

# chaosis

Six Maîtres Élémentaux ont rompu l'équilibre de ce bout d'Univers, chacun voulant affirmer sa suprématie, sans se soucier des mondes que leur lutte peut anéantir... Mais, tandis qu'en EM (page 26), la Dimension des Maîtres, le combat se prépare, vous pouvez explorer UR (ci-contre), et y trouver les clés et les pouvoirs, qui vous permettront de rétablir l'équilibre cosmique, avant qu'il ne soit trop tard.

Mais il vous faudra apprendre le « mot de commande » qui forcera chaque Maître Élémental à reprendre sa place dans l'Univers, utiliser les pouvoirs contre les serviteurs des maîtres, voyager au travers des constellations, et compter avec l'Ennemi qui rôde en UR !

## Nombre de joueur : 1

**But du jeu :** vous êtes Z, seul rescapé du cataclysme ; vous devez, en un minimum de tours, prononcer devant chacun des six Maîtres le « mot de commande » indiqué (Trael, Ilmar, Amtua...) qui l'obligera à reprendre sa place dans la Grande Mécanique de l'Univers.

### • Déroulement du jeu :

**déplacement :** au début du jeu Z se trouve en UR1. Il se déplace dans l'Univers réel (UR) — ci-contre — ou ce qui en reste et dans l'Espace des Maîtres (EM) — page suivante — . Chaque lieu porte un numéro : 1 à 18 pour UR et 1 à 36 pour EM.

UR comprend des lieux dont certains sont reliés par des ponts. Deux lieux non reliés par un pont, même s'ils semblent se toucher sur le dessin, sont en fait séparés par des espaces infranchissables ! Sauf pouvoir spécial, Z n'ira d'un lieu à l'autre que par les ponts.

EM est divisé en trois cercles : dans l'ordre, le cercle des Démons, celui des Sbires et celui des Maîtres. Chaque case est un lieu, et les déplacements autorisés sont indiqués par une flèche (→).

Le passage de UR à EM, et réciproquement, s'effectue ainsi : dans certains lieux d'UR, des mégalithes émettent une radiation ectoplasmique vers les étoiles (★). Il suffit d'atteindre une étoile pour passer à son étoile-reflet de EM, puis continuer le long des méandres de EM jusqu'au lieu correspondant sur le cercle des Démons. Ceci compte pour un déplacement. Par rapport à une étoile, son étoile-reflet se situe exactement de l'autre côté de la feuille (on pourrait passer de l'une à l'autre par un trou d'épinglette).

Le déplacement d'un lieu au suivant marque le début d'un

Tableau 1

- ◊ ♦ téléporté (dans UR seulement) d'un lieu à un autre ;
- ■ permet en combat, d'ajouter 1 au NT.
- △ ▲ permet, en combat, de soustraire 1 au NT.
- ● téléporté, dans le cercle des Démons seulement, d'un lieu à un autre.
- ♥ ♥ repousseur : le lieu sera totalement vide de monstre ou d'objet.
- ♣ ♠ dédoubleur : un double Z' de Z est créé au lieu où se trouve Z. Il possède autant de PC que Z mais, pour l'instant rien d'autre. Si Z ou Z' consomme des PC, ils seront décomptés aux deux. Z et Z' se déplacent simultanément et ceci ne compte que pour 1 NT. Z' peut transporter des talismans comme Z. Z' dure 10 NT. S'il meurt durant ce temps, le talisman est définitivement perdu.

tour de jeu. On notera au fur et à mesure le numéro du tour (NT) qui aura une certaine importance...

**matériel :** en UR, on trouve des talismans aux pouvoirs multiples, que l'on peut emporter. Chacun d'eux est une clé permettant de pénétrer dans le lieu d'un Maître Élémental par l'accès portant le symbole correspondant au talisman. Il est impossible d'accéder à un Maître sans clé.

Une fois l'accès ouvert, il le reste définitivement; mais le talisman devient alors inutilisable, jusqu'à la fin du jeu.

Chaque talisman possède en outre un pouvoir spécial décrit dans le tableau 1. Lorsqu'on utilise son pouvoir, le talisman disparaît, pour réapparaître à son emplacement d'origine où l'on pourra, éventuellement, le reprendre plus tard.

Z ou Z' (double de Z) ne peut transporter que deux talismans à la fois ; mais il peut en laisser un dans une pièce et le reprendre au passage, ou porter deux talismans et en utiliser un 3<sup>e</sup> « au passage » dans le lieu où il se trouve.

**Points de Combat (PC) :** certains combats, on le verra, consomment des PC. On les collecte en restant un ou plusieurs tours dans l'un des lieux adéquats de UR. Ces lieux portent un nombre suivi de PC ; ex : « 15 PC », chaque tour passé dans ce lieu rapportera 15 PC.

Si Z descend à zéro PC, il meurt ; et les Maîtres se disputent l'Univers jusqu'au dernier os ... Bigre !

**Combats :** les combats suivent des modalités différentes suivant les adversaires ; et selon que Z se trouve dans UR (ci-dessous) ou dans EM (voir plus loin).

• **Combats en UR :** l'adversaire est l'Ennemi (E). Ombre terrible, il suit Z à la trace. E part de la case D du labyrinthe ci-dessous, et franchit à chaque tour un nombre des cases égal au NT. (ex : 8 cases au 8<sup>e</sup> tour, 9 au 9<sup>e</sup> tour, etc.). Dès que E sort du labyrinthe, il apparaît en UR dans le lieu que Z vient de quitter et fait de même à chaque tour. On voit que si Z s'arrête alors plus d'un tour dans un lieu, E le rattrape !

Au tour suivant la sortie du E du labyrinthe, une ombre de E, E' commence à progresser dans le labyrinthe de la manière déjà décrite. Lorsqu'elle en sort, elle apparaît en UR dans la case où se trouve E, mais reste sur place jusqu'à sa mort. Il peut y avoir jusqu'à trois ombres de E dans le jeu. E ne va jamais en EM.

Quand un Maître est annihilé, le NT revient à 1 et E repart de son labyrinthe. E poursuit toujours Z et jamais un double de Z, Z' ; mais si Z' et E (ou E', E'', E''') se rencontrent, ils combattent.

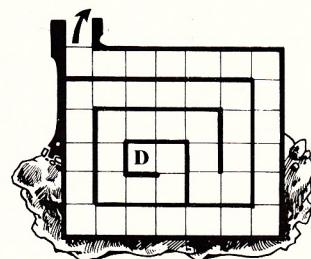
Ce combat se produit de la façon suivante. (On considère le NT en cours) :

- les ombres de E gagnent chaque NT finissant par 0
- les ombres de E perdent chaque NT finissant par 7 ou 9
- E gagne chaque NT finissant par 0 ou 1
- E perd chaque NT finissant par 9.

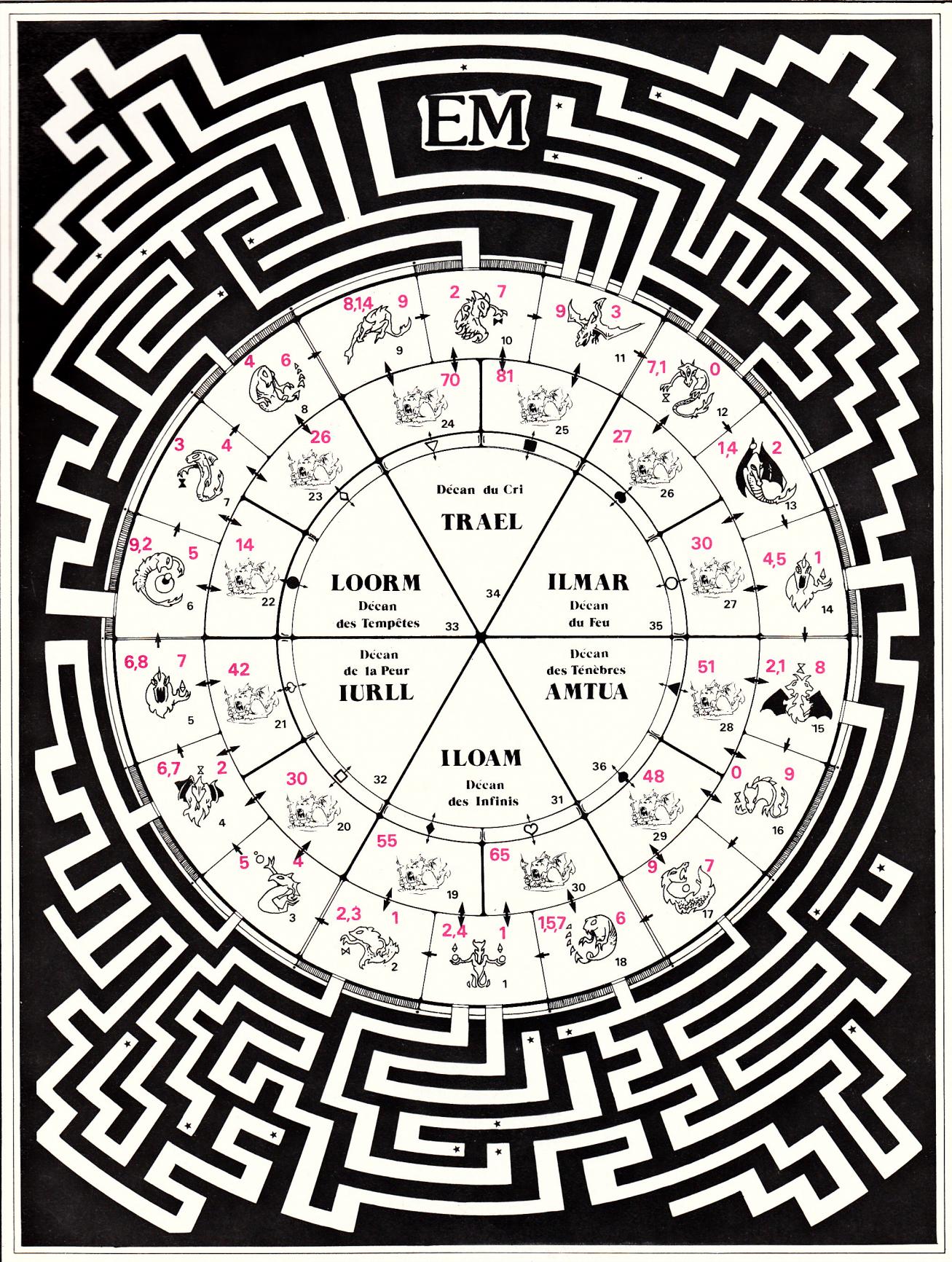
Tout autre cas est un « nul ».

Un « nul » fait perdre du temps. Le NT augmente directement de 3 unités.

Lorsqu'une ombre de E perd un combat, elle disparaît (une autre commence à sortir du labyrinthe). Lorsque E perd le combat, il reste figé sur le lieu, comme ses ombres, jusqu'à ce qu'un nouveau combat, gagné, le libère, ou à la défaite d'un Maître. Si E ou ses ombres gagnent, le lieu du combat est définitivement interdit à Z (et Z') jusqu'à la fin du jeu. Ceci prend effet immédiatement et Z est chassé dans le lieu (en UR ou EM) où il se trouvait au tour d'avant, avec les conséquences que cela peut entraîner. (Ceci ne compte pas pour 1 NT).







# chaosis

## • Combats en EM :

a. **dans le cercle des Démons** : chaque démon combat de la même manière que E et ses ombres. Sur la case du Démon figure deux chiffres en rouge, en plus du numéro de lieu (en bas à droite).

Le chiffre de gauche indique le (ou les) derniers chiffre de NT sur lequel le Démon gagne. Celui de droite signale le chiffre de NT sur lequel Z (ou Z') gagne.

Tout autre score est « nul » et fait avancer le NT de trois au lieu de un au déplacement suivant. Les conséquences d'une victoire ou d'une défaite face à un Démon sont décrites dans le tableau des Démons ci-dessous. Un Démon vaincu disparaît définitivement du jeu.

n°	nom	action s'il est victorieux
1	Gvarz	inverse si Z a un double, les deux personnages : Z avec ses talismans prend la place de Z' et réciproquement.
2	To-he-Hol	vole les deux premiers chiffres du mot en possession de Z ou Z'.
3	Snar	envoie Z plus loin dans le cercle, d'un nombre de cases égal au NT.
4	Polim	ajoute 2222 au nombre du mot possédé par Z (Z')
5	Tsaroth	mange un des talismans de Z (au choix du joueur). Ce talisman réapparaît à sa place en UR.
6	An Belem	renvoie Z (Z') en UR, lieu n° 1.
7	Klaad	enlève 666 au nombre du mot possédé par Z (Z')
8	Galmaz-AR	augmente le NT de 5 au déplacement suivant.
9	Smet	inverse le sens de rotation du cercle des Démons.
10	Psilith	vole les trois derniers chiffres du mot en possession de Z (Z').
11	Vo-Enr	retire 1 à chaque chiffre du mot en possession de Z (Z').
12	Tzehed	vole les chiffres impairs du mot en possession de Z (Z').
13	Behal	dévore la moitié des PC de Z (Z') — arrondir au chiffre supérieur si ce nombre est impair.
14	Nostera	mange un talisman de Z (Z'). Ce talisman réapparaît à sa place en UR.
15	Nesnath	divise chaque chiffre pair du mot en possession de Z par 2.
16	Lioth	transforme en 5 tous les chiffres pairs du mot en possession de Z.
17	Traim	dévore 10 PC.
18	Shemb	augmente le NT de 5 au déplacement suivant.

Tableau des Démons

b. **contre les Sbires** : combattre un Sbire consomme deux tours. Dans la case du Sbire, un nombre, en rouge, indique le

nombre de PC qu'il faudra dépenser pour annihiler un Sbire, le rendant inoffensif pour les deux tours suivants celui en cours. Au troisième tour il sera de nouveau sur le pied de guerre. On peut le tuer définitivement en dépensant 4 fois le nombre de PC indiqué pour l'annihiler.

Z (ou Z'), seul, doit combattre le Sbire, sur sa case. Ensemble Z et Z' peuvent, soit unir leurs pouvoirs contre ce Sbire, soit gagner du temps en faisant combattre l'un d'eux, tandis que l'autre continue vers le 3<sup>e</sup> cercle...

c. **contre les Maîtres Élementaux** : un Maître (M) doit être « remis en place ». Il peut cependant être détruit en dépensant un nombre de PC égal au total de PC des deux Sbires qui le gardent. Lorsqu'un M est détruit, toute la position de EM qui lui « appartenait » disparaît (y compris le cercle des Démons et les étoiles qui mènent de UR à cette partie de EM). Cette zone est définitivement infranchissable. Et il est certain que l'Univers ne s'en portera pas bien...

Pour remettre un M en place, il faut :

- posséder le « mot de commande » qui le fera obéir. Ce mot se collecte en UR, sous forme de chiffres qui ne seront transformés en lettres qu'au moment de prononcer le mot, jusqu'à ce que ces chiffres peuvent subir des altérations ! (voir plus loin, mot de commande) ;

- prononcer le « mot » pendant un NT impair.

Lorsque le M est remis en place, les trois démons de son espace disparaissent et les trois lieux qui les abritaient seront alors considérés comme un seul lieu dans les déplacements. Le M peut bien sûr se défendre : chaque tour passé sur sa case, coûtera 10 PC, même s'il a déjà été remis en place.

- **Mot de Commande** : il se fabrique en UR. En passant dans chaque lieu marqué d'un \*, Z apprend obligatoirement une lettre du mot, sous forme de chiffre. Celui-ci sera pris sur la suite de chiffres situés dans l'encadrement du plan de UR, page 25 ; le premier sera choisi par le joueur. Les suivants dérouleront de ce point de départ de la manière suivante : on comptera à partir du dernier chiffre « découvert », un nombre de chiffres égal au n° du lieu où Z se trouve.

Exemple : lieu n° 17, on lira 17 chiffres plus loin dans le sens indiqué par la flèche à gauche du cadre. Ce chiffre viendra à la suite du précédent. Ex : 2, puis 9, donnent 29, puis 4 donne 294, etc. On peut collecter jusqu'à 9 chiffres. On doit tous les conserver, dans l'ordre, jusqu'au moment où on prononcera le mot ou bien, à n'importe quel moment, tous les « désapprendre » sans exception.

Ce mot de commande se traduit au moment de le prononcer de la manière suivante :

A	E	I	O	U	M	T	R	L
1	2	3	4	5	6	7	8	9

On peut à ce moment choisir et ordonner à sa guise les chiffres que l'on utilise dans ceux que l'on possède. On ne peut utiliser un lieu « \* » deux fois de suite. Il faut d'abord se rendre dans un autre lieu « \* » pour avoir la possibilité d'utiliser une deuxième fois le lieu « \* » voulu.

Un cycle de jeu, entre le départ et la victoire sur un Maître Elemental ne peut excéder 40 tours.