, les deux adversaires calent leur trajectoire l'une sur l'autre et tentent de garder le cap le plus longtemps possible. Pour matérialiser ce risque de plus en plus fou, les joueurs parient à tour de rôle en annonçant un chiffre de plus en plus élevé. Le premier à parier est celui qui tire la plus haute Carte. Il annonce un chiffre, puis c'est au tour du second qui doit surenchérir ou abandonner, et ainsi de suite... Le premier qui laisse tomber n'est qu'une bouse de Bantha : il a perdu, mais on considère qu'il a dévié sa trajectoire et forcément sauvé sa peau. Le restant doit alors comparer son dernier chiffre annoncé avec son Risque maximum. S'il est inférieur ou égal, pas de problème : c'est le vainqueur (applaudissements, champagne, filles nues). Mais s'il a dépassé son RM... cela signifie qu'il a pris trop de risques, et termine dans le décor ! En bref, il est mort (il prend 3d10+10 points de dégâts.).

### **Prenons un exemple :**

L'abominable Pit (Conduite d10) affronte le terrible Chras (Conduite d8). Planqué dans son coin, l'arbitre tire 3d6, obtenant secrètement un 6 pour Pit (RM : 6+10=16) et un 13 pour Chras (RM : 13+8=21). Pit annonce en premier : "Je mets la gomme et je te fonce dessus : 9 !" Mais Chras riposte : "Pff... petit joueur. Moi j'allume les gaz : 15 !" Pit : "Je foonce : 19 !" Chras "Yaaaaa : 23 !" Pit : "WOAAAA : 29 !" Chras : "OK. Je stoppe." Pit

"Rhââââ, j'ai gagné ! J'ai gagn..." L'arbitre, sortant son papier : "Hem, certes, mais ton dernier score dépasse largement ton RM." Donc ShblingBLOong CRASSHHHdilingdilingdilingdiling !....

## ***LES DRAGONS D'ENFER***

Les Dragons d'Enfer, ou Démodrakes, comptent parmi les plus redoutables créatures des Abysses. Si de prime abord ils évoquent un dragon noir, leur corps chitineux s'articule en fait par segments, ou "anneaux", à la manière d'un insecte monstrueux. Ils exhalent une puissante odeur méphitique et leurs yeux, d'un blanc laiteux, sont larges et globuleux. Leur souffle corrompt les chairs, entraînant leur putréfaction instantanée. Ils sont parfois utilisés comme monture de guerre par les seigneurs démons et les rares mortels à qui ils accordent leurs faveurs. Les sorciers téméraires peuvent les conjurer à l'aide des sortilèges classiques.

---

### ***Dragon d'Enfer (Wild Card) :***

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

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

Déplacement : 8 - Parade : 7 - Résistance : 20

Armure (+4) : +4 à la Résistance

Griffes / Morsure : For+3

Peur (-2)

Soufflent putréfiant : Cone Template - Jet d'Agilité à -2 pour éviter l'attaque - Dégâts : 2d10 - en cas de degré sur un Jet d'Ame lors de l'attaque : jet d'Ame des victimes pour éviter de perdre un niveau de dé en Vigueur.

Vol : 24 (6)

Enorme : bonus de +4 aux attaques contre le dragon d'enfer

Frénésie suprême : peut faire 2 attaques sans pénalité s'il n'utilise pas son souffle.

Tête Froide : agit sur la meilleure de 2 cartes.

Taille (+8) :

Balayage de la queue : Jet de Combat à l'arrière pour des dégâts de For-2.

---