

FLASH GORDON



LE TITAN DE TROPICA





LE TITAN DE TROPICA

*Où un colosse séculaire, tiré de son sommeil,
se trouve lancé sur une trajectoire mortelle !*

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Flash Gordon* convertie en édition *Adventure*.

Alors qu'il parcourait la jungle, recherchant d'anciennes reliques à la demande de la reine Desira, un archéologue fouineur a réactivé par inadvertance une machine antique ! Lentement, régulièrement, et sans que son singulier passager ne puisse rien y faire, cette monstruosité se dirige maintenant vers la capitale tropicaine.

Les héros doivent arrêter la machine avant que le chaos et la destruction ne se frayent un chemin au cœur du royaume de Desira.

C'EST DANS LES ARBRES ! ÇA ARRIVE !

C'est l'aube à Tropica, et les héros sont actuellement cloués au sol en raison d'une augmentation de l'activité électromagnétique atmosphérique associée à la célébration imminente des illuminations de l'hiver, un festival annuel pendant lequel le continent

baigne dans les lueurs polaires kaléidoscopiques. Les Tropicains profitent du spectacle des festivités, tout en s'échangeant des cadeaux et en arborant des couronnes artisanales de cristal, en l'honneur de la légendaire Couronne de conciliation. Cet artefact du royaume oublié de Vitruvia, composé des saphirs blancs les plus purs, a été perdu il y a longtemps et reste introuvable à ce jour.

Tandis que les habitants se préparent pour le festival et que les rues résonnent des chants de l'ancien monde, la rumeur se répand qu'un marchand homme-oiseau de Portentia a repéré une énorme silhouette humanoïde qui se déplaçait dans la Forêt Interdite en direction du nord. Malheureusement, il faisait trop noir et il était trop effrayé pour envisager un survol.

La reine Désira exhorte les héros à enquêter sur cette menace qui approche. En raison de l'augmentation des perturbations électromagnétiques, les voyages aériens sont risqués. L'option la plus sûre consiste à faire le trajet à pied ou en chevauchant des griffons. Si les héros insistent pour voler, ils peuvent utiliser leur propre véhicule, emprunter une voiture-jet (équipement 1+5) ou une fusée de

reconnaissance(équipage 2+12). Hélas, une recrudescence de l'activité orageuse fait des ravages sur leur appareil et force les héros à se poser dans la Forêt Interdite, environ 20 minutes après le début de leur vol !

RATS, ARAIGNÉES ET LOUPS SANGUINAIRES, MON DIEU !

Après une heure de marche (30 minutes après le crash, s'il arrivaient par les airs), les héros font face à une attaque de nains de la forêt. Ces êtres à la peau verte sont vêtus d'une armure de cuir rouge et essayent de tendre une embuscade aux héros, les accusant d'intrusion. Les tentatives de Persuasion sont possibles (les nains étant Hostiles au départ), ce qui peut conduire à la fuite et la dissimulation des héros dans la jungle. Si la rencontre tourne particulièrement mal pour l'un ou l'autre camp, elle est interrompue par l'arrivée de deux dragons des arbres qui fuient la menace imminente. Ces dragons sont une menace pour les PJ, mais également pour les nains de la forêt car ils attaquent tout ce qui se trouve à leur portée.

Des rencontres aléatoires supplémentaires sont possibles, en utilisant la table de **Forêt tropicale**, ci-dessous.

■ NAINS DE LA FORÊT (2 par héros).

■ DRAGONS ARBORICOLES (2).

D20	RENCONTRE
1-4	<i>Pas de rencontre</i>
5-7	<i>1d6 Peltures</i>
8-10	<i>2d4 Loups sanguinaires</i>
11-13	<i>1d6 Spidrots</i>
14-16	<i>2d6 Rat géant</i>
17-18	<i>Scorpion géant</i>
19-20	<i>Feu de forêt</i>

SA TÊTE DANS LE CIEL

Bientôt, nos héros perçoivent un son régulier et des vibrations dans le sol. Ils découvrent bientôt Gi-nor-mo qui progresse à travers la forêt, renversant tout sur son passage, son corps métallique orné de lumières scintillantes multicolores. Dès que le Dr Kleos repère les héros, il les interpelle à l'aide d'un haut-parleur :

« Qui êtes-vous ? Je suis le Dr Xander Kleos, un archéologue en mission pour la reine ! Mes collègues et moi sommes tombés sur l'épave de cet ancien titan de Vitruve, au plus profond de la jungle. Je suis monté dans le cockpit, et cette chose a soudainement pris vie puis m'a enfermé à l'intérieur avant que je ne puisse m'échapper. Malgré tous mes efforts, je ne peux contrôler cette machine et elle progresse grâce à sa propre volonté. J'ai besoin de votre aide ! »

À moins que les héros n'aient un moyen de voler, ils devront monter sur Gi-nor-mo s'ils veulent le stopper. Appliquez un modificateur de -2 aux jets d'Athlétisme, en raison des mouvements de Gi-nor-mo et des branches d'arbres qu'il renverse lors de sa progression. Le titan tente de se débarrasser des grimpeurs en leur donnant des coups de poing ou en utilisant un arbre déraciné comme arme improvisée.

Un jet de Perception permet aux héros de repérer une trappe non verrouillée, située dans la poitrine de la créature. A l'intérieur se trouve une échelle qui mène au cockpit (elle est facile à repérer, pas besoin de jet). Pour déverrouiller la trappe supérieure, il faudra réussir un test de Subterfuge à -2. En montant, ils longent de nombreux compartiments de rangement qui peuvent être ouverts et fouillés. Leurs contenus sont également visibles à travers de petits hublots. Tous ces compartiments contiennent d'inestimables trésors du monde antique, dont une magnifique couronne dorée, ornée de saphirs blancs luisant faiblement : la Couronne de conciliation perdue depuis des lustres !

Autre possibilité, la trappe verrouillée en haut de la tête de Gi-nor-mo peut être ouverte avec un test de Subterfuge à -4. S'ils réussissent, les héros accèdent directement au cockpit (voir **Prendre le contrôle**, ci-dessous).

La Couronne de conciliation

Toute personne qui revêt cette couronne dorée gagne un bonus de +4 à tous ses jets de Persuasion et d'Intimidation. Ce pouvoir peut être activé à volonté, mais les saphirs blancs, vu leur âge et leur fragilité, s'épuisent complètement en cas d'Échec critique, rendant la couronne inutile. Les cristaux ne peuvent être rechargés.

PRENDRE LE CONTRÔLE

Une fois à l'intérieur du cockpit, le Dr Kleos les remercie pour leur assistance et propose également de les aider à prendre le contrôle de Gi-nor-mo. Malheureusement, les systèmes de sécurité de Gi-nor-mo ont verrouillé les commandes. Toute tentative de « piratage » de ces contrôles pourra donner lieu à une Scène dramatique. Les héros peuvent utiliser Electronique, Informatique, Réparation, Conduite ou toute autre Compétence qu'ils jugent appropriée. Dès que les héros entament cette Scène dramatique, Gi-nor-mo réagit à leur ingérence en se mettant à accélérer, puis à courir à travers la jungle en direction de Tropicia ! Les cardans du cockpit peuvent absorber un mouvement régulier, mais la course bouscule tout le monde à l'intérieur (pénalité de plate-forme instable). Si les héros prennent le contrôle de Gi-nor-mo, ils parviennent à arrêter sa progression. S'ils tardent trop, ou échouent complètement, la créature sort de la jungle, en vue des portes de Tropicia, où la reine Désira et plusieurs soldats armés se tiennent prêts au combat ! Quoi qu'il en soit, l'avancée de Gi-nor-mo est finalement stoppée. Si les héros présentent à Désira la couronne de conciliation, elle affirme qu'il s'agit « d'un miracle des illuminations de l'hiver » et leur est éternellement redevable.

■ **DR. KLEOS** : utilisez le Citoyen (*Citizen*) dans Flash Gordon avec Réparation d6 et Sciences d8.

🐞 **GI-NOR-MO.**



PROTAGONISTES

GI-NOR-MO

Créé par les scientifiques avancés du royaume perdu de Vitruvia, Gi-nor-mo est plus proche d'un véhicule de reconnaissance que d'un robot. D'une hauteur de près de 25 m, la machine était conçue pour permettre l'arpentage de la Forêt Interdite en toute sécurité. Quand Gi-nor-mo n'est jamais rentré d'une mission éclair (le malheureux pilote ayant été victime d'un arrêt cardiaque), le programme a été abandonné et la machine et son occupant n'ont jamais été revus — tous deux laissés à l'abandon dans la jungle dense.



Allure : 10 (2d6).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d12+10	d6	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d8+2.

Atouts : Vigilant (senseurs).

PARADE	RÉSISTANCE
7	49 (30) AL

CAPACITÉS SPÉCIALES

- 🛡️ **Armure +30** : Armure lourde. Armure ambulante.
- ✳️ **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.
- ✳️ **Faiblesse environnementale (électricité)** : subit dégâts +4 et résiste à -4 si lié à électricité.
- ✳️ **Semi-conscient** : si un opérateur qualifié est présent, les actions de Gi-normo sont au gré du contrôleur. Si le système est en pilote automatique, la machine se défend et continue selon ses instructions préprogrammées.
- ✳️ **Taille 12** : Gigantesque (+6), Allonge +3.

ACTIONS

- ✳️ **Manipulation d'outils** : Combat d10-2, 2d12+10, puis lancer un dé, si impair, l'arme est détruite. Peut utiliser un arbre en Arme improvisée.
- ✳️ **Piétinement** : Athlétisme d8 opposé à Agilité, Gabarit, d12+2d6+10.

DRAGON ARBORICOLE

Un dragon arboricole est un lézard doté d'un bec, à la peau rose et noueuse qui sillonne rapidement les jungles tropicales en quête de proie. Il utilise ses griffes empoisonnées pour engourdir, voire tuer, ses victimes.

DRAGON ARBORICOLE

Allure : 8 (d10).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d12+3	d4(A)	d10

Compétences : Athlétisme d10 (escalade +2), Combat d10, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d8.

Atouts : Véloce.

PARADE	RÉSISTANCE
7	13 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- 🛡️ **Armure +3**. Peau écailleuse.
- ✳️ **Taille 3**. 3 m du nez crochu à la queue.

ACTIONS

- ✳️ **Morsure** : Combat d10, d12+d6+3.
- ✳️ **Griffes** : Combat d10, d12+d6+3, Poison mortel (-2) si Secoue ou Blesse. Soins à -4 ou un rayon guérisseur réglé sur anti-venin peut éviter l'issue fatale.

LOUP SANGUINAIRE

C'est un loup gris massif à l'odorat particulièrement développé, qui peut s'appivoiser.

LOUP SANGUINAIRE

Allure : 10 (d10).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6(A)	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d8, Perception d10, Survie d8.

Atouts : Véloce.

PARADE	RÉSISTANCE
6	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✳️ **Traqueur** : Perception (odorat) et Survie (pistage) +2 pendant une semaine après avoir reniflé un objet imprégné d'une odeur.

ACTIONS

- ✳️ **Morsure/griffes** : Combat d8, d8+d6.

NAIN

Ce terme regroupe diverses ethnies de personnes de petite taille et de couleur de peau variée. Les nains de la forêt sont de carnation verte.

NAIN DE LA FORÊT

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Connaissance générale d6, Discrétion d8, Intimidation d6, Perception d8, Tir d6.

Handicaps : Frêle.

Atouts : variés

PARADE	RÉSISTANCE
5	5 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Taille -1.**
- * **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

ACTIONS

✂ **Épée courte :** Combat d6, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Épée courte, armure de cuir rouge (+1).

RATS GÉANTS

RAT GÉANT

Allure : 4.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d6	d6(A)	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Perception d8.

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Taille -1.** De la taille d'un chien.
- * **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

ACTIONS

✂ **Morsure :** Combat d6, 2d6.

PELTURE

Un pelture est un oiseau charognard écarlate de taille humaine, au long cou dénudé et au bec acéré. Très territorial, il est difficile à chasser de son repas, qu'il soit déjà ou presque mort.

PELTURE

Allure : —, Vol 8.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Perception d6.

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

ACTIONS

✂ **Bec :** Combat d6, 2d6.



SCORPION GÉANT

Enfoui sous terre, il surgit de son antre pour attaquer.

SCORPION GÉANT

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d12+5	d4(A)	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Intimidation d8, Perception d6.

PARADE	RÉSISTANCE
6	15 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

🛡️ **Armure +3.** Exosquelette chitineux.

✳️ **Taille 5 :** Grand (+2). 5 à 6 m des pinces au dard.

ACTIONS

🗡️ **Pincés :** Combat d8, d12+d6+5, peut Empoigner.

🗡️ **Dard :** Combat d8, d12+d6+5, Poison mortel si Secoue ou Blesse.

SPIDROT

Cette araignée arboricole ressemble à une veuve noire géante. Elle peut chasser en groupe et projeter des toiles depuis son thorax.

SPIDROT

Allure : 8, Adhérence.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d6	d10	d4(A)	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Discrétion d10, Intimidation d8, Perception d6.

PARADE	RÉSISTANCE
6	15 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳️ **Adhérence :** se déplace sur paroi et plafond à Allure normale, peut courir.

ACTIONS

🗡️ **Morsure :** Combat d8, d12+d6+5, Poison paralysant (-4, 2d6 rounds) si Secoue ou Blesse.

🕸️ **Toile :** Athlétisme d8, 3/6/12, PG, Entrave [et aveugle], toile de Solidité 7.



CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL :** *The Titan of Tropica*
- **ÉCRITURE :** Scott A. Woodard
- **TRADUCTION :** Pierre Debut
- **RELECTURE :** Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE :** Neoflip
- **IMAGES :** Tirées des comics