

PLANETE HURLANTE



PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT



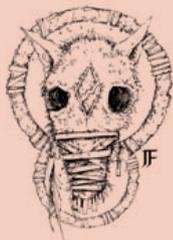


Un jeu de rôle post-apocalyptique et rock n'roll

Retrouvez-nous sur le site officiel du jeu :

<http://www.le-scriptorium.com>,

(section "Planète Hurlante")



CRÉDITS

par Batronoban

Avec des ajouts de Quentin Bachelet et Eric Nieudan

Illustration de couverture : Zhy

Illustrations intérieures : Zhy, Del Teigeler, Christine Rousseau, The Forge Studio, Sine Nomine Publishing, Maciej Zagorski,

Pawel Dobosz, Jason Walton, Quentin Bachelet (plans), Tony Martin (logos), Luigui Castellani, Joyce Maureira, Earl Geier,

Davis Lewis Johnson, Till Doucedame

Mise en page et carte du champ de bataille : Jérémie "Intylzah" Coget

Relecteurs : Matthieu "Blackrall" Chaux, Jérémie "Intylzah" Coget, Orlov, Kristoff Vala,

Islayre d'Argolh

Testeurs maltraités : Miyu, David, Benoît, Béa, Stéphane, Laurent, Pierre, Igor et plein d'autres.

Règles inspirées du jeu M4 créé par

Batronoban, Olivier Fanton, Roland "Ego" Scaron,

avec l'aide de nombreux contributeurs



La table des mutations est inspirée de *Mutant Future* par Dan Proctor

Mentions légales

The following is designated as Product Identity, in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, Version 1.0a: **all illustrations, character and place names and descriptions, power descriptions, "points d'Adrénaline", and the name "Planète Hurlante".**

The whole text is Open Gaming Content, except for material previously declared Product Identity.

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), potation, 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, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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.

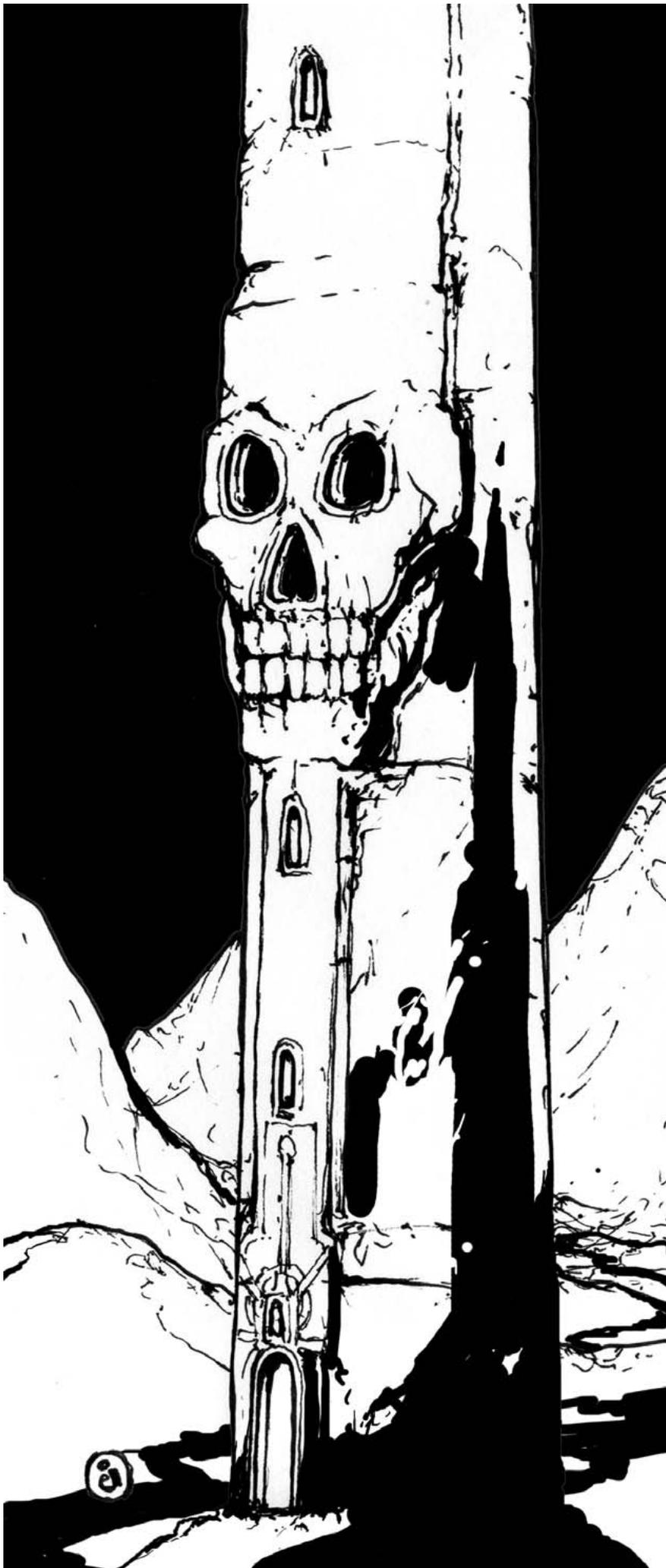
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizard of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

SOMMAIRE

Chapitre 1 : PLANETE CYANIDE	5	Chapitre 9 : RITUELS, DROGUES ET ARTEFACTS	
Les factions	8	Drogues	73
		Artefacts	74
Chapitre 2 : METTRE EN SCENE	12	Identifier un artefact	74
Aventure typique pour niveaux 0,	16	Réparer de la technomagie	76
		Rituels	76
Chapitre 3 : SYSTEME DE JEU	19	Table des effets	79
Dés	19	Améliorations des armes et des armures	86
Abréviations	20	Ingrédients de rituels	87
Résoudre les actions	21	Effets secondaires	89
Fléau & faveur	21		
Echelle de difficulté	21	Chapitre 10 : MUTATIONS	91
Adrénaline	22		
Critiques	23	Chapitre 11 : DIEUX	97
Effets continus	23	Chaos	97
Défis	23	Ordre	99
Explication des pouvoirs	26	Bêtes	101
Utilisation des pouvoirs hors combat	26	Elémentaires	104
Chapitre 4 : LE COMBAT	29	Chapitre 12 : VEHICULES ET MONSTRES	107
Carte du champ de bataille	32	Création de véhicules et de monstres	107
Poisons, radiations, chutes	32	Sbires	111
Poisons de l'assassin	66	Elite	111
Maladies	34	Apparence aléatoire des monstres	112
Soins et repos	35	Règles des véhicules	114
		Effets critiques des véhicules	115
Chapitre 5 : EQUIPEMENT	36	Apparence aléatoire des véhicules	115
Dégâts des armes	37	Amélioration des véhicules	118
Armures	38		
Economie	38	Chapitre 13 : AVENTURES INSTANTANÉES	
		Méthode de génération d'aventures	122
Chapitre 6 : PERSONNAGES DE NIVEAU 0	40	Scène in media res	124
Nombre de personnages de niveau 0 par joueur	41	Objectif des personnages	125
Générateur de noms de personnages	42	Comment s'y prendre ?	126
Création de personnage de niveau 0	42	Décors	127
Carrières	44	Rebondissements	129
Fiche de personnage de niveau 0	46	Factions	130
		PNJ	133
Chapitre 7 : PERSONNAGES DE NIVEAU 1	47	Générateur de noms 42	
Bénéfices des factions	48	Générateur de la Cité Juste	135
Barbare de la route	55	Carte d'exploration dans les zones dévastées	138
Prêtre du Chaos	57	1d20 pièges de Sodome	145
Prêtre de l'Ordre	59	Table aléatoire générale des événements, rencontres, rumeurs et prophéties	149
Sorcier	61	Table aléatoire des rencontres sur la route	158
Assassin	65	Table aléatoire des rencontres urbaines	162
		Carte urbaine	165
Chapitre 8 : EXPERIENCE	69	Table aléatoire des rencontres dans les ruines	167
Prétige	71	Objets inutiles trouvés dans les ruines	171



INTRODUCTION À L'UNIVERS

PLANÈTE HURLANTE, C'EST QUOI ?

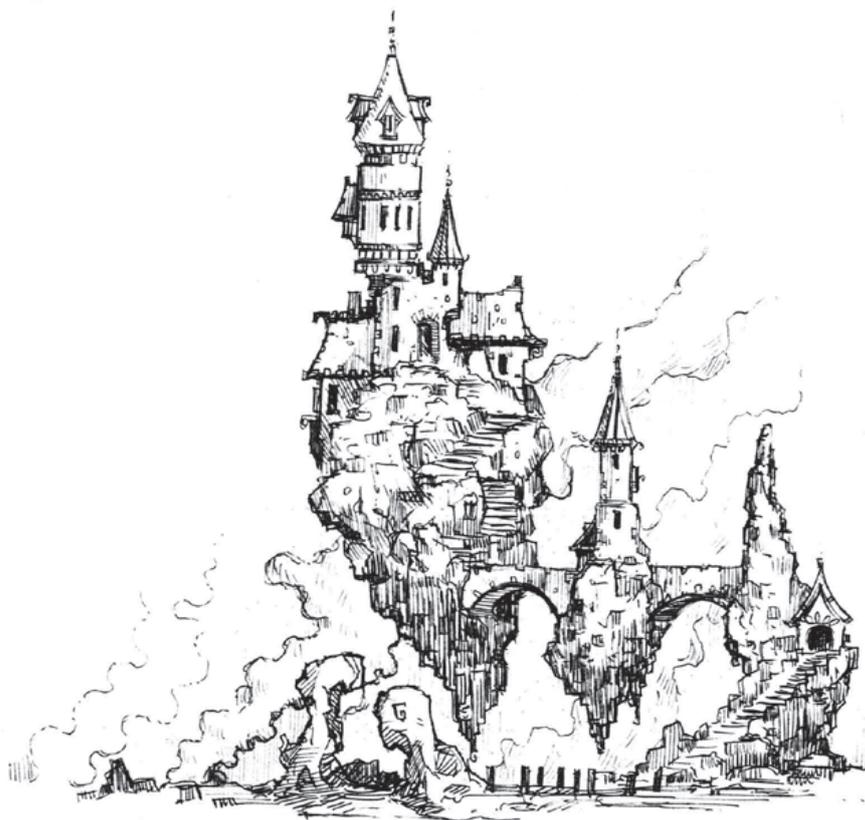
Planète Hurlante est un jeu de société dans lequel les joueurs racontent une histoire. C'est un jeu de rôle d'action, dans un univers post-apocalyptique dans lequel on incarne des prêtres, des assassins, des sorciers fous et des barbares de la route !

Il est prévu pour 2 à 5 joueurs (6, si l'on tire sur la corde). L'un des joueurs sera le maître de jeu ou meneur de jeu (MJ), une sorte de conteur doublé d'un arbitre. Les autres (PJ) incarnent des personnages hauts en couleur de ce monde ravagé.

It's just the funeral

I've been waiting for

- *Metallica, Cyanide*



MISE EN PLACE

Pour jouer vous avez besoin de dés de toutes sortes (c'est à dire de dés à 20, 12, 10, 8, 6 et 4 faces). Dans l'idéal, deux dés à 20 faces et deux dés à 10 faces seraient particulièrement utiles. Le jeu utilise également de temps à autre des dés à 3, 5, 7, 14, 24 et 30 faces. Si vous n'en avez pas, vous pouvez vous en passer grâce à une méthode alternative.

1 PLANÈTE CYANIDE

La possession de crayons papiers, de gommes ainsi que d'une quarantaine de jetons et de ce livre sont nécessaires.

Imprimez ou photocopiez les pages décrivant les pouvoirs basiques de personnages de niveau 0 puis donnez-les aux joueurs. Imprimez ou recopiez aussi la carte du champ de bataille fournie dans le livre. Mettez-la au centre de la table.

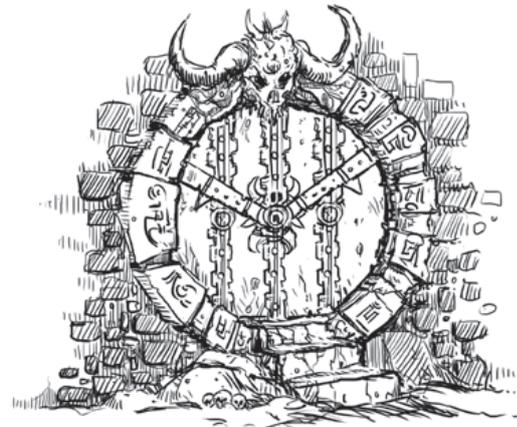
Le MJ doit lire avant de jouer la partie les chapitres « mettre en scène » « système de jeu » et « combat ».

Les PJs doivent créer leurs personnages de niveau 0 avec le chapitre éponyme, et lire leurs pouvoirs de base.

Une fois la préparation terminée, le meneur lance la partie d'introduction en suivant le modèle présenté dans les conseils. Il s'aidera de la table des pièges, du chapitre « véhicules & monstres » et de la carte d'exploration des ruines pour décrire l'environnement et le labyrinthe mortel qui attend les aventuriers novices.

avancée, créée par l'empire ou tombée de la Lune brisée et d'autres dimensions impies. Les zones irradiées par cette "technomagie" sont fréquentes et pourrissent corps et esprits.

La société actuelle a régressé dans un âge ressemblant au Moyen Age, ou plutôt à un Moyen Age technologique. Les équipements les plus courants (armes, véhicules, outils...) sont donc médiévaux, et les engins technologiques sont perçus comme "magiques".



LA PLANÈTE CYANIDE

RUINES & MUTANTS

La planète Cyanide est semblable à notre Terre durant le Moyen Age. L'empire de la Salamandre, dirigé par des rois sorciers déments, s'est écroulé il y a un siècle. Ses ruines jonchent les terres sauvages. Il flotte désormais un brouillard mystique qui rend le moindre voyage périlleux. Dans le ciel on peut apercevoir la Lune brisée, elle aussi meurtrie par l'empire déchu, et aujourd'hui siège d'une forteresse divine.

Le monde reste largement inexploré et mystérieux. Des créatures mutantes errent dans les ruines et les cavernes, fruits des expérimentations obscènes de temps oubliés. La sorcellerie est réputée traîtresse et dangereuse. On trouve également des entités et des objets d'une technologie très

LES PAYSAGES

A cause de la catastrophe, le climat est dérégulé. Des failles s'ouvrent de plus en plus souvent. Les paysages alternent entre dunes de sables et plateaux rocaillieux et poussiéreux.

Le Nord contraste violemment avec l'aridité du reste de la planète : le froid et la glace règnent en maîtres.

LES NOMADES

Peu le savent, mais la planète est la tombe d'un ancien roi de l'espace. La planète bouge, elle vit. Ses plaques tectoniques sont nombreuses et se déplacent aléatoirement : les habitants sont habitués aux tremblements de terre et aux failles qui s'ouvrent brusquement. C'est pourquoi tous les survivants de Planète Hurlante sont nomades. Aucun ne prend le

risque de bâtir une cité pour la voir disparaître dans un gouffre en plein milieu de la nuit... les rois-sorciers étaient parvenus à stabiliser la région de la capitale impériale ainsi que ses routes, mais cette époque est révolue. Leur pouvoir fait de moins en moins effet.

Beaucoup d'aventures seront des courses-poursuites endiablées à travers les plaines poussiéreuses de Cyanide, ou exploseront les routes et les cités nomades titanesques. Préparez-vous à sauter au-dessus des failles !

LES FACTIONS

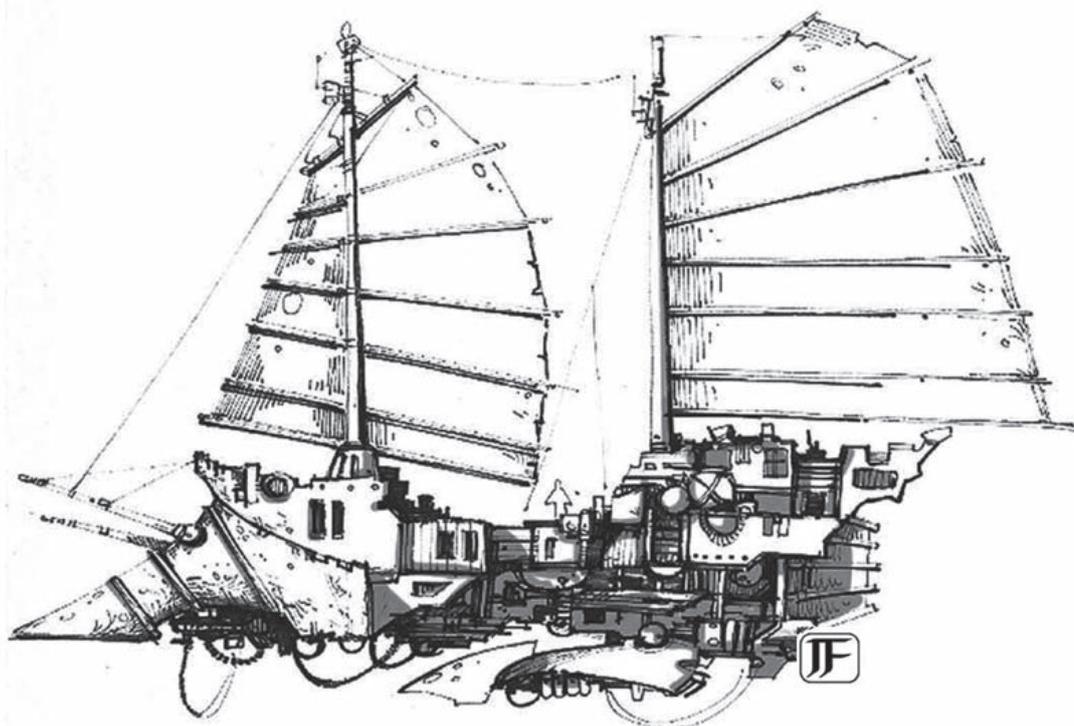
Les factions sont des organisations politiques et philosophiques, qui transcendent les guildes et les royaumes. Elles veulent changer le monde ; leurs buts sont grandioses et elles avancent lentement et secrètement vers leurs idéaux. Les factions lancent les personnages dans l'aventure en leurs octroyant des missions. Le groupe entier doit décider (ou tirer au hasard) de manière collective quelle sera la faction qui les aidera et les missionnera pour la campagne. Il est cependant possible de changer les allégeances, car rien ne dure sur Cyanide, pas même la plus solide des alliances !

LE PRESTIGE



Un personnage peut acquérir des points de Prestige en rendant service à une faction. Le Prestige donne des bonus aux actions de diplomatie envers les autres membres de cette faction et les membres des factions alliées. Il permet en outre d'acheter des récompenses spécifiques. Voyez les règles précises dans le chapitre "l'expérience".

Les récompenses de Prestige sont listées sur le site internet officiel du jeu, et permettent de faire avancer la chronologie de l'univers : nous invitons les joueurs à parler de leurs parties sur le site internet, de nous écrire par email, sur une de nos pages de réseaux sociaux ou sur notre forum afin que nous puissions prendre en compte les événements qu'il ont vécu, et les aspects du monde qu'ils ont changé. Nous nous efforcerons d'intégrer au mieux vos aventures et une mise à jour sera publiée régulièrement. Ainsi le monde de Planète Hurlante n'en sera que plus vivant !



1 PLANÈTE CYANIDE



Les Ingénieurs du Néant

Objectif : héritiers spirituels des rois-sorciers, ils veulent acquérir le plus de savoir technomagique possible

Méthodes : employer des sorciers et des explorateurs pour fouiller systématiquement les ruines de l'ancien empire.

Dirigeant actuel: Niarg, un sorcier vicieux et ambitieux (Vig 16, Ref 12, Vol 25, dégâts 25, PV 25, Armure 3, attaque de zone à distance)

Allié à : Astrologues

Tensions avec : La Terre Mère



La Terre Mère

Objectif : faire de Cyanide un nouveau monde fertile et verdoyant

Méthodes : trouver des artefacts et des sorts adéquats afin de transformer les terres arides et radioactives en oasis verdoyants; planter les graines d'une floraison future et entretenir les espaces

naturels sains

Dirigeant actuel : Mère Larisse, une barbare de la route à la tête de nombreux gangs (Vig 20, Ref 15, Vol 15, Dégâts 20, PV 20, attaque de zone au contact)

Allié à : aucun

Tensions avec : Les Ingénieurs du Néant



Les Astrologues

Objectif : découvrir les secrets célestes et rejoindre les rois de l'espace

Méthodes : trouver des artefacts et des méthodes pour voyager dans l'espace et dans les autres dimensions ; trouver le cadavre du roi de l'espace enterré sous la surface de Cyanide

Dirigeant actuel : Vendyss (Vol 30, Vig 15, Ref 15, dégâts 30, PV 30, Armure 6, attaque de zone à distance), une sorcière cachée dans un dôme technomagique roulant.

Allié à : les Ingénieurs du Néant

Tensions avec : aucun. Les objectifs des Astrologues sont bien trop abscons et mystérieux pour se mélanger aux mesquines intrigues des mortels.



Les Prophètes

Objectif : découvrir les secrets des dieux, du guerrier immortel et de la Fin des Temps

Méthodes : consulter les oracles, les prêtres ; découvrir ce qu'ont fait les rois-sorciers pour courroucer les dieux ; recueillir tout autour du monde tous les

signes et les prophéties divines pour les analyser

Dirigeant actuel : SS'takk, une salamandre géante, intelligente et immortelle (Vig 30, Ref 30, Vol 30, PV 30, Dégâts 30, Armure 3, trois attaques au contact)

Allié à : aucun

Tensions avec : aucun

DES DIEUX CRUELS

Les dieux, incompréhensibles et cruels, se battent pour le contrôle des sphères célestes et de millions de dimensions parallèles : ils sont les seigneurs de l'Ordre et les princes-démons du Chaos... ils ont d'ailleurs bâti un terrifiant avant-poste sur la Lune coupée en deux.

DES AVENTURIERS OU DES BRIGANDS MAIS SÛREMENT PAS DES HÉROS !

Sur Cyanide, les survivants se regroupent dans des guildes pour tenter de subsister : guildes de prêtres, d'assassins et de sorciers. Les clans de barbares de la route se joignent à la fête. Les joueurs incarnent des opportunistes, des aventuriers, des brigands, des pilleurs et des voleurs, à la moralité ambiguë, attirés par l'or, les révélations divines et les secrets impies de l'empire perdu. Ils ne sont sûrement pas des héros...



DES MUTANTS DANS UN MOYEN-ÂGE TECHNOLOGIQUE

L'empire des rois-sorciers mélangeait sorcellerie et technologie. Dans les ruines, nombre de créatures ont muté et pris de nouvelles apparences et acquis des pouvoirs étranges. Toutefois la majorité des personnages seront humains dès le départ. L'Humanité se divise en plusieurs peuples vivant dans des régions différentes, nommées selon leur couleur de peau : Rouge, Bleu, Noir et Albinos. Cependant cette séparation culturelle est de moins en moins d'actualité depuis que l'empire a chuté : tout le monde est devenu nomade et la mixité commence à apparaître.

Au contact des radiations, environ 20% des humains sont devenus des mutants, c'est à dire qu'ils affichent des difformités étranges, physiques ou mentales.

LA CITÉ JUSTE

Une menace plane sur le monde : depuis quelques années, tout autour de Cyanide, des fragments altérés de la toute-puissante Cité Juste, le repaire métaphysique des Seigneurs de l'Ordre, apparaissent aléatoirement au milieu des villes nomades, au milieu des champs, des failles et des montagnes. Tous ses habitants agissent et s'expriment comme des fantômes. Ils jugent des milliards d'affaires étranges selon des lois incompréhensibles. Quelques prophètes murmurent que c'est un signe de la Fin des Temps, que même les dieux de l'Ordre sont devenus fous. Ces amoncellements titanesques de palais greco-romains et de statues aveugles recellent bien des secrets et des trésors. Les personnages iront tôt ou tard braver les dangers de ces lieux incroyables, là où sont gravées les tables du Destin...et les clés de l'avenir.

BRÈVE CHRONOLOGIE AVANT LA FIN DES TEMPS

- 20000 ans Un roi de l'espace finance la construction d'une planète artificielle qui sera un jardin-tombeau : Cyanide.
- 19990 ans Cyanide est prête. Le roi se suicide après avoir eu une vision du dieu du Chaos Azathoth, une abomination au centre de la galaxie. Son peuple l'enterre au coeur de la planète.
- 10000 ans L'Épée de l'Espace, une épée élémentaire corrompue, chute sur Cyanide. La galaxie entière la cherche sans succès. Elle n'est pas réapparue depuis.
- 1000 ans Les rois-sorciers apparaissent de nulle part et fondent leur empire en moins de 50 ans
- 100 ans Chute de l'empire de la Salamandre. La Lune se brise. Les premiers mutants apparaissent.
- 95 ans Des dieux du Chaos et de l'Ordre bâtissent une forteresse titanesque sur la Lune brisée à l'aide d'énormes vaisseaux interdimensionnels. L'un d'entre eux s'écrase sur Cyanide : l'explosion fait disparaître le Soleil et la nuit règne durant trois semaines tout autour du globe.
- 3 Apparition de fragments de la Cité Juste sur Cyanide.
- 0 Aujourd'hui.
- ? Début de la bataille de la Fin des Temps : le temps lui-même n'existe plus et l'univers est annihilé.

1 PLANÈTE CYANIDE



2 METTRE EN SCÈNE

Un monstrueux engin rafistolé surgit en écrasant un squelette de roi-sorcier ; un barbare de la route fier mais épuisé chevauchait cette bête de métal hurlant.

Derrière lui la sorcière Gunnal incantait un étrange rituel en traînant son esclave favori, un mutant bicéphale. Elle s'apprêtait à le maltraiter avec une sorte de phallus en or massif. Cela faisait partie de la... *recette*, apparemment.

Plus loin, juché sur une colline, un prêtre du Chaos ruminait. Sa toge blanche, salie par la poussière radioactive du lieu, flottait légèrement au vent chaud. Il se préparait.

Il observait une tête de pierre énorme, une sculpture à même la falaise. Sa bouche, garnie de crocs d'acier, était grande ouverte. Comme une invitation à l'aventure.

“Entrez, si vous osez” semblait-elle hurler en silence... mais le prêtre ne regardait pas vraiment la chose. Il parlait à l'un de ses dieux déments. Ses yeux étaient devenus blancs. Il interrogeait Gaarglash, le seigneur des fleuves de la mort. *Comment entrer dans cette ancienne forteresse impériale sans tomber dans un piège vicieux ? Comment, ô Gaarglash, percer les secrets des rois-sorciers ?*

L'équipe avait déjà bien souffert : leur compagnon Mordikus, de la guilde des assassins (et leur contact chez les Ingénieurs du Néant, qui avaient financé leur expédition) était mort. Sa tête avait été découpée en fines lamelles par un monstre invisible. Le prêtre soupçonnait un contrecoup du dernier rituel de la sorcière... Difficile de connaître la vérité. Après tout Mordikus connaissait les risques. Qui sait ? Gaarglash l'autoriserait peut être à renaître sur Cyanide !

Le prêtre se tourna vers ses amis. La bave verdâtre du mutant coulait sur la rocaïlle. Une petite salamandre vint goûter le jus. La sorcière à la peau bleue ricana de plus belle. Le rituel modifiait la trame du Destin, fil après fil, noeud après noeud.

Un craquement retentit. L'intérieur de la gueule de pierre se fissura, puis disparut, comme avalé dans un trou noir.

«La voie est libre ! Merci Gunnal !» cria le barbare en enfonçant la pédale. «Suivez-moi, je vais déblayer le passage !»

Les aventuriers étaient fin prêts. Ce frisson sur leur échine. L'adrénaline. L'imprévu. Le risque de crever mille fois. Les secrets des rois. Le pouvoir et les richesses d'un autre âge...

L'aventure !

*This isn't a show, this is my fucking
life*

I'm not ashamed : you're entertained

But

I'm not a puppet :

I am a GRENADE !

- Marilyn Manson, *Vodevil*



METTRE EN SCÈNE PLANÈTE HURLANTE

Ce jeu a été conçu pour que l'adrénaline vous monte au nez. Voici quelques conseils destinés au maître de jeu.

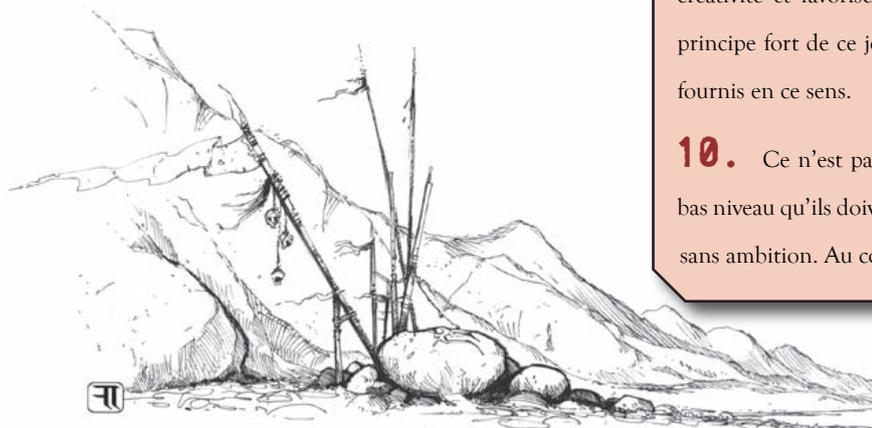
IL FAUT IMPROVISER !

Le jeu propose au meneur de créer l'aventure au fur et à mesure, en improvisant et en jonglant entre les idées des joueurs et les idées fournies par les tables aléatoires. C'est donc un style assez différent de que proposent d'autres jeux de rôle. Servez-vous des tables aléatoires fournies. Ne concevez pas de scénario avant la partie.

THÈMES

Le jeu propose quatre thèmes, que nous vous conseillons d'intégrer à tous vos scénarios :

- **La redécouverte des secrets d'un monde détruit :** de nombreuses reliques des temps passés dorment encore dans les ruines. Plus que des objets, nombre de secrets enfouis et de révélations attendent les vaillants explorateurs...
- **La création d'un nouveau monde :** le jeu encourage les PJs à devenir à leur tour les fondateurs de



LES 10 COMMANDEMENTS DU MAÎTRE DE JEU

1. Mélangez science-fiction et fantasy, pistolets lasers et épées à deux mains. Faites voyager les aventuriers dans d'autres dimensions, mélangez les ambiances médiévales, post-apocalyptiques et de science-fiction ! Soyez baroques !
2. Souvenez-vous que les aventuriers ne sont pas de gentils héros
3. Souvenez-vous que les dieux ne sont ni bons, ni mauvais : ils incarnent des forces indicibles et se livrent une guerre cosmique avec leurs pions humains
4. Mettez en scène des monstres étranges et uniques, pas d'elfes, de gobelins ou d'autres créatures des oeuvres de J.R.R Tolkien...
5. Inspirez-vous de Mad Max, d'Howard (Conan le Cimmérien), de Lovecraft (les Contrées du rêve), de Leiber (Cycle des épées), de Moorcock (Elric des dragons), de Druillet (La Nuit, Lone Sloane)
6. Passez du heavy metal à fond durant les parties !
7. Souvenez-vous que le système n'a pas l'optimisation pour vocation, et expliquez-le aux joueurs.
8. Alternez courses-poursuites démentes, aventures urbaines, exploration d'usines futuristes et voyage dans les terres sauvages.
9. Utilisez les tables aléatoires pour renforcer votre créativité et favoriser l'improvisation. L'aléatoire est un principe fort de ce jeu, et de nombreux outils vous sont fournis en ce sens.
10. Ce n'est pas parce que les personnages sont de bas niveau qu'ils doivent combattre ou vivre des aventures sans ambition. Au contraire : voyez grand, surprenez-les !



nouvelles communautés dans ce monde qui ne demande qu'à renaître de ses cendres. Ce monde sera-t-il aux mains des esclavagistes et de la loi du plus fort, ou portera-t-il de nouvelles valeurs ?

- **La survie dans un monde hostile** : la loi du plus fort règne. La nourriture se fait rare. Les ressources des communautés se tarissent, et entraînent des guerres. Comment les joueurs vont-ils tirer leur épingle du jeu ? Lorsque leur sac à dos s'alourdit, comment vont-ils faire pour traverser un désert radioactif plein de monstres mutants ?
- **Le danger imprévisible de la sorcellerie** : toute utilisation de la sorcellerie ou de la technomagie provoque des effets secondaires. Mutations, invocations d'horreurs, pluies de sang et d'os... modifier la réalité entraîne toujours des conséquences. Aimez-vous jouer avec le feu ?

UN SYSTÈME UNIFIÉ EST UN APPUI SÛR

Souvenez-vous que l'ensemble du système est basé sur la même échelle de difficulté : les monstres, les combats, les pouvoirs, les véhicules, les caractéristiques et les actions sont toutes mesurées avec ces valeurs à dépasser. Vous voulez aller vite et vous ne trouvez pas telle ou telle règle ? Faites faire un test de caractéristique contre cette échelle, avec une faveur si la carrière du personnage correspond à l'action.

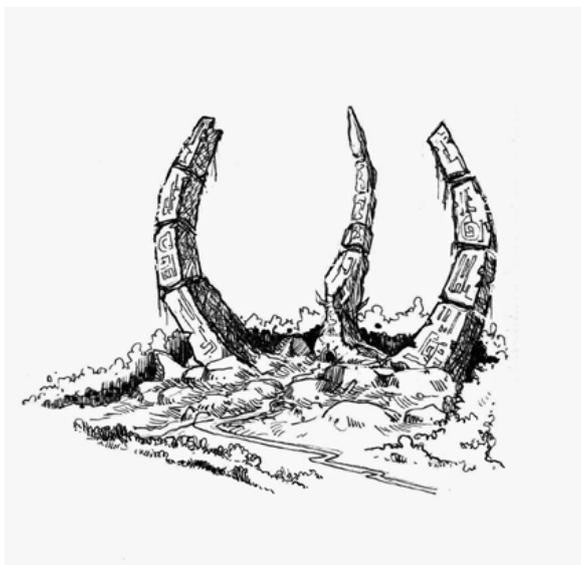
IMPROVISER EN UTILISANT LES JOUEURS

Un joueur vous demande si une chose est possible et vous ne connaissez pas la réponse ? Dites immédiatement «oui, mais...» et ajoutez un élément négatif, un obstacle qui va le forcer à imaginer un truc inventif. Jetez sur la table des événements improbables, vous verrez ça marche très bien ! N'ayez pas peur de dire oui aux bizarreries des joueurs. *Lâchez-vous.*

Il existe une autre technique : plutôt que de perdre du temps à réfléchir, **retournez la question au joueur** : «MJ, ce mutant ressemble à quoi ?» Demande-t-il. Répondez-lui en le regardant droit dans les yeux et d'air impérieux : «J'en sais rien moi, c'est toi qui le sait, décris-le nous !» Les joueurs ont des trésors d'idées, servez-vous d'eux sans scrupules. *N'ayez pas peur de «perdre le contrôle.»*

Lorsque vous **utilisez les tables aléatoires**, faites-le devant les joueurs et lisez à haute voix. Les réactions du groupe en seront décuplées, car ils auront l'impression de construire l'imprévu avec vous.

Lorsque vous **décrivez quelque chose d'étrange, mélangez plusieurs idées-phrases**. C'est un conseil de Monte Cook pour son excellent jeu *Numenera*. Ne dites pas : *il y a un cube qui flotte*. Dites : *il y a un cube qui flotte avec un halo fait de*



sphères métalliques autour. De même jetez plusieurs fois les dés sur les tables puis mélangez les résultats. C'est bien plus intéressant !

UNE POSTURE DYNAMIQUE

Restez debout durant la partie, parlez avec vos bras, et faites le tour de la table pendant vos descriptions. Asseyez-vous de temps à autre avec les joueurs plutôt que de rester en bout de table. Un maître de jeu est aussi animateur du groupe : votre langage corporel doit traduire et insuffler le dynamisme !

TOUT EST UNE QUESTION DE RYTHME

Maintenir le rythme est sûrement la chose la plus importante que vous ayez à faire. Même un scénario mince comme une patte d'insecte peut donner une partie entraînante et amusante. Par contre des longueurs et des moments d'ennui détruisent le jeu. Posez frénétiquement des questions aux joueurs, poussez-les à imaginer plus vite, plus fort, plus dingue ! Dès qu'une scène traîne en longueur, coupez au montage ou jetez un dé sur une table d'évènements. Ne dépassez pas 4h de jeu continu pour que les cerveaux restent frais et plein d'idées.

Commencez toujours une session par une scène *in media res*, c'est à dire au beau milieu d'une scène d'action. Pas d'introduction, pas de longue explication, pas d'enquête, mais un petit combat, l'ouverture d'une faille, une course-poursuite ou une grosse explosion ! En fait, si vous suivez à la lettre la méthode de création d'aventures, vous débuterez toujours de cette manière.



PAS D'ÉCRANS !

Interdisez les écrans, les téléphones portables et ordinateurs à la table. Cela nuit à la concentration des joueurs ; leur petit-ami ou leur réseau social ne pourra jamais être aussi fun que Planète Hurlante, hein ?

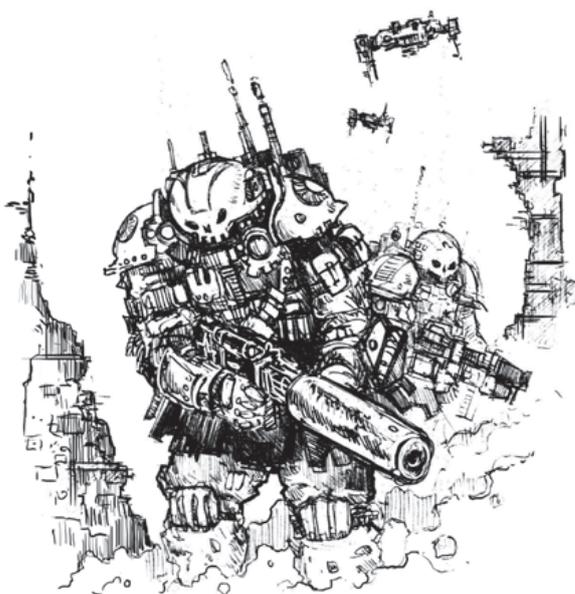
Vous-mêmes, si vous utilisez un ordinateur pour la musique d'ambiance, réduisez au maximum la luminosité de l'écran. Le groupe est là pour jouer avec de la parlotte, du papier, des crayons et des dés. Bref, old-school.

PAS DE SECRETS !

Il n'y a pas de secrets dans ce jeu : les joueurs peuvent savoir les caractéristiques et attaques des monstres durant les combats, afin de mieux élaborer leur tactique. N'utilisez pas de traditionnel «écran de jeu» pour séparer meneur et joueurs. Ne faites pas d'apartés ou de messes basses avec un joueur pour développer des intrigues sous-jacentes. Planète Hurlante est un jeu direct, un jeu d'action, d'exploration et un jeu rock'n roll.

METTEZ EN SCÈNE, NE DÉCRIEZ PAS

Au lieu de décrire par le menu un élément du monde aux joueurs, mettez cet élément directement et concrètement en scène. *Exemple* : je veux que les joueurs comprennent que la tribu de mutants qu'ils rencontrent vénère l'eau pure, très rare. Au lieu de leur dire "Cette tribu, vous le comprenez vite, vénère l'eau !", attendez qu'ils rencontrent leur chef et décrivez-leur les étranges vagues dessinées sur le sol par le shaman. Décrivez ensuite les crânes et les lances décorant une espèce d'énorme réservoir rouillé, et les gens de la tribu se mettre à genoux devant cette installation. En décrivant cela, vous laisserez la réflexion aux joueurs plutôt que de la leur donner toute prête. *Autre exemple* : ne dites pas que le barbare qu'ils rencontrent est "cruel". Décrivez aux joueurs comment il arrache la tête d'un enfant devant sa mère juste parce que cela l'amuse. Ils comprendront ainsi par eux-mêmes à quel point cet homme est cruel.



LA MORT EST PARTOUT, MÊME DANS L'ÉTERNITÉ

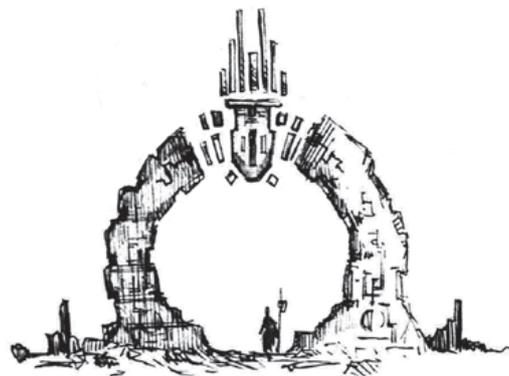
Annoncez dès le départ aux joueurs que **leurs personnages risquent de mourir, et que vous ne les sauverez pas** : le monde est brutal, cruel, et les joueurs ne doivent pas trop s'attacher à leur personnage. Même après la boucherie du niveau 0, les PJs risquent d'être tués aux niveaux suivants.

Nous vous proposons une règle particulière pour que **les personnages se réincarnent** : une fois le personnage mort, les dieux, toujours amusés de manipuler leurs pantins, réincarnent l'âme de la personne dans un nouveau corps. Ce sont en quelque sorte des âmes éternelles et expérimentales, qui réapparaissent sans cesse dans l'Histoire. Le joueur recrée donc un personnage de niveau 0, puis le fait évoluer jusqu'au niveau équivalent au personnage mort. Le nouveau personnage a des souvenirs fragmentaires de sa vie antérieure et rejoint le groupe par le truchement d'un portail spatio-temporel ou autre artifice préparé par le meneur de jeu et les dieux du Chaos.



LA MUSIQUE ADOUCIT LES MEURTRES

Utilisez un fond sonore. Il vous faut une **musique d'ambiance plutôt rythmée**, mais sans paroles, comme une musique de film. Ajoutez à certains moments spécifiques (comme le lancement de la scène "in media res", d'une course-poursuite ou le début d'un combat) une chanson musclée. Nous vous suggérons quelques exemples tout au long du jeu. Vous pouvez même sélectionner trois à quatre titres légèrement rythmés pour les scènes normales, un titre à l'ambiance lente et inquiétante ainsi qu'une chanson très rythmée pour les combats. Commencez donc par la bande sonore du film *Mad Max : Fury Road* par Junkie XL ou *Cult Movie* de Punish Yourself !



CONCEVOIR UNE AVENTURE D'INTRODUCTION POUR NIVEAUX 0

Concevoir une aventure pour niveaux 0 est simple. L'objectif n'est pas de tuer tout le monde, mais plutôt de faire en sorte que les joueurs s'attachent à l'un de leurs personnages. Ils vont s'attacher grâce à cette sélection brutale et relativement aléatoire. Peut être que leur personnage préféré (car ils aiment sa carrière, ou ses hautes caractéristiques, voire même son nom bizarre) va survivre, ou, plus fréquemment lors des tests, mourir de manière horrible. Au final l'un des personnages aura créé un lien émotionnel avec son joueur.

AVENTURE D'INTRODUCTION TYPIQUE

Les personnages débutent nus et sans aucune arme. Rappelez-vous que les dégâts à mains nues sont égaux à 0, et les armes improvisées infligent (d4).

- A. Décrivez tout d'abord une arène à ciel ouvert, comme une arène de gladiateurs post-apocalyptique : poussiéreuse, et dont le public est plein de mutants dégénérés. Au centre de l'arène on aperçoit trois colonnes de marbre qui lévitent. Au sommet de chacune de ces colonnes on trouve une arme ou une armure qui correspond à leur carrière le cas échéant.
- B. Un monstre (de niveau Moyen) entre dans l'arène pour les tuer. Ils testeront ainsi leurs pouvoirs basiques. Faites attention à ce qu'ils utilisent l'ensemble de ces pouvoirs, y compris l'*Humiliation*.
- C. Une fois vaincu, une porte s'ouvre vers un labyrinthe de métal aléatoire. Servez-vous de la table des pièges et des plans précréés pour déchaîner les enfers sur les personnages. Privilégiez les pièges aux combats afin de gagner du temps, et utilisez la règle des sbires le plus possible.

Les personnages ne trouveront la sortie que lorsqu'il ne restera qu'un personnage par joueur. Dès qu'ils sont sortis, annoncez que tout le monde passe au niveau 1 avec un grand sourire et félicitez-les en faisant le tour de la table et en serrant les mains des joueurs, un par un. Ils sont grands, maintenant.



BIEN UTILISER LES FACTIONS

A quoi servent les factions ? A rassembler les PJs en un groupe animé d'un objectif commun. Ils jouent des anti-héros, ou en tout cas des aventuriers à la moralité limite... un tel groupe peut vite s'autodétruire. Mettez donc dès le départ sur la faction qui les emploie. Souvenez-vous qu'une aventure démarre toujours par le choix d'une faction commune. C'est obligatoire. Aux joueurs, avec votre aide, de décider pourquoi ils sont liés à elle. Peut être que certains d'entre eux sont très bien placés en son sein. Expliquez-leur les avantages techniques de la faction et dites clairement qu'elle est là pour les rassembler. Montrez-leur le drapeau, lisez à voix haute ses objectifs et ses méthodes et vous verrez que les idées d'historiques, de liens et d'aventure vont rapidement émerger. Pour aller plus vite, choisissez vous-même la faction lors de la phase de préparation et imposez leur.



INSPIRATIONS

Aucune idée n'est née du néant. Rien ne se perd, tout se recycle, et vous allez forcément puiser des idées de scènes et de personnages dans des romans, films et autres musiques qui vous plaisent. Nous vous présentons ci-dessous les oeuvres qui ont permis à Planète Hurlante de voir le jour. Jetez-y un oeil, ou trois.



Les règles sont inspirées de ces jeux :

- *Dungeons & Dragons 1st edition* publié par TSR
- *Gamma World* publié par Wizards of the Coast
- *Dungeons & Dragons 4th edition*, publié par Wizards of the Coast
- *Dungeons & Dragons 5th edition*, publiée par Wizards of the Coast
- *Microlite20*, par Robin V. Stacey
- *Dungeon Crawl Classics*, publié par Goodman Games
- *Numenera*, publié par Monte Cook Games
- *Carcosa* publié par Lamentations of the Flame Princess
- *A Red and Pleasant Land* publié par Lamentations of the Flame Princess
- *Nanochrome* de John Grümph
- *13th Age* publié par Pelgrane Press

L'univers est inspiré de ces oeuvres:

- La série des *Mad Max*
- Les jeux *Dark Sun* et *Gamma World* publiés par Wizards of the Coast
- La série des *Fallout*
- La série des *Terminator*
- *Le Cycle d'Elric*, de Michael Moorcock
- *Conan le Cimmérien* de Robert Howard
- *La Nuit* de Philippe Druillet
- Le magazine *Métal Hurlant*
- *La campagne Pathfinder : Iron Gods* publiée par Paizo
- Le film *le Festin Nu* de Cronenberg
- Le film *Crash* de Cronenberg
- La saga *The Human Centipede*
- La saga *Saw*
- La série *Metal Hurlant Chronicles*
- Les albums de *Metallica*, de *Punish Yourself*, de *Nine Inch Nails* et plein d'autres !
- Le jeu *Warhammer* publié par Jeux Descartes
- Le jeu *Black Crusade* publié par Fantasy Flight Games





DÉS & VOCABULAIRE

LES DÉS

Le jeu utilise toutes sortes de dés pour déterminer le résultat des actions des personnages. Les jets de dés sont décrits selon des expressions spécifiques, comme 3d4. Cet exemple signifie qu'il faut lancer trois dés à quatre faces. Le premier nombre vous indique combien vous devez lancer de dés. Le chiffre après la lettre "d" vous indique quel est le type de dés à lancer. Faites ensuite la somme des chiffres affichés par les dés.

Nous utilisons ce qu'on appelle la "mutation des dés", qui est utilisée pour simuler des bonus ou des malus. Ainsi, si votre pilleur trouve une version plus puissante d'une redoutable tronçonneuse qui fait d'habitude 2d4 dégâts, vous remplacerez les dés à quatre faces par des dés à cinq faces, ce qui deviendra 2d5 dégâts. Voici la chaîne de mutation, du plus petit dé au plus grand :

d2, d3, d4, d5, d6, d7, d8, d10, d12, d14, d16, d20, d24, d30

Ce processus ne peut jamais aller en dessous du d2 et au delà du d30. Le d100 est utilisé que pour les jets de pourcentage.

MÉTHODE ALTERNATIVE

Vous trouverez dans le commerce la majorité des dés listés dans la chaîne. Certains (d2 ou d100) peuvent être simulés avec des dés classiques. D'autres seront plus difficiles à trouver. Si vous souhaitez uniquement utiliser les dés normaux, employez la chaîne des dés comme ceci :

d2, d4, d6, d8, d10, d12, d20



What will you do when your system fails !?

- Slipknot, All Hope Is Gone

Arrondis

Si on vous demande de diviser un chiffre, arrondissez-le toujours à l'inférieur.

Notation	Méthode
d2	Un résultat de 1 ou 2 est obtenu en lançant 1d6. Un résultat de 1 à 3 = 1, tandis qu'un résultat 4 à 6 = 2.
d100	Lancez 2d10, de couleurs différentes. Désignez l'un d'eux comme le dé des dizaines et l'autre comme le dé des unités. Deux résultats 0 représentent 100.

VOCABULAIRE

Voici quelques éclaircissements concernant d'autres termes techniques :

Les niveaux d'expérience des personnages joueurs (PJ) mesurent leur puissance. Les PJ débutent au niveau 0. En combattant des monstres et en pillant des ruines, ils passent à des niveaux supérieurs. Chaque niveau apporte de nouveaux bonus et capacités aux personnages.

Les termes d'aventure, de campagne et de session de jeu sont souvent utilisés. Une aventure (ou module) désigne une histoire complète, avec un début et une fin, qui peut s'étaler sur plusieurs sessions de jeu. Une session est une partie d'une après midi ou d'une soirée en temps réel de jeu. Lorsque plusieurs aventures sont liées entre elles, on appelle cette saga une campagne.

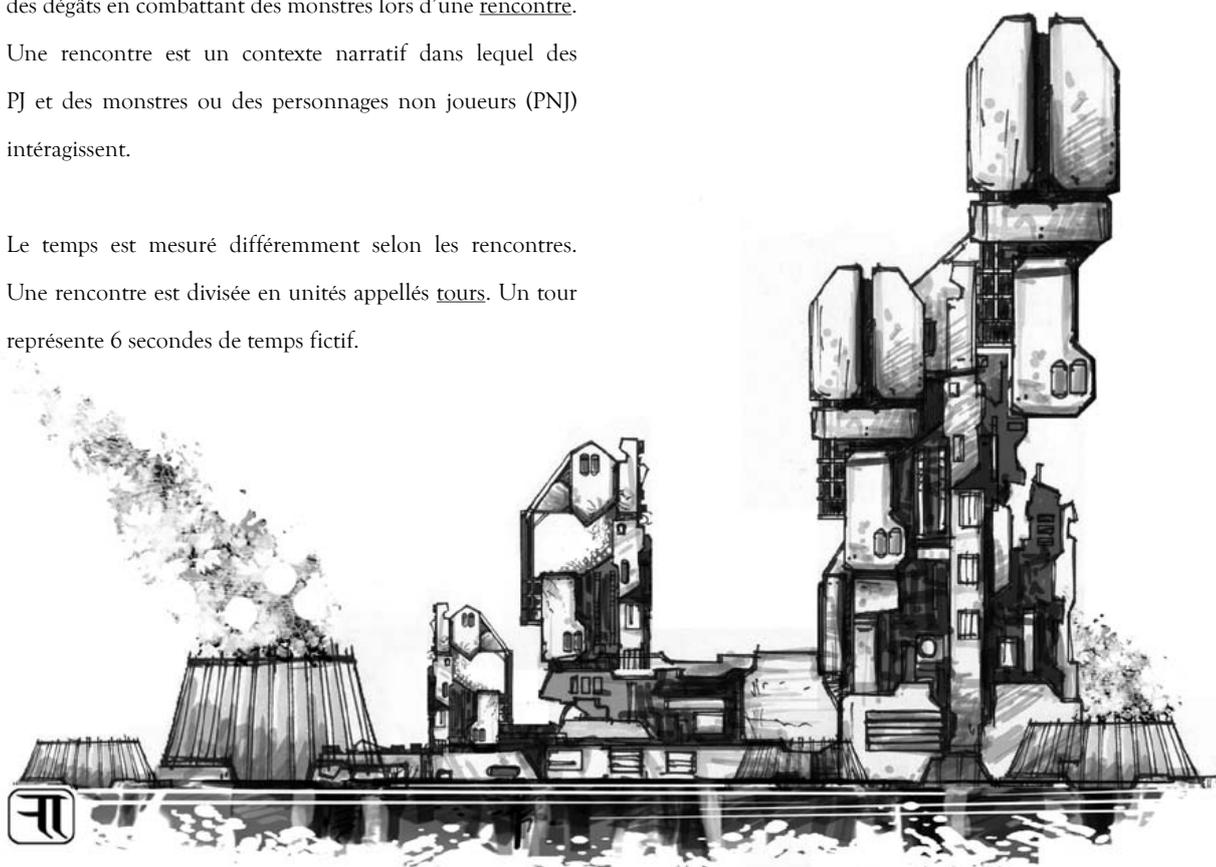
Les personnages souffrent de dégâts, et les dégâts font baisser le nombre de points de vie (PV). Les personnages subissent des dégâts en combattant des monstres lors d'une rencontre. Une rencontre est un contexte narratif dans lequel des PJ et des monstres ou des personnages non joueurs (PNJ) interagissent.

Le temps est mesuré différemment selon les rencontres. Une rencontre est divisée en unités appelés tours. Un tour représente 6 secondes de temps fictif.

ABRÉVIATIONS

Voici les abréviations employées dans les règles.

Abréviation	Signification
REF	Réflexes
VIG	Vigueur
VOL	Volonté
PV	Points de Vie
PS	Points de Structure
PA	Points d'Adrénaline
PJ	Personnage joueur
PNJ	Personnage non joueur (incarné par le maître)
JS	Jet de sauvegarde
MJ	Maître de jeu



RÉSoudre LES ACTIONS

Le jeu utilise un dé à 20 faces (d20) pour résoudre les actions et tous les autres types de dés pour le reste

Les règles sont volontairement sommaires et relativement abstraites. Les cas particuliers sont gérés par le meneur, car le système n'a pas vocation à tout couvrir. Le bon sens doit primer !

JET DE CARACTÉRISTIQUE

Pour savoir si une action est réussie ou non, on jette un d20, auquel on ajoute la caractéristique adéquate. Si l'action entre dans le domaine d'une carrière lors d'une scène hors combat, il dispose d'une faveur.

1 dé 20 + caractéristique

Le résultat doit être supérieur ou égal au degré de difficulté (DD) fixé par le meneur.

Action facile : 10

Action moyenne : 15

Action difficile : 20

Action très difficile : 25

Action héroïque : 30

Action parangonique : 40

Action épique : 50

Action divine : 100

Dans le cas d'une action opposée, le résultat doit être supérieur ou égal à la valeur de la caractéristique de l'adversaire. Les monstres et les personnages non joueurs ne lancent jamais les dés : leurs caractéristiques correspondent à des difficultés, comme expliqué dans les règles de création des monstres et dans les règles du combat. Par exemple :

Vigueur d'un mutant : 19

Réflexes d'une abomination : 16

Volonté d'un démon : 32

FLÉAU & FAVEUR

Lorsque les circonstances sont favorables à votre action, le maître de jeu peut vous octroyer une faveur : lancez deux dés au lieu d'un seul et gardez le résultat qui vous arrange ! Au contraire si les circonstances sont défavorables, le MJ vous infligera un fléau : lancez deux dés au lieu d'un seul et gardez le plus défavorable des deux résultats.

Si pour une même action vous avez à la fois un fléau et une faveur, les deux s'annulent et vous ne lancez qu'un seul dé.

Si vous avez plusieurs faveurs ou fléaux pour un seul jet, ils ne se cumulent pas et vous appliquez une unique fois cette règle spéciale.

Souvenez-vous que ni le fléau ni la faveur ne sont applicables sur les jets de dégâts.



ADRÉNALINE

L'Adrénaline représente le potentiel psychique de certains rares élus des dieux (les aventuriers notamment) à modifier la réalité.

Après avoir lancé son d20, un joueur peut dépenser un point d'Adrénaline pour transformer les échecs. Cela s'applique à ces types de jets :

- jet de caractéristique pour une action
- jet d'attaque
- jet de défense
- jet de sauvegarde
- jet de persistance
- jet d'opposition

Attention : les jets de défi ne peuvent pas être modifiés par l'emploi d'Adrénaline !

Les résultats sont modifiés selon cet enchaînement :

échec critique - échec - réussite - réussite critique

Évidemment, un critique obtenu de cette façon ne génère pas de points d'Adrénaline. Seul un 20 naturel offre cet avantage.

En cours de combat, un point d'Adrénaline permet de recharger un pouvoir limité. Durant un repos, il peut servir à recharger un pouvoir unique.

L'Adrénaline est particulièrement importante pour les barbares de la route, car elle leur permet de réaliser des succès critiques en combat, et donc d'utiliser au maximum leur fameuse table de réussites critiques !

AJOUT AU RÉCIT

Un Point d'Adrénaline peut être dépensé pour ajouter un élément narratif mineur dans la description du meneur (comme un objet, du mobilier ou une porte fermée qui s'ouvre finalement). Cet effet à un coût : le joueur doit lancer le dé sur la table des effets secondaires des rituels puis en subir les conséquences...

RÉCOMPENSES

Le MJ est libre d'offrir aux joueurs des points d'Adrénaline s'ils font des actions spectaculaires, s'ils lâchent des slogans rock'roll ou toute autre idée ingénieuse.



CRITIQUES

Sur un 1 naturel, c'est-à-dire quand le dé indique 1 avant toute modification ou dépense de Point d'Adrénaline, l'action est un échec critique, c'est à dire catastrophique.

Plusieurs effets se produisent alors :

- Un des équipements du personnage se brise, se casse, dysfonctionne, bref est détruit au-delà de tout espoir de réparation. Les artefacts ne sont pas épargnés par cet effet
- durant un combat, le joueur lance un dé sur la table des échecs critiques de sa guilde et en applique les effets

Au contraire, un 20 naturel est un succès critique, une réussite éblouissante, il se passe deux choses :

- Le joueur gagne un point d'Adrénaline
- Si ce succès est obtenu durant un combat, le personnage inflige le double de dégâts après application d'éventuels modificateurs

ACTIONS DE GROUPE

Si l'action est tentée par plus d'un joueur au même moment et au même endroit, inutile de demander à tout le monde de lancer les mêmes dés. Les joueurs choisissent parmi eux le leader de l'action, généralement celui qui a la meilleure caractéristique ou qui a le personnage le plus approprié en termes de carrière et/ou d'équipement.

Le joueur leader lance alors les dés pour tous. Le MJ peut lui accorder une faveur si la majorité du groupe dispose des compétences nécessaires, ou au contraire un fléau si tel n'est pas le cas. Si le personnage leader réussit l'action, alors on considère que tout le groupe a réussi. Si le personnage échoue, alors tout le groupe échoue.

EFFETS CONTINUS

Les effets continus regroupent les dégâts ou effets durables tels que les dégâts d'un poison, la paralysie ou des malus en attaque ou en défense. Ils affectent leur cible chaque round, jusqu'à ce que les dés en décident autrement.

Lorsqu'un personnage est victime d'un effet continu, il a droit à un **jet de sauvegarde**, représentant sa chance et sa résistance naturelle, à la fin de chaque round. Il lance un d20, sans appliquer de modificateur. Si le résultat est de 10 ou plus, la sauvegarde est réussie et l'effet continu s'arrête (soit 55% de chance).

Lorsqu'un monstre est victime d'un effet continu, il s'en débarrasse à la fin de son tour, à moins que le joueur responsable de cet effet ne réussisse un **jet de persistance**, représentant sa bonne fortune et sa puissance naturelle. Il lance un d20, toujours sans modificateur. Sur 10 ou plus, l'effet continu perdure. Sinon, le monstre en est libéré.

Les joueurs sont chargés de rappeler au meneur l'existence et les détails des effets continus qu'ils provoquent avec leurs pouvoirs. S'ils oublient, l'effet est automatiquement annulé !



DÉFIS

La règle du défi sert à simuler en quelques jets de dés successifs une action complexe et qui prend du temps. *Exemples : un rituel de sorcellerie, une course-poursuite dans le désert entre deux véhicules, une enquête sur un assassinat, la corruption lente et discrète d'une maison noble, la fabrication/réparation d'un artefact technomagique ou encore un combat.*

Cette règle est donc très pratique pour raccourcir le temps de narration normalement nécessaire et généralement inadapté au temps de jeu. Vous pouvez donc vous en servir pour

3 SYSTÈME DE JEU

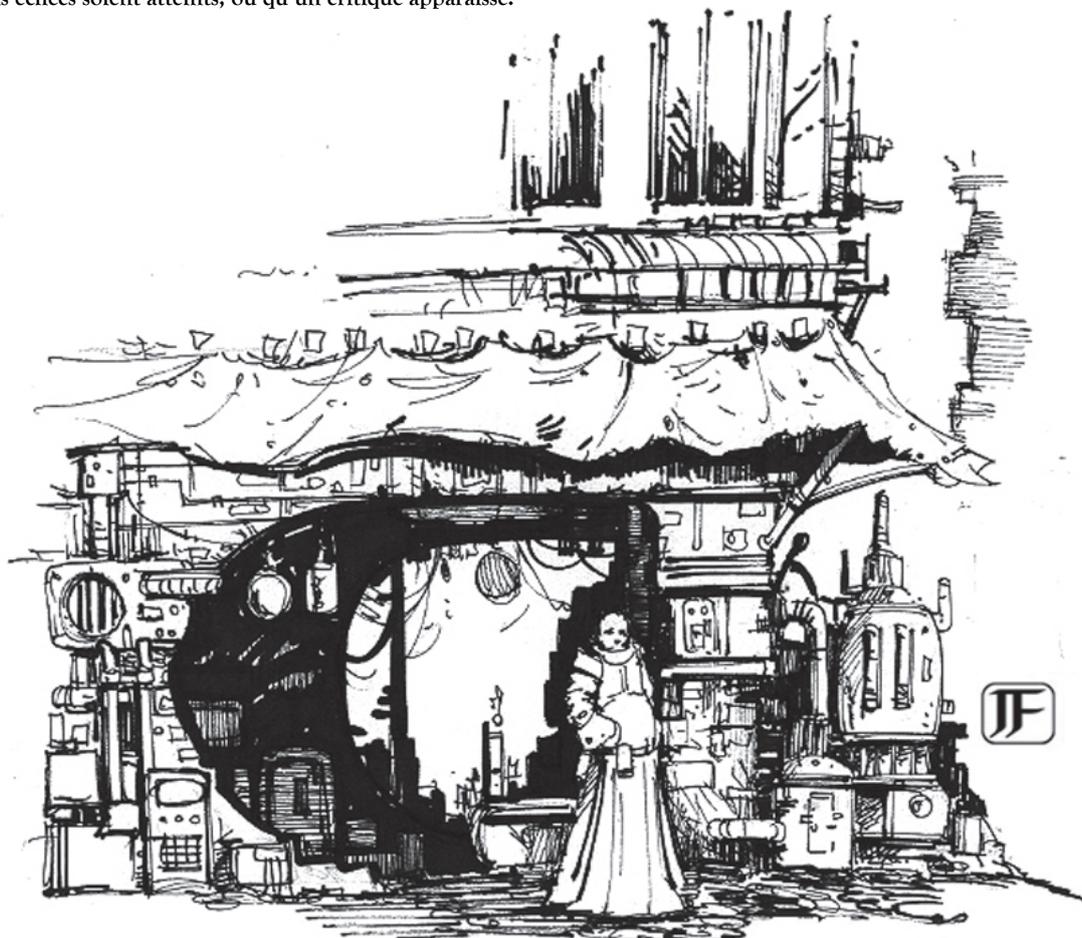
déterminer l'issue d'un combat sans devoir utiliser toutes les règles d'affrontement avec pouvoirs et points de vie.

Un défi consiste en une série de jets individuels ou de jets de groupe (voyez la règle des actions de groupe si la tâche est accomplie par plusieurs personnages) sous une ou plusieurs caractéristiques qui correspondent à la nature de la tâche. Il faut lancer 1d20 et ajouter l'une des trois caractéristiques comme d'habitude, et le total doit dépasser la difficulté déterminée par le meneur. Ce dernier doit fixer cette difficulté en fonction de la nature du défi, de sa complexité et de sa durée.

La différence avec un jet de caractéristique classique est le fait que le joueur leader fait plusieurs jets de suite : un pour chaque unité temporelle (minutes, heures, jours, lunes, mois, années, etc. en fonction de la tâche à accomplir) choisie par le meneur en fonction de la nature de la tâche. **Le joueur leader enchaîne les jets de dés jusqu'à ce que trois succès ou trois échecs soient atteints, ou qu'un critique apparaisse.**

L'objectif est bien entendu d'atteindre trois succès avant que trois échecs soient obtenus. Le meneur et les joueurs vont alors interpréter chaque échec ou réussite comme un événement négatif ou positif dans la réalisation de l'action. Il ne faut pas que le défi se réduise à une série de simples jets de dés sans signification : il faut interpréter et créer un récit autour des dés.

Exemple : les aventuriers veulent enquêter sur un meurtre sauvage commis dans la Cité des Voleurs. Plutôt que de décider de jouer toute l'enquête (interrogatoires des témoins, analyse des indices, etc) qui prendrait sans doute toute la séance, le meneur décide d'utiliser la règle du Défi. Il estime alors que l'enquête se comptera en jours au vu du nombre de personnes à interroger et des dangers de la cité. Il demande au joueur leader du groupe de faire des tests sous Volonté d'une difficulté de 15 (Moyen), car il pense qu'il faudra surtout utiliser le charisme et l'intelligence pour réussir à bien cette enquête. Le joueur choisi par le groupe pour mener le défi lance une première fois (pour le premier jour) et obtient 14 au total. C'est un échec. En concertation avec les joueurs, le meneur explique que les témoins ne veulent pas leur parler car quelque chose leur fait peur. Le deuxième





jet fait 22, et le meneur explique qu'au deuxième jour d'enquête un soldat de la garde, après avoir été soudoyé avec quelques pièces, livre des indices. Et ainsi de suite : le troisième jour est encore un succès, le quatrième un échec et finalement le cinquième jour est un succès, pour un total de trois succès et deux échecs. Le défi prend donc fin. Le meneur explique comment ils remontent au bout de cinq jours de recherches jusqu'à une tour en ruines habitée par un sorcier. Le MJ peut décider de leur faire perdre des points de vie pour un des échecs de l'enquête, qu'il interprète comme une tentative d'intimidation ratée s'étant soldée par une bagarre dans les égouts contre un des sbires du sorcier.

- Un échec critique signifie que le défi est automatiquement raté, et met immédiatement fin au défi. Le meneur imagine une raison cohérente : mort brutale d'un des alliés des aventuriers, emprisonnement, mutation, perte d'équipement etc.
- Une réussite critique signifie que le défi est automatiquement réussi, et met immédiatement fin au défi. Le meneur imagine une raison cohérente : coup de chance, efficacité spectaculaire des aventuriers, etc.

RÈGLES D'EXPLORATION DE LA PLANÈTE HURLANTE

L'exploration des zones sauvages ou des cités labyrinthiques, des recherches d'artefacts dans les ruines de l'empire des rois-sorciers, la chasse, la pêche et toute autre activité liée à la recherche de nourriture et de ressources en terrain hostile, bref tout ce qui est lié à la survie est tout simplement géré avec la règle des Défis.

- Exemples de conséquences néfastes pour les échecs : zone de radiations, rencontre hostile d'un mutant dangereux, nourriture empoisonnée, désorientation, déshydratation, etc.
- Exemples de conséquences positives pour les succès : abri sécurisé, trouver un outil utile, trouver des traces d'animaux nourrissants, etc.



EXPLICATION DES POUVOIRS

Les pouvoirs octroyés par les guildes sont présentés selon un format très particulier, que nous emploierons systématiquement pour décrire des attaques. Voici l'explication détaillée de ce format.

Titre

Le nom du pouvoir

(Fréquence)

- **Libre** : ce pouvoir peut être utilisé à volonté. Il est toujours disponible.

- **Limité** : une fois utilisé, ce pouvoir est déchargé. Il peut être rechargé durant le combat en dépensant un point d'Adrénaline, ou lors d'un repos court ou long après le combat.

- **Unique** : une fois utilisé, ce pouvoir est indisponible pour tout le reste de l'aventure, même si elle dure plusieurs jours. Il peut toutefois être rechargé lors d'un repos long, au prix d'un point d'Adrénaline. C'est strictement impossible en plein combat.

ACTION

Si rien n'est indiqué, un pouvoir nécessite une **action majeure**, qui remplace l'attaque du tour, pour être activé et utilisé. Cependant, certains pouvoirs ne requièrent qu'une action mineure, voire une réaction.

- **Action mineure**. L'utilisation de ce pouvoir ne compte pas comme une attaque. Un personnage peut effectuer une attaque de base ou employer un autre pouvoir dans le même tour.

- **Réaction**. Une réaction modifie ou s'ajoute à une autre action. Elle peut être utilisée même en dehors du tour du personnage, tant que les conditions sont remplies. Elle ne compte pas comme une action par elle-même.

Portée

Si rien n'est indiqué, le pouvoir est **personnel** et n'affecte que le personnage qui l'utilise.

- **Contact** : ce pouvoir nécessite de toucher physiquement la cible.

- **Distance** : ce pouvoir fonctionne à portée de vue du personnage. Une cible invisible ne peut pas être visée

- **Zone à distance** : ce pouvoir à la forme d'une explosion sphérique ; elle peut affecter jusqu'à 20 cibles proches les unes des autres, toutes dans le champ de vision du personnage. Le meneur doit trancher si le cas s'avère difficile.

- **Zone au contact** : affectent toutes les cibles visibles à portée d'épée du personnage.

Jet

Si rien n'est indiqué, le pouvoir est **automatique**, il fonctionne sans avoir besoin de faire un jet de dés. Sinon, cette rubrique indique les caractéristiques à opposer lorsque l'on utilise ce pouvoir.

Réussite

L'effet du pouvoir si le jet réussit ; la plupart du temps le nombre de dégâts qu'il inflige à la cible.

Raté

L'effet du pouvoir si le jet rate.

Effet

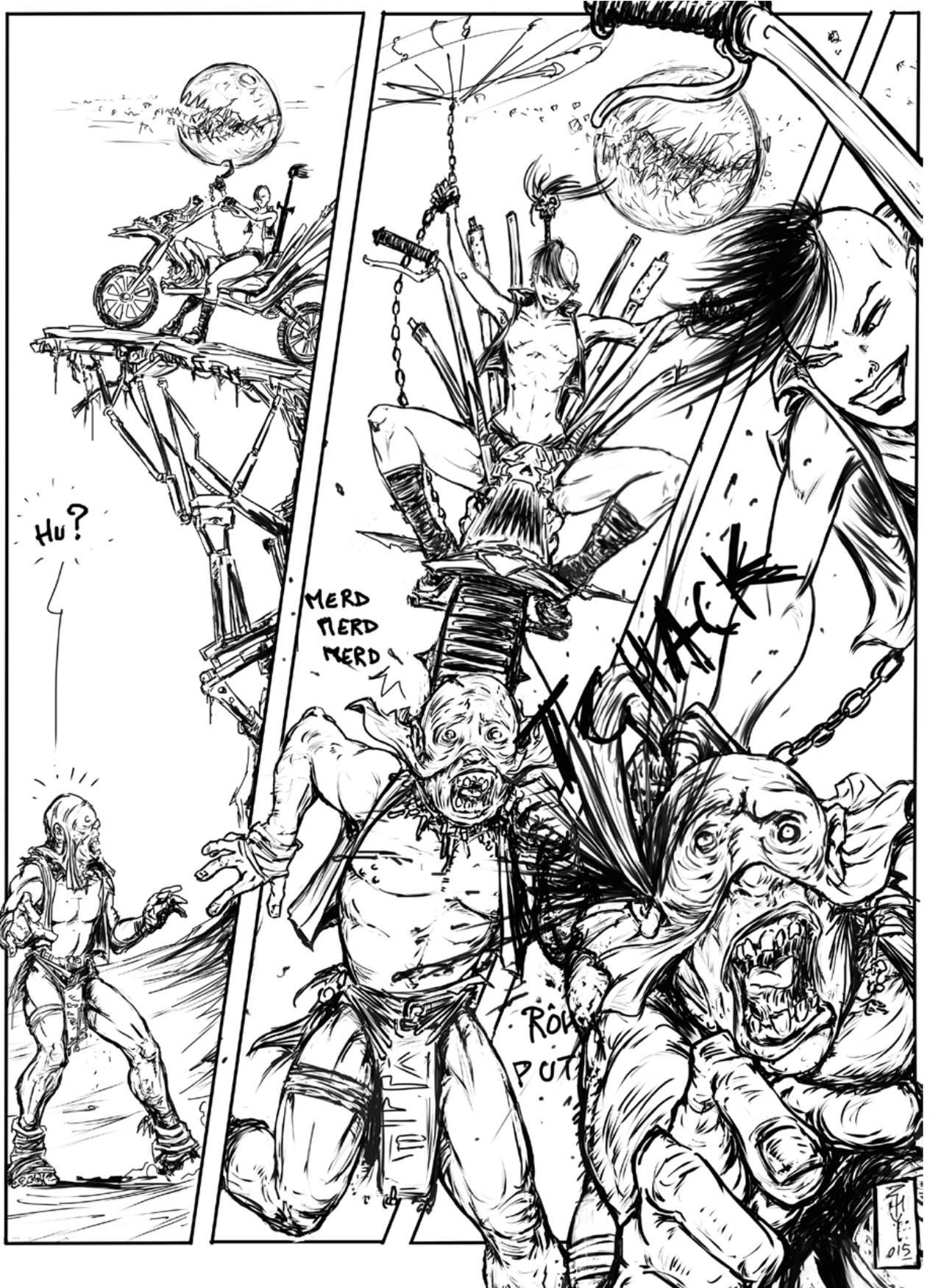
Ce qui se passe dans tous les cas, que le jet soit réussi ou raté. Pour les attaques de zone, on parle tout de même de « la cible » au singulier ; cela signifie simplement que les effets s'appliquent individuellement à chaque cible ratant sa défense, quel que soit leur nombre.

UTILISATION DES POUVOIRS HORS COMBAT

Le meneur peut autoriser l'utilisation des pouvoirs en dehors des combats, si le joueur l'explique de manière crédible. Nous ne donnons aucune règle spécifique à ce sujet. Toutefois considérez qu'il n'est pas possible d'utiliser un pouvoir hors combat si celui-ci a été activé durant la dernière bataille, ni si celui-ci influe sur la règle des points d'Adrénaline.

Repos

page 35





LE COMBAT

Le combat est divisé en unités abstraites de temps que l'on appelle tours ou rounds, et qui représentent environ 6 secondes, le temps d'une passe d'armes.



DÉROULEMENT DU COMBAT

Un combat est un temps de jeu à part. Il se joue à tour de rôle entre les aventuriers et leurs ennemis.

Les combattants jettent un dé 20 puis ajoutent leur valeur de Réflexes ou de Volonté. Chaque combattant joue l'un après l'autre, par ordre décroissant. En cas d'égalité, les combattants relancent leur dé.

Un nouveau tour commence lorsque tous les joueurs et tous les monstres ont effectué leurs actions selon leur place dans l'ordre d'initiative. On redémarre alors la séquence.

1. Détermination de l'ordre d'action.
2. Si un aventurier attaque, il attaque une fois un des monstres, sauf exception (comme un pouvoir de zone). Le personnage doit alors faire un jet d'attaque.
3. Si un ennemi attaque, il attaque un seul aventurier, sauf exception (comme un pouvoir de zone). Le personnage ciblé doit alors faire un jet de défense.
4. On recommence la séquence à l'étape 2.

Searching...

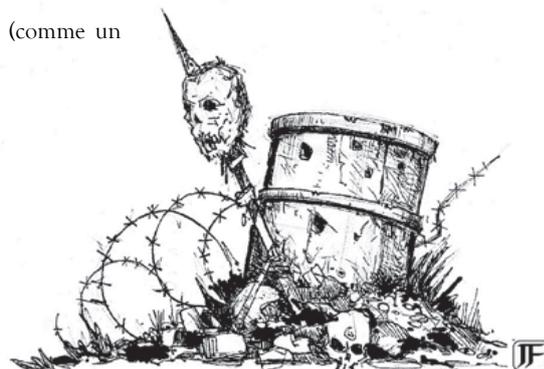
Seek and destroy !

*Our brains are on fire with the feeling
to kill
and it won't go away until our dreams
are fulfilled
there is only one thing on our minds
don't try running away 'cause you're
the one we will find !*

- *Metallica, Seek & Destroy*

Règle optionnelle.

En dépensant 1 point d'Adrénaline, un PJ ou un monstre d'Elite peut choisir dans quel ordre il agit !



4 COMBAT, DÉGÂTS ET SOINS

TOUR DE JEU

Au début de son tour, le personnage subit les effets continus (comme les dégâts de poison) qui l'affectent.

Ensuite, il peut, dans l'ordre de son choix :

- **effectuer une seule action majeure**, comme attaquer, utiliser un pouvoir, donner les premiers soins à un mourant, tenter de fuir.
- **effectuer jusqu'à deux actions mineures**, comme se déplacer d'une courte distance, boire une potion, changer d'arme, utiliser un pouvoir mineur.

À la fin de son tour de jeu, le personnage peut effectuer un jet de sauvegarde pour chacun des effets continus qui l'affectent. En cas de succès, l'effet est annulé.

ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Lorsqu'un personnage attaque un monstre au corps à corps, le joueur fait un jet de Vigueur ($d20 + \text{Vigueur}$). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de Vigueur de sa cible, celle-ci perd un nombre de points de vie égal aux dés de l'arme utilisée, plus la Vigueur du personnage.

Exemple : Grok, un barbare ayant +7 en Vigueur, avec une épée (d8) attaque un mutant, dont la Vigueur est 12. Il obtient 5 au dé, auquel il ajoute 7, pour un total de 12 sur son jet d'attaque. L'attaque réussit et Grok inflige $1d8+7$ points de dégâts, pour un total de 11.

DÉFENSE AU CORPS À CORPS

Lorsqu'un monstre attaque un personnage, le joueur effectue également un test de défense de Vigueur dont la difficulté est égale à la valeur de Vigueur du monstre. Si l'aventurier échoue ce test de défense, le monstre inflige ses dégâts, réduits du dé d'armure du personnage, s'il en porte une. Nous vous conseillons de lancer les dés de dégâts et celui de l'armure en même temps afin de gagner du temps.

Exemple : c'est maintenant le tour du mercenaire, qui attaque Grok. Le joueur obtient 4 sur son jet de défense, ce qui fait un total à atteindre de 4 du dé +7 de Vigueur = 11. C'est moins que la Vigueur de 12 du mercenaire, donc la défense échoue. Grok devrait subir 9 points de dégâts car ce sont les dégâts fixes indiqués pour ce monstre, mais l'aventurier a une armure (d6). Il lance donc $1d6$, et

obtient un 2. Il réduit donc de 2 les dégâts, pour un total final de 7 dégâts.

ATTAQUE ET DÉFENSE À DISTANCE

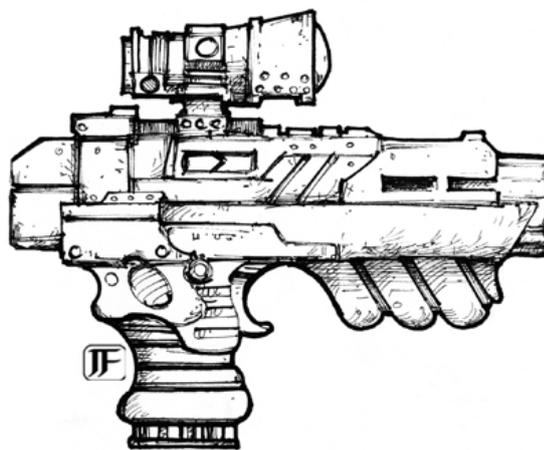
Une attaque à distance concerne deux combattants qui ne se trouvent pas côte à côte. Elle fonctionne de la même façon qu'au corps à corps, si ce n'est que les jets se font sous Réflexes plutôt que sous Vigueur.

POUVOIRS

Les pouvoirs de guildes suivent les mêmes principes généraux, mais ils opposent souvent des caractéristiques différentes. Consultez le chapitre Pouvoirs pour plus d'explications.

CRITIQUE EN COMBAT

Lorsqu'un joueur obtient une réussite critique en attaque ou un échec critique en défense, l'attaque inflige des dégâts doublés, en plus des effets habituels.



FUITE

Pour fuir, un personnage doit réussir un test de Réflexes contre les Réflexes de ses ennemis proches. En cas de succès, il quitte le champ de bataille comme un lâche. En cas d'échec, ses ennemis lui infligent une attaque bonus avec dégâts automatiques ; il n'a fait que s'éloigner de ses alliés !

4 COMBAT, DÉGÂTS ET SOINS

CIBLES PARALYSÉES ET IMMOBILISÉES

Certains effets paralysent ou immobilisent les cibles. Considérez que toute attaque contre une telle cible est automatiquement réussie.

MANOEUVRES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Au cours du combat, les personnages auront parfois des idées d'actions qui ne correspondent pas à une simple attaque.

Elles sont en général de deux types :

- **une manœuvre** a pour but d'offrir un avantage stratégique au joueur, sans nécessairement s'opposer à un adversaire. Elles sont résolues par un test de caractéristique contre une difficulté choisie par le meneur. Voici quelques exemples : *se cacher dans l'ombre, grimper sur le dos d'un mutant, se souvenir d'une légende sur les faiblesses d'un monstre*, etc. Accordez alors une faveur au jet d'attaque du personnage en cas de réussite de la manœuvre.

- se protéger derrière **un abri** (arbre, table renversée, statue, etc.) est une manœuvre qui ne nécessite pas de jet, mais inflige un fléau à l'adversaire pour toucher le personnage à couvert.

- **une attaque spéciale** est une attaque qui n'inflige pas de dégâts mais pénalise l'adversaire et lui inflige un fléau sur une action précise. Elles sont résolues par un jet opposé, dont les caractéristiques sont choisies par le meneur. En voici quelques exemples : pousser un monstre dans un trou (Vigueur contre Vigueur), faire un croche-pattes (Réflexes contre Réflexes), bluffer pour inciter un monstre à faire une bêtise (Volonté contre Volonté), etc.

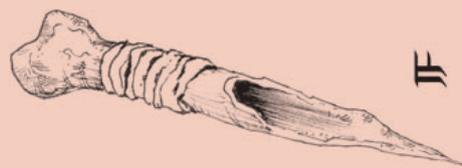
COMBAT RAPIDE

Si vous souhaitez accélérer les choses, vous pouvez résoudre un combat PJ contre monstre avec un Défi (voir la règle éponyme). Dans de tels cas, il revient aux joueurs de prouver au MJ que leur carrière vaut une faveur en la mettant en scène. Les conséquences précises (comme les blessures) sont déterminées narrativement par le meneur, en fonction du descriptif donné par les joueurs. Un conseil : ne jouez que les

combats importants pour l'évolution de l'histoire, et utilisez cette règle pour tout le reste !

COMBAT ENTRE PJs, COMBAT ENTRE PNJs

Un combat entre deux personnages-joueurs ou deux personnages non joueurs est résolu par un défi : chacun fait un test sous sa plus haute caractéristique ; l'objectif est d'obtenir trois succès avant son adversaire. On n'utilise donc pas les règles complètes du combat. Celui qui gagne ce défi (ou le meneur, dans le cas des PNJs) décide de l'état de l'adversaire avec l'aide du meneur : assommé, tué, mutilé, en fuite, etc.



LA CARTE DU CHAMP DE BATAILLE

Afin de mieux visualiser le combat et l'emplacement des protagonistes, nous vous conseillons d'utiliser la carte du champ de bataille. Celle-ci permet de placer des figurines, pions ou jetons pour symboliser les combattants et surtout leur position abstraite entre les différentes zones : hors de portée, zone à distance et zone au contact.

La carte présente également quatre emplacements d'objets ou de décors utilisables comme avantages tactiques durant le combat. *Exemples* : un morceau de métal, une roue de véhicule cassée, une grosse pierre, etc. Les personnages doivent, dès le début du combat, imaginer deux objets ou éléments du décor à leur avantage, tandis que le meneur doit faire de même en faveur des ennemis.

L'utilisation d'un de ces objets n'est possible qu'une seule fois et apporte une faveur/fléau à un jet de caractéristique (ou toute autre bonus adéquat). Il faut utiliser une action mineure pour s'en servir.

Champ de bataille

Objet utile

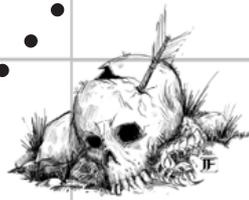
Objet utile



hors de portée

zone a distance

zone au contact



Objet utile

Objet utile

DÉGÂTS SPÉCIAUX

LES POISONS

Il existe différents types de poisons avec différents effets selon que le jet de sauvegarde réussit ou échoue. Dès qu'une attaque empoisonnée entre en jeu, consultez les règles spécifiques aux Assassins.

LES RADIATIONS

Les radiations sont un danger très commun. La catastrophe qui a détruit l'empire de la Salamandre a laissé beaucoup de traces. De nombreuses régions sont encore radioactives. Certains mutants produisent eux-mêmes des radiations. Les dégâts listés pour les radiations sont infligés lorsque la personne est exposée au rayonnement via une attaque ou alors par le simple fait qu'elle reste dans la zone durant un certain temps. Elle peut également muter ou contracter la maladie appelée le mal des ruines (voir les maladies ci-après).



Dès qu'un personnage sort d'une zone de radiation, il peut faire un jet de sauvegarde réussi pour réduire l'effet.

Si une mutation indique une attaque de radiations, jetez un dé sur la table ci-dessous pour en déterminer les effets.



TABLE DES RADIATIONS (1D10)

1d10	Classe	Echec	Réussite
1	1	1d6 dégâts, mal des ruines	Aucun effet
2	2	2d6 dégâts, mal des ruines	Demi dégâts
3	3	3d6 dégâts, mal des ruines	Demi dégâts
4	4	4d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
5	5	5d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
6	6	6d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
7	7	7d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
8	8	8d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
9	9	9d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
10	10	10d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines

Les armures ne réduisent pas les dégâts de radiations.

LES CHUTES

Le personnage subit 1d20 dégâts cumulables tous les 5 mètres de chute. L'armure ne réduit pas ces dégâts.

LES MALADIES

Voici une sélection de maladies fréquentes sur Cyanide et leurs effets. La colonne "effet" indique l'effet engendré dès la contraction de la maladie, sa source indique comment elle peut être contractée. La colonne «guérison» donne la méthode pour en guérir complètement et enfin la colonne «Contagion?» indique le pourcentage de chances et la manière de transmettre la maladie, le cas échéant.

Mutations
page 91

4 COMBAT, DÉGÂTS ET SOINS



TABLE DES MALADIES (1d10)

1d10	Nom	Effet	Source	Guérison	Contagion ?
1-2	Peste jaune	Fièvres, délires et 1 point de Vig par jour	Rongeurs, moustiques	Défi de Vig 10 (en jours)	oui, 50% par contact
3-4	Mal des marais	Fièvre, perte de sang et 1d6 PV par jour	Moustiques des marais	Défi de Vig 10 (en jours)	non
5-6	Mal des ruines	Hémorragie et 1d8 PV par jour	Radiations	Défi de Vig 12 (en jours)	non
7-8	Dépression	Envies suicidaires, paralysie	Sorcellerie, chocs psychologiques	Défi de Vol 12 (en mois)	non
9	Lèpre	La peau se nécrose et tombe lentement, perte définitive d'1 pt de Vigueur et de Reflexes par jour.	Sorcellerie	Sorcellerie ou technomagie	oui, 60% par toucher
10	Nécrophagie	Envie de manger des cadavres	Sorcellerie	Défi de Vol 15 (en jours)	non



SOINS

AGONIE

Si un personnage tombe à 0 point de vie, il est mourant et ne peut ni agir, ni se défendre. Il doit réussir un jet de sauvegarde chaque round à partir du suivant pour rester en vie.

Un allié peut le stabiliser en lui appliquant les premiers soins. Aucun test n'est nécessaire, la réussite est automatique. Il suffit d'être à côté du mourant et d'y consacrer une action majeure. Une fois stabilisé, le personnage n'est plus en danger de mort, mais il reste inconscient jusqu'à la fin du combat.

Si un monstre tombe à 0 point de vie, il est mort ou assommé, au choix du joueur qui vient de l'attaquer.

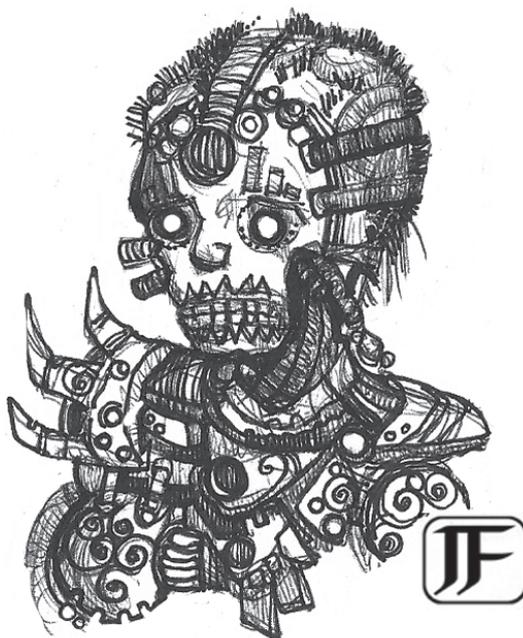
REPOS COURT ET REPOS LONG

On distingue deux types de repos :

- **Repos court** (1 à 2 heures) Un repos court après un combat permet de retrouver l'usage de ses pouvoirs limités et de regagner 1d6 PV s'ils ont des vivres. Le personnage peut aussi dépenser un point d'Adrénaline durant ce temps pour récupérer 10 + Vigueur points de vie perdus.
- **Repos long** (8 heures minimum). Un repos long régénère un pouvoir unique, au prix d'un point d'Adrénaline par pouvoir unique. Le repos long permet de gagner 3d6 PV si les personnages ont des vivres. Le personnage peut aussi dépenser un point d'Adrénaline durant ce repos pour récupérer en plus 10 + Vigueur points de vie.

FIN D'AVENTURE

Après une aventure, les personnages se reposent plus longuement, au moins une semaine, dans un environnement sûr et confortable possédé par leur faction. Cela leur permet de récupérer tous leurs points de vie, leur pouvoir unique et leurs points d'Adrénaline.





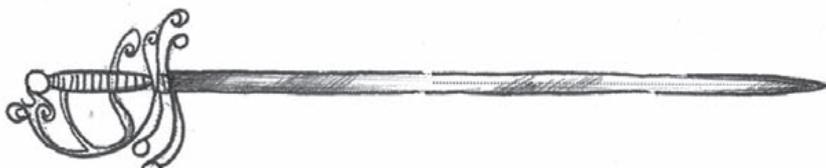
L'ÉQUIPEMENT

ENCOMBREMENT

Chaque personnage peut transporter autant d'objets que la moitié de sa Vigueur, arrondi à l'inférieur. On ne compte pas tous les petits objets comme des épingles ou des capsules de drogue. Les gros objets peuvent compter double, à la discrétion du meneur. Un personnage subit un fléau à tous ses jets tant qu'il dépasse cette limite.

TABLE DES ARMES

Catégorie	Exemples	Dégâts
Arme à une main	dague, gourdin, épée, lame énergétique, massue, hache d'armes, etc.	d6
Arme à deux mains	pique électromagnétique, marteau de guerre, hallebarde, etc.	d10
Arme improvisée	tout objet utilisé comme arme de contact ou à distance.	d4
Arme à distance	arc, pistolet laser, mitrailleuse, arbalète, fronde, couteaux de lancer, javelines, etc	d6



GRENADES ET AUTRES EXPLOSIFS.

Pour simuler leurs dégâts, utilisez ce modèle :

Grenade ! (libre). Zone à distance. Réflexes contre Réflexes.

Réussite : 5d6 dégâts. Echec : demi-dégâts. Echec critique :

le lanceur subit 6d6 dégâts.



Un aventurier de niveau 1 possède l'arme et l'armure offertes par sa guilde. Il dispose également de matériel de survie varié : rations, corde, torches et compagnie, ainsi que des outils correspondant à sa carrière.

Si un joueur désire avoir un objet sortant de l'ordinaire, il doit soit l'obtenir en cours de jeu, soit dépenser un point d'Adrénaline (cf. le chapitre Système) pour justifier sa présence dans son sac à dos.





ECONOMIE

La richesse est intimement liée à la classe sociale. Elle s'accompagne d'avantages et de sources de revenus réguliers qui permettent d'assurer le quotidien. Chaque strate sociale correspond à l'un des différents types de monnaie.

Un personnage débutant a une richesse de cuivre, sauf si le meneur de jeu en décide autrement.

1. Le **cuivre**, seule monnaie que verra jamais l'immense majorité de la population pauvre. Celle-ci emploie également très fortement le troc, l'échange au cas par cas d'objets et de services. Une richesse en cuivre implique que l'on vit dans une pièce louée ou prêtée, que l'on possède des outils rudimentaires et que l'on passe presque tout son temps à assurer sa subsistance.

2. L'**argent** est employé par les commerçants, les artisans et les aventuriers d'échelon héroïque. Une richesse en argent implique que l'on possède une petite maison, que l'on mange à sa faim et que l'on dispose d'un équipement complet, même s'il peut ne pas être en très bon état.

3. L'**or** est la monnaie des nobles, des négociants et des aventuriers parangoniques. Une richesse en or s'accompagne d'une grande maison, de quelques serviteurs, d'un véhicule léger, de provisions en abondance et d'un équipement de bonne qualité.

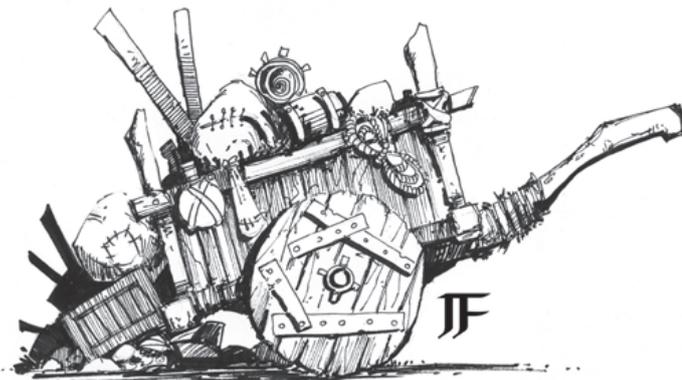
4. Le **platine** est l'apanage des rois, des grands-prêtres, des archimages et autres aventuriers épiques. Une richesse en platine comprend un château, des terres et des gens à son service, un véhicule blindé, le tout financé par des rentes.

5. Les **diamants** sont une devise rare, même sur les plans extérieurs. Une richesse en diamant permet de s'acheter un royaume ou une armée. On raconte que les maîtres de la Lune brisée trônent sur des tas de diamants.

TABLE DES ARMURES

Catégorie	Exemples	Protection
Bouclier	pavois, cercle de métal, bouclier énergétique, etc	d4
Armure légère	cuir, veste anti-choc, chemise de mailles, armure à écailles, plaques de plastique renforcé, bouclier, scaphandre de combat, etc.	d6
Armure lourde	cuirasse, bouclier gravitationnel, armure de plaques, harnois, armure complète de titanium blindé, etc.	d8

Si un personnage porte plusieurs armures, seule la meilleure compte pour réduire les dégâts.



5 L'ÉQUIPEMENT

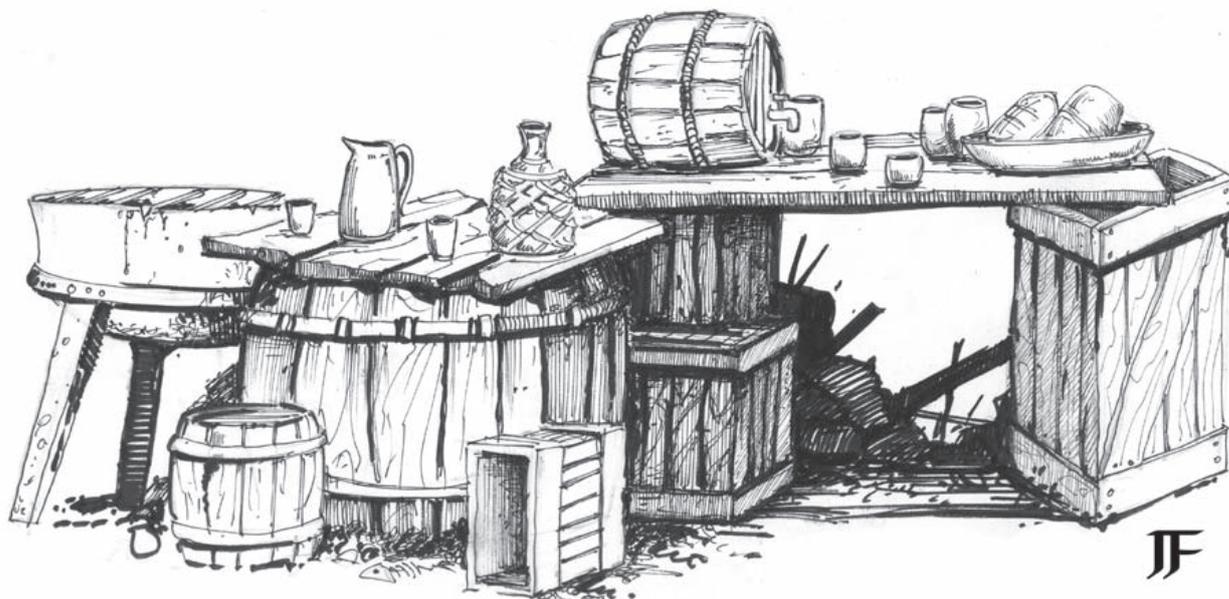
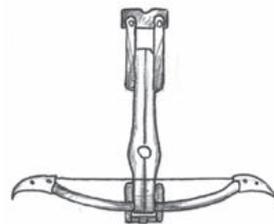
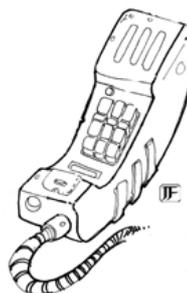
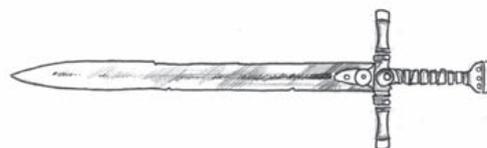
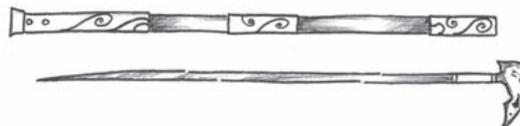
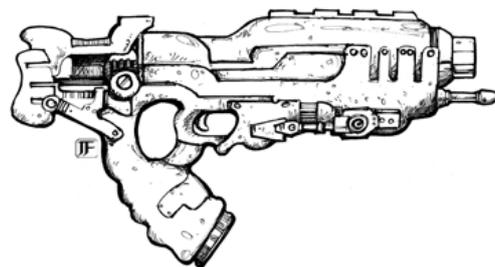
ACHATS

Le prix de chaque objet et service est déterminé par le meneur au cas par cas, il n'y a pas de liste précise. Cependant, on peut évaluer un prix abstrait pour chaque objet ou service : un objet ou service est donc noté soit cuivre, argent, or, platine ou diamant.

Un achat d'un niveau inférieur à sa richesse se fait sans y penser et sans conséquence. Par exemple, un aventurier d'échelon héroïque (richesse en argent) peut s'offrir un repas en auberge (prix en cuivre) chaque jour sans soucis.

Les achats de son niveau doivent être plus rares et réfléchis. Un deuxième achat trop rapproché n'est possible qu'avec un trésor, ou en acceptant une dette. Par exemple, le même aventurier héroïque peut s'acheter un cheval, mais pas deux. Pour acheter au-dessus de son niveau, il n'y a qu'une solution : avoir trouvé un trésor conséquent et être prêt à le dilapider !

De par leur puissance et leur rareté, les artefacts technomagiques ne sont pas à vendre et le culte de l'Ordre punit sévèrement toute infraction à cette règle. Ils n'ont pas de prix, et ceux que l'on trouve au marché noir sont tous de niveau diamant...



JF

6 PERSONNAGES DE NIVEAU 0



PERSONNAGES DE NIVEAU 0

Avant de devenir un aventurier (représenté par le niveau 1 et l'initiation dans une guilde), un personnage doit faire ses preuves. L'Ordre et le Chaos sont impitoyables et testent leurs pantins, les précipitant vers une mort certaine. C'est pourquoi chaque joueur crée d'abord de 2 à 5 personnages de niveau 0 qui vont aller dans des cavernes et des cités oubliées où rôdent des monstres tentaculaires, des aliens et des mutants. Seuls les plus méritants, les plus courageux, les plus chanceux, et les plus rusés parviendront à terminer leur première aventure en vie et ainsi être élus par les dieux du Chaos ou de l'Ordre...

Un aventurier est défini par ses trois caractéristiques innées (Vigueur, Réflexes et Volonté), deux physiques et une mentale. Elles servent aussi bien en attaque qu'en défense.

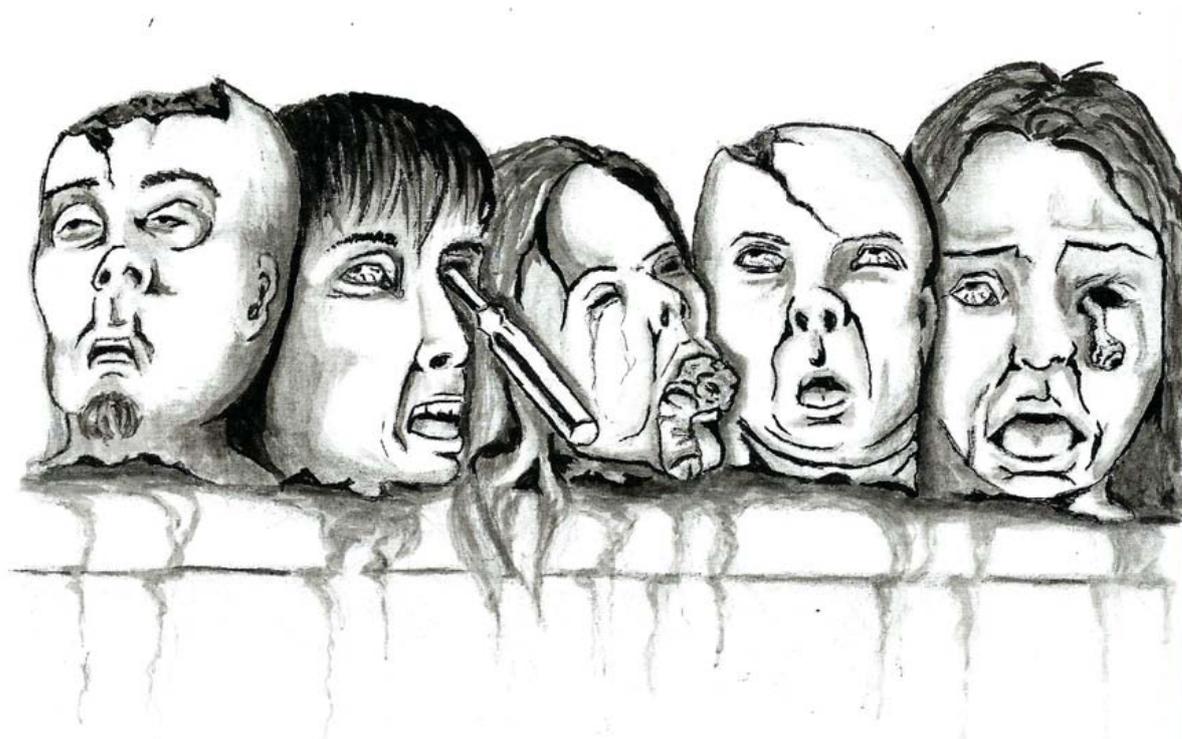
Ensuite, vous allez choisir sa guilde, qui représente son métier, ses apprentissages et sa place dans le groupe. Pour finir, les guildes vous donnent plusieurs pouvoirs, des techniques martiales ou magiques.

Nombre de personnages de niveau 0 par joueur

1 à 2 joueurs : 4 personnages
chacun

3 à 4 joueurs : 3 personnages
chacun

5 joueurs et + : 2 personnages
chacun



6 PERSONNAGES DE NIVEAU 0

La création d'un personnage de niveau 0 est donc très simple (sans guildes, sans traits spéciaux), et lorsqu'il atteint le niveau 1 une deuxième étape de création complémentaire vous est proposée afin de l'enrichir.

Pour créer votre personnage, suivez les indications qui suivent.

Le personnage s'appelle... (lancez une fois 1d20 dans chacune des deux colonnes, combinez les deux fragments obtenus pour créer le nom)

1d20	Préfixe	Suffixe
1	da	go
2	gro	san
3	vo	la
4	ri	'kk
5	nou	pan
6	pé	rik
7	mo	troll
8	ma	rame
9	el	llium
10	pa	wurm
11	pan	kor
12	ho	ralak
13	ha	vola
14	hi	rum
15	co	roneze
16	wou	garg
17	wan	pop
18	gor	mana
19	kor	lia
20	gol	gnoune



RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE DE NIVEAU 0

1. Lancez trois fois 1d6 pour connaître la valeur de Vigueur, Réflexes et Volonté. Vous pouvez échanger une valeur avec une autre après le tirage.
2. Points de vie au niveau 0 = 2 + (Vigueur x 3)
3. Le personnage commence avec 1 Point d'Adrénaline.
4. Lancez une fois sur la table des carrières pour connaître son passé et notez son équipement de départ
5. Notez ses pouvoirs (attaques) de base



CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques représentent les aptitudes principales de votre personnage :

Vigueur : la force, l'habileté à la lutte, résistance aux chutes, aux poisons, etc.

Réflexes : la dextérité, la rapidité, la précision au tir, capacité à l'esquive, etc.

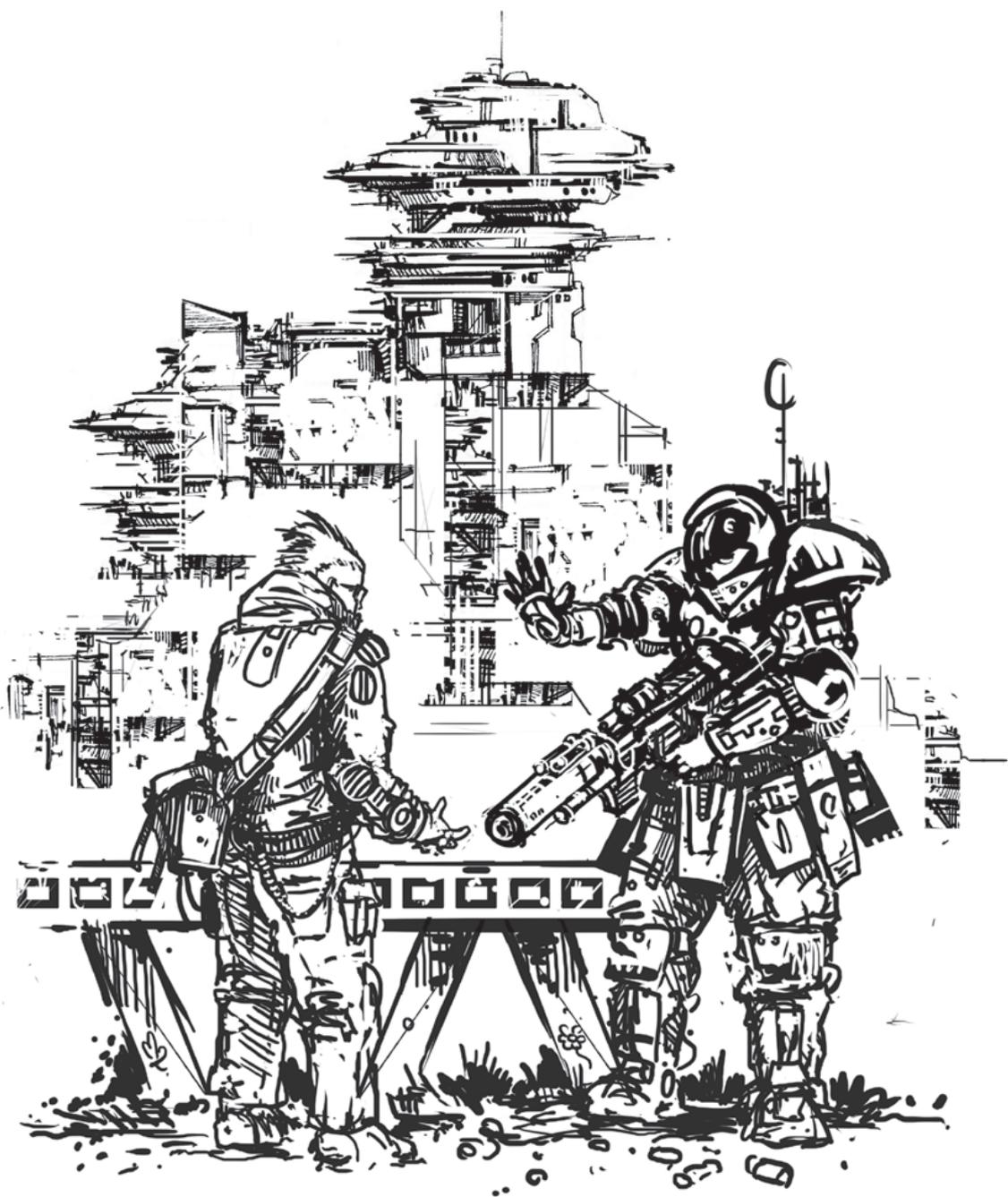
Volonté : l'intelligence, le charisme, la puissance magique, les attaques mentales, la santé mentale, la perception, etc

Lancez trois fois 1d6 dans l'ordre pour connaître la valeur de chaque caractéristique. Vous pouvez échanger une fois une valeur par une autre.

POINTS DE VIE

Les points de vie représentent à la fois la santé physique, le moral et l'énergie du personnage. Cette précision est importante : malgré leur appellation, les points de vie ne se réduisent pas à la santé physique des aventuriers. Ils mesurent également le mélange de souffle, d'endurance, de chance et d'expérience qui permet de durer dans un combat.

Points de vie au niveau 0 = 2 + (Vigueur x 3)



Un personnage dont les PV sont réduits à 0 est mort. Voyez le chapitre sur les combats pour plus de détails.

RICHESSSE ET ÉQUIPEMENT

Un personnage de niveau 0 est au niveau Cuivre (voir le chapitre sur l'équipement pour plus d'informations). Il ne peut rien s'acheter si ce n'est des vêtements simples, un sac de toile et quelques objets d'exploration. Il ne peut en aucun cas posséder une arme, à moins qu'il dépense son Point d'Adrénaline avant de commencer le jeu. Un personnage peut porter autant d'objets que la moitié de sa valeur de Vigueur.

POINTS D'ADRÉNALINE

L'Adrénaline représente la capacité psychique de certains élus divins (notamment les aventuriers) à modifier la réalité. Le personnage commence avec 1 Point d'Adrénaline.

CARRIÈRE

Chaque personnage débutant, avant d'entrer dans la légende, a eu un passé, et sûrement un métier.

Les carrières représentent un champ de compétence ou d'expérience large et librement interprétable, c'est-à-dire

6 PERSONNAGES DE NIVEAU 0

tous les savoir-faire et connaissances communes à cette profession .

Par exemple un alchimiste pourra savoir concocter des potions, connaître les poisons et les drogues ainsi que les effets chimiques et magiques.

Une carrière offre deux avantages :

- Le personnage bénéficie d'une faveur sur un jet de caractéristique (hors jet d'attaque ou de défense) si l'action concerne le domaine de cette carrière.
- Elle vous offre aussi un équipement de départ. Les effets de cet équipement sont déterminés par le joueur avec l'accord du maître de jeu si nécessaire.



Une fois cela fait, lancez 1d100 sur la table des carrières.

1d100	Carrière	Équipement de départ
1	Alchimiste	Matériel d'alchimie, capable de créer des potions (voir règles)
2	Eleveur d'animaux	Un animal de compagnie fidèle (Vig 10, Vol 10, Ref 10, Dégâts 10, PV 10)
3-4	Armurier	Une armure de qualité (d8), sait porter toutes les armures
5	Astronome	Longue vue et carte du système solaire
6-8	Forgeron	Chaussures d'acier
9-10	Garde de caravane	Arme déterminée au hasard
11-13	Artiste	Copie parfaite du plan d'un abri anti mutations
14	Noble	Beaux vêtements, niveau de richesse de départ: Or
15	Prostitué(e)	Gel de massage
16	Leader	Un collier de domination (artefact qui octroie +2 en Volonté)
17	Contrebandier	1 artefact technomagique
18-22	Gladiateur	Un glaive de gladiateur (d6)
23	Métallurgiste	1 artefact en métal
24-30	Mendiant	Rien
31	Scribe	Parchemin et de quoi écrire
32	Guérisseur	Onguents médicaux
33-38	Serf	Une faux (d4)
39	Ménestrel	Instruments de musique

Effets des artefacts
page 79

Mutations
page 91

6 PERSONNAGES DE NIVEAU 0

1d100	Carrière	Equipement de départ
40	Habitant d'un abri	1 artefact technomagique
41-49	Conducteur	Une moto technomagique rafistolée (Vol 10, Vig 10, Ref 10, Deg 10, PV 10, Armure 1) - voir règles des véhicules
50	Chasseur	Arc et flèches (d4)
51	Guérisseur	Outils chirurgicaux, 1d10 potions de vie, qui restaurent chacune 10 PV
52	Tueur d'aliens	1 griffe d'horreur alien (d6)
53-60	Ganger	Un couteau de combat (d4), plein de cicatrices et de tatouages
61	Garde d'une ville nomade	Pique électromagnétique (d6)
62-70	Esclave échappé	Menottes
71	Marchand	Niveau de richesse augmenté d'un cran
72	Shaman	Sachet de drogue hallucinogène (1 utilisation)
73-79	Guerrier tribal	Lance tribale (d4)
80	Prophète	Drapeau "La fin est proche" et couteau (d4)
81	Venu de l'espace	Armure énergétique (d10), capsule spatiale crashée
82	Eleveur de bétail	Vache bicéphale
83	Banquier	Niveau de richesse de départ : Or
84	Diplomate	Table des lois des rois-sorciers
85-90	Récupérateur	1d4 artefacts et 1 mutation
91-96	Enfant des rues (mendiant)	Rien
97	Tueur de cafards	1d100 cafards séchés
98	Tueur de mutants	1d6 scalps de mutants
99	Ratier	1d20 rats séchés
100	Scientifique fou	Esclave expérimental avec 1 mutation

FICHE DE PERSONNAGES DE NIVEAU 0

VIG VOL REF PV ADR

ARMURE :

CARRIÈRE :

POUVOIRS DE BASE :

Un personnage de niveau 0 dispose des pouvoirs de base ci-dessous mais aucun autre car il n'est pas encore entré dans une guilde. Il doit d'abord faire ses preuves dans une première aventure... Notez que chaque personnage conserve ces pouvoirs après le niveau 0.

Arme au corps à corps Libre

"Pas le temps pour les grandes stratégies. Vous dégainez votre arme et frappez aussi vite et aussi fort que possible sur votre ennemi".

Contact. Vigueur contre Vigueur.

Réussite : un dé (selon l'arme) + Vigueur dégâts.

Arme à distance Libre

"Vous visez, priez les dieux puis tirez. Espérons qu'aucun allié ne soit touché !"

Distance. Réflexes contre Réflexes.

Réussite : un dé (selon l'arme) + Réflexes dégâts.

Humiliation Libre

"Les mots peuvent être aussi tranchants qu'une hache de bataille."

Distance. Volonté contre Volonté.

Réussite : Volonté +4 dégâts. Effet : la prochaine attaque contre cette cible bénéficie d'une faveur en attaque si elle est liée à une faction ennemie.

Feinte Libre

"Vous vous baissez au dernier moment et portez un coup de travers. Espérons que l'ennemi ne l'avait pas vu venir !"

Contact. Réflexes contre Volonté.

Réussite : un dé (selon l'arme) + Réflexes dégâts, et la prochaine attaque contre cette cible bénéficie d'une faveur en attaque.

Immobilisation Libre

"Vous sautez comme un dément au cou de votre ennemi et l'étreignez le plus fort possible pour le paralyser. Espérons que vos camarades profiteront de cette opportunité."

Contact. Vigueur contre Vigueur.

Réussite : dégâts à mains nues, et la cible est étreinte jusqu'à votre prochain tour : vous et la créature étreinte ne pouvez plus vous déplacer et subissez un fléau en défense contre d'autres combattants. Elle ne peut attaquer que vous, et inversement.

Charge Libre

"Peu importe la distance de votre ennemi, vous êtes un rapide. Tel un taureau mutant, vous vous précipitez en hurlant, tête en avant, prêt à tout défoncer !"

Distance. Vigueur contre Réflexes.

Réussite : un dé (selon l'arme) + Vigueur +2 dégâts (au corps à corps). Effet : vous êtes maintenant au contact de la cible.

Bousculade Libre

"Vous profitez de la mêlée pour déséquilibrer votre adversaire en le poussant brusquement."

Contact. Réflexes contre Vigueur.

Réussite : un dé (selon l'arme) + Réflexes dégâts, et la cible tombe à terre. (Se relever compte comme son mouvement pour le tour prochain.)

Équipement :

Éqpt max :

PERSONNAGES DE NIVEAU 1

Etape 1: Une fois que chaque joueur a choisi un survivant du niveau 0 à l'issue de sa première aventure, ce dernier passe au niveau 1. Le personnage conserve ses pouvoirs de base, mais chaque joueur doit choisir (ou déterminer au hasard) une guilde pour son personnage.

TABLE DES GUILDES (CHOIX INDIVIDUEL) (1D12)

1d12	Guilde
1-3	Barbare de la route
4	Sorcier
5-6	Prêtre de l'Ordre*
7-9	Prêtre du Chaos*
10-12	Assassin

*Il ne peut pas y avoir en même temps de prêtres du Chaos et de l'Ordre dans le groupe.

Après avoir déterminé sa guilde, il bénéficie des éléments suivants :

- tous les pouvoirs de sa guilde
- les équipements donnés par sa guilde

Etape 2: Après avoir choisi sa guilde, le groupe doit se mettre d'accord (ou tirer au hasard) la faction à laquelle les personnages appartiennent.

TABLE DES FACTIONS (CHOIX COLLECTIF) (1D12)

1d12	Faction
1-3	Les Ingénieurs, qui cherchent à acquérir le plus de savoir technomagique possible
4-6	La Terre Mère, qui veut faire de Cyanide un nouveau monde, fertile et verdoyant
7-9	Les Astrologues, qui veulent découvrir les secrets célestes et rejoindre les rois de l'espace
10-12	Les Prophètes, qui cherchent à découvrir les secrets des dieux et de la Fin des Temps

Breaking your teeth on the hard life

coming

Show your scars

Cutting your feet on the hard earth

running

Show your scars

Breaking your life, broken, beat and

scarred

But we die hard

The dawn, the death, the fight to the

final breath

What don't kill you make you more

strong

- *Metallica, Broken, Beat*

and Scared



BÉNÉFICES D'UNE FACTION

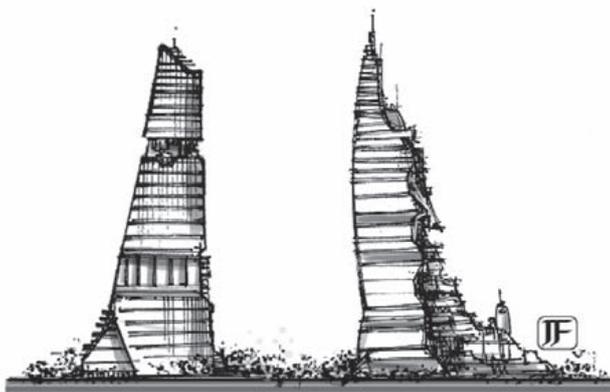
Les personnages bénéficient de deux avantages en étant lié à une des quatre factions :

- Une faveur à tous les jets liés à une action diplomatique envers les autres membres de cette faction ou d'une faction alliée.
- Ils peuvent également faire appel une fois par session à leur faction afin qu'elle leur vienne exceptionnellement en aide, généralement sous la forme d'une information ou d'un objet/véhicule utile, au choix du meneur.

Etape 3: Après avoir déterminé guildes et faction, chaque personnage doit :

- déterminer ses points de vie au niveau 1
- calculer ses points d'adrénaline
- compléter son personnage grâce à des détails supplémentaires

Les Points de vie au niveau 1 sont égaux à $10 + (\text{Vigueur} \times 5)$. Ce nouveau total remplace le total déterminé au niveau 0. Les personnages commencent avec le maximum de points de vie quand ils atteignent le niveau 1.



POINTS D'ADRÉNALINE

Au début d'une aventure de niveau 1 ou plus, chaque joueur possède un certain nombre de **points d'Adrénaline**. Les personnages de niveau 1 ont 3 points d'Adrénaline pour débiter.

Si le groupe de joueurs varie durant une séance, on ne recalcule pas les points d'Adrénaline. Seul le total calculé au début de la session compte.

Détails supplémentaires :

Lancez 1d12 sur chacune de ces tables pour déterminer votre origine géographique, votre signe zodiacal, votre classe sociale de naissance, votre religion, votre sexe, votre sexualité et votre peuple. Vous pouvez également choisir ces détails, bien que cela soit nettement moins amusant.

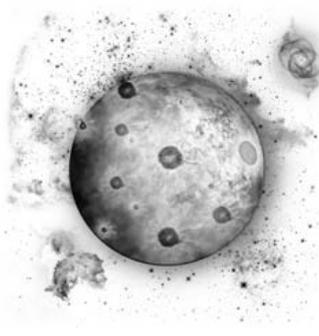
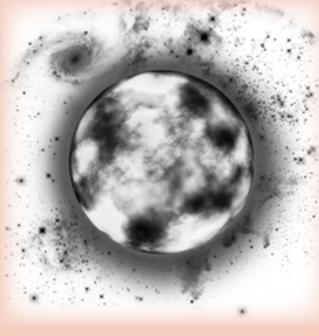
TABLE D'ORIGINE GÉOGRAPHIQUE (1d12)

1d12	Région d'origine
1-2	Un royaume de glace, constellé de débris d'un vaisseau alien. Des clans barbares y règnent en maîtres.
3-4	Un royaume ensablé plein de failles crachant de la lave. Des créatures ignobles et igneuses côtoient d'étranges fées métalliques.
5-9	Un plateau aride, chaud et sec, rocailleux, plein de zones irradiées. Entre sorciers déments, mutants zombifiés, on ne s'y amuse pas tous les jours.
10	L'ancienne capitale : les ruines labyrinthiques et maudites de l'ancienne capitale des rois-sorciers. De contemplatives Liches semblent attendre des événements cosmogéniques.
11-12	Un abri souterrain en métal créé par les rois-sorciers pour des projets mystérieux, plein de salamandres télépathes.

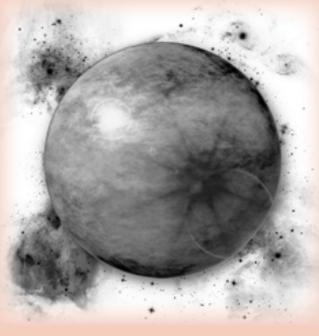
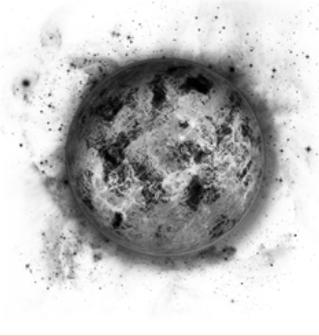


TABLE DES PLANÈTES ET DES TRAITS DE CARACTÈRE (1D12)

Le système solaire dans lequel tourne Cyanide et son unique satellite comprend onze autres planètes parfois visibles à l'oeil nu. Les sorciers et astrologues ont étudié avec intérêt cette danse céleste et on compris leur influence mystique sur les âmes.

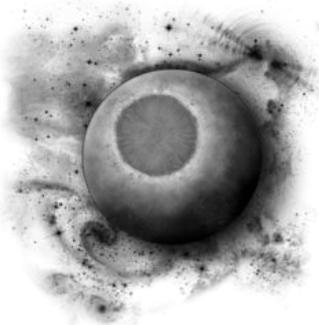
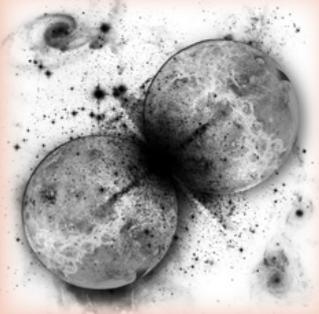
1d12	Planète	Trait de caractère associé
1	 <p>La Ruine, une petite planète morte à la surface constellée de cratères. Un roi-sorcier l'a détruite lors d'une expérience de téléportation.</p>	idéaliste
2	 <p>Le Cancer, une planète géante dont la surface nuageuse est tachée de rouge. Elle abrite des êtres absorbant les radiations d'un vaisseau titanesque et inconnu tombé là il y a des éons.</p>	protecteur

7 CRÉATION DE PERSONNAGES DE NIVEAU 1

1d12	Planète	Trait de caractère associé
3	 <p>Le Bouc, une autre planète géante, bleutée, dont les massifs montagneux titanesques sont parfois visibles depuis Cyanide.</p>	rebelle
4	 <p>La Balance, ainsi nommée à cause d'un énorme fragment de la Cité Juste qui a fusionné avec cette planète.</p>	raisonnable
5	 <p>La Salamandre, une planète orangée et artificielle. Elle servait de base spatiale et de lieu de plaisir pour les rois-sorciers</p>	sexuel
6	 <p>La Statue, une petite planète brûlée par l'étoile du système. Rien ne semble y vivre, sauf quelques élémentaires du feu.</p>	la force tranquille
7	 <p>Le Scorpion, une planète qui apparaît et disparaît du ciel de manière aléatoire. Personne ne sait pourquoi.</p>	agressif

Cité Juste
page 135

7 CRÉATION DE PERSONNAGES DE NIVEAU 1

Id12	Planète	Trait de caractère associé
8	 <p>L'Épée, nommée d'après une légende expliquant qu'une légendaire épée de l'espace serait cachée par les dieux sur cette planète sombre et couverte de nuages.</p>	impulsif
9	 <p>Le Roi, une planète morte, surnommée ainsi à cause de son étrange couronne de cratères en forme de cercle. On raconte qu'une bataille spatiale aurait eu lieu à cet endroit durant la fondation de l'empire de la Salamandre.</p>	fier
10	 <p>L'Hélice n'est pas une planète mais les ruines d'un énorme vaisseau en forme d'hélice soit-disant construit par le mystérieux peuple des Mantoïdes.</p>	honnête
11	 <p>La Lune brisée, que l'on ne présente plus.</p>	lunatique
12	 <p>Les Poissons, deux petites planètes jumelles qui se percutent très, très lentement depuis des siècles.</p>	indécis

7 CRÉATION DE PERSONNAGES DE NIVEAU 1

TABLE DE LA RELIGION (1D12)

1d12	Alignement religieux
1-4	Ordre 
5-8	Chaos 
9-10	Bêtes (Neutre)*
11-12	Elémentaires (Neutre)*

*sauf si c'est un prêtre : dans ce cas il choisit son alignement : Ordre ou Chaos.

TABLE DES SEXES (1D12)

1d12	Sexe
1-5	Homme
6-10	Femme
11	Androgyne
12	Hermaphrodite

TABLE DE L'ORIENTATION SEXUELLE (1D12)

1d12	Orientation sexuelle
1-6	Hétérosexuel
7-10	Homosexuel
11	Bisexuel
12	Autre (y compris asexuel)

PEUPLE ET COULEUR DE PEAU (1D12)

1d12	Peuple et couleur de peau
1-2	Peuple bleu
3-5	Peuple noir
6-7	Peuple rouge
8-9	Peuple albinos
10-12	Métis de 1d4 peuples

COULEUR DES YEUX ET DES CHEVEUX (1D12)

1d12	Couleur yeux et cheveux
1	Bleu
2	Rouge
3	Noir
4	Marron
5	Orange
6	Gris
7	Blanc
8-12	Blond



TAILLE (1D12)

1d12	Taille
1-2	1,60 m
3-4	1,70 m
5-6	1,80 m
7-12	1,90 m

POIDS (1D12)

1d12	Poids
1-3	60 kg
4-6	70 kg
7-10	80 kg
11-12	90 kg

GUILDES ET
POUVOIRS

La guilde est une corporation qui poursuit plusieurs objectifs : elle met en commun les richesses pour ses membres, elle les protège, les équipe, elle permet de conserver ses secrets au sein d'un cercle d'initiés et elle unifie la politique commerciale d'un corps de métier.

Les guildes sont ce qui subsiste de l'effondrement brutal et mystérieux de l'empire des roi-sorciers et de ses puissantes maisons nobles. Elles permettent à ses membres de se protéger de ce nouveau monde inconnu, notamment à travers l'apprentissage de techniques martiales ou technomagiques jalousement conservées.

Notez que les barbares de la route n'ont pas de guilde : ils sont soit exilés soit des mercenaires solitaires éloignés de leurs clans ancestraux qui ont adapté leur style de vie nomade aux routes impériales. Par commodité, les règles les désigneront quand même sous le terme de "guildes".

En termes techniques une guilde détermine pour le personnage :

- une arme et une armure fétiche qu'il possède au niveau 1
- son matériel de guilde (tout ce qui est cohérent avec sa guilde ; ainsi un voleur aura du matériel de cambriolage). Le joueur et le maître de jeu se mettront d'accord sur le contenu approximatif du "pack", qui remplira de 2 à 5 emplacements sur le total transportable autorisé.
- les pouvoirs à sa disposition. Dès le départ chaque personnage connaît l'ensemble des pouvoirs de base (déjà acquis au niveau 0), plus tous les pouvoirs héroïques de sa guilde. Quand un personnage utilise l'un des pouvoirs de sa guilde et obtient un échec critique, il doit tirer sur la table des échecs critique de sa guilde.



BARBARE DE LA ROUTE

VIG
○

VOL
○

REF
○

PV
○

ADR
○

ARMURE :

CARRIÈRE :

Les barbares de la route que l'on trouve en ces contrées désolées sont des exilés des clans du Grand Nord. Beaucoup d'entre eux portent les stigmates de la guerre totale qui se déroule là bas : des extraterrestres indicibles attaquent leurs villages en masse. Continuant leur tradition nomade, ils vivent sur la route et rafistolent d'impressionnants véhicules blindés.

Points de vie par niveau : 6

Spécial. Technique tribale de Grok : le barbare de la route dispose d'une table des réussites critiques. Dès qu'il fait 20 au dé durant un combat, il consulte la table éponyme.

Spécial. Le barbare dispose d'un véhicule de niveau Facile plus une amélioration, avec assez de places pour transporter ses compagnons. Voyez page 107 et 118 pour plus d'infos.

POUVOIRS

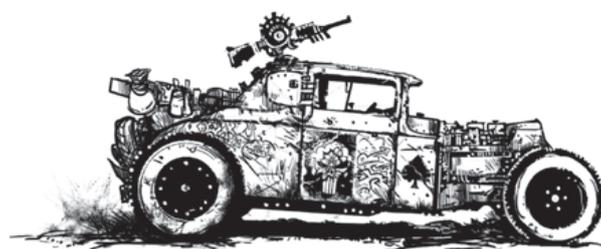
Technique tribale de Grok.	Libre
"Vous allez briser le crâne de votre adversaire et vous baigner dans son sang."	
Contact. Vigueur contre Vigueur.	
Réussite : deux dés (selon l'arme) + Vigueur dégâts. Échec : demi-dégâts si le combat se déroule à bord d'un véhicule.	
Effet: si la cible tombe à 0 points de vie, effectuez une nouvelle Technique tribale.	

Attaque tactique	Libre
"Vous calculez le coup avec un oeil d'aigle. Votre compagnon va bien en profiter..."	
Contact. Vigueur contre Vigueur.	
Réussite : deux dés (selon l'arme) + Vigueur dégâts. Échec : demi-dégâts si le combat se déroule à bord d'un véhicule.	
Effet: un allié à portée de voix bénéficie d'une faveur sur sa prochaine attaque.	

Regard de tueur	Limité
"Vous n'avez pas besoin de parler. Votre regard écrase votre ennemi bien plus que vos muscles saillants."	
Contact. Vigueur contre Volonté.	
Réussite : deux dés (selon l'arme) + Vigueur dégâts. Échec : demi-dégâts si le combat se déroule à bord d'un véhicule. Effet: la cible doit attaquer le barbare de la route au corps à corps tant que ce dernier reste au contact (effet continu).	

Défi	Unique
"Vous enchaînez les coups précis tandis que vous poussez vos adversaires à la faute. Vous jouez sur leur orgueil, leur trop grande confiance en eux, et ça marche."	
Action mineure.	
Réussite : jusqu'à votre prochain tour, vous gagnez un point d'Adrénaline chaque fois qu'un ennemi vous attaque et vos alliés au contact bénéficient d'une faveur en défense.	

Garde infranchissable	Unique
"Vous... ne passerez pas !"	
Contact. Vigueur contre Réflexes.	
Réussite : trois dés (selon l'arme) + Vigueur dégâts. Échec : demi-dégâts si le combat se déroule à bord d'un véhicule.	
Effet : jusqu'à votre prochain tour, vous bénéficiez d'une faveur en défense contre les armes et les pouvoirs martiaux.	



BARBARE DE LA ROUTE

TABLE DES ÉCHECS CRITIQUES DU BARBARE DE LA ROUTE (1d10)

1d10	Effet critique
1	Votre arme tombe sur vos pieds. Vous réduisez d'1d4 points votre valeur de Réflexes jusqu'à la fin de la session.
2	Vous frappez votre allié le plus proche à la place de votre ennemi. Si le pouvoir ne ciblait pas un ennemi, il n'a aucun effet.
3	Votre arme se brise et devient inutilisable.
4	Le dieu du Chaos Gaargarok vous ordonne de continuer à vous battre, et vous portez une attaque de base supplémentaire à un allié ou ennemi, déterminé aléatoirement.
5	Vous songez à votre clan, à quel point vous lui faites honte. Vous jetez votre arme et sortez définitivement du combat pour prier vos dieux ancestraux.
6	Votre arme vous blesse à la tête. Vous perdez 1d4 points de Volonté jusqu'à la fin du combat.
7	Vous vous sentez soudain épuisé. Vous êtes incapable d'agir durant le prochain tour.
8	Vous brisez l'arme d'un de vos alliés.
9	Votre véhicule explose.
10	Vous avez une vision de votre propre mort, et de la mort de tout votre clan. Vous perdez 1d4 points de Volonté jusqu'à la fin du combat.

TABLE DES SUCCÈS CRITIQUES DU BARBARE (1d10)

1d10	Effet critique
1	Vous brisez le crâne de votre adversaire. Il meurt sur le coup. Gagnez 1 point d'Adrénaline.
2	Vous brisez l'arme de votre cible ou immobilisez son véhicule. Gagnez 1 point d'Adrénaline.
3	Vous tuez votre cible en lui arrachant l'épine dorsale à mains nues puis massacrez une autre cible adjacente qui meurt également. Gagnez 1 point d'Adrénaline.
4	Vous crevez les yeux de votre cible et lui tranchez les oreilles. Elle est aveugle et sourde.
5	Le dieu Grok apparaît à côté de vous et vous bénit : vous gagnez 1 point de Vigueur permanent.
6	Vous tranchez l'un des bras de votre cible et le frappez avec son propre membre : il subit 3d6 dégâts de plus.
7	Si la cible est un sorcier, il est incapable d'utiliser ses sorts au prochain tour. Sinon vous tuez votre ennemi sur le coup en lui arrachant le coeur à mains nues.
8	Vous détruisez un équipement ou un véhicule de votre cible, au choix
9	Vous arrachez l'armure de votre ennemi et la détruisez. Gagnez 1 point d'Adrénaline.
10	Vous détruisez à mains nues un véhicule ou un équipement, puis tuez trois ennemis de votre choix dans la zone au contact avec les fragments.

ÉQUIPEMENT :

- hache ancestrale à deux mains (1d10)
- un véhicule léger (dragster ou voiture cinq places) : Vig 10, Vol 10, Ref 10, 10 PV, Dégâts 10

Éqpt max :

PRÊTRE DU CHAOS

VIG

VOL

REF

PV

ADR

ARMURE :

CARRIÈRE :

Il existe deux guildes religieuses opposées : la guilde des prêtres du Chaos et la guilde des prêtres de l'Ordre. On compte beaucoup d'élus divins dans ces guildes : des personnes directement choisies par les princes-démons ou par les seigneurs de l'Ordre pour participer à la guerre cosmique.

Spécial : notez obligatoirement l'alignement du Chaos, symbole du renouvellement, du désordre et de la chance.

Points de vie par niveau : 5

Spécial : vous disposez du rituel de niveau 1 "Prière au dieu de l'éternité". Vous pouvez l'exécuter autant de fois que vous le souhaitez hors combat, sans aucun ingrédient.

Prière au dieu de l'éternité (niveau 1) : appelle l'un des Seigneurs de l'Ordre, l'un des Princes-démons du Chaos ou l'un des Seigneurs des Bêtes. Le personnage peut alors lui poser 1d4 questions fermées, le dieu lui répondra par oui ou par non. Le meneur est libre d'interpréter ces divinités et leurs réponses en fonction de son scénario. L'aide d'un dieu n'est jamais sans conséquence. Le personnage doit lancer 1d100 sur la table d'invocation correspondante au dieu et appliquer l'effet indiqué. La description des dieux ainsi que leurs tables se trouvent un peu plus loin. Les prêtres disposent automatiquement de cet effet via un rituel, dès le niveau 1, et ils peuvent le préparer sans aucun effet secondaire ni ingrédients. Chaque exécution de ce rituel au-delà d'une fois par jour ajoute +10 au jet sur la table du dieu contacté.

Dieux
page 97

POUVOIRS

Prière à la flamme d'Orioch

Libre

"Le visage laiteux et cornu d'Orioch apparaît près de vous après que votre prière ait été prononcée. Puis votre corps brûle d'un feu dément. La fête commence."

Contact. Volonté contre Vigueur. Ignore l'armure.

Réussite : deux dés (selon le symbole) + Volonté dégâts (plus un dé contre une créature alignée à l'opposé de votre dieu).

Échec : demi-dégâts. Effet : un allié à portée de vue peut dépenser un Point d'Adrénaline pour regagner 10 + sa Vigueur points de vie.

Bénédiction

Libre

"Les seigneurs d'En Haut chantent l'éternité. Et combattre, c'est entrer dans l'éternité !"

Zone à distance. Réaction.

Soigne 1d6 PV à un allié qui vient d'être blessé. Le prêtre regagne aussi 1d8 points de vie.

Prière du châtiment d'Arkaalash

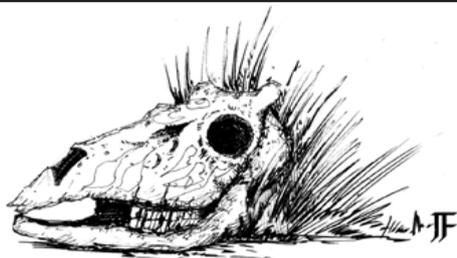
Unique

"Le poing blasphématoire d'Arkaalash s'abat sur vos ennemis et brise leurs crânes. Un peu de boxe divine, ça ne fait pas mal."

Zone au contact. Volonté contre Volonté. Ignore l'armure.

Réussite : deux dés (selon le symbole) + Volonté dégâts (plus un dé contre une créature alignée à l'opposé de votre dieu).

Échec : demi-dégâts.



PRÊTRE DU CHAOS

TABLE DES ÉCHECS CRITIQUES DU PRÊTRE DU CHAOS (1D10)

1d10	Effet critique
1-2	Vous gagnez une mutation supplémentaire.
3-4	Vous gagnez une mutation physique supplémentaire.
5-6	Vous gagnez une mutation mentale supplémentaire.
7-8	Vous possédez désormais une quatrième caractéristique nommée Chance, d'une valeur d'1d100 points. Vous pouvez l'utiliser à la place de n'importe quelle caractéristique. A chaque fois que vous l'utilisez, vous perdez une mutation et sa valeur baisse d'1d100. Si elle tombe à 0, elle disparaît.
9-10	Vous gagnez 1d4 mutations et tous vos alliés perdent 1d10 points de vie et 1d4 points de Volonté alors qu'un royaume mutant se superpose à la réalité autour de vous.



ÉQUIPEMENT :

- symbole sacré du Chaos (une étoile à dix branches) (d12)

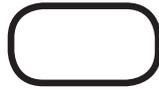
Éqpt max :

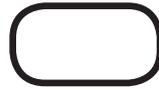
Mutations
page 91

PRÊTRE DE L'ORDRE

VIG


VOL


REF


PV


ADR


ARMURE :

CARRIÈRE :

Il existe deux guildes religieuses opposées : la guilde des prêtres du Chaos et la guilde des prêtres de l'Ordre. On compte beaucoup d'élus divins dans ces guildes : des personnes directement choisies par les princes-démons ou par les seigneurs de l'Ordre pour participer à la guerre cosmique.

Spécial : notez votre alignement obligatoire au début du jeu : l'Ordre, symbole de la stabilité, des lois et du destin.

Spécial : votre table d'échecs critiques n'est pas aléatoire. Vous les appliquez dans leur ordre d'apparition tout au long de l'aventure.

Une fois parvenu au quatrième, recommencez du premier.

Points de vie par niveau : 5

Spécial : vous disposez du rituel de niveau 1 "Prière au dieu de l'éternité". Vous pouvez l'exécuter autant de fois que vous le souhaitez hors combat, sans aucun ingrédient.

Prière au dieu de l'éternité (niveau 1) : appelle l'un des Seigneurs de l'Ordre, l'un des Princes-démons du Chaos ou l'un des Seigneurs des Bêtes. Le personnage peut alors lui poser 1d4 questions fermées, le dieu lui répondra par oui ou par non. Le meneur est libre d'interpréter ces divinités et leurs réponses en fonction de son scénario. L'aide d'un dieu n'est jamais sans conséquence. Le personnage doit lancer 1d100 sur la table d'invocation correspondante au dieu et appliquer l'effet indiqué. La description des dieux ainsi que leurs tables se trouvent un peu plus loin. Les prêtres disposent automatiquement de cet effet via un rituel, dès le niveau 1, et ils peuvent le préparer sans aucun effet secondaire ni ingrédients. Chaque exécution de ce rituel au-delà d'une fois par jour ajoute +10 au jet sur la table du dieu contacté.

Dieux
 page 97

POUVOIRS

Prière de la bravoure

Limité

"Écoute mes hurlements. C'est l'unique compliment que tu auras de ce monde pourri."

Zone à distance. Automatique.

Un allié marqué par la Bénédiction à portée de vue regagne 1d10 points de vie et fait immédiatement une Charge (pouvoir de base). Le prêtre regagne 2d6 points de vie.

Bénédiction

Libre

"Les seigneurs d'En Haut chantent l'éternité. Et combattre, c'est entrer dans l'éternité !"

Zone à distance. Réaction.

Soigne 1d6 PV à un allié qui vient d'être blessé. Cet allié est "marqué" et il peut donc faire l'objet du pouvoir *Prière de la bravoure*. Le prêtre regagne aussi 1d8 points de vie.

Prière du châtement d'Arkaalash

Unique

"Le poing blasphématoire d'Arkaalash s'abat sur vos ennemis et brise leurs crânes. Un peu de boxe divine, ça ne fait pas mal."

Zone au contact. Volonté contre Volonté. Ignore l'armure.

Réussite : deux dés (selon le symbole) + Volonté dégâts (plus un dé contre une créature alignée à l'opposé de votre dieu).

Échec : demi-dégâts.

Prière du sanctuaire des dieux

Limité

"Par ma bouche le Seigneur des Temps Oubliés prononce un décret céleste. Nul n'entrera dans ce sanctuaire formé par des cadavres de vierges rouges."

Action mineure.

Effet : vous et vos alliés bénéficiez d'une faveur en défense jusqu'à votre prochain tour.

PRÊTRE DE L'ORDRE

TABLE DES ÉCHECS CRITIQUES DU PRÊTRE DE L'ORDRE

Ordre	Effet critique
1	La silhouette indicible d'un Seigneur de l'Ordre apparaît brièvement à côté de vous, ce qui fait perdre 1d4 points de Volonté à tous vos alliés et vos ennemis non alignés avec l'Ordre jusqu'à la fin du combat.
2	Vous faites honte à l'architecture métaphysique des sphères invisibles. Vous vous infligez 1d4 points de dégâts automatiques (armure inefficace) et perdez 1 point dans chaque caractéristique jusqu'à la fin du combat.
3	Votre pouvoir est utilisé par l'un de vos ennemis au prochain tour car vos dieux se moquent de vous et de vos faiblesses. L'ordre des choses doit être respecté mais vous faites n'importe quoi.
4	Vous gagnez une mutation mentale : une vision de votre destin funeste s'impose à vous et vous souffrez le martyre.

Mutations mentales
page 94



ÉQUIPEMENT :

- symbole sacré de l'Ordre (une épée flamboyante) (d12)



Éqpt max :

SORCIER

VIG



VOL



REF



PV



ADR



ARMURE :

CARRIÈRE :

Les roi-sorciers ont disparu, écrasés par leurs palais démentiels et leur prétention infinie. Mais leurs lignées impies subsistent. Leur magie de folie claque au bout de leurs doigts noirçis. Partout, on trouve des régions dévastées par la sorcellerie : des déserts radioactifs où errent des mutants et des gangs. C'est un fait : tout le monde déteste les sorciers et leur art. La guilde des sorciers fait donc tout son possible pour ne pas attirer l'attention mais continue ses expérimentations, car la fin justifie les moyens. Ils sont les premiers à piller les ruines pour trouver des artefacts technomagiques ou de nouveaux grimoires...

Points de vie par niveau : 5

Spécial : le sorcier débute avec tous les rituels de niveau 1.

Spécial : le sorcier peut lancer une malédiction par session de jeu. Voyez la table des malédictions ci-dessous.

Rituels niv 1
page 175

POUVOIRS

Rituels (règles)
page 76

Rituel improvisé	Limité
<i>"Les sortilèges sont une chose, mais les rituels sont une toute autre affaire. Ils prennent un peu plus de temps, consomment des ingrédients bizarres, mais ils valent le coup. Voici toutefois un raccourciii vers le pouvoiiiiiii"</i>	
Automatique.	
Le sorcier prépare un rituel du niveau de son choix de la liste des rituels. Il n'a besoin d'aucun ingrédient. Il applique l'effet du rituel à son prochain tour, car il lui faut un tour entier pour l'incanter. Enfin le joueur lance un dé sur la table des effets secondaires et le meneur introduit le résultat dans la scène de combat.	

Effets secondaires
page 89

Sortilège : Destin funeste	Unique
<i>"Les seigneurs de l'Ordre ont déjà tout écrit. Vous avez résisté jusqu'à présent à la tentation de lire votre propre futur de peur d'en savoir trop. Vous révélez à vos ennemis leur avenir. Et l'espoir saigne littéralement de leurs yeux..."</i>	
Distance. Volonté contre Volonté. Ignore l'armure.	
Réussite : quatre dés (selon la baguette) + Volonté dégâts, et jusqu'à votre prochain tour, les attaques contre la cible bénéficient d'une faveur. Échec : demi-dégâts.	

Sortilège : Sceau de la malédiction	Limité
<i>"Préparer ce foutu sort vous met dans l'embarras à chaque fois. Supplier l'Ordre ou le Chaos c'est toujours la même putain d'histoire. Au final, votre âme hurle toujours de douleur à la fin, et vous devenez un monstre, lentement mais sûrement."</i>	
Distance. Volonté contre Volonté. Ignore l'armure.	
Réussite : deux dés (selon baguette) + Volonté dégâts chaque round, et faveur en défense contre toutes les attaques de la cible (effets continus). Échec : demi-dégâts.	

Sortilège : Trait occulte	Libre
<i>"Nargash le sorcier vous a appris ce sort peu avant que vous le tuiez au milieu des ruines de son empire de pourriture. Bien fait pour lui, bien fait pour vous."</i>	
Distance. Volonté contre Réflexes. Ignore l'armure.	
Réussite : deux dés (selon baguette) + Volonté dégâts. Échec : demi-dégâts.	

Sortilège : Séduction de l'âme	Limité
<i>"Des promesses, des promesses. Richesse, sexe, pouvoir. Les petits démons tordus qui murmurent à l'oreille de vos ennemis répètent leur rôle à merveille. Ils ont l'air d'aimer ça."</i>	
Action mineure. Distance. Volonté contre Volonté.	
Réussite : la cible refuse de vous attaquer (effet continu). Échec : la cible refuse de vous attaquer lors de son prochain tour.	

SORCIER



SORCIER

Spécial : une fois par session de jeu, le sorcier peut créer une malédiction. Une malédiction est un sortilège spécial dont l'effet dure longtemps et qui cible une large catégorie de personnes. *Exemples* : le peuple bleu, les gens ayant un seul oeil, une tribu, les pillards de la tombe de Grok, etc.

Une malédiction suit plusieurs règles :

- Un sorcier ne peut en lancer qu'une par aventure.
- Une malédiction cible une catégorie de personnes et jamais une seule cible.
- Les cibles doivent avoir cruellement blessé, physiquement ou moralement, le sorcier : une malédiction est donc toujours une forme de vengeance face à une blessure terrible (comme le massacre de la famille du personnage par exemple, mais pas pour le meurtre de son chien préféré).
- Elle fera effet à la fin de l'aventure, ce qui permettra au meneur d'adapter son récit.
- Un sorcier peut choisir d'arrêter à tout moment la malédiction.
- Un sorcier ne peut "maintenir" qu'une seule malédiction à la fois.
- Une malédiction ne peut être lancée durant un combat.
- Une malédiction dure longtemps : elle se mesure en années. La valeur est égale à la valeur de Volonté du sorcier. *Exemple* : *Satirer le sorcier a 22 en Volonté. Ses malédictions dureront donc 22 ans au maximum.*
- L'effet d'une malédiction est automatique : aucun jet de sauvegarde n'est permis.
- Chaque création de malédiction entraîne un effet secondaire de rituel sur le sorcier.
- Si le sorcier meurt, toutes les malédictions qu'il a lancées disparaissent.

Le joueur doit la décrire selon ce modèle : "Je maudis (nom de la catégorie de cibles) car (motif de la vengeance) : le/les (nom de la catégorie de cibles) devront (résultat sur la table des malédictions) durant (valeur de Volonté du sorcier) (durée) !"

Les conséquences exactes des malédictions sont laissées à l'imagination tordue du meneur. Elles sont faites pour étoffer l'histoire en cours.

TABLE DES MALÉDICTIONS (1d20)

1d20	Malédiction
1	Fuir la lumière du Soleil
2	Boire du sang
3	Manger la chair des hommes
4	Vivre dans les ombres comme des spectres
5	Fuir les bêtes et les eaux
6	Manger leur propre descendance
7	Devenir immortel, puis être enterré vivant
8	Vivre sous l'eau
9	Ne plus manger de viande
10	Se nourrir de la radioactivité
11	Se suicider dans 1d100 jours
12	Tuer leur propre mère
13	Tuer leur frère de jalousie
14	Coucher avec leur mère
15	Manger leur père
16	Engendrer un monstre
17	Tous leurs descendants seront des porcs
18	Mourir par la main de leurs plus fidèles compagnons
19	Etre torturé dans un enfer des démons du Chaos
20	Provoquer la Fin des Temps

Effets secondaires
page 89



SORCIER

TABLE DES ÉCHECS CRITIQUES DU SORCIER (1d20)

1d20	Effet critique
1	Vous hurlez de douleur alors qu'un démon sort par votre bouche et vous arrache la langue. Soudain, vos cris cessent. Vous devenez muet pour le reste de votre vie, et vous perdez 1d4 points de Vigueur jusqu'à la fin du combat.
2	Vous géissez lorsqu'un deuxième sexe apparaît entre vos jambes puis se fond avec le premier. Vous devenez hermaphrodite.
3	Votre sorcellerie vous dépasse, tout comme elle a dépassé vos maîtres. Vous disparaîtz dans un enfer mutant et hurlant pour 1d4 tours. Lorsque vous revenez couvert de pus et de sang verdâtre, vous perdez 1d4 points de Volonté jusqu'à la fin de la session.
4	L'un de vos alliés, de votre choix, subit le contrecoup précédent.
5	Votre sort affecte à la place l'un des combattants de manière aléatoire et réussit automatiquement.
6	Une pluie d'os tombe sur la zone.
7	Une pluie de sang tombe sur la zone.
8	Une pluie de pus tombe sur la zone.
9	Une pluie de grenouilles tombe sur la zone.
10	Une pluie de têtes coupées et hurlantes tombe sur la zone.
11	Un vaisseau alien se crashe sur la zone, infligeant 1d100 dégâts à tous ceux qui ne parviennent pas à s'abriter.
12	Tous les combattants tentent de se suicider. Chaque combattant fait un jet de sauvegarde pour annuler l'effet. Dans le cas contraire, ils dansent avec des démons invisibles avant de se trancher joyeusement la gorge et subissent 1d20 dégâts (l'armure ne compte pas).
13	tous les artefacts dans la zone tombent en poussière.
14	Appliquez les quatre premiers effets critiques de cette table, l'un après l'autre.
15	Lancez le dé sur la table des échecs critiques du barbare
16	Lancez le dé sur la table des échecs critiques du prêtre du Chaos
17	L'un de vos membres devient mou comme de la gélatine : lancez 1d6 : 1 : jambe droite, 2 : jambe gauche, 3 : bras droit, 4 : bras gauche 5 : organe sexuel 6 : tête. Si vous faites 6, vous mourrez.
18	A votre prochain tour, vous êtes obligé d'utiliser le pouvoir unique du sorcier. Il réussit automatiquement.
19	Un vaisseau alien surgit dans les cieux et enlève le personnage avant de le jeter dans un cratère 1d6 jours plus tard, avec 2 mutations mentales supplémentaires.
20	Le sort provoque l'arrivée d'1d100 esclaves démoniaques (de niveau Facile) qui obéiront à un unique ordre du sorcier. Après avoir effectué cette tâche, ils disparaissent.

Mutations mentales
page 94

ÉQUIPEMENT :

- baguette (d12)

Éqpt max :

ASSASSIN

VIG

VOL

REF

PV

ADR

ARMURE :

CARRIÈRE :

Des voleurs, des brigands, des contrebandiers voilà ce que rassemble la guilde des assassins : la lie de la société. Cette guilde n'existe officiellement pas. Bien sûr c'est un secret de polichinelle. Depuis la fin des taxes et des contrôles impériaux, le marché noir des meurtres sur commande n'a jamais été aussi florissant !

Points de vie par niveau : 5

Spécial : l'assassin dès le niveau 1, ajoute deux autres carrières tirées aléatoirement en plus de celle tirée au niveau 0 avec l'équipement et les domaines de connaissance qui vont avec.

Spécial : une fois par jour l'assassin peut créer une dose de poison. Voyez la table des poisons ci-dessous.

POUVOIRS

Frappe assassine	Limité
<i>"La guilde des assassins dispense un entraînement rigoureux. Vous faites partie des rares à en être revenus vivants. Pas grâce à votre talent, mais à cause de vos meurtres sanglants."</i>	
Réaction à une attaque réussie. Ignore l'armure.	
Réussite : trois dés (selon l'arme), et 2d6 dégâts de poison chaque tour (effet continu). Échec : demi-dégâts.	

Coup vicieux	Libre
<i>"Les rats mutants de la Cité Qui Bouge vous l'ont appris : il faut toujours mordre là où ça fait mal..."</i>	
Contact. Réflexes contre Vigueur. Ignore l'armure.	
Réussite : X dés (selon l'arme) de dégâts (X est égal au nombre d'attaques réussies contre la cible par des alliés).	

Feinte acrobatique de Saranapal	Limité
<i>"Vous invoquez le dieu singe Saranapal, faites un bon et profitez de la confusion pour vous reculer et reprendre du poil de la bête."</i>	
Réaction à une défense ratée.	
Réussite : relancez le dé avec une faveur pour retenter votre défense ratée, vous bénéficiez par la suite d'une faveur en défense jusqu'à votre prochain tour.	

ÉQUIPEMENT :

- dague boomerang (distance et contact) (d6)
- vêtement renforcé de cuir (d4)
- arbalète (d6)
- richesse de départ : cuivre

Écqt max :

ASSASSIN

TABLE DES ÉCHECS CRITIQUES DE L'ASSASSIN (1D10)

1d10	Effet critique
1	Le personnage est démasqué et a désormais 5% de chances chaque jour d'être attaqué par un assassin rival de la guilde jusqu'à la fin de l'aventure
2	Pour une raison liée à ce combat, une des quatre factions tentera de le tuer à chaque fin d'aventure et ce jusqu'à sa mort.
3	L'arme de l'ennemi était empoisonnée : il doit faire un jet de sauvegarde à chaque tour pour annuler l'effet continu. Le poison lui fait perdre 1 point en Vigueur à chaque tour jusqu'à la fin du combat.
4	Le pouvoir se retourne contre lui : s'il devait faire des dégâts, il les subit automatiquement à la place. Sinon le pouvoir n'a aucun effet.
5	A force de faire trop de bruits, vous attirez 1d4 ennemis de plus dans la zone.
6	A force de jouer à l'acrobate, vos muscles vous lâchent et vous subissez un fléau à tous vos jets d'attaque jusqu'à la fin de ce combat.
7	Vous vous sentez épuisé : vous perdez 1d4 points de Réflexes jusqu'à la fin du combat.
8	Vous vous sentez épuisé : vous perdez 1d6 points de Réflexes jusqu'à la fin du combat.
9-10	Irrité par vos erreurs, vous volez compulsivement l'arme d'un de vos alliés et la jetez au hasard sur l'un de vos ennemis. Celle-ci inflige 1 point de dégât automatique à cet ennemi, et l'arme est perdue.

POISONS

L'assassin est capable de fabriquer des poisons, au rythme d'une dose d'un type de poison par combat. Chaque dose autorise un unique usage. Chaque poison nécessite des herbes et autres ingrédients particuliers, que le voleur n'est pas certain de trouver là où il se trouve.

C'est pourquoi, une fois par combat, le personnage doit lancer un dé sur la table ci-dessous pour déterminer le type de poison qu'il est en mesure de créer pour ce combat là.

Les poisons créés par un membre de la Guilde des Assassins ont des effets liés aux types de poisons concoctés avant chaque combat.

Le poison est dans 90% des cas injecté dans le corps de l'adversaire grâce à une arme perforante de contact ou à distance. Les 10% restants sont transmis par le simple toucher d'un tissu ou de la peau. Le meneur décidera au cas par cas.

TABLE DES POISONS (1D10)

1d10	Poison	Effet	Transmission	Moyen de guérison
1-2	Lotus noir	-1d4 Volonté	blessure	Jet de sauvegarde
3-4	Serpent	Cécité	blessure	Rituel de guérison
5-6	Mille-pattes humain	Amnésie totale	blessure	Rituel de guérison
7-8	Abeille ou araignée géante	Paralysie totale	blessure	Jet de sauvegarde
9	Scorpion géant	-1d8 Vigueur	blessure	Jet de sauvegarde
10	Venin de démon	changement d'alignement obligatoire pour le Chaos : si la cible est un prêtre de l'Ordre, celle-ci meurt immédiatement	toucher	Jet de sauvegarde





EXPÉRIENCE

Un personnage gagne un niveau à la fin de chaque aventure (distinguez “aventure” de “session de jeu”). Une aventure est une histoire complète qui peut prendre plusieurs sessions de jeu). Le meneur peut aussi décider d’accélérer l’évolution des personnages en stipulant que les aventuriers gagneront un niveau par session de jeu (ce qui avantagera les joueurs réguliers).

TABLE DE L’EXPÉRIENCE

Niveau	Effet
0	Choix d’une carrière, gagne les pouvoirs de base
1	Recalcul des Points de Vie, des Points d’Adrénaline, choix d’une guilde, gagne les pouvoirs de guilde
2	Augmentation des caractéristiques, augmentation des PV, choix d’un contact
3	Augmentation des caractéristiques, augmentation des PV, choix d’une prédilection
4	Augmentation des caractéristiques, augmentation des PV, choix d’un contact
5	Augmentation des caractéristiques, augmentation des PV, choix d’une prédilection
6 et +	Augmentation des caractéristiques, augmentation des PV, +1 Adrénaline



Raining blood

From a lacerated sky

Bleeding its horror

Creating my structure

Now I shall reign in blood !

- *Slayer, Raining blood*

EXPLICATION DES EFFETS DE L'EXPÉRIENCE

Augmentation de caractéristiques : augmente d'un point ses scores en Vigueur, Réflexes et Volonté

Augmentation des PV : gagne un nombre de points de vie supplémentaires dépendant de sa Guilde.

Choix d'un contact : les aventures du personnage lui valent de nouveaux contacts. Chaque contact doit être défini au minimum par : son nom, un trait de caractère, une guilde et enfin un lien avec une faction :

- **Allié :** vous vous liez d'amitié avec un personnage non joueur d'une puissance comparable à la vôtre. Il est prêt à vous donner un coup de main en cas de difficulté, à charge de revanche.
- **Faveur :** vous avez rendu un service à un membre de votre faction, qui est en outre un notable puissant (tête couronnée, grand-prêtre, archimage, ingénieur en chef, etc.). Celui-ci se considère comme votre débiteur. On vous donnera un coup de main une fois par aventure, en plus du bénéfice otroyé par la faction.
- **Patron divin :** un seigneur de l'Ordre, un seigneur des Bêtes ou un prince-démon du Chaos a remarqué vos efforts et se propose de vous appuyer discrètement, peut-être même à votre insu. Cet appui vous permet de choisir le résultat sur la table d'invocation divine une fois par aventure.
- **Réputation :** on raconte vos exploits au coin du feu. Vous êtes connu et apprécié par la populace de la région. La réputation est différente du Prestige (voir plus loin).
- **Réseau :** vous êtes en bons termes avec une organisation : soit l'une des quatre factions, soit l'une des guildes. Ce réseau vous offre un secret une fois par session.



Prédilection* : le personnage peut choisir l'un des avantages suivants :

- ajouter une **carrière supplémentaire** pour augmenter ses connaissances
- apprendre un **nouveau rituel**, qui ne nécessitera pas d'ingrédients particuliers.
- choisir un **pouvoir de prédilection** (aucun fléau ne peut être infligé au personnage lors de l'utilisation de ce pouvoir)
- suivre un **entraînement martial**. Cet entraînement permet d'utiliser une arme ou une armure que votre guilde ou votre carrière n'offre pas. Si vous choisissez cet entraînement alors que vous avez déjà entraîné cette arme ou cette armure, vous annulez alors tout fléau infligé à l'attaque ou la défense avec elle.
- recevoir un **bonus de +3 points de vie** (ou +4 points de vie pour un barbare de la route).
- évolution d'un compagnon : si vous possédez un compagnon, comme un animal de compagnie appelé magiquement par le rituel "La créature aux yeux ardents", vous pouvez soit augmenter ses points de vie de 5 points, soit l'une de ses caractéristiques de 1 point.

**Notez que ces avantages peuvent être pris plusieurs fois et sont cumulables.*

L'expérience ne fait pas tout. Un personnage peut aussi obtenir des améliorations en gagnant des Points de Prestige (PP).

LE PRESTIGE

Le prestige est lié aux factions qui influencent secrètement Cyanide : les **Prophètes**, la **Terre Mère**, les **Ingénieurs du Néant** et les **Astrologues**. A la fin d'une session de jeu, si le meneur de jeu estime que le groupe a avancé dans sa mission (forcément donnée par la faction qu'ils ont choisi au début du jeu), les PJs gagnent des niveaux de prestige pour cette faction.

TABLE DES RÉCOMPENSES DE PRESTIGE

Condition	Niveau gagné en prestige
Mettre à mal une faction ennemie	1
Avoir terminé avec succès la mission	1
Obtenir un avantage financier pour la faction	1
Offrir un artefact ou un rituel nouveau à la faction	2
Accomplir l'objectif de la faction	5
Trahir la faction (mensonge, départ volontaire, etc)	-3

Après la fin d'une session de jeu ou à la fin d'une aventure complète, n'importe quel joueur ou meneur du groupe peut aller sur le site internet du jeu, une page de réseau social ou un forum et y envoyer un résumé de ce qu'il s'est passé.

Ce résumé doit inclure ces éléments :

- La faction mise en valeur lors de l'aventure
- Les niveaux de prestige gagnés auprès de la faction
- L'intrigue et sa conclusion en quelques lignes

Nous ferons alors une mise à jour du jeu, qui intégrera votre aventure et vos personnages dans l'évolution du monde.

AVANTAGES SPÉCIAUX

Un personnage peut utiliser son niveau de prestige sous forme d'avantages. Ceux-ci sont listés dans l'aide de jeu gratuite disponible sur le site officiel du jeu : <http://www.le-scriptorium.com/>, section Planète Hurlante.





RITUELS, DROGUES ET TECHNOMAGIE

Nous vous fournissons ci-dessous une large liste d'effets surnaturels. Ils peuvent servir à :

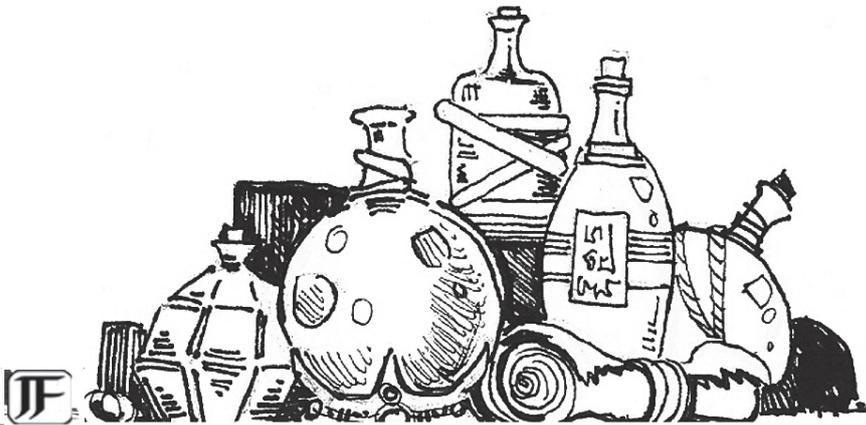
- simuler l'effet des rituels de sorcellerie
- simuler des processus technologiques ou des effets d'armes technomagiques qui peuvent être trouvés dans les ruines de vaisseaux aliens, d'usines des rois-sorciers ou par des ermites déments.
- simuler l'effet des drogues et potions fabriquées par les alchimistes et les sorciers.

Ces trois types d'effets sont classés par niveau, en fonction de leur puissance et de leur complexité.

LES DROGUES

Les drogues sont vendues sous forme d'herbes à fumer, de poudres, de papiers éponges, de boissons (les potions) et de produits à injecter. Elles proviennent en grande partie de plantes, et parfois de préparations alchimiques voire d'artefacts technomagiques. La majorité entraînent une addiction.

Il existe deux sortes de drogues : les drogues classiques, qui comprennent pour la plupart des effets hallucinogènes ou coercitifs, et les drogues issues de l'alchimie et de la sorcellerie. Nous laissons le meneur décider des effets de la première catégorie. Les effets de la deuxième catégorie sont simulés grâce à la liste fournie ci-dessous.



I hope they cannot see

the limitless potential

living inside of me

to murder everything

I hope they cannot see

I am the GREAT DESTROYER

Nine Inch nails, The Great

Destroyer

PRÉCISIONS TECHNIQUES

Effet : Les drogues surnaturelles agissent dès la première prise.

Effets secondaires : La consommation d'une drogue surnaturelle ne déclenche aucun effet secondaire mais entraîne une addiction dès la première prise. Une fois dépendant, un personnage doit réussir chaque matin un test de Vigueur (difficulté 15) s'il n'a pas eu sa dose ou perdre 1d8 PV. Une addiction à n'importe quel type de drogue peut être vaincue grâce à des sortilèges, une période d'abstinence ou d'autres traitements et méthodes spécifiques. En termes de règles, le personnage doit réussir un défi ; la difficulté est fixée par le meneur en fonction de l'intensité de l'addiction, du type de drogue et du contexte du traitement.

LES ARTEFACTS TECHNOLOGIQUES

L'empire de la Salamandre possédait une technologie étonnante, mélangeant sorcellerie et techniques de fabrication avancées. Aujourd'hui les pillards trouvent encore de nombreux objets et dispositifs étranges, que l'on nomme "artefacts technomagiques". C'est un terme qui regroupe un vaste champ de possibilités, depuis des portes coulissantes jusqu'aux véhicules à radiations, en passant par les armes et armures énergétiques.

Identification : Avant d'utiliser un artefact, il faut d'abord comprendre à quoi il sert grâce à un Défi de technomagie.

Si le personnage échoue, il ne peut pas utiliser l'artefact à moins qu'un spécialiste ne l'aide dans cette tâche. Une fois que le fonctionnement de l'objet est compris, l'effet s'applique dès que le personnage active correctement l'artefact.

Effets secondaires : les artefacts et autres objets technomagiques, contrairement aux drogues et à la sorcellerie, ne déclenchent pas d'effets secondaires. Ils peuvent, en revanche, émettre des radiations, au choix du meneur.

IDENTIFIER UN OBJET

Défis de technomagie

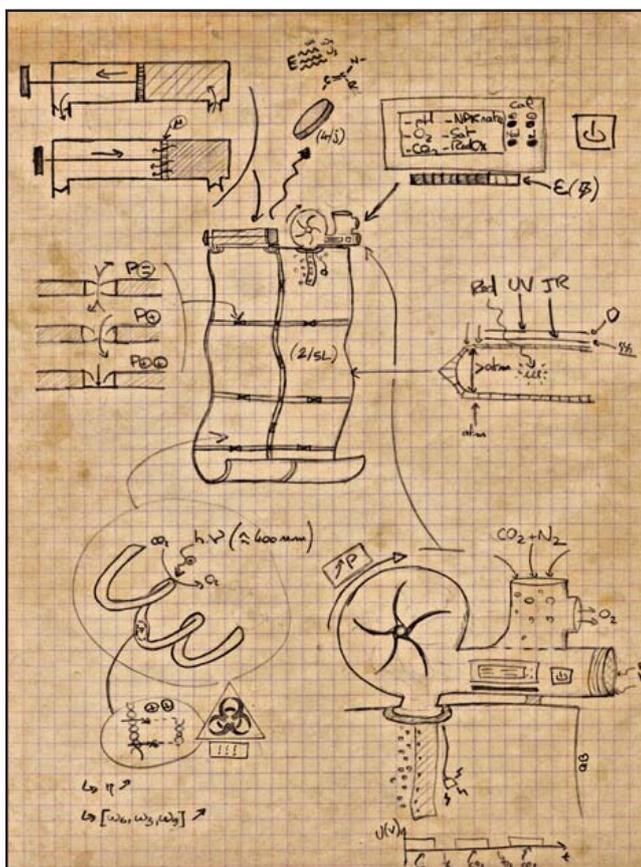
Si un personnage trouve un artefact dans les ruines, le meneur décide de son apparence et de ses pouvoirs en consultant la description des effets présentée plus loin. Il peut aussi mélanger ces pouvoirs avec des mutations puisque nombre d'artefacts sont également biotechnomagiques !

Si un artefact est en état de marche, il existe une certaine probabilité pour qu'un personnage comprenne comment s'en servir et en découvre les effets précis. Il y a trois classes de complexité, et chacune couvre différents champs. Chaque classe indique une difficulté de base pour le défi ainsi qu'une

Radiations
page 33

Défis
page 91

Complexité
page 23



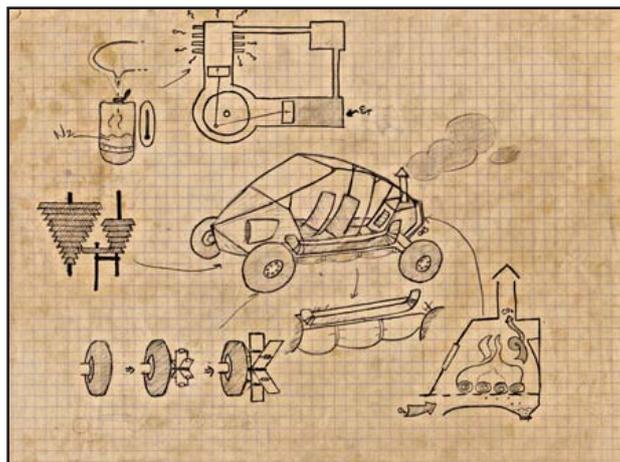
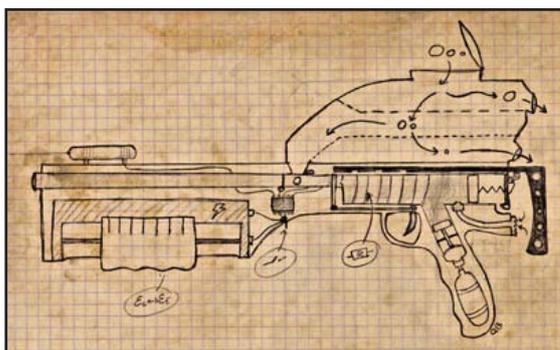
9 RITUELS, DROGUES ET TECHNOMAGIE

unité de temps pour faire fonctionner l'objet. Cette difficulté est ensuite augmentée selon le niveau de l'effet.

- La classe 1 couvre des objets simples, comme des armes énergétiques, des explosifs légers.
- La classe 2 couvre les objets moyennement complexes comme les armures énergétiques ou les robots.
- Enfin la classe 3 couvre la haute technologie comme les équipements médicaux, les ordinateurs ou autres objets qui nécessitent plus que de l'expérimentation pour fonctionner.

Difficulté de base	Classe	Durée de base	Exemples technomagiques
10	1	heures	explosifs, armes à énergie, armes et armures non énergétiques
15	2	jours	véhicules, robots, armures et armes énergétiques
20	3	semaines	ordinateurs, équipements médicaux et biologiques

Niveau de l'effet	Augmentation de la Difficulté du défi
1	+0
2-5	+5



Pour examiner et identifier un objet, le personnage exécute un Défi (Volonté) dont la durée est fixée par la table ci-dessus. Il ajoute sa difficulté de base (selon sa classe d'objet) au modificateur (selon le niveau de son effet).

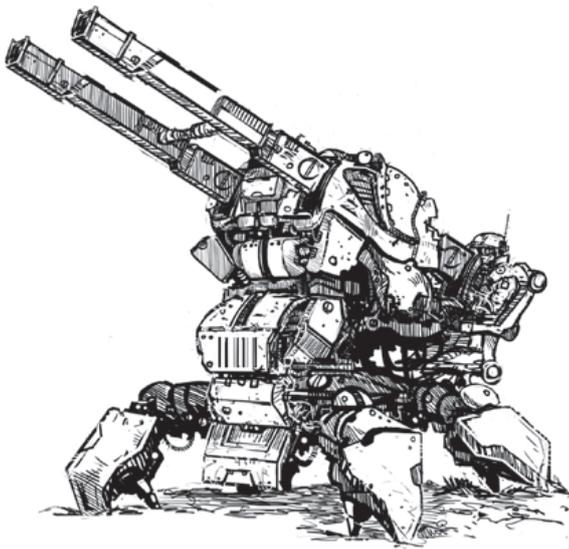
Exemple : Grok trouve un artefact bizarre sur le cadavre d'un roi-sorcier. Le meneur estime qu'il est de classe 1. Sa difficulté de base est donc de 10. Le meneur en détermine les effets aléatoirement et obtient un effet de niveau 5, qui permet de téléporter des gens. Il augmente donc de +5 la difficulté finale des jets de Volonté du défi de Grok. Afin de comprendre que cet artefact téléporte les gens et d'apprendre comment s'en servir, Grok doit réussir ce défi de Volonté difficulté 15. S'il échoue, l'objet lui sera inutile et incompréhensible. S'il réussit, il pourra se téléporter quand il veut.

Un échec critique indique que le personnage a endommagé gravement l'objet en le manipulant. Inversement, un succès critique signifie qu'il a parfaitement compris comment utiliser l'objet et connaît tous ses effets technomagiques, peu importe sa classe de complexité.

Le personnage peut retenter le Défi tant qu'il veut (et tant qu'il ne fait pas d'échec critique), du moment qu'il prend à nouveau le temps nécessaire. Après avoir analysé avec succès un artefact, le personnage n'a pas besoin de relancer le dé quand il trouve un artefact identique. S'il trouve un objet similaire mais pas identique, il bénéficiera dès le début du défi d'un premier succès automatique sur les trois nécessaires.

RÉPARER LA TECHNOLOGIE

Avec de la chance, des connaissances et de l'aide, il est possible de réparer certains objets créés par les rois sorciers ou des extraterrestres. Seul un objet familier au personnage peut être réparé (grâce à un succès critique au jet de technologie ou une habitude d'utilisation). Si ces conditions sont validées, le personnage doit réussir un défi de technologie pour le réparer.



AMÉLIORATION DES ARMES ET ARMURES

Un défi de technologie peut également améliorer un artefact de type arme ou une armure. On consulte alors la table des améliorations d'armes et armures.

LES RITUELS

Les rituels sont des formules de sorcellerie que l'on utilise en dehors du combat. Tous les personnages peuvent en utiliser, mais les sorciers sont avantagés.

Un rituel siphonne l'énergie d'autres dimensions. Plus l'effet recherché est puissant, plus il faut aller chercher l'énergie nécessaire loin dans les sphères célestes, et plus la procédure est complexe.

RÈGLES DES RITUELS

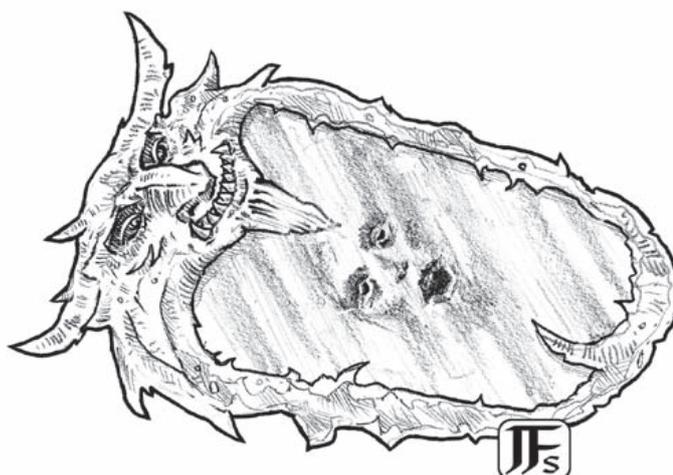
- Lancer un rituel nécessite 1 minute de concentration et de calme par niveau du rituel.
- Il y a 30% de chances pour qu'un rituel déclenche un effet secondaire (voir page 89) après que son effet primaire ait été résolu.
- Lancer un rituel de niveau supérieur à celui du personnage déclenche automatiquement un effet secondaire par différence entre le niveau du rituel lancé et le niveau du lanceur.
- Lancer un rituel qui n'a pas été appris par l'expérience nécessite pour chaque lancer de trouver puis sacrifier un ingrédient déterminé au hasard dans la table page 87, en plus des 30% de chance d'effet secondaire (ou automatique si le rituel est de niveau supérieur).
- Plutôt que d'apprendre un rituel, le personnage peut apprendre une amélioration d'arme ou d'armure (voir page 86).



TABLE DE L'APPARENCE DES ARTEFACTS

Jetez deux fois un dé 20 et combinez les deux colonnes. N'oubliez pas de définir son pouvoir avec la table des effets (page 79).

2d20	Aspect général	Détail bizarre
1	Boite rouge en forme d'étoile	Il parle avec une voix grésillante
2	Cube opaque et humide	Une lumière faible clignote aléatoirement
3	Epine de métal rouge	Un code incompréhensible est gravé dessus
4	Sphère creuse en verre incassable	Il disparaît puis réapparaît aléatoirement
5	Plaque translucide	Est tellement léger qu'il s'élève lentement
6	Pendentif rond	Est très lourd et on ne peut le déplacer
7	Pendentif cubique	Magnétique
8	Tube noir	Irradié (classe aléatoire page 32)
9	Losange plat	Irradié (classe aléatoire page 32)
10	Feuille de métal pliable	Irradié (classe aléatoire page 32)
11	Un petit visage de métal blanc	Irradié (classe aléatoire page 32)
12	Une canne en métal	Irradié (classe aléatoire page 32)
13	Un bras articulé	Irradié (classe aléatoire page 32)
14	Oeil en verre animé	Phosphorescent
15	Bouche animée en métal garnie de crocs	Lancez les dés sur la table des événements improbables une fois par nuit (page 149)
16	Coeur de métal fondu	Produit un peu de vapeur
17-20	Moteur miniature coloré	Surchauffe puis explose (1d100 dégâts dans la zone au contact) s'il n'est pas dans un endroit aéré





CATÉGORIES D'EFFETS

On peut répartir les effets en plusieurs catégories :

- Les effets d'**altération** permettent d'affecter l'environnement de façon instantanée, en bougeant des objets, en changeant la luminosité, etc. ou de façon permanente, en modifiant totalement un paysage.
- Les effets de **création** génèrent des choses à partir de rien ou modifient des matières premières pour les raffiner ou en faire des objets utilisables.
- Les effets de **divination** apportent des informations ou révèlent ce qui est caché.
- Les effets d'**enchantement** confèrent (ou retirent) des propriétés magiques aux objets ou aux lieux.
- Les effets de **guérison** soignent les blessures, les maladies et d'autres effets néfastes, comme les malédictions ou la pétrification.
- Les effets d'**illusion** modifient l'apparence des cibles, qui peuvent être des créatures, des objets ou des lieux. Ces modifications n'ont aucun effet réel. On passe à travers un mur illusoire, par exemple.
- Les effets de **transmutation** modifient le corps ou l'esprit de la cible.
- Les effets de **transport**, déplacent quelque chose ou quelqu'un, depuis ou vers la position du personnage, ou invoquent des entités diverses.
- Les effets d'**invocation** appellent des créatures d'autres dimensions ou lieux. Un seul effet de ce type vous est proposé dans ce livre : *Prière au dieu de l'éternité*. Il permet de demander l'aide des dieux.

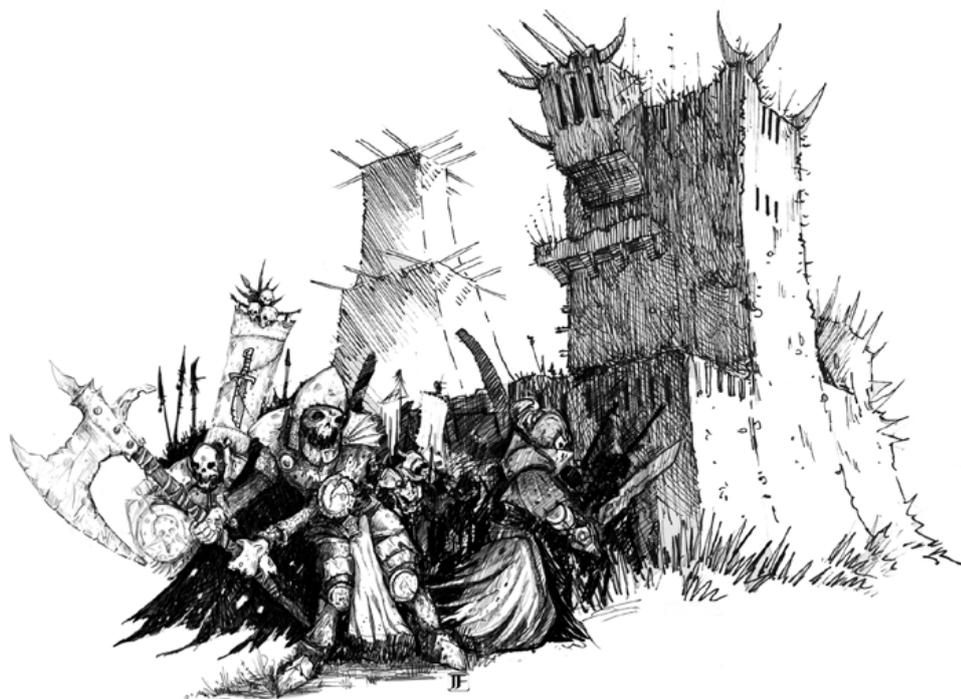
DESCRIPTION DES EFFETS

Si vous désirez obtenir un effet aléatoire (par exemple lorsqu'un personnage trouve un artefact, une drogue ou un parchemin inconnu), lancez 1d100 sur la table correspondante.

TABLE DES EFFETS (1D100)

Altération

1 à 14	Nom de l'effet	Niveau	Effet
1-2	Appel aux voiles mineurs	1	Permet d'effectuer des tours de magie mineurs (disparition de petits objets, flammèche, jeu de cartes divinatoires, apparition d'oiseau bicéphale, etc.) pour amuser ou détourner l'attention.
3-4	Les hurlements des portes de fer	2	Ouvre ou verrouille une porte sans aucune clé ou mécanisme visible : il y a 20% de chance pour que des hurlements de bébés brûlés retentissent ensuite tout autour du personnage.
5-6	L'invisible mouvement des possessions divines	3	Un bras sans peau et plein de veines noires apparaît. Il peut déplacer les objets à vue, avec une force équivalente à celle du personnage. (N'affecte pas les cibles vivantes ou en mouvement, pas plus que les bâtiments.)
7-12	Le mur abominable des éléments	3	Protège une zone à distance contre les températures extrêmes et les éléments déchaînés (vent, pluie d'os, neige), grâce à un amalgame de chairs indistinctes.
13- 14	Déchaîner les éléments	3	Augmente la présence d'eau, de terre, d'air, de feu, de vide ou de métal dans la zone à distance de manière spectaculaire.



9 RITUELS, DROGUES ET TECHNOLOGIE

Création

15 à 24	Nom de l'effet	Niveau	Effet
15	La créature aux yeux ardents	1	Crée un animal technomagique, intelligent, fidèle et télépathe (de niveau Facile) selon la guilde du personnage : <ul style="list-style-type: none"> • Sorcier : salamandre • Barbare de la route : chien bicéphale • Prêtre de l'Ordre : statue animée • Prêtre du Chaos : blob tentaculaire • Assassin : serpent
16	Tulcha, la Flamme Verte	2	Crée une flamme verte éternelle. Il y a 20% de chances qu'elle émette des radiations de classe 1.
17-18	La bénédiction des rois-sorciers	2	Un petit automate blanc à trois yeux répare un petit artefact endommagé, à condition qu'il ne soit pas trop complexe (complexité 2 ou moins).
19-20	Les illusions des forges du Destin	3	Une limace avec des tentacules crée des objets précieux ... en toc, en les vomissant. Ils ont la valeur apparente d'un trésor en Or alors qu'ils ne valent rien ou presque. Une personne naïve croira à la valeur du prétendu trésor, un expert ne se laissera pas abuser.
21-24	Les oeuvres resplendissantes de Sardak	4	Une statue de boue animée transforme un tas de bois et de pierre en arme métallique à une main de bonne qualité (d6).

Radiations
page 33

Complexité
page 75



9 RITUELS, DROGUES ET TECHNOMAGIE

Divination

25 à 40	Nom	Niveau	Effet
25-26	Les mille langues des Seigneurs d'En Haut	1	Un petit automate sphérique ailé traduit au personnage toutes les langues orales et écrites, y compris des langues secrètes, technomagiques, cryptées, etc.
27-28	Le sentier d'or au coeur de l'éternité	1	Un blob dégoulinant de pus donne la direction approximative de la plus proche cité.
29-30	Déchirer les voiles d'argent	2	Un spectre aux yeux rouges détecte s'il y a une porte secrète à moins d'un mètre, mais ne dit pas précisément où.
31-32	La langue secrète de l'esprit	2	Envoie un message télépathique simple à une cible à portée de vue.
33-34	Déchirer les voiles d'Imir	3	Un visage de démon grimaçant indique si l'interlocuteur du lanceur ment ou non.
35-36	Percer le voile de l'Au-Delà	5	Permet de poser 1d4 questions à l'âme d'un mort récent dont on touche le cadavre. Il ne peut ni mentir ni refuser de répondre. Cette âme est ensuite dévorée par un monstre invisible.
37-40	Le sable argenté qui se meut comme un serpent	5	Un serpent de sable fournit une vision imprécise du futur au personnage en le mordant, au choix du meneur.



9 RITUELS, DROGUES ET TECHNOLOGIE

Enchantement

41 à 52	Nom	Niveau	Effet
41	La plume au fil de ténèbres	1	Une main tranchée en décomposition inscrit un rituel sur un parchemin afin de le partager.
42	La flamme blanche des pics de Tulsa-Doume	1	Fait apparaître une boule de lumière blanche au bout d'un bâton ou d'une arme.
43-44	La marque des sphères	1	Bénit une arme jusqu'au prochain lever de soleil : tout serviteur magique d'un sorcier (créatures invoquées, esclave d'un sorcier, etc) réduit à 0 points de vie par cette arme est définitivement détruit.
45-46	Les reliques parfumées des Seigneurs d'En Haut	3	Confère une capacité surnaturelle à un objet.
47-48	La gueule béante des abysses	3	Une araignée à 16 pattes, intelligente et démoniaque, crée un sac de toile qui peut contenir une infinité d'objets.
49-50	La peau de cuir des démons hurlants	3	Donne à de simples vêtements une valeur de protection de (d6).
51-52	Maudire les mains des dieux	5	Un automate technomagique sort de terre et détruit par une formule étrange un enchantement ou autre effet technomagique persistant.

Effets secondaires

page 86

Guérison

53 à 58	Nom	Niveau	Effet
53-54	Les blessures ouvertes sur le coeur du serpent	3	Un serpent bleu soigne un empoisonnement ou une maladie en pénétrant dans l'anus ou la bouche de son patient.
55-58	Les oeufs sur la couche du serpent	3	Un serpent noir soigne la totalité des blessures reçues par un personnage ce jour-là en pénétrant dans son corps par un orifice de son choix.

Illusion

59 à 68	Nom	Niveau	Effet
59-62	Arracher la peau du caméléon	2	Une araignée bleutée tisse une toile qui change la couleur du lanceur pour qu'il se fonde dans son environnement et se dissimule.
63-64	Mur hallucinatoire aux cris d'enfants	3	Fait apparaître une paroi de caverne ou un mur qui semble hurler, là où se trouve en réalité un passage ou une porte.
65-66	Les formes maudites d'Abrizar le magnifique	4	Un blob visqueux vomit sur le personnage et lui donne l'apparence d'une personne de sa connaissance, vêtements compris, mais sans ses possessions matérielles ni son savoir.
67-68	Dévoré les sphères invisibles	5	Une sphère organique parlante munie d'une bouche aux dents acérées rend le lanceur pratiquement invisible de loin en prononçant une formule. On peut le distinguer de près en étant attentif. (Les attaques à distance ne réussissent que sur une réussite critique. Les attaques au corps à corps subissent un fléau).



Invocation

69 à 72	Nom	Niveau	Effet
69-71	Prière au dieu de l'éternité	1	Un chant guttural qui appelle l'un des Seigneurs de l'Ordre, l'un des Princes-démons du Chaos ou l'un des Seigneurs des Bêtes. Le personnage peut alors lui poser 1d4 questions fermées, le dieu lui répondra par oui ou par non. Le meneur est libre d'interpréter ces divinités et leurs réponses en fonction de son scénario. L'aide d'un dieu n'est jamais sans conséquence. Le personnage doit lancer 1d100 sur la table d'invocation correspondante au dieu et appliquer l'effet indiqué. La description des dieux ainsi que leurs tables se trouvent un peu plus loin. Les prêtres disposent automatiquement de cet effet via un rituel, dès le niveau 1, et ils peuvent le préparer sans aucun effet secondaire ni ingrédient. Chaque exécution de ce rituel au-delà d'une fois par jour ajoute +10 au jet sur la table du dieu contacté.
72	Le chant des monstres invisibles	2	Ce chant guttural fait venir un monstre invisible et hurlant qui inflige 4d6 points de dégâts automatiques à tous les ennemis du ritualiste lors du prochain combat, avant de dévorer vivante une personne au hasard dans la zone. Le ritualiste doit ensuite réussir un jet de sauvegarde pour que le monstre retourne dans sa dimension impie. S'il échoue, le monstre lui inflige 4d6 dégâts automatiques puis disparaît.

Transmutation

73 à 78	Nom	Niveau	Effet
73	Séduction des bêtes inférieures	1	Un corbeau borgne et bicéphale crée un lien inextricable entre le lanceur et un animal dans la zone à distance.
74	Les yeux qui transpercent les ténèbres	1	Un lynx magnifique apparaît et confère aux yeux du lanceur la faculté de voir dans la pénombre, comme un chat.
75-76	Soumettre les poissons et les vagues	4	Un élémentaire de l'eau permet au lanceur et ses alliés de respirer sous l'eau.
77-78	Fourrure de Sadarkar	4	Un loup sanguinaire mord le personnage, ce qui le transforme en loup. Il bénéficie d'un bonus de +2 en Vigueur et d'une attaque de morsure infligeant 6 dégâts automatiques (contact, libre), mais il ne peut plus utiliser ni armes, ni pouvoirs de guilde.

9 RITUELS, DROGUES ET TECHNOMAGIE

Transport

79 à 100	Nom	Niveau	Effet
79-80	S'élever dans les cieux	2	Des ailes technomagiques poussent douloureusement dans le dos du personnage : il peut léviter à un mètre du sol.
81-82	Fondre les peaux de pierre	4	Ouvre une porte dimensionnelle en forme de bouche humaine géante et vomissante, qui permet de passer à travers un mur.
83-100	Sculpter la Clé d'Argent	4	Ouvre un passage en forme de bouche humaine géante et vomissante vers un autre plan. Le nombre et la nature des plans semblent infinis, mais les rois-sorciers ont pu en repérer quelques uns : les plans élémentaires (eau, feu, terre, air, métal et vide) ; les réalités parallèles qui recèlent des copies d'une infinie variation de notre monde ; les domaines des princes-démons du Chaos confinant à la folie ; les domaines des Seigneurs de l'Ordre où chaque action est pesée et mesurée selon un code d'une complexité infernale ; et enfin la mer du Chaos et la Cité Juste. Les déments murmurent également qu'il existe une tour noire et terrifiante qui se tient au milieu de toutes les dimensions. Son gardien serait un être incroyable, un champion qui traverse les dimensions pour empêcher la fin des temps inévitablement provoquée par la guerre entre Ordre et Chaos. Il y a 1% de chances que ce champion s'incarne dans l'un des personnages lors de ce rituel.

Chaos
page 97

Ordre
page 99

Cité Juste
page 135



AMÉLIORATION DES ARMES ET ARMURES

Voici une table réservée aux améliorations des armes et des armures, que ce soit par le biais d'un rituel ou grâce à des outils technologiques. Ces améliorations ne peuvent jamais être obtenues grâce à la consommation de drogues ou en utilisant des outils classiques.

TABLE DES AMÉLIORATIONS D'ARMES ET D'ARMURES (1D10)

Ce type d'enchantement confère à l'objet une capacité *consommable* : une fois utilisée, la capacité est perdue. Comme pour n'importe quel objet magique, il faut que le porteur contrôle l'objet pour que cette capacité puisse faire effet. De plus, toutes les améliorations d'armes et d'armures augmentent définitivement les dégâts des armes ou la capacité de protection des armures.

1d10	Nom	Type	Effet
1-2	L'eau irradiée à la bouche des dieux	consommable	Le porteur récupère Vigueur points de vie (le double au cours d'un repos). Cette capacité augmente de manière définitive les dégâts de l'arme de 1 dégât. Si c'est une armure, le personnage augmente d'un cran de dé son dé d'armure de manière permanente.
3-4	Fermer le treizième oeil	consommable	Le porteur recharge un de ses pouvoirs uniques de guildes. Cette capacité augmente de manière définitive les dégâts de l'arme de 1 dégât. Si c'est une armure, le personnage augmente d'un cran de dé son dé d'armure de manière permanente.
5-6	Le culte resplendissant du second souffle	consommable	Le porteur bénéficie d'une faveur à toutes ses sauvegardes jusqu'au prochain repos. Cette capacité augmente de manière définitive les dégâts de l'arme de 1 dégât. Si c'est une armure, le personnage augmente d'un cran de dé son dé d'armure de manière permanente.
7-8	Avaler la peau d'ébène	consommable	Le porteur disparaît du champ de bataille. Il réapparaît quand il le désire dans un lieu connu. Cette capacité augmente de manière définitive les dégâts de l'arme de 1 dégât. Si c'est une armure, le personnage augmente d'un cran de dé son dé d'armure de manière permanente.
9-10	Boire au creuset de la sorcellerie	consommable	Le porteur recharge un de ses pouvoirs uniques de guildes. Cette capacité augmente de manière définitive les dégâts de l'arme de 1 dégât. Si c'est une armure, le personnage augmente d'un cran de dé son dé d'armure de manière permanente.



INGRÉDIENTS DE RITUELS

Jetez une fois sur la table ci-dessous pour connaître les ingrédients nécessaires au rituel. Chaque ingrédient doit donner lieu à une petite quête (le meneur peut la faire jouer en solo au ritualiste via un Défi ou simplement lui raconter comment, durant tant de jours, il part chercher l'ingrédient. Le joueur peut alors décider des conséquences de cette quête sur son personnage.) Bref, c'est un moyen pour étoffer l'aventure et le personnage.

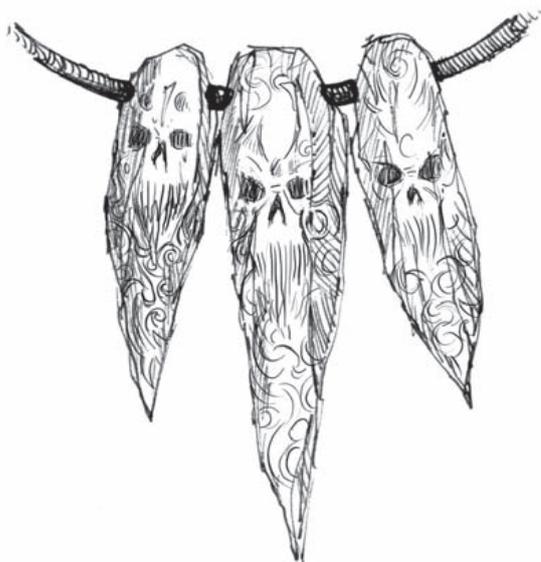


TABLE DES INGRÉDIENTS DE RITUEL (1d100)

1d100	Ingrédient nécessaire
1	Une patte d'insecte.
2	Le sacrifice d'une jeune fille vierge.
3	Un coeur arraché à mains nues d'un mutant encore vivant.
4	Un bras d'un membre du peuple gris découpé avec une scie technomagique.
5	Le sacrifice d'un représentant du peuple albinos.
6	La décapitation à main nues d'un mutant.
7	Le sacrifice d'un représentant du peuple orange.
8	Le sacrifice d'un représentant du peuple rouge.

1d100	Ingrédient nécessaire
9	Le sacrifice d'un des PJs.
10	L'exsanguination lente et douloureuse d'un membre d'une faction alliée.
11	La décapitation d'un roi-sorcier.
12	Un démon prisonnier.
13	Chaque personnage doit manger un sorcier ou un mutant.
14	Le sacrifice d'1d20 points de vie du lanceur du rituel.
15	Une danse rituelle près d'une cascade de sang.
16	Le sacrifice d'un barde.
17	La tête et les organes sexuels de 1d4 barbares.
18	Brûler une bibliothèque.
19	1d10 doses de poison.
20	Une faveur des dieux permet au lanceur de préparer le rituel sans aucun ingrédient.
21	Un chant émouvant.
22	La peau d'un enfant de moins d'1d4 ans.
23	Le viol d'un beau jeune homme.
24	Une danse rituelle près du crâne d'un géant.
25	Une main coupée de voleur.
26	Un joyau étincelant formé dans la mer du Chaos.
27	Une fresque peinte avec du sang, représentant l'extermination de tous les démons présents sur la planète.
28	L'ouverture d'un portail vers le royaume d'un prince-démon.
29	Une visite d'une heure dans la Cité de l'Ordre.
30	L'amour d'un homme bisexuel.
31	L'amour d'une femme non mutante.
32	1d100 objets trouvés sur le lieu d'un massacre.
33	Un morceau du crâne d'un sorcier.
34	Une statue de marbre d'au moins un mètre de haut.
35	Une lutte à mort entre deux pères de famille.
36	La naissance de bébés triplés.
37	Le cordon ombilical d'un bébé mutant.

9 RITUELS, DROGUES ET TECHNOLOGIE

1d100	Ingrédient nécessaire
38	Une plume d'oiseau bicéphale.
39	1d100 nuits de prison dans une cité sur pattes.
40	Le vol d'un bijou d'un prince malade de la peste.
41	La destruction d'une forteresse d'une faction alliée.
42	L'immolation d'un sorcier.
43	Une fresque peinte avec du sang humain qui représente l'éradication de toute vie sur la planète.
44	Une nuit d'amour avec un autre personnage, au choix du meneur.
45	Un moustique conservé dans l'ambre.
46	1 litre l'eau non irradiée.
47	1d100 litres de sang humain.
48	La torture durant 1d4 heures d'un enfant de moins d'1d12 ans.
49	De l'eau d'une source irradiée.
50	Une main coupée d'un sorcier.
51	L'amour d'une prostituée.
52	La corne droite d'un démon.
53	Une plante carnivore écrasée.
54	Un pied de vigne.

1d100	Ingrédient nécessaire
55	Une barbe d'imberbe.
56	Une tablette du Destin écrite par un démon.
57	Des cheveux de sorcière.
58	Le coeur d'un prince de l'Ordre.
59	Du matériel précieux de niveau Or.
60	Une épée élémentaire.
61	Un coeur fait de sorcellerie pure.
62	Le dernier souffle d'un démon.
63	L'âme d'un allié.
64	Un pied de cadavre.
65	La clé de voûte d'un temple de l'alignement opposé.
66	Une victime de la Guilde des Assassins.
67	Le sceptre d'un ver géant conquérant.
68	Une écaille de ver géant.
70	La main d'un archer.
71	La coiffe d'un prêtre de l'Ordre.
72	Du matériel précieux de niveau Argent.
73-100	Prière aux dieux de l'alignement du ritualiste, en sacrifiant 1d4 points de vie lors d'une scarification sacrée. Le personnage doit ensuite lancer le dé sur la table d'un de ces dieux au choix et appliquer les effets.



EFFETS SECONDAIRES DES RITUELS DE SORCELLERIE

La table ci-dessous est utilisée à chaque fois qu'un rituel conduit par un des personnages, par un PNJ ou par une faction engendre un effet secondaire. La majorité n'a pas d'effets sur les règles et ajoute seulement de la "couleur" à l'ambiance, mais le meneur est libre d'en ajouter pour pimenter les choses. Ces effets durent généralement une scène au maximum, sauf si la description précise autre chose.

TABLE DES EFFETS SECONDAIRES DES RITUELS (1d100)

1d100	Effet secondaire
1-2	Le corps du personnage se couvre d'insectes.
3-4	Le soleil disparaît durant 1d4 jours, couvert par un astre inconnu.
5-6	La température descend sous 0 degré celsius durant 1d4 heures.
7-8	Un tremblement de terre détruit une cité proche.
9-10	Des bouches inhumaines apparaissent autour des personnages, leur hurlant qu'ils vont tous mourir bientôt.
11-12	Des spectres hantent le ritualiste durant 1d4 nuits.
13-14	Une faction alliée au ritualiste devient ennemie.
15-16	Une épée enflammée surgit du sol avant de tomber en cendres.
17-18	Un vaisseau spatial titanesque survole les personnages puis disparaît.
19-20	Tous les oiseaux meurent et tombent.
21-22	Un artefact aléatoirement choisi sur le personnage tombe en cendres.
23-24	Il pleut des os.
25-26	Il pleut du sang.
27-28	Il pleut de l'acide qui inflige 10 dégâts à tout le monde.
29-30	La gravité s'inverse.

Ordre
page 99

Maladies
page 34

Cité Juste
page 135

Couleur de peau
page 52

1d100	Effet secondaire
31-32	Un démon enlève un PNJ proche et l'entraîne dans un enfer de torture éternelle.
33-34	Tous les personnages souffrent d'un fléau à leur prochain jet. De plus, ils sont maudits (voir la table des malédictions de la guilde des sorciers).
35-36	Tous les personnages bénéficient d'une faveur à leur prochain jet : ils sont provisoirement bénis.
37-38	Le rituel appelle un millier de mouches.
39-40	Des cercles concentriques apparaissent sur la peau du ritualiste.
41-42	Un chant démoniaque se fait entendre avant d'être couvert par des cris de souffrance de la famille du ritualiste.
43-44	Les vêtements du ritualiste prennent feu et il subit 5d6 dégâts s'il échoue à un jet de sauvegarde.
45-46	Des épines poussent sur la peau du ritualiste.
47-48	La peau du personnage se transforme en cuir.
49-50	Des vers blancs sortent de la bouche du personnage.
51-52	Tout le monde dans la zone vomit une bile noire et perd 1 PV.
53-54	Un Seigneur de l'Ordre frappe l'un des alliés du personnage et il tombe inconscient durant 1d4 heures.
55-56	Tous les insectes dans la zone suivent les personnages durant 1d4 jours.
57-58	Une deuxième langue pousse dans la bouche du personnage.
59-60	Le ritualiste contracte le mal des ruines (voir règles des maladies).
61-62	Le ritualiste pleure des larmes de sang.
63-64	1d20 membres de la famille du personnage sont emportés comme esclaves dans la Cité Juste.
65-66	La peau du personnage fume durant 1d4 heures.
67-68	La peau du personnage change pour une couleur aléatoire.

9 RITUELS, DROGUES ET TECHNOLOGIE

1d100	Effet secondaire
69-70	Un ouragan de poussière et de rouille dévaste la zone dans 1d4 heures.
71-72	Le personnage a une vision du futur où il voit sa propre mort, au gré du meneur.
73-74	Le ritualiste est frappé par un éclair, mais il survit, indemne.
75-76	Le ritualiste contracte une dépression (voir règles des maladies).
77-78	Le ritualiste perd l'usage de ses bras durant 1d6 heures.
79-80	Le ritualiste perd l'usage de ses jambes durant 1d4 heures.
81-82	Le rituel produit deux fois son effet, mais le deuxième effet se produit 1d6 jours plus tard.
83-84	L'effet du rituel s'inverse.
85-86	Le ritualiste attaque frénétiquement le personnage le plus proche.
87	Des fleurs carnivores poussent autour du ritualiste et lui infligent 1d4 dégâts automatiques.
88	Le rituel déclenche une maladie au hasard (voir liste des maladies) chez une cible dans la zone à distance.
89	Une éclipse de soleil totale plonge Cyanide dans la nuit durant 1d4 jours.
90	Un double maléfique du personnage l'attaque 1d6 nuits plus tard.
91	Un météore s'écrasera dans 1d4 nuits sur la planète, et provoquera une ère glaciaire durant 1d100 siècles.
92	Un tsunami ravage les côtes les plus proches, noyant 1d100x100 personnes. Le ritualiste ressent la douleur de chacune de ces personnes puis devient à moitié fou et perd la moitié de ses points de Volonté.
93	1d100 bébés et leurs mères meurent durant l'accouchement partout sur la planète. Leurs âmes rejoignent les démons du Chaos.
94	Un ver onirique géant ravage les rêves de tous les personnages : nul ne peut dormir tranquillement durant 1d10 nuits, et un échec au jet de sauvegarde provoque 1d12 dégâts (effet persistant).

1d100	Effet secondaire
95	Le ritualiste développe un cancer de la peau : il mourra en souffrant dans 1d100 jours. Mais avant cela, il gagne une maladie déterminée au hasard.
96	Les personnages rêvent qu'une faille spatio-temporelle restaure l'empire des rois-sorciers sur une partie de la planète, et qu'une salamandre titanesque dévaste l'autre moitié : ils comprennent que cet événement se déclenchera dans 1d6 jours.
97	Les yeux de tous les personnages sont dévorés par des insectes et ils deviennent aveugles.
98	Le ritualiste gagne une nouvelle mutation.
99	Le ritualiste obtient jusqu'à la fin de l'aventure un échec critique sur un résultat de 1 à 5 au lieu de 1 sur un dé.
100	Le rituel provoque la Fin des Temps : l'Ordre et le Chaos ravagent la Planète Hurlante et tous les êtres vivants meurent dans d'atroces souffrances. Vous pouvez brûler ce jeu devant les joueurs pour conclure les choses en beauté, à moins que vous ne relanciez encore une fois sur cette table. Si vous faites cela, le guerrier immortel des réalités apparaît, empêche la Fin des Temps en échange d'un nouvel ingrédient puis l'aventure continue ! Si vous brûlez ce jeu, envoyez une photo à l'auteur et il vous enverra un autre exemplaire.

Maladies
page 34

Mutations
page 91



LES MUTATIONS

Voici la description des mutations. Elles sont divisées en Mutations physiques et Mutations mentales. Ces dernières sont ensuite classées en mutations positives et mutations négatives.

TABLE DES MUTATIONS

Lancez 1d6 : 1-4 : mutation physique 5-6 : mutation mentale

MUTATIONS PHYSIQUES (1D100)

Twisted, spun. Vertebras and spinal column unaligned
Joints shattered and torn apart. Spasm-rendered
distortion
Organic spiral. Stretched and torn into a new creation
A worldless thing, a thingless word.
Lightborn
malformation

- *Spasm, Meshuggah*

1d100	Nom	Type	Effet
01-06	Epiderme de caméléon	Positive	Toute tentative de repérer le personnage subit un fléau.
07-09	Poison dermique	Positive	Toute créature qui touche la peau du personnage doit faire un jet de sauvegarde ou être empoisonnée, et subir 1d6 dégâts persistants.
10-13	Nanisme	Positive	Mesure environ 1 mètre. Faveur à la défense contre des adversaires plus grands. Ses dégâts d'attaque physique sont diminués d'un cran de dés.
14-16	Echolocation	Positive	Le personnage est capable de voir dans l'obscurité en noir et blanc. Il émet un son et voit la forme des objets touchés par les ondes de son cri.
17-19	Electrique	Positive	Augmente d'un cran de dé son attaque de base au contact.
20-21	Photosynthèse	Positive	Si le personnage passe un repos court ou long au soleil, il régénère d'1d6 PV supplémentaires.
22-23	Phéromones	Positive	Peut séduire un humanoïde intelligent une fois par session.
24-25	Gigantisme	Positive	Mesure environ 2, 5 mètres. Faveur aux dégâts pour toucher des créatures plus petites et inflige un cran de dé de plus aux dégâts. Fléau en défense pour les attaques à distance.
26-27	Equilibre amélioré	Positive	+2 aux Réflexes.
28-29	Attribut physique amélioré	Positive	+4 à la Vigueur.
30-31	Sens développés	Positive	Faveur pour tout jet de perception lié à l'un des cinq sens.
32-33	Métamorphe	Positive	Se transforme hors combat en animal non mutant. Le personnage doit ensuite effectuer un repos long.
34	Armure naturelle	Positive	Possède une armure naturelle d6.
35-36	Vision nocturne	Positive	Voit dans les ténèbres comme en plein jour.
37-41	Contrôle parasite	Positive	Le personnage paralyse sa cible tant qu'il reste en contact avec la peau de celle-ci suite à une attaque au contact réussie. Le personnage fait un jet de persistance à chaque tour pour que la paralysie continue.

Repos
page 35

Paralysie
page 31
&
Persistance
page 23

10 LES MUTATIONS

Id100	Nom	Type	Effet
42-43	Rapidité	Positive	Le personnage peut attaquer deux fois par round
44-46	Régénération	Positive	Régénère 10PV par jour. Tout membre coupé repousse en 1 semaine, sauf la tête qui ne repousse jamais.
47-50	Cri perçant	Positive	Pouvoir : <i>Zone à distance. Unique. Automatique. Inflige Réflexes+6 dégâts à toutes les créatures qui entendent le cri dans la zone.</i>
51-53	Vision thermique	Positive	Voit la chaleur générée par les êtres et les objets dans une zone à distance.
54	Arme toxique	Positive	Toute attaque de base au contact réussie est considérée comme empoisonnée. Pour chaque tour pendant lequel le personnage réussit son jet de persistance, la cible subit 2d6 dégâts.
55-56	Vision ultraviolette	Positive	Voit le spectre UV ainsi que les êtres et objets qui en émettent comme les radiations, dans une zone à distance.
57	Sixième sens	Positive	Détecte grâce à un sixième sens les radiations, les artefacts technomagiques et la sorcellerie dans une zone à distance.
58-59	Albinos	Négative	Fléau aux jets d'attaque en plein jour.
60-63	Epiderme affaibli	Négative	Une source inoffensive (comme l'eau courante) devient nocive pour le personnage. Lorsque la peau du personnage y est exposée, il subit 1d6 dégâts automatiques.
64-65	Fragile	Négative	Les dégâts que subit le personnage sont augmentés de deux crans de dés.
66-67	Hémophile	Négative	Ne peut guérir qu'après un repos long.
68-69	Besoins caloriques	Négative	Le personnage ne peut prendre que des repos longs.
70-71	Obèse	Négative	Le maître de jeu donne un fléau pour toute action pénalisée par son poids anormal.
72-73	Insensible à la douleur	Négative	Le maître de jeu garde le compte des PV du personnage en secret.
74-79	Sensible à la douleur	Négative	Tous les dégâts infligés au personnage sont doublés.
80-83	Sensible au poison	Négative	Tous les dégâts du poison sont doublés.
84-86	Odeur de proie	Négative	Le personnage est toujours attaqué en priorité par les ennemis.
87-88	Système immunitaire faible	Négative	A chaque fois qu'il tombe malade, qu'il subit des radiations ou est empoisonné, le personnage perd 10 PV en plus chaque jour.
89-93	Déficiência sensorielle	Négative	Le mutant est soit sourd, soit muet, au choix.
94-95	Déformation simiesque	Négative	Le personnage ressemble à un grand singe. Pour se déplacer il doit utiliser ses mains et ne peut donc tenir d'équipement en marchant.
96-98	Lenteur	Négative	Attaque un round sur deux en combat.
99-00	Vision réduite	Négative	Fléau à tous ses jets durant un combat.

Persistance
page 23

Repos
page 35



10 LES MUTATIONS

TABLE DES MUTATIONS MENTALES (1D100)

Id100	Nom	Type	Effet
01-03	Attribut amélioré	Positive	L'une de ses caractéristiques est doublée.
04-05	Résistance accrue	Positive	Divise par deux les dégâts des radiations ou de la sorcellerie ou des armes technomagiques, au choix
06-08	Guérison accrue	Positive	Il regagne 5 PV juste après un combat.
09-10	Forme ancestrale	Positive	Pouvoir. <i>Unique. Zone à distance. Volonté contre Volonté. Réussite : la cible perd l'une de ses mutations, déterminée aléatoirement.</i>
11-13	Régénération	Positive	Peut guérir de toutes ses blessures une fois par session de jeu.
14-15	Empathie martiale	Positive	Si le personnage réussit une attaque de volonté contre une cible durant un combat, il peut lui injecter des émotions.
16-18	Contrôle de la lumière	Positive	Peut allumer ou éteindre une source de lumière dans une zone à distance.
19-20	Contrôle du climat	Positive	Peut amplifier un phénomène climatique déjà existant.
21-25	Annulation des dégâts	Positive	Annule une attaque une fois par combat.
26-27	Désintégration	Positive	Désintègre un objet au choix dans une zone à distance. Utilisable une fois par session de jeu.
28-30	Double cerveau	Positive	Possède deux caractéristiques de Volonté indépendantes. Cette deuxième caractéristique commence à la même valeur que la valeur de sa Volonté actuelle. Le joueur peut faire deux jets pour tout ce qui est lié à la Volonté au lieu d'un, sans compter d'éventuelles faveurs.
31-35	Vol	Positive	Le personnage peut voler par la force de la pensée.
36-38	Bouclier de force	Positive	Le personnage possède une armure invisible d12.
39-40	Bouclier de force, amélioré	Positive	Le personnage possède une armure invisible d12 dont il fait bénéficier en plus une personne de son choix dans une zone à distance.
41-42	Volonté améliorée	Positive	+4 en Volonté et +10 aux jets de technomagie.
43-45	Affinité intellectuelle	Positive	Faveur aux jets de Volonté hors combat
46-47	Sphère tueuse	Positive	Pouvoir. <i>Unique. Volonté contre Volonté. Zone à distance. Réussite : Une sphère de force remplit la zone et toutes les créatures vivantes à l'intérieur subissent 5d6 dégâts.</i>
48-53	Barrière mentale	Positive	Le personnage bénéficie d'une faveur pour se défendre d'une attaque basée sur la Volonté.
54-56	Illusion	Positive	La cible est plongée dans un environnement illusoire. Si la cible touche un élément du décor, l'illusion disparaît et la cible comprend la supercherie. Cette mutation est utilisable une fois par session de jeu.
57-61	Attaque mentale	Positive	Pouvoir. <i>Libre. Volonté contre Volonté. Réussite : Vol+4 dégâts. Echec : demi-dégâts.</i>
62-63	Télékinésie neuronale	Positive	Peut soulever par la force de son esprit un objet lourd durant une heure. Après cela, le personnage doit effectuer un repos long.
64-66	Télépathie neuronale	Positive	Peut lire superficiellement dans l'esprit d'une cible visible.

Technomagie

page 74

10 LES MUTATIONS

Effets secondaires
page 89

Repos
page 35

Défis
page 74

Id100	Nom	Type	Effet
67-68	Voyage dimensionnel	Positive	Téléporte le personnage dans une autre dimension au choix (Plans élémentaires, Cité Juste, Domaines des dieux du Chaos, réalités parallèles, etc). Il subit ensuite un contrecoup : tirez une fois sur la table des effets secondaires des rituels.
69-70	Possession	Positive	Prend le contrôle d'un autre être pensant durant 1d6 heures. Le personnage doit ensuite effectuer un repos long.
71-72	Précognition	Positive	Voit le futur immédiat, au gré du meneur de jeu. Le personnage doit effectuer un repos court après chaque vision.
73-75	Miroir mental	Positive	Le mutant copie une attaque basée sur la Volonté dont il est la cible et doit l'utiliser immédiatement après, comme une attaque en réaction.
76-78	Esprit rapide	Positive	Faveur aux jets de Défis de technomagie
79-80	Téléportation	Positive	Le personnage peut se téléporter dans un lieu qu'il connaît déjà. Il a 25% de chances de subir 6d6 dégâts automatiques (sauvegarde réduit de moitié les dégâts) en apparaissant dans un endroit inadéquat.
81-82	Contrôle de la température	Positive	Gèle ou enflamme un objet, si la nature de l'objet le permet. Le personnage doit ensuite effectuer un repos long.
83-85	Champ vampirique	Positive	Pouvoir. <i>Unique. Zone à distance. Automatique. Vole 2d6 points de vie à chaque créature vivante dans la zone.</i>
86-87	Cerveau atrophié	Négative	-2 aux Réflexes et -2 à la Volonté.
88-89	Cerveau jumeau mutant	Négative	Le personnage est doté d'un second cerveau qui possède 1d2 mutations mentales. De plus le personnage a une double personnalité conflictuelle, jouée par le maître de jeu.
90-92	Miroir mental défectueux	Négative	Chaque pouvoir basé sur la Volonté que le personnage utilise a 25% de chances d'avoir un effet secondaire (tiré sur la table des effets secondaires des rituels).
91-93	Empathie négative	Négative	Aucune faction ne peut considérer le personnage comme un allié de confiance (et il est considéré comme un marginal au sein de sa guildes).
94-95	Dégâts illusoire	Négative	Tous les dégâts infligés par le personnage sont réduits d'un cran de dés de dégâts.
96-98	Phobie	Négative	Le personnage a la phobie de quelque chose. Il tente de fuir cette source dès que possible. Jetez 1d6 : 1 des araignées 2 des automates, 3 des cadavres 4 des vaches 5 des salamandres 6 des dieux.
99-00	Esprit faible	Négative	-4 à la Volonté.



LES DIEUX

Les forces métaphysiques de l'Ordre et du Chaos s'affrontent dans l'éternité, et les prophètes déments de Cyanide racontent que la fin des temps est proche. L'heure de la bataille finale entre ces entités au-delà du temps et de l'espace arrive à grand pas !

En attendant, nous vous présentons plusieurs dieux susceptibles de répondre à l'appel des personnages au cours du jeu. En effet chaque personnage peut contacter un dieu avec lequel il est aligné à l'aide du rituel "Prière au dieu de l'éternité". Les prêtres de l'Ordre et du Chaos peuvent le faire naturellement, sans l'aide de ce rituel, une fois par session de jeu. S'ils souhaitent le pratiquer plus d'une fois, ils doivent utiliser le rituel comme tout autre personnage (avec effet secondaire et ingrédients).

Deux autres puissances neutres peuvent être contactées : les Seigneurs des Bêtes, vénérés par de nombreux clans barbares sur Cyanide. Ils gouvernent les animaux et aux créatures dénuées de conscience ; et enfin les six Puissances élémentaires.

LES PRINCES-DÉMONS DU CHAOS



SAARNARK

Saarnak apparaît sous la forme d'un androgyne à trois yeux, imberbe et albinos, la gueule garnie de crocs acérés. On dit qu'il s'amuse à changer le futur et le passé, et à dévorer les dimensions et les mondes pour les détruire avant de les recycler dans ses forges. Il parle peu, discerne le mensonge de la vérité et ne comprend pas l'humour.



Some say it was a warning

Some say it was a sign

I was standing right there

When it came down from the sky

The way it spoke to us

You felt it from inside

Said it was up to us

Up to us to decide

- *Nine Inch Nails, The*

Warning

11 LES DIEUX

Table de l'appel à Saarnak (1d100)

1d100	Effet
1-12	Un troisième œil vous pousse sur le front, et vous bénéficiez d'une faveur pour toute action liée à la perception jusqu'à la fin de la session
13-23	Saarnak vous demande de ne plus prononcer un seul mensonge jusqu'à la fin de l'aventure, sans quoi il jettera votre âme dans le soleil le plus proche.
24-35	Saarnak ouvre un portail vers une dimension aléatoire. Jetez 1d6 : 1 plan élémentaire du feu, 2 domaine de Saarnak, 3 la Cité de l'Ordre, 4-6 le futur : la Fin des Temps.
36-70	Saarnak offre une épée élémentaire en métal corrompue. Créez cette arme selon les règles indiquées pour les dieux élémentaires des épées. En plus de son objectif principal, elle obligera le personnage à tuer tous ses alliés dès que la Fin des Temps débutera. Elle inflige 1d20 dégâts par jour à son porteur à midi, puisqu'elle boit lentement son sang.
71-100	Le personnage contracte une dépression (voir règles des maladies)



GAAARGLASH

Gaaarglash est un grand navigateur. Il apparaît comme un humanoïde bleuté, à la peau d'écailles, d'environ trois mètres de haut. Il commande un magnifique navire à voiles éthéré, qui lévite sur la terre si nécessaire.

On murmure que sa nef technomagique navigue sur les mers de toutes les dimensions. Il provoque des tsunamis, coule des navires indignes de ses valeurs incompréhensibles et lutte contre les Seigneurs des Bêtes pour la domination des créatures marines. Il hait les gens qui ne savent pas nager ou qui méprisent l'importance de l'océan. On dit aussi qu'il accompagne les âmes des défunts au-delà du fleuve des morts.

Epées
page 105

Maladies
page 34



Table de l'appel à Gaaarglash (1d100)

1d100	Effet
1-12	Gaaarglash ordonne au personnage de plonger dans l'étendue d'eau la plus proche, et de lui sacrifier 1d12 poissons. S'il y parvient, il pourra respirer sous l'eau jusqu'à la fin de l'aventure
13-23	De l'eau salée sort de la bouche du personnage. Il doit réussir un jet de sauvegarde pour ne pas se noyer à moitié et perdre 1d12 dégâts. L'armure n'a aucun effet.
24-35	Un navire qui lévite apparaît près des personnages. Il est piloté par Gaaarglash, et le dieu les emmènera à une unique destination partout dans le multivers
36-67	Le dieu provoque un tsunami sur une côte au choix des personnages, ce qui engloutit et détruit toute créature vivante et tout bâtiment dans la zone.
68-100	Aucun effet

Cité Juste
page 135

LES SEIGNEURS DE L'ORDRE



NIVEL

Rituels
page 76

Nivel ressemble à un cube blanc iridescent qui lévite. Il possède une suite de serviteurs automatiques humanoïdes qui écrivent des milliards de lois sur des parchemins en peau humaine, tout autour de lui. Il rédige inlassablement les tables de l'Ordre, c'est à dire les règles qui régissent le multivers : la gravité, le mouvement des oiseaux et des vagues, les lignes de vie de toutes les créatures conscientes et bien d'autres choses. Son pouvoir est immense mais il a également écrit les lois qui régissent les actions divines afin que l'univers ne s'écroule pas, défait par le Chaos. C'est un personnage charismatique et obsédé par le respect rigide de lois incompréhensibles.



Table de l'appel à Nivel (1d100)

1d100	Effet
1-12	Nivel ordonne à l'invocateur et à ses compagnons de se rendre dans la Cité Juste afin d'être jugés pour 1d100 crimes commis contre l'Ordre cosmique. Au bout d'1d100 années de procédures kafkaïennes dans la ville de la justice divine, jetez 1d100 : 1-20 : ils sont grâciés. 21-30 : ils sont reconnus coupables et sont jetés en prison pour 2d100 années. 31-70 : ils sont reconnus coupables et on leur tranche un membre, au choix du meneur. 71-100 : suite à un vice de procédure, le procès doit recommencer. Jetez à nouveau le dé sur cette table. Notez que le temps est complètement relatif dans ces dimensions et ne correspond pas aux années sur Cyanide.
13-23	Après jugement, Nivel ordonne au personnage de changer d'alignement au vu de ses actes passés. Enfin, il lui révèle qu'il mourra de mort violente dans 3d6 jours.
24-35	Nivel accepte de répondre à 1d8 questions supplémentaires sur l'avenir du personnage et de ses compagnons. Il ne peut répondre que par oui ou par non.
36-55	Nivel offre au groupe 1d10 automatiques gardiens et scribes (la horde d'automates fait 4d6 dégâts automatiques à chaque tour d'un combat, PV infinis) qui les aideront jusqu'à la fin de la session de jeu.
56-100	Rien ne se passe.



CELUI QUI NE DOIT PAS ETRE NOMMÉ

Cette entité invisible semble parler par un millier de voix, de cris et de hurlements de souffrance. L'entendre provoque des saignements d'oreilles et un furieux mal de tête. Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé contrôle les agissements des dieux et rend la justice divine. Il a pour objectif principal de faire en sorte que la guerre entre l'Ordre et le Chaos ne dégénère pas avant que la Fin des Temps soit officiellement déclarée par les lois de Nivel. Il ne s'intéresse pas aux mortels à cause de sa mission, mais s'il est invoqué il fera son possible pour aider comme il le peut. Il peut se révéler particulièrement sympathique lorsqu'on sait comment lui parler.



Table de l'appel à Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé (1d100)

1d100	Effet
1-12	Le dieu est ému par la faiblesse et la petitesse des personnages. Les prenant en pitié, il exauce le souhait d'un des personnages. Ce souhait sera détourné de son sens, de la manière la plus cruelle possible, au gré du meneur de jeu.
13-23	Le dieu ne comprend pas pourquoi on fait appel à lui. Il emporte comme compensation pour son déplacement tous les personnages dans la Cité Juste (voir chapitre des aventures), puis il disparaît.
24-35	Le dieu apprend à chacun des personnages un nouveau rituel de leur niveau. Ils pourront le lancer sans aucun effet secondaire ni ingrédient.
36-76	Le dieu annule tout effet néfaste d'un autre dieu qui menace les personnages.
77-100	Le personnage contracte une dépression (voir règles des maladies).

LES SEIGNEURS DES BÊTES (FORCES NEUTRES)

LE TOTEM

Le Totem ressemble à un ours géant aux yeux blancs, très impressionnant, capable de parler télépathiquement toutes les langues de l'univers. Il est toujours accompagné de milliers d'animaux, d'oiseaux et d'insectes. Il est soit à moitié endormi, soit en colère, soit affamé. S'il est affamé (10% de chances), il chassera les personnages pour les dévorer.



Table de l'appel au Totem (1d100)

1d100	Effet
1-12	Tous les animaux attaquent à vue les personnages jusqu'à la fin de la prochaine rencontre. Totem n'est pas content.
13-23	Totem ordonne à tous les animaux d'aider les personnages jusqu'à la fin de la prochaine rencontre.
24-56	Le personnage peut se transformer en l'animal terrestre ou marin de son choix jusqu'à la fin de l'aventure. Cet animal est incapable de combattre. Les détails sont laissés à la discrétion du meneur de jeu, mais nous encourageons à octroyer au personnage une faveur aux jets en rapport avec les compétences et instincts de l'animal choisi.
57-100	Rien ne se passe.



GROK, LE GUERRIER ULTIME

On raconte que Grok était le dernier survivant d'un peuple de barbares venu d'un monde parallèle. Après maintes péripéties il développa d'étranges techniques martiales qui lui permirent de survivre dans les terres désolées.

Il a vécu durant des années avec ses compagnons d'infortune, dressé une incroyable bête mutante, accompli d'autres exploits puis est monté aux cieux et devenu l'un des Seigneurs des Bêtes.

Grok aime les choses simples : les valeurs du clan, la haine de la technomagie, l'amour pour la Nature et les animaux terrestres et le peu d'intérêt pour les possessions matérielles.

Table de l'appel à Grok (1d100)

1d100	Effet
1-12	Tous les artefacts technomagiques dans la zone à distance se transforment en plantes vertes.
13-23	Grok ordonne au prêtre de se vêtir avant la tombée de la nuit de peaux d'animaux qu'il doit chasser lui-même. S'il s'en montre incapable, il appelle le clan de barbares de la route le plus proche afin de écraser l'incapable invocateur sous leurs roues.
24-56	Le dieu enseigne une nouvelle technique tribale au personnage : les dégâts de ce dernier augmentent d'un type de dés jusqu'à la fin du prochain combat.
57-65	Grok demande au personnage de jeter l'objet ayant la plus grande valeur parmi ceux qu'il transporte.
66-71	Les PV du prochain ennemi rencontré par le personnage sont divisés par deux.
72-100	Rien ne se passe.



AUTRES DIEUX (NEUTRES)

LE COEUR DES SACRIFICES

Le Coeur des Sacrifices est un dieu mystérieux qui peut être aussi bien prié par les élus de l'Ordre ou du Chaos. Il préside à la douleur et à tous les bourreaux, professionnels ou non. Il s'assure que chaque souffrance, qu'elle soit mentale ou physique, soit répertoriée dans un parchemin sans fin. Ce parchemin, dit-on, sera son arme ultime pour abattre les autres dieux lorsque la Fin des Temps débutera : on ne peut tuer un dieu, mais on peut le faire assez souffrir pour qu'il tombe à genoux...

Le Coeur des Sacrifices entretient une secte de sado-masochistes qui a essaimé dans les cercles aristocratiques des villes nomades de Cyanide. Cette secte possède des vases-canopes de technomagie capables de matérialiser la souffrance des personnes en liquide noir et visqueux. Ce liquide est ensuite, dit-on, offert à boire aux avatars divins du Coeur qui dirigent la secte dans l'ombre.

On ignore pourquoi, mais le culte interdit toute représentation du dieu de la douleur. Certains fous le représentent sous la forme d'un homme androgyne, maigre et barbu.



Table de l'appel au Coeur des Sacrifices (1d100)

1d100	Effet
1-12	Tous les personnages se blessent avec leur arme ou une arme improvisée et subissent le maximum de dégâts de cette arme. Une fois ceci fait, tous les PNJs dans la zone à distance se font attacher puis violer par des démons de manière sado-masochiste, durant 1 heure.
13-23	Le personnage s'arrache lentement les ongles des doigts avant de se crever l'oeil. Une fois ceci fait, le dieu emporte un PNJ choisi par le personnage dans un royaume de souffrance pour 1d100 ans.
24-56	Le dieu ordonne au personnage de torturer lentement le PNJ le plus proche. S'il ne le fait pas, le dieu l'emporte pour 1d4 jours dans un royaume de souffrance. Le personnage y perdra définitivement 3 points de Volonté et 1 point de Vigueur.
57-65	Le dieu ordonne au personnage de torturer quelqu'un pendant qu'il regarde sous la forme d'une petite statue de pierre noire phallique. S'il ne le fait pas, le dieu l'emporte pour 1d4 jours dans un royaume de souffrance. Le personnage y perdra définitivement 3 points de Volonté et 1 point de Vigueur.
66-71	Le dieu apprend au personnage un nouveau rituel de niveau 5 : Souffrance du Coeur des Sacrifices. Au cours du prochain combat, le personnage peut choisir de perdre autant de points de vie qu'il lui en reste pour infliger autant de dégâts à une cible au contact (en ignorant l'armure).
72-100	Rien ne se passe.

LES SIX PUISSANCES ÉLÉMENTAIRES (FORCES NEUTRES)

Les six éléments (eau, feu, terre, air, métal et vide) forment ensemble le ciment métaphysique de Cyanide. Ces forces primordiales ont créé le monde, poussées par la lutte entre Ordre et Chaos. Leurs avatars apparaissent comme des piliers de feu, des silhouettes d'eau et autres trous noirs capables de parler. Leur empathie et leur patience envers l'Humanité sont extrêmement faibles. Avant tout appel, le personnage doit choisir à quel élément il adresse sa prière.



Table d'appel aux puissances élémentaires, excepté le métal (1d100)

1d100	Effet
1-43	L'élément apparaît en grande quantité autour du personnage.
44-56	L'élément disparaît complètement autour du personnage.
57-68	Le personnage est capable de manipuler télékinétiquement l'élément durant 1d4 heures.
69-75	Le personnage peut transformer provisoirement - jusqu'au crépuscule - un élément (jusqu'à la taille d'une baignoire) en un autre, une seule fois.
76-100	Aucun effet.

Les élémentaires de métal sont traités séparément un peu plus loin au vu de leur importance dans l'univers, et de leur contribution remarquable : les épées intelligentes.

LES SEIGNEURS DES EPÉES (ÉLÉMENTAIRES DU MÉTAL)

Les Seigneurs des Epées, contrairement aux autres puissances élémentaires, se sont incarnés de manière permanente sur Cyanide, sous la forme de superbes épées à deux mains desquelles émane une incroyable puissance, à l'image de *Stormbringer* de la saga de Michael Moorcock.

Il n'est pas possible d'appeler à l'aide un Seigneur des Epées, même par le biais du rituel adéquat. Il faut tout simplement trouver l'une de ces épées élémentaires (d20) et négocier avec au cas par cas.

Nous vous proposons ci-dessous le nécessaire pour créer des armes-dieux uniques qui effraieront ou réjouiront les personnages. Elles ne sont pas des artefacts technomagiques : ce sont des objets divins, qui ne peuvent être détruits, analysés, améliorés ou réparés.

Suivez l'ordre des tables pour déterminer l'apparence, le mode de communication, les objectifs puis les pouvoirs de l'épée.

Une épée élémentaire a toujours une apparence remarquable, étrange, voire effrayante.



11 LES DIEUX

Les épées élémentaires sont mortelles. Un résultat critique obtenu avec une telle arme provoque automatiquement la mort de sa cible : inutile de consulter la table des résultats critiques de la guilde du personnage.

Type de métal (1d20)

1d20	Type de métal
1-4	Or
5-9	Cuivre
10-15	Plomb
16-17	Etain
18	Mercure
19	Fer
20	Argent

Apparence de l'épée (1d20)

1d20	Apparence
1-2	Creuse et cristalline
3-4	Gravée de motifs représentant des hermaphrodites lascifs
5-6	Garnie de crocs
7-8	Lisse et poreuse
9-10	Couverte d'yeux cruels
11-12	En métal rouge brûlant
13-14	En acier rouillé
15-16	En argent
17-18	Phosphorescente
19-20	Gravée de runes élémentaires

Une épée intelligente parle, parfois beaucoup. Il existe plusieurs types de communication possibles :



Mode de communication (1d20)

1d20	Mode de communication
1-2	Cris
3-4	Murmures
5-10	Télépathie
11-12	Muette
13-20	Runes inscrites sur la lame

Chaque arme possède un instinct, semblable à celui d'un animal. L'arme essaiera chaque fois que c'est possible de pousser son porteur à satisfaire cet instinct. Nous laissons les détails à la discrétion du meneur de jeu et du joueur, qui sauront comment l'incarner correctement.

Instinct (1d20)

1d20	Instinct
1	Tuer tout ce qui vit
2	Acquérir de la richesse
3	Découvrir les secrets des gens
4	Boire l'âme de ses victimes
5	Causer le malheur et la peine, y compris de son porteur
6	Participer à la bataille de la Fin des Temps
7	Tuer les vierges
8	Tuer les voleurs
9	Tuer les sorciers
10	Tuer les mutants
11	Tuer les animaux
12	Tuer les monstres du Chaos
13	Tuer les barbares
14	Tuer le peuple bleu
15	Tuer le peuple rouge
16	Participer à des orgies
17	Tuer le peuple albinos
18	Vaincre l'Ordre
19-20	Vaincre le Chaos

11 LES DIEUX

Par défaut une épée élémentaire est une épée à deux mains qui inflige d20 dégâts, sauf si la table ci-dessous indique le contraire.

Dégâts (1d20)

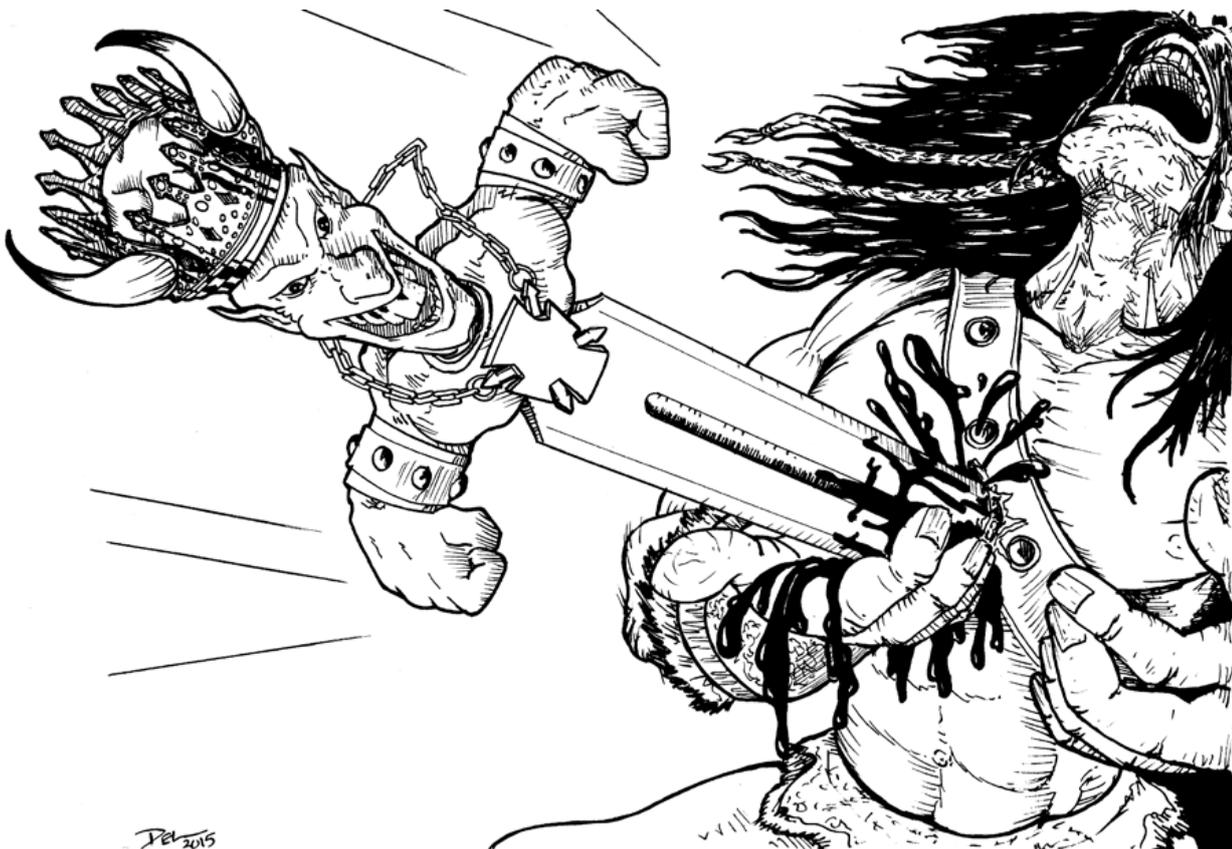
1d20	Dégâts
1-10	d20
11	d24 (ou 2d12 si vous n'avez pas de d24)
12	d30 (ou 3d10 si vous n'avez pas de d30)
13	d20 et une amélioration d'arme au hasard (voir chapitre rituels)
14-20	d100 et deux améliorations d'arme au hasard (voir chapitre rituels)

Une arme demande toujours quelque chose à son porteur, une fois par jour. Si le porteur est incapable de lui apporter ce qu'elle désire, l'arme disparaît et réapparaît dans un lieu aléatoire sur la planète, près d'un nouveau porteur capable de la satisfaire.

Besoin quotidien (1d20)

1d20	Besoin quotidien
1-2	Tuer 1d4 personnes d'1d30 ans
3-4	Etre posée près de deux personnes en interaction sexuelle
5-6	Suçon 1d20 points de vie à son porteur
7-8	Etre enfoncée dans la terre durant 1d4 heures
9-10	Etre enfoncée dans un cadavre durant 1d4 heures
11-20	Etre posée sur du métal durant 1d4 heures

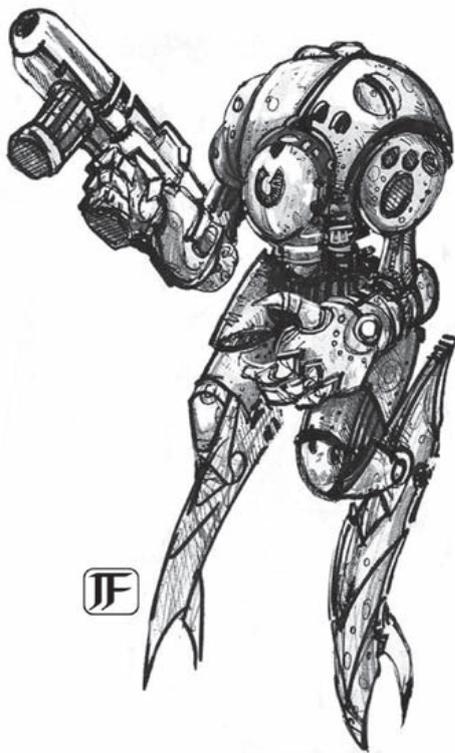
Rituels
page 86



VÉHICULES & MONSTRES

GÉNÉRATION

Nous vous proposons une méthode très rapide de création d'antagonistes, qu'il s'agisse de véhicules, de PNJs ou de monstres.



Fixez tout d'abord la difficulté globale de l'antagoniste, en reprenant l'échelle de difficulté :

- facile : 10
- moyen : 15
- difficile : 20
- très difficile : 25
- héroïque : 30
- parangonique : 40
- épique : 50
- divine : 100

Pour endurcir vos antagonistes, ajoutez le total des niveaux de tous les personnages aux trois caractéristiques de leurs ennemis. Exemple : il y a quatre PJs. Je crée un monstre ayant 10 en Vigueur, 15 en Volonté et 10 en Réflexes. Avec cette règle, ils auront 14, 19 et 14 à la place.

Cette valeur correspondra à la valeur de la caractéristique principale de l'antagoniste. Un antagoniste a toujours une faiblesse : choisissez ensuite sa caractéristique faible, qui sera de niveau inférieure aux deux autres. Pour terminer, fixez la troisième caractéristique comme vous le souhaitez.

These are the eyes that can't see me

*These are the hands that drop your
trust*

*These are the boots that kick you
around*

*This is the tongue that speaks on the
inside*

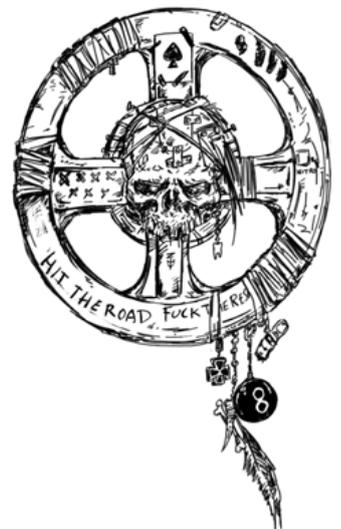
These are the ears that ring with hate

This is the face that I'll never change

This is the fist that grinds you down

This is the voice of silence no more

- *Metallica, Some Kind of
Monster*





Les Points de Vie et les dégâts des antagonistes sont égaux à la caractéristique la plus forte de l'antagoniste + total des niveaux des PJs.

Souvenez-vous que les monstres n'ont pas de pouvoirs. Ils infligent des dégâts fixes lorsque les personnages échouent à leurs jets de défense.

ATTAQUES DE ZONE

- Un monstre attaque au contact et parfois à distance : à vous de décider. De rares fois, une créature sera capable d'attaquer en zone au contact ou à distance, c'est à dire qu'il aura droit à autant d'attaques par tour qu'il y a d'ennemis à sa portée.
- Les véhicules attaquent très souvent en zone à distance avec leurs armes embarquées, et de temps en temps au contact (avec un bélier).

Exemple : je veux créer une ignoble bête mutante nommée Raokawk, l'animal de compagnie de mon barbare Grok. Je décide que le monstre sera «difficile» et que sa caractéristique principale sera la Vigueur, car il est très musclé et frappe au corps à corps. Sa Vigueur est de 15. Je décide ensuite qu'il a une faiblesse en Volonté : il a donc

10 (Facile) en Volonté. Sa valeur de Réflexes sera Moyenne (15). Ses dégâts et ses Points de Vie seront égaux à sa caractéristique la plus forte + le total des niveaux des PJs. Il y a 4 personnages de niveau 1, donc 15+4 pour 19 PV et 19 Dégâts. Logiquement, ce monstre attaquera avec ses griffes au corps à corps, c'est à dire qu'il attaquera une fois par tour. Mais je veux qu'il puisse faire trembler le sol tous les deux tours : je lui donne une attaque de zone au contact. Il inflige donc tous les deux tours 19 dégâts à chacun de ses ennemis à côté de lui lorsqu'il brise la terre sous son poids !



12 VÉHICULES & MONSTRES

Mutations
page 91

Agrémentez vos descriptions et les capacités des antagonistes de quelques mutations tirées au hasard sur les tables appropriées. *Exemple* : pour agrémenter les choses, je choisis deux mutations sympathiques dans la table des mutations : arme toxique et armure naturelle, ce qui ajoute de quoi colorer la description du mutant. J'aurai aussi pu jeter les dés pour avoir la surprise et aller plus vite.

Vous pouvez aussi ajouter **une armure** :

Armure légère : 5 dégâts annulés

Armure moyenne : 10 dégâts annulés

Armure lourde : 15 dégâts annulés

Vous pouvez rédiger les caractéristiques techniques des créatures en une ligne sur ce modèle :

Nom de la créature - Vigueur, Volonté, Réflexes - Dégâts de l'attaque principale - PV - Armure.

Par exemple : "Monstre tentaculaire, Vi17, Vo12, Re12 - Dég 22 - PV22 - A10"

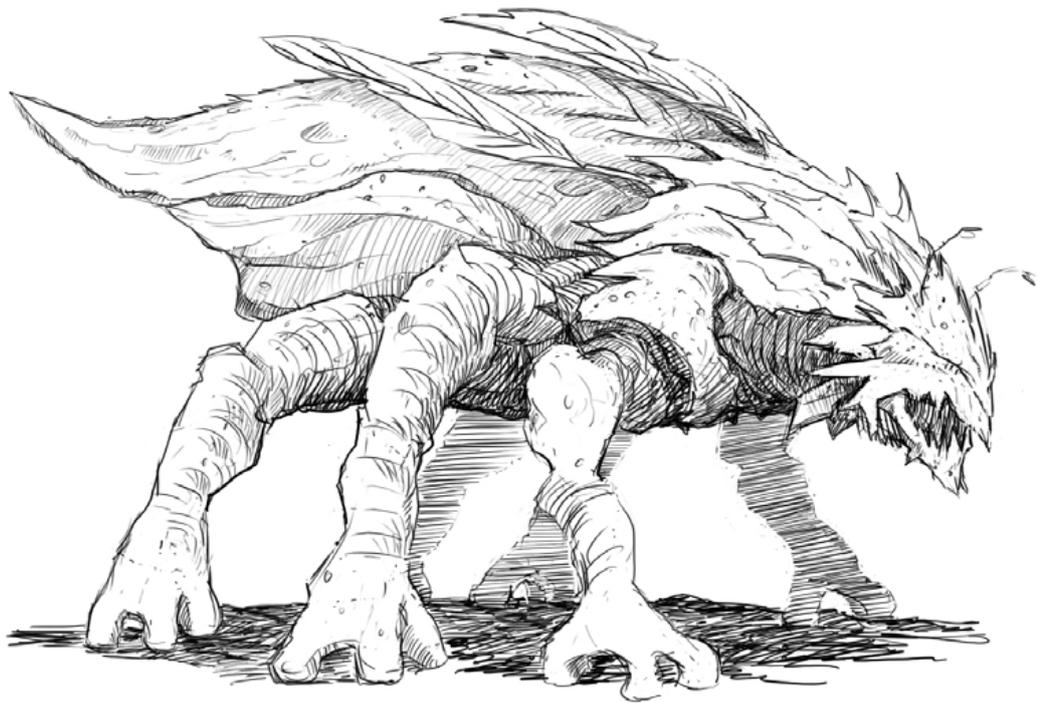
Aux niveaux 0 à 5, introduisez toujours un ennemi Faible ou Moyen par joueur, dont un monstre d'Elite Difficile doté d'une armure légère ou moyenne. Ajoutez en option un groupe de Spires Faciles, et des mutations pour corser le tout.

Enfin souvenez-vous que la carte du champ de bataille montre des zones à distance et au contact optionnelles. N'oubliez pas que tous les pouvoirs, par exemple, sont subjectifs et leurs cibles sont toujours déterminées à partir de la position de chaque combattant : il y a ainsi une zone au contact et à distance autour de chaque créature, en plus des zones indicatives dessinées sur la carte du champ de bataille.



JF





SBIRES

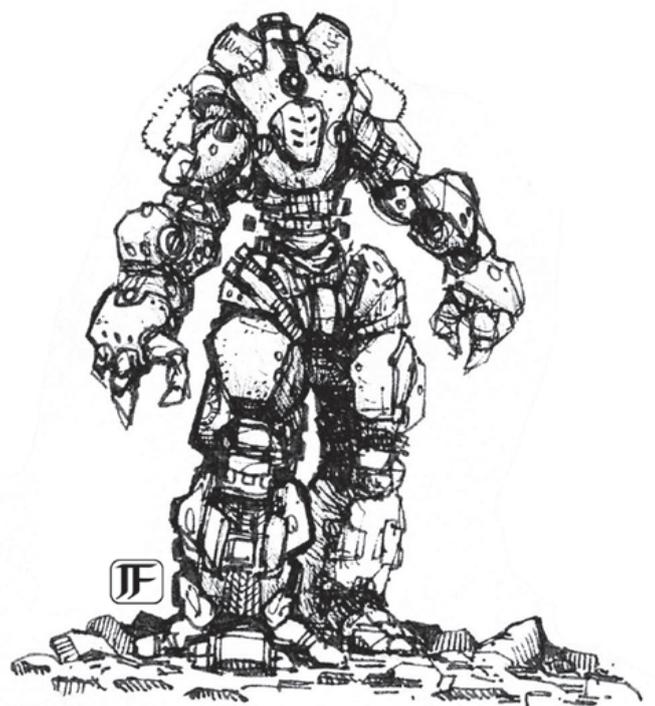
Pour des batailles plus impressionnantes, le meneur peut transformer les monstres en “sbires”. On gère alors la nuée comme une seule créature. Ses caractéristiques, PV, dégâts, et armure ne changent pas. Cependant toutes ses attaques deviennent des attaques de zone au contact ou à distance. Ce monstre-horde attaque donc tous les PJs à chaque tour au lieu d’un à la fois.

Exemple : je veux créer une horde de rats mutants. Un rat mutant normal pourrait être Facile (10) en Vigueur et Volonté et Moyen (15) en Réflexes. Il infligerait alors 19 dégâts et aurait 19 PV (15+4 pour le total des niveaux des PJs). Pour créer une nuée de ce type de rat, je décide qu’ils seront 30. Je crée une seule créature qui simule l’ensemble des rats. Logiquement, cette horde attaque à chaque tour tous les PJs avec son arme au contact (morsures) et inflige 19 dégâts à chaque PJ au lieu d’un seul. Cette horde a toujours 10 en Vigueur et Volonté, et 15 en Réflexes. La nuée a aussi 19 PV. Si ces 19 PV sont réduits à zéro, l’ensemble des 30 rats ont été tués.

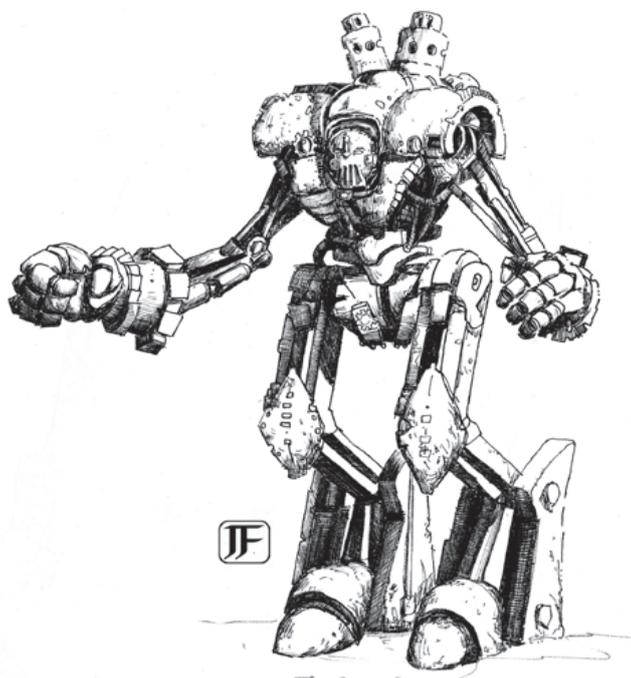
ÉLITE

Un monstre d’élite est tout le contraire d’un sbire. Il est plus résistant et plus dangereux que ses comparses et subalternes, idéal pour le combat final. Pour créer une élite, prenez un

monstre normal et doublez ses points de vie, sans changer ses caractéristiques. Au début de chacun de ses tours un monstre d’élite reçoit un point d’Adrénaline qui lui est réservé. Ce point disparaît s’il n’est pas utilisé pendant le tour. Il permet de dégrader le résultat du jet de défense d’un PJ d’un cran (voir p22). Le joueur ne peut annuler cet effet par la dépense d’un autre point. De plus, un monstre d’élite attaque systématiquement en zone, au contact ou à distance.



12 VÉHICULES & MONSTRES



APPARENCE DES MONSTRES

Si ce n'est pas un PNJ classique mais un monstre étrange, déterminez à quoi il ressemble à l'aide de la table ci-dessous.

TABLE DE L'APPARENCE DES CRÉATURES (1D100)

1d100	Apparence
1	Plein de crocs
2	1d100 pattes
3	1d4 têtes
4	Corps boursouflé
5	Invisible
6	Peau bleue
7	Peau orange
8	Plein de pustules
9	Peau couverte de têtes
10	1d10 tentacules
11	Corps d'insecte
12	Corps d'homme, tête de robot
13	Corps d'insecte, tête d'homme
14	Corps de machine, tête d'insecte
15	Corps d'oiseau, tête de robot

1d100	Apparence
16	Crustacé géant
17	Corps de robot, tête humaine
18	Caméléon
19	Couvert d'oiseaux à deux têtes
20	Amalgame multicolore
21	Machine infernale, à vapeur
22	Géant et cornu
23	Nuée de créatures
24	Sphères cristallines entrelacées
25	Boue sanglante
26	Blob rouge
27	Humain de couleur verte avec 1d6 bras
28	Plein de griffes
29	Impossible à regarder directement
30	Agglomération d'yeux géants
31	Conique
32	Sphérique
33	En forme d'amibe
34	Quadrupède
35	Dévore ses proies vivantes
36	Liquéfie ses proies avec l'aide d'un venin
37	Momifie ses proies pour son garde-manger
38	Lévite
39	Invisible
40	Pustuleux et bavant
41	Perturbe tout équipement technomagique dans la zone
42	Se téléporte
43	Tue sans manger quoi que ce soit
44	Fait de liquide animé
45	En forme de poisson avec 4d4 pattes
46-58	Monstre spécial : le mille-patte humain (voir profil ci-dessous)
59	Vermiforme
60-80	Corps de véhicule de métal, tête d'insecte
81-90	Végétal
91-100	Serpentiforme

CRÉATURE LÉGENDAIRE : LE MILLE-PATTES HUMAIN

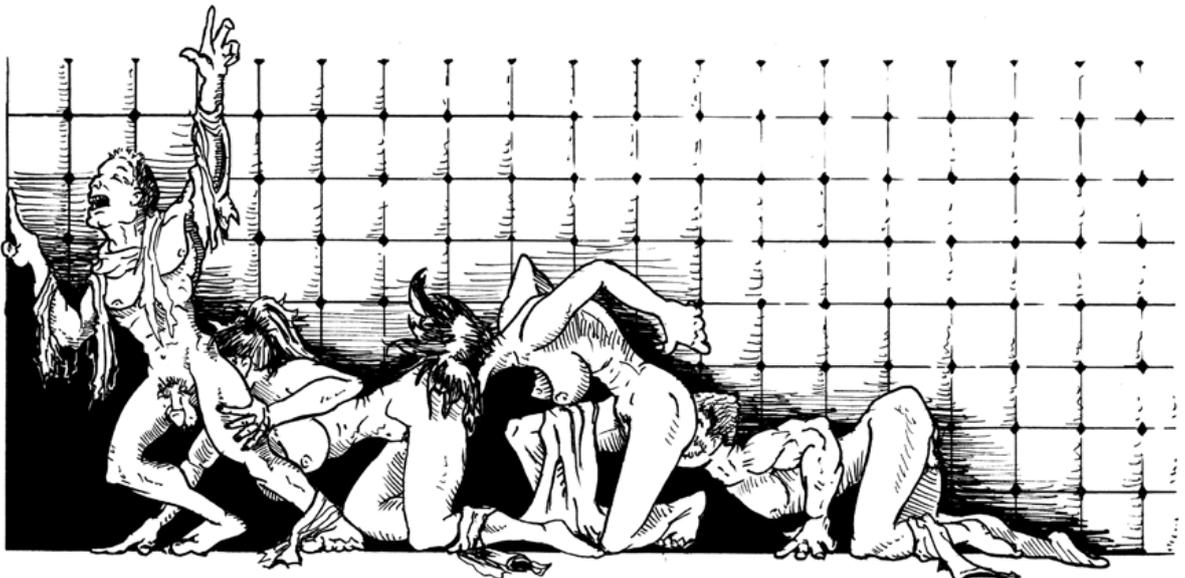
Expérimentation des rois-sorciers, cette abomination est l'une des créatures les plus terrifiantes qu'ait engendré Cyanide. Le mille-pattes humain est constitué de 4d4 corps humains cousus (ou collés, selon son avancement génétique) les uns aux autres par la bouche et l'anus. Dominatrice, mégalomane et manipulatrice, cette chose erre dans les ruines technomagiques à la recherche de proies humaines. Le mille-patte humain est immortel, et n'a pas besoin de se sustenter. Il décapite ses proies puis avale leur tête en vertu d'un plaisir sadique et inextinguible.

TERRIFIANT MILLE-PATTES HUMAIN

Vol 35 Ref 40 Vig 30, PV 40, DEG 40, deux attaques de zone au contact

Il dispose d'une attaque par ennemi dans la zone au contact : la première avec ses mandibules (40 dégâts), et les suivantes avec des coups de dards toxiques : il n'inflige pas de dégâts mais chaque personnage touché doit faire un jet de sauvegarde ou être paralysé durant le prochain round. Une fois tous les deux tours, il pousse un cri terrifiant qui inflige 1d4 points de dégâts à la Volonté jusqu'à la fin du combat de ses adversaires dans la zone à distance. Ceux-ci doivent alors faire un jet de sauvegarde : si une des cibles rate son jet, elle est hypnotisée et attaque l'adversaire du mille-pattes humain le plus proche d'elle au prochain tour.

Cette abomination est immunisée aux malédictions du sorcier et possède 1d4 Points d'Adrénaline que le meneur doit utiliser uniquement pour elle durant le combat.



A TOMBEAU OUVERT : RÈGLES DES VÉHICULES

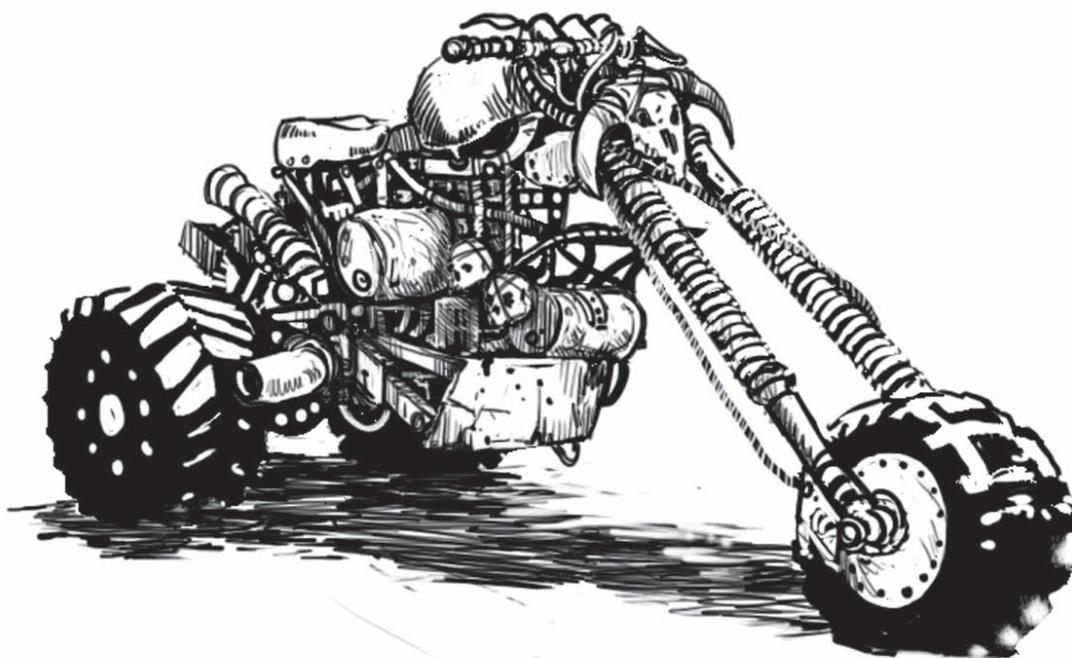
Cette section présente les règles pour les véhicules, qu'ils soient technomagiques ou médiévaux. Certaines régions disposent encore de grandes routes pavées en bon état. Ces routes servaient à relier toutes les provinces de l'empire des rois-sorciers à la capitale. Malheureusement le mouvement des plaques tectoniques est en train de les faire disparaître...

Les véhicules, si besoin, peuvent être gérés selon les règles des monstres. Ils sont alors décrits comme des créatures : leur Vigueur représente la résistance de leur coque et la puissance de leur moteur, leur Volonté la compétence de leur pilote ou de l'efficacité de leurs commandes, leurs Réflexes leur maniabilité et leur vitesse. Leur PV mesurent leur solidité générale avant d'exploser (car les véhicules de Planète Hurlante explosent toujours quand ils sont détruits), leurs dégâts simulent les armes embarquées (par défaut : soit des arbalètes, soit un bélier, soit une mitraille technomagique). Utilisez simplement les pouvoirs de base comme guide pour les manoeuvres sur la route.

Lorsqu'un personnage est dans un véhicule, on emploie les pouvoirs, les dégâts, l'armure et les PV du véhicule. Enfin on utilise les meilleures caractéristiques entre celles du véhicule et du personnage. Un véhicule, sauf amélioration spécifique, ne dispose d'aucun Point d'Adrénaline mais le personnage qui le pilote peut utiliser les siens en faveur du véhicule lorsqu'il le contrôle.

COURSES-POURSUITES

Les courses-poursuites à pied, à cheval, en véhicule ou dans les airs, sont gérées comme des Défis. Réduisez ou augmentez la difficulté en fonction de la qualité du véhicule (vitesse, armes, pilotes, etc), du terrain et des ennemis. Roues crevées, moteurs en surchauffe, carambolages peuvent être des exemples d'interprétation des échecs tandis que des succès peuvent être le dépassement d'un véhicule ennemi, son ralentissement forcé, la réussite d'une cascade osée, etc. On utilise toujours pour le Défi les meilleures caractéristiques entre celles du véhicule et celles de son pilote. Les pouvoirs, les PV et les dégâts sont ceux du véhicule. Lorsqu'un véhicule est détruit, on considère que ses occupants aussi.



12 VÉHICULES & MONSTRES

EFFETS CRITIQUES SUR LA ROUTE

Lors des combats sur la route et des accidents, il est possible qu'un jet de pilotage ou d'attaque affiche un échec critique, ce qui provoque une conséquence catastrophique sur le véhicule. Afin d'enrichir vos descriptions, lancez 1d12 puis consultez cette table des effets critiques des véhicules.

Table des effets critiques des véhicules (1d12)

1d12	Effet critique
1	Le moteur explose : il faut vite sortir avant que le véhicule ne s'enflamme !
2	Une roue/aile explose : le véhicule fait un tonneau, il faut vite reprendre le contrôle.
3	Les portes se détachent et tombent.
4	Le véhicule est sectionné en deux entre le pilote et les passagers.
5	Les passagers subissent 8 dégâts supplémentaires à cause d'un choc.
6	Le pilote passe à travers la vitre, lui infligeant 10 dégâts supplémentaires.
7	Le véhicule se soulève vers l'arrière jusqu'à se retrouver sur le dos.
8	Une amélioration du véhicule est détruite, ce qui annule son effet.
9-12	L'habitacle prend feu et tous les passagers subissent 1d4 dégâts supplémentaires.

APPARENCE DES VÉHICULES

Un véhicule typique de ce monde ravagé ressemble à une voiture rafistolée et prête à tomber en morceaux, mais aussi à toutes sortes de véhicules médiévaux tirés par des chevaux, des boeufs, des esclaves, des démons ou des mutants.

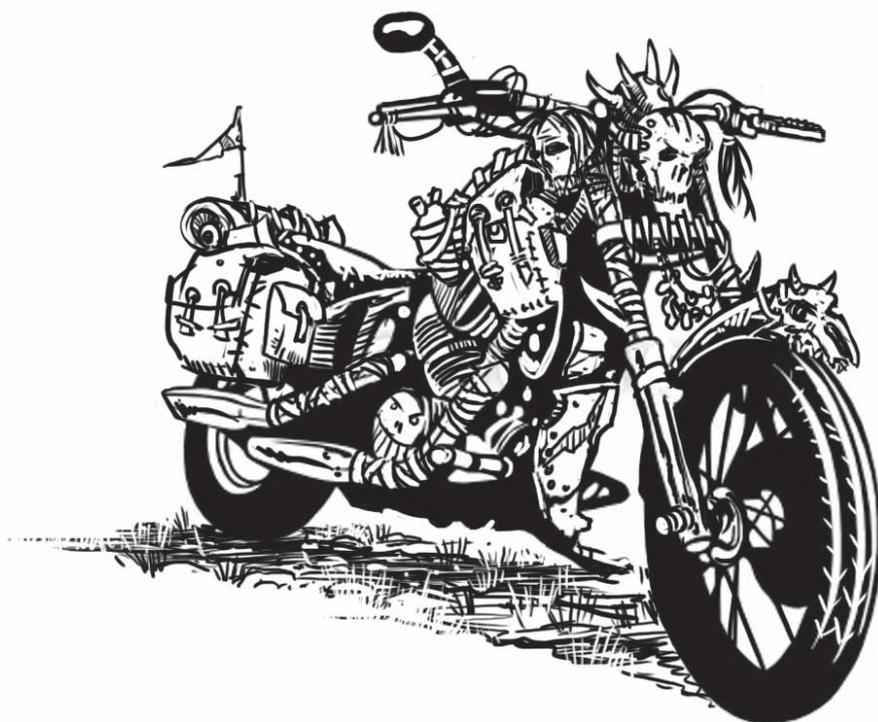
Table de l'apparence des véhicules (1d12)

Nature (1d12)

1d12	Nature
1-3	Buggy
4	Camion-citerne de pétromagie
5	Train équipé de roues dentelées
6	Transporteur géant de véhicules
7	Dragster
8	Voiture (moyenne)
9	Voiture (énorme)
10	Moto
11-12	Tank post-apocalyptique



12 VÉHICULES & MONSTRES



Habillage (1d12)

1d12	Habillage
1	Blindé de métal blanc
2	Squelette de métal avec les os et/ou la peau d'une bête géante mutante
3	Entièrement fait de roues
4	Camouflage technomagique : il est à peine visible
5	Une montagne de débris collés les uns aux autres
6	Une carcasse de monstre en putréfaction
7-12	Des débris de voitures, d'avions et d'habitats collés les uns aux autres

Propulsion (1d12)

1d12	Propulsion
1-2	Tiré par des esclaves
3-4	Possédé par un démon
5-6	Réservoir de pétromagie
7	Panneaux solaires
8	Moteur technomagique qui émet des radiations de classe aléatoire (voir table des radiations)
9	Sortilèges maintenus par 1d4 sorciers
10	A suspenseurs anti-gravité technomagiques
11	Tiré par un monstre mutant
12	Tiré par des démons enchainés





12 VÉHICULES & MONSTRES

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Ci-dessous nous vous proposons une liste d'améliorations possibles pour les véhicules. Certains peuvent être pris plusieurs fois et leurs effets sont donc cumulables. Servez-vous de cette table pour décrire et diversifier les véhicules amis ou ennemis. Considérez qu'un véhicule ennemi a au moins une de ces améliorations. Acheter une de ces améliorations devrait être au moins de niveau Argent.

Table des améliorations possibles des véhicules (1d20)

1d20	Amélioration	Effet
1	Moteur boosté*	+2 en Réflexes
2	Blindage renforcé*	+1 en Armure
3	Roues supplémentaires	Le véhicule a une faveur pour résister à un carambolage
4	Cultiste Kamikaze*	Un sectateur du Chaos suicidaire se jette sur un véhicule en zone au contact : ses entrailles renferment des grenades génétiques qui explosent si on le touche. Il inflige 15 dégâts à un véhicule en mourant après un jet d'opposition réussi de Réflexes contre Réflexes pour sauter sur la cible.
5	Pilote automate	+2 en Volonté
6	Système de défense automate	Faveur aux jets de défense en combat
7	Armes boostées	Faveur aux jets d'attaque en combat
8	Réservoir de pétromagie*	Le véhicule dispose de 1 Point d'Adrénaline pour lui seul
9	Béni par l'Ordre	Ne subit aucun effet d'échec critique
10	Béni par le Chaos	Un véhicule ennemi dans la zone à distance subit à la place du véhicule un effet critique
11	Piques	Les roues sont équipées de piques. Si le véhicule s'approche dans la zone au contact des roues d'un véhicule ennemi, il les crève, ce qui immobilise la cible.
12	Escorte	Toujours escorté de 3 véhicules légers conduits par des barbares de la route (Vig 15, Vol 12, Ref 12, Dég 15, PV 15 chacun)
13	Perchistes*	2 barbares de la route (Vig 12, Ref 15, Vol 10, dégâts 15, PV 15) sont suspendus à des perches pour aborder le véhicule ennemi s'il est à côté
14	Bélier	Faveur pour une action de véhicule consistant à renverser un véhicule ennemi de même taille ou plus petit
15	Barde*	Guitariste <i>heavy metal</i> aveugle accroché au moteur : il ajoute +2 à la Volonté de tous les passagers alliés tant qu'il joue et tant qu'ils l'entendent
16	Lance-grenades	Lance 1 grenade à chaque tour de combat (voir règles des grenades)
17	Lance-flammes	Le véhicule est équipé de lance-flammes sur ses côtés (1d4 jets de flammes, zone au contact, 10 dégâts, ignorent l'armure)
18	Harpon*	Le véhicule est équipé d'un harpon fait pour retenir un autre véhicule depuis l'un des côtés : il doit faire un jet d'opposition de Réflexes contre les Réflexes du véhicule ciblé. Si le jet réussit, la cible a 50% de chance d'être renversée ou d'être fortement ralenti.
19	Aspergeur de pétromagie*	Un petit réservoir de pétromagie lié à une pompe mobile asperge un unique véhicule adverse. Quelqu'un ferait bien de jeter une allumette...
20	Ecraseur	Le véhicule est tellement gros qu'il est capable de rouler et d'écraser d'autres véhicules. Le véhicule doit être dans la zone au contact, et fait un jet d'opposition de Vigueur contre les Réflexes de la cible. Si le jet est réussi, le véhicule multiplie par trois ses dégâts normaux en roulant sur son adversaire.

*Ces améliorations peuvent être choisies plusieurs fois et sont cumulables.

AVENTURES INSTANTANÉES

Nous vous livrons ci-dessous des outils pour créer vos histoires en un clin d'oeil :

- Un générateur d'aventures
- Un générateur de protagonistes
- Un générateur de personnages non joueurs
- Un générateur d'événements et de rencontres en extérieur
- Un générateur de rencontres urbaines
- Un générateur de rencontres dans les ruines
- Un générateur de quartier de la Cité Juste et de lois absurdes
- Un générateur d'événements avec véhicules
- Une table de pièges sadiques
- Une carte d'exploration en extérieur
- Une carte d'exploration d'usine technomagique
- Une carte d'exploration urbaine
- Une table de 100 objets inutiles trouvés dans les ruines

Vous devriez pouvoir jouer de nombreuses heures sans aucune préparation. Nous vous suggérons de lancer les dés sur ces tables aléatoires avec la participation de vos joueurs, ainsi l'histoire n'en sera que plus participative et collaborative. Bien sûr, gardez quelques secrets pour vous ...

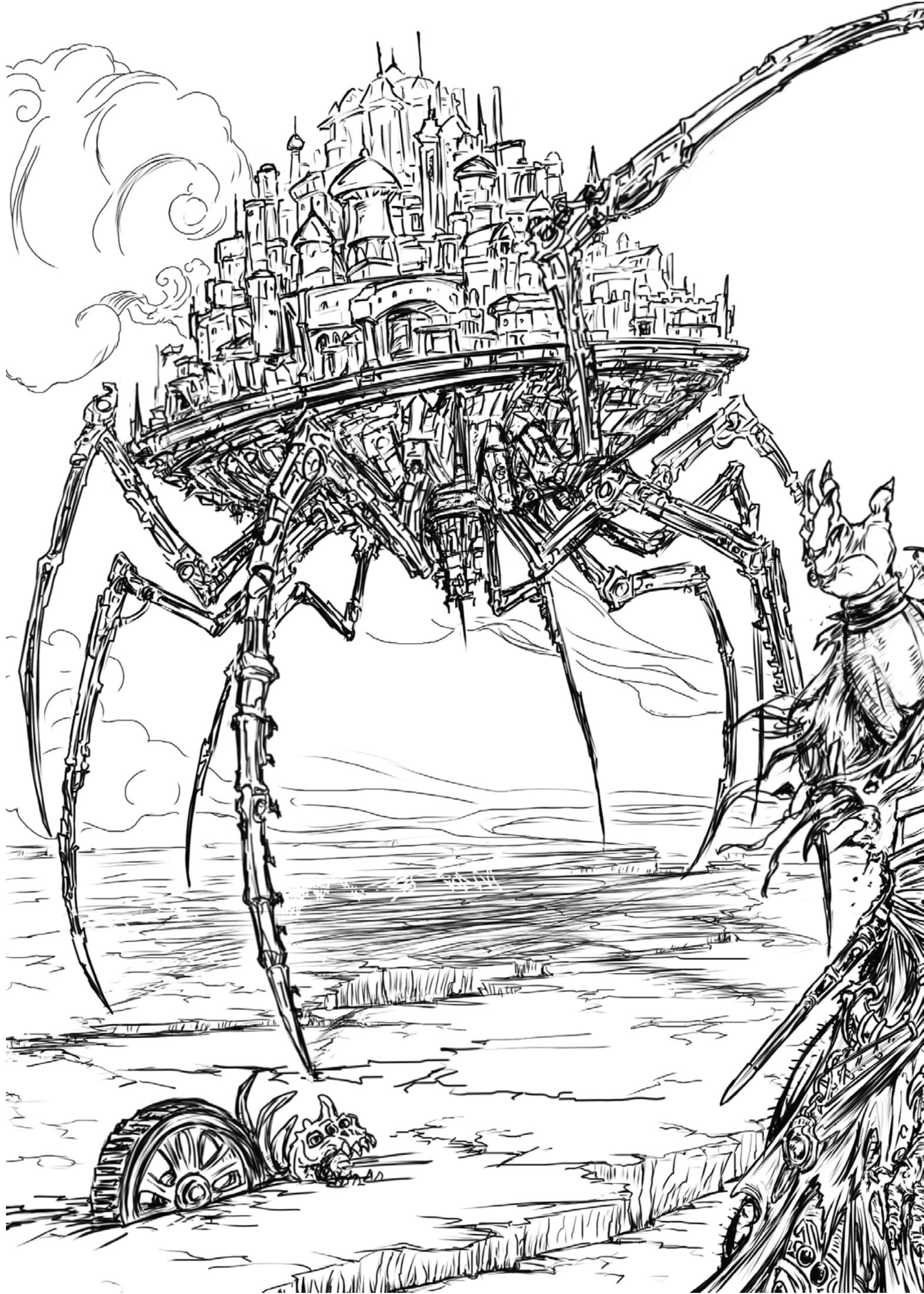
Toutes les aventures de Planète Hurlante commencent en pleine scène d'action, afin de ne pas perdre de temps avec des introductions ronflantes et inutiles ! Elles sont dynamiques, rythmées et se déroulent dans un **monde baroque, brutal et quelque peu psychédélique**. En bref, les joueurs ne doivent pas s'ennuyer. Faites des ellipses et coupez les scènes si elles traînent en longueur. Ne dépassez pas plus de 4h de jeu. En fait, 2h de jeu est l'idéal.

*Denied the self control of fate
we flow suspended in semi-life
Until the ever imminent day
when oblivion claims our breath*

*Have I appeased the gods of fate ?
Am I allowed another day ?
Must I die to escape
the scanning eyes of death ?*

*Meshuggah, Straws Pulled
At Random*







COMMENT UTILISER CES TABLES ?

Vu le nombre et la diversité des tables qui suivent, voici une méthode efficace pour les utiliser au mieux :

PHASE DE PRÉPARATION AVANT LA PARTIE :

1. Créez les personnages-joueurs. La faction qu'ils ont choisie sera le commanditaire de leur mission, de près ou de loin. Les PJs pourront s'appuyer sur elle pour disposer de ressources si besoin.

2. Créez un groupe de protagonistes : ils seront au premier plan. Ils joueront le rôle d'intrus et seront une source d'embûches (ou d'agréables surprises) dans cette histoire.

3. Créez une série de PNJs (au moins deux) avec le générateur de PNJs qui font partie de ce groupe de protagonistes.

4. Faites intervenir au second plan au moins une des factions secrètes parmi les quatre possibles dans l'intrigue. Par défaut, ce sera celle des PJs qui sera mise en avant.

5. Utilisez le générateur d'aventures pour imaginer une intrigue générale selon ces étapes :

- a. scène d'introduction in media res
- b. objectif des personnages donné par leur faction
- c. le moyen d'y parvenir
- d. au moins deux décors à traverser durant l'aventure
- e. ajoutez des dimensions et des rebondissements étonnants !

6. La préparation est terminée. A présent, commencez la partie sur la scène "in media res" du générateur d'aventures.

7. Improvisez en fonction des idées des joueurs tout en vous basant sur l'intrigue générée.

Exemple : Les joueurs viennent de créer leurs personnages. Ils ont collectivement choisi de s'affilier à la faction des Prophètes. En tant que MJ, je jette un dé sur la table des protagonistes. Je tombe sur "des mutants aux tatouages changeants". Ce seront les protagonistes majeurs de l'histoire, alliés ou ennemis des personnages. Je crée ensuite deux PNJs avec les tables et j'obtiens un Habitant de l'abri

ainsi qu'un récupérateur. Avec les autres tables je connais pour les mutants et les deux PNJs tous ces détails très rapidement : leurs noms, leur caractère, leur traits distinctifs, leurs armes (des épées ensorcelées), leur lieu d'habitation (un marais) et leurs motivations (découvrir les secrets des dieux). A la lumière de tout cela j'ai de quoi décrire aux joueurs ces mutants au moins superficiellement, et leur imagination comblera les trous.

L'Habitant peut être un guide charismatique qu'ils vénèrent et le récupérateur un espion à leur service qui fouille les ruines pour des artefacts radioactifs.

Je ne veux pas trop me compliquer la tâche et j'introduis par défaut la faction des Prophètes au second plan. Peut-être que cette faction est gênée par les actions des mutants.

Je tire ensuite l'intrigue : la partie va commencer alors que les PJs sont ligotés dans un camion citerne plein de pétromagie qui fonce dans le désert. Je tire l'objectif des PJs : les Prophètes leur ont demandé d'atteindre une cité légendaire. Pour cela, ils devront trouver la tombe d'un dieu mort. Je tire maintenant les décors : j'obtiens une mer de sang bouillonnante et une caverne remplie de vers blancs intelligents.

J'imagine donc qu'ils vont devoir franchir ces deux obstacles pour trouver la tombe ou la cité. Je décide que le camion citerne fonce sur une route dans les cavernes, et que les vers cherchent à dévorer l'engin. Je déduis que les PJs sont dans cette mauvaise position car leur pilote, le mutant récupérateur, les a trahis et connaissait leur objectif.

En plus de cela l'aventure va se dérouler en partie dans une autre dimension : un fragment de la Cité Juste. Pour terminer je tire un rebondissement en avance que je garde sous le coude : j'obtiens "un des personnages est la réincarnation du guerrier immortel destiné à empêcher la Fin des temps." Très sympa, en plus cela colle bien avec les Prophètes et le dieu mort. Je décide que les mutants sont en fait les gardiens de la tombe du dieu mort, et que leurs tatouages sont influencés par l'aura nécromantique du cadavre divin.

J'ai largement de quoi construire mon histoire. Je rebondirai sur les idées des joueurs ou je jetterai de temps en temps le dé sur la table des événements improbables pour pimenter le tout. Si le groupe

Factions

page 8

Protagonistes

page 130

PNJs

page 133

In media res

page 124

Objectifs

page 125

Moyens

page 125

Décors

page 127

Dimensions

page 128

Rebondissements

129



Rencontres
(générales)
page 149

Rencontres
(ville)
page 162

Rencontres
(ruines)
page 149

Rencontres
(route)
page 158

Apparence
véhicules
page 116

Monstres
page 107

Mutations
page 91

PNJs
page 133

Carte
page 138

fonce dans son véhicule, je peux utiliser la table des événements sur la route pour lancer l'action et le générateur d'apparence des véhicules pour décrire en deux minutes à quoi ressemble leur bolide.

Quand les joueurs entreront dans la tombe, j'utiliserai le générateur de rencontres dans les ruines et la carte toute faite d'une usine technomagique. Lorsqu'ils atteindront la cité légendaire ou une autre ville, j'utiliserai la carte urbaine toute prête ainsi que le générateur de rencontres urbaines. Si j'entend le mot "combat", je dégaine ma carte du champ de bataille et j'utilise le générateur de créatures et/ou de véhicules pour déterminer leurs caractéristiques. Comme ils sont de niveau 1, je propose des monstres "faciles" pour ne pas tuer tout le monde d'un coup. Je suis sympa, quand même. Mais la mort fait partie du jeu, et je ne les sauverai pas. De toute manière, mes joueurs lancent tous les dés, même ceux de mes propres tables. Si il y a un pépin ou trois morts d'un coup, j'accuserai les règles du jeu et je me dédouanerais ainsi de toute responsabilité et me protégerai de toute tentative de culpabilisation.

DURANT LE JEU :

1. Si les PJs explorent une région en particulier, servez-vous des cartes instantanées pour enrichir vos descriptions et varier les paysages : la carte urbaine pour les villes, la carte d'intérieur pour les ruines et bâtiments des rois-sorciers et enfin

la carte extérieure pour l'exploration de zones sauvages.

2. Pimentez votre intrigue en lançant de temps à autre les dés sur les tables d'événements, que ce soit pour savoir ce que racontent des PNJs, quand ils explorent une ruine, pour ajouter une deuxième intrigue ou pour injecter un rebondissement.

3. Si une situation met en scène des véhicules, vous pouvez pimenter les choses en jetant les dés sur la table des aventures sur la route. Vous pouvez créer un véhicule en deux minutes grâce à la table de l'apparence des véhicules, et définir son profil technique en utilisant le générateur d'antagonistes.

4. Si vous avez besoin d'une créature, employez le générateur d'antagonistes et complétez le tout si besoin avec la table des mutations.

5. Si vous avez besoin d'un PNJ, employez le générateur de PNJs puis servez-vous du générateur d'antagonistes pour définir ces caractéristiques.

6. N'oubliez pas : lancer plusieurs fois les dés sur les tables et mélanger les résultats est toujours plus intéressant que de n'utiliser qu'un seul résultat !

GÉNÉRATEUR D'AVENTURES

Commencez par définir les factions en présence en jetant les dés au moins deux fois sur le générateur de protagonistes. Jetez ensuite un dé sur chaque table proposée, en terminant au besoin, par les exemples de cartes d'exploration. Utilisez également les règles d'exploration si nécessaire.



Protagonistes
page 130

Exploration
page 125

SCÈNE IN MEDIA RES (1D20)

1d20	Scène in media res
1-4	Leur véhicule technomagique fonce lors d'une course-poursuite avec des véhicules rafistolés : que le meilleur gagne et tous les coups sont permis !
5-6	Les personnages sont emprisonnés la tête à l'envers et une machinerie abjecte va leur couper la tête dans 1d6 minutes, le tout dans un camion citerne plein de pétrolmagie.
7-8	Les personnages viennent de sauter d'un dirigeable technomagique sur un énorme buggy noir au milieu d'une tempête de rouille. 1d4 autres buggy pilotés par 1d4 mutants cannibales les poursuivent.
9-10	Une armée de 1d100x50 mutants apparaît autour des personnages alors qu'ils fuient une tempête de sable à bord de leur camion rafistolé.
11-12	Les personnages sont en plein combat contre l'un des protagonistes de l'histoire.
13-14	Le navire volant des personnages s'écrase sur une vaste route où circulent des gangs mutants conduisant des monstrueux véhicules rafistolés.
15-16	Le dirigeable technomagique des personnages prend feu au-dessus d'une route de liquide noir. Ce liquide est un fleuve appartenant au dieu de la souffrance, le Coeur des Sacrifices.
17-18	Les personnages doivent rendre compte de leur précédente mission (ratée) devant la cour d'un seigneur mutant quand un coup d'état doublé d'une bagarre générale a lieu. Le tout dans la forteresse roulante de ce seigneur.
19	Les personnages sont dans un train technomagique qui fonce droit sur un pont brisé : une faille vient de s'ouvrir et la région entière va se déplacer !
20	Les personnages foncent à bord de leur véhicule abimé dans un domaine du Chaos ou de l'Ordre (50% de chances chacun) ; le guerrier immortel des réalités apparaît : il leur dit que la bataille de la Fin des Temps va bientôt débiter. Pour finir, il invoque des spectres destinés à les tuer.

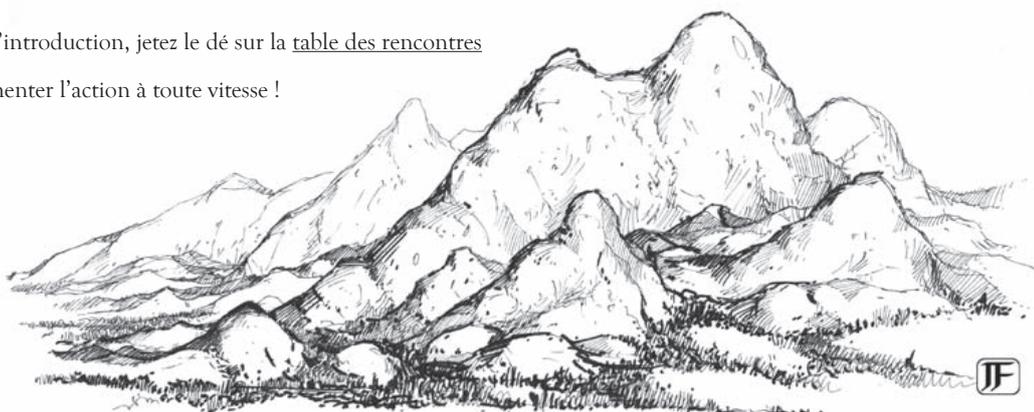
Coeur des sacrifices
page 103

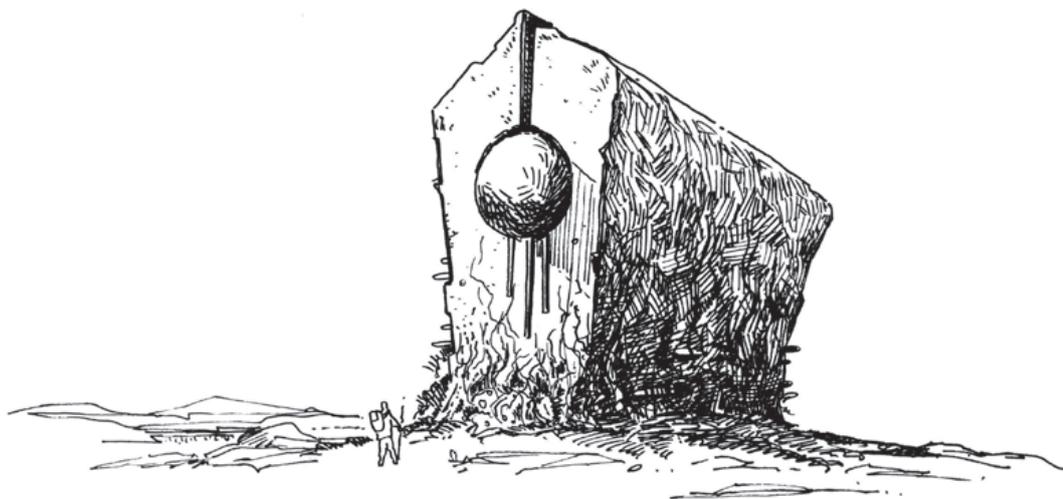
Antagonistes
page 107

Véhicules
page 114

Rencontres
(route)
page 158

Durant cette scène d'introduction, jetez le dé sur la [table des rencontres sur la route](#) pour pimenter l'action à toute vitesse !





L'OBJECTIF DES PERSONNAGES EST DE... (1D20)

1d20	Objectif des personnages
1	Capturer un sorcier-automate mythique qui vient du futur pour stopper les causes de la Fin des Temps.
2	Détruire un artefact dangereux qui apparaît aléatoirement dans deux lieux différents.
3	Trouver un remède miracle à leurs mutations.
4	Piller la tombe d'un roi-sorcier dément.
5	Empêcher l'explosion d'une bombe technomagique dans une cité nomade.
6	Atteindre une cité nomade légendaire qui se déplace avec de titanesques chenilles et qui écrase tout sur son passage. On la nomme "la Tarasque".
7	Parlementer avec le chef des protagonistes pour en faire un allié provisoire. Ce chef est en route pour la guerre à la tête d'une armée gigantesque, contre des gangs de barbares de la route.
8	Stopper une maladie dégénérative qu'un sorcier leur a injecté.
9	Trouver un passage vers une autre dimension.
10	Trouver un vaisseau alien en forme de triangle noir, qui existe dans six dimensions.
11	Tuer un monstre légendaire capable de se faire passer pour un humain.
12	Déchiffrer une tablette de pierre mystérieuse écrite par un dieu inconnu.
13	Grimper au sommet d'une montagne de métal. Cette montagne est un cube titanesque noir et lisse, à moitié enfoui depuis des millénaires. Il renferme un élémentaire du vide, dit-on.
14	Atteindre les ruines sous-marines d'une vieille cité oubliée. La ville a été détruite par le dieu des mers Gaarglash.
15	Déclencher une guerre des guildes dans une Cité Qui Marche.
16	Empêcher leurs doubles, créés par des visiteurs aliens, de réveiller un titan-machine dévoreur de niveau épique.
17	Déclencher un duel entre deux sorciers fous, qui contrôlent deux petits royaumes voisins. La contrée est devenue démente et fusionne avec la mer du Chaos.
18	Explorer un chateau-fort inquiétant monté sur roues géantes. On dit qu'un dieu de l'Ordre le contrôle.
19	Fuir la ville en emportant le joyau le plus précieux du monde : le coeur d'un élémentaire de terre.
20	Dominer le monde et devenir des dieux.

13 AVENTURES

COMMENT S'Y PRENDRE ? (JETEZ DEUX FOIS 1D20 ET COMBINEZ LES RÉSULTATS)

1d20	Comment s'y prendre ?
1	En assassinant un dieu affaibli du Chaos. C'est un enfant maigre aux yeux blancs, qui porte une couronne d'épines sanglante.
2	En volant un artefact maudit ayant appartenu à un dieu des bêtes. Cet artefact est gardé par des élémentaires de terre et d'eau dans une montagne enneigée et sacrée.
3	En convainquant un dieu d'exterminer l'une des quatre factions ou les protagonistes de cette aventure.
4	En escortant la réincarnation de Grokk, le roi de tous les barbares. Il veut faire un pèlerinage vers sa terre natale, aujourd'hui ravagée par des aliens des glaces.
5	En sauvant la vie à un sorcier détestable. Il est menacé de mort par des monstruosité du désert rouge.
6	En trouvant la tombe d'un dieu mort qui se situe dans le deuxième décor tiré pour cette aventure.
7	En pillant une cité nomade portée par un ossuaire titanesque animé.
8	En gagnant une course de mutants fous sur véhicules rafistolés bourrés de pétromagie.
9	En négociant avec l'une des quatre factions suggérées.
10	En séduisant un être interdimensionnel qui rend fou, lié à l'un des dieux élémentaires du métal.
11	En infiltrant une forteresse d'un baron sado-masochiste qui fait partie du culte du Coeur des Sacrifices. Il organise des orgies et des viols de jeunes personnes sans défense de la paysannerie locale. Sa femme, une sorcière, se baigne après coup dans le sang des victimes afin de rajeunir.
12	En décapitant un prince ou une princesse magnifique et aimé(e) de son peuple. Sa tête est en réalité un artefact technomagique.
13	En trouvant une carte des lignes de pouvoir qui traversent la planète. Ce réseau technomagique a été conçu par les rois-sorciers pour se déplacer instantanément tout autour du monde. Bien sûr, les quatre factions tueraient tout ce qui bouge pour le contrôler...
14	En volant la sorcellerie contenue dans un site magique, lié au réseau des lignes de pouvoir (voir entrée précédente).
15	En cambriolant une tour noire à l'aura psychique ignoble : les cauchemars deviennent réalité.
16	En trouvant la faiblesse d'une créature volante, démente et mutante. On raconte que ce monstre est le rejeton d'un Seigneur des Bêtes.
17	En se sacrifiant au bon endroit, au bon moment, au nom du mystérieux Dieu-Machine, un dieu de l'Ordre. Cette entité est prisonnière du monde parallèle nommé «réalité technovirtuelle» où naissent et vivent les dieux de l'Ordre.
18	En déclarant sa foi envers les dieux de l'Ordre d'une manière épique.
19	En descendant au fond d'une faille pleine de lave qui descend au coeur de Cyanide. On y trouve des ruines impies et des créatures bizarres.
20	En entrant dans une tombe d'un roi de l'espace, celui qui a forgé la mythique Epée de l'Espace.

13 AVENTURES

QUEL DÉCOR PITTORRESQUE TRAVERSENT LES HÉROS ENTRE DEUX DÉCORS MÉDIÉVAUX ? (1D20)

(jetez une fois les dés sur chaque colonne, et mélangez les résultats à votre convenance)

1d20	Décor, début...	...et fin
1	Une plaine de piques phalliques géants	...éjectant du sang.
2	Une décharge de plusieurs kilomètres carrés	...survolé par des abeilles noires mutantes.
3	Une mer de sang	...plein de tourbillons violets.
4	Les ruines de la capitale impériale,	...dissimulé dans une brume rouge.
5	Une zone de tempêtes	...parcouru de vortex spatio-temporels.
6	Une plaine irradiée	...pleine de vers blancs géants.
7	Un cube de pierre labyrinthique	...posé sur une montagne. Il communique avec le monde parallèle des dieux technovirtuels.
8	Les cavernes sans lumière	...qui rejoint le coeur de la planète.
9	Une zone irradiée par la technomagie	...où la peau humaine fond à vue d'oeil.
10	Une tour en ruines tordue, parcourue d'éclairs vivants,	...quartier général d'une faction alliée ou ennemie.
11	Un désert	...plein de globes transparents.
12	Un immense château ténébreux	...perché sur un plaque de métal gigantesque qui lévite.
13	Une forêt de statues géantes	...couvert de glace.
14	Le cadavre d'un titan	...couvert de mousse vivante ; en y regardant de plus près, ce n'est pas de la mousse mais des chenilles hallucinogènes.
15	Une caverne lumineuse	...où rôde des vers géants, intelligents et cruels qui croient avoir créé Cyanide et ses dieux.
16	Une montagne sacrée	...dont le sommet émet une lumière bleue. Les pentes sont couvertes de ruines cyclopéennes et immaculées
17	Un pont de métal hurlant	...qui se perd dans la brume au-dessus des ruines d'une cité démente. Cette cité fut la demeure d'un dieu du Chaos.
18	Une immense route de pierres taillées	...bordé de statues d'hommes nus, pleine de lépreux aux yeux blancs.
19	Le corps d'un dieu endormi	découpé en énormes lamelles...
20	Un camp d'esclaves puant,	...surveillé par des brigands aux yeux noirs sur fond noir.



13 AVENTURES

L'AVENTURE SE DÉROULE-T-ELLE EN PARTIE DANS UNE AUTRE DIMENSION ? (1D20)

1d20	Dimension
1-12	Non. A moins qu'un événement aléatoire n'en décide autrement.
13	Le domaine des élémentaires du métal : une mer liquide d'aluminium sur laquelle nagent des îles de fer et d'acier cachant de nombreuses épées élémentaires intelligentes (voir section des dieux pour les créer), ainsi que leurs gardiens prêts à abattre les personnages en duel.
14	Un plan d'existence parmi l'infinité du multivers. Il ressemble en tout point à un univers décrit dans un des livres de la bibliothèque la plus proche, au choix.
15	Le passé de la Planète Hurlante (un million d'années plus tôt, ou juste avant la chute des rois-sorciers, ou mardi dernier).
16	Notre Terre à une époque moderne, dans un lieu exotique pour vos joueurs (Leningrad en 1944, le festival de Woodstock, le premier concert de Metallica, n'importe où en 1985...)
17	Une réalité parallèle où les personnages n'ont pas survécu à leur première aventure (ou à leur enfance difficile, si vous jouez leur première aventure).
18	Un fragment de la Cité Juste gardé par un dieu de l'Ordre : voyez le générateur éponyme pour créer un quartier.
19	La légendaire réalité technovirtuelle où naissent et vivent les dieux de l'Ordre. Elle reflète nos idéaux, nos rêves et nos mémoires en un amalgame fantômatique, net et bleuté.
20	Le domaine d'un prince-démon du Chaos. C'est un océan de possibilités, de folie, d'incohérence, de collages improbables et surréalistes, de concepts et de visions incarnées.

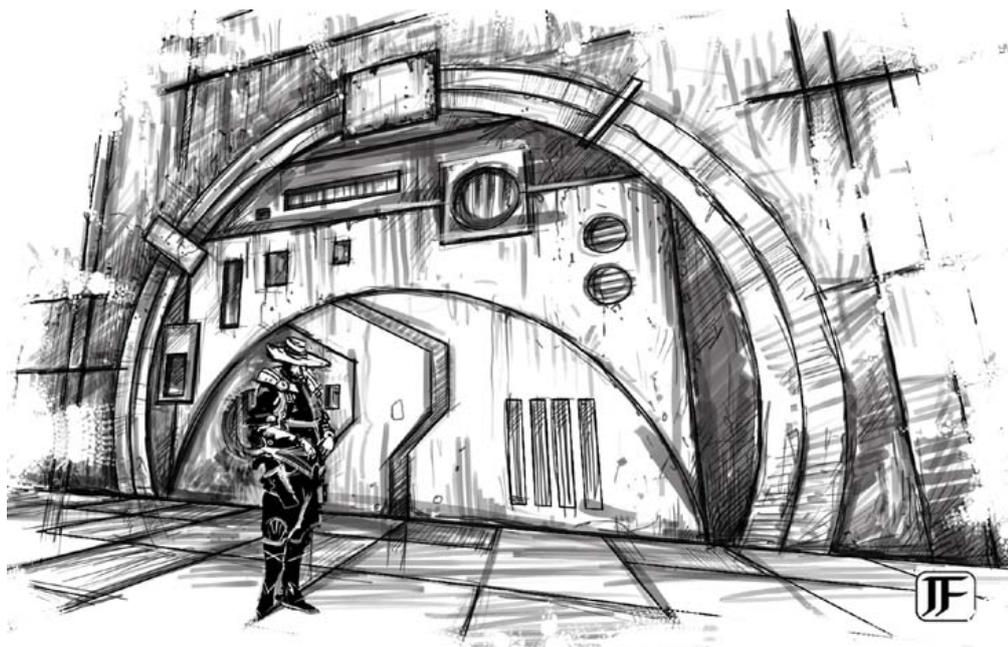
Dieux
page 105

Cité Juste
page 135

Chaos
page 97



13 AVENTURES



UN REBONDISSEMENT POSSIBLE (SECRET DU MENEUR) (1d20)

Mutations
page 94

1d20	Rebondissement optionnel et secret
1	L'un des personnages est la réincarnation du guerrier immortel destiné à empêcher la Fin des Temps
2	La faction ennemie a été manipulée par une faction soit-disant alliée.
3	Les personnages perdent soudain toutes leurs mutations.
4	Un vortex spatio-temporel apparaît.
5	Un dieu du Chaos apparaît aux personnages et leur propose 1d4 mutations mentales supplémentaires s'il accepte de faire échouer leur mission.
6	Un dieu de l'Ordre apparaît et meurt aux pieds des personnages.
7	Une pièce d'équipement d'un des personnages tombe en poussière.
8	On vient de voler l'objectif des personnages !
9	L'objectif a été mal compris : il fallait faire l'inverse !
10	Accomplir l'objectif provoquera la bataille de la Fin des Temps.
11	Une faction alliée a disparu dans des circonstances bizarres.
12	Un ermite, à moitié délirant, explique aux personnages que leur avenir est déjà écrit par les dieux, et il leur montre les tablettes divines : leur destin semble changer sans cesse ; ils sont marqués par le Chaos...
13	Une tête humaine géante, en pierre et animée, surgit du sol devant les personnages, et leur dit qu'il est le géniteur d'un des peuples à la peau colorée, et qu'il compte les détruire.
14	Une tempête de têtes hurlantes et bavantes tombe soudain sur les personnages.
15	Le guerrier immortel qui lutte contre l'Ordre et le Chaos apparaît et semble mécontent des actes des personnages.
16	La région se déplace : une faille titanique s'ouvre sous les pieds des personnages.
17	Un vaisseau alien se crashe à quelques encablures.
18	Un barbare demande leur aide aux personnages: il est perdu.
19	Le guerrier immortel qui lutte entre les dimensions pour arrêter l'inévitable fin du monde apparaît, mourant, près des personnages. Il a un message important à leur transmettre et leur offre son épée élémentaire.
20	Les personnages rencontrent un groupe d'esclaves en fuite.

GÉNÉRATEUR DE PROTAGONISTES

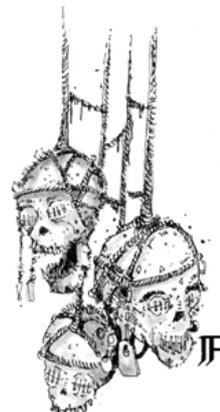
Une fois que vous avez créé les protagonistes avec les tables ci-dessous, demandez aux joueurs quel est le lien de leur groupe avec eux. Chaque groupe doit avoir au moins un lien déclaré avec une faction ennemie.

LES PROTAGONISTES SONT... (1D20)

1d20	Protagonistes
1	D'anciens soldats des rois-sorciers avec des casques à pointe technomagiques.
2	Des barbares pleins de cicatrices habillés de peau d'humains.
3	Des mutants indescriptibles aux mutations toujours changeantes.
4	Une confrérie de chevaliers qui luttent pour la sauvegarde des "traditions".
5	Des sphères métalliques hurlantes.
6	Un gang motorisé de pillards qui se droguent à la pétrologie.
7	Un clan de femmes aux seins tranchés.
8	Un groupe de marchands de viande humaine.
9	Des assassins de la guilde éponyme.
10	Des sorciers de la guilde éponyme.
11	Une secte d'humanoïdes sans visage qui vénère un démon du Chaos.
12	Une secte recherchant les secrets du passé de la planète-tombe.
13-15	Des salamandres géantes intelligentes.
16	Des esclavagistes menés par un terrifiant androïde.
17-18	Des esclaves en fuite.
19	Des machines intelligentes médicales, qui tuent puis ressuscitent.
20	Le peuple nain, albinos et imberbe, qui vit sous terre.

LEUR OBJECTIF (1D20)

1d20	Objectif des protagonistes
1	Réaliser un sacrifice humain pour invoquer un démon de l'Ordre ou du Chaos.
2	Faire alliance avec l'un des protagonistes cités ci-dessus.
3	Assassiner le chef d'un des protagonistes cités ci-dessus.
4	Devenir immortels.
5	Remonter dans le temps.
6	Explorer l'une des failles tectoniques.
7	Découvrir les secrets des dieux.
8	Tuer un dieu du Chaos.
9	Tuer un dieu de l'Ordre.
10	Tuer un prêtre fou.
11	Tuer un barbare fou.
12	Tuer un sorcier fou.
13	Faire des expériences sur les membres d'une des quatre factions secrètes.
14	Capturer l'un des personnages.
15	Trouver un vaisseau interdimensionnel.
16	Scalper 1d100 représentants du peuple souterrain.
17	Voler un joyau gardé par un dieu-éléphant.
18	Piller un château-fort rempli de monstres mutants et hurlants.
19	Trouver un remède anti-mutations.
20	Réveiller un des rois de l'espace enterré dans les profondeurs de Cyanide.



13 AVENTURES

COMMENT COMPTENT-ILS S'Y PRENDRE ? (1d20)

1d20	Comment comptent-ils s'y prendre pour réaliser leur objectif ?
1	En recrutant une armée d'1d100x10 automates d'or massif.
2-4	En remportant une course folle dans le désert de rouille.
5-6	En creusant profondément dans la terre.
7-8	En détruisant une montagne sacrée, vénérée par les Seigneurs des Bêtes et leurs serviteurs : des ours sanguinaires bicéphales.
9-10	En trouvant un parchemin de sortilège adéquat.
11-12	En trouvant un artefact mystérieux.
13-14	En trouvant un véhicule dément, maudit par les dieux.
15-16	En démembrant 1d20 esclaves sexuels au nom d'un démon du Chaos.
17-18	En trouvant une cité abandonnée au fond d'une faille pleine de lave.
19-20	En s'alliant avec une autre faction.

ILS HABITENT... (1d20)

1d20	Habitat des protagonistes
1	Dans un marécage fétide habité par deux des peuples colorés.
2	Dans une faille en train de s'agrandir.
3	Dans une forteresse nichée sur le pic du tonnerre.
4	Dans un train technomagique à vapeur maudit qui dévore les âmes.
5	Dans une ville de sable vitrifiée et irradiée.
6	Dans un joyau de cristal géant qui lévite.
7	Dans une immense plaine de champs de blé.
8	Dans la carcasse d'un géant.
9	Dans une mer de sang bouillonnant pleine de pirates.
10-15	Dans les ruines de l'ancienne capitale impériale, voilée de brumes rouges.
16	Dans un vaisseau alien crashé et figé dans la glace.
17	Au centre d'un cratère où est dissimulé un monastère d'êtres immortels et serpentiformes.
18	Dans une immense caravane de marchands.
19-20	Dans une autre dimension spatio-temporelle.

Artefacts
page 79

Véhicules
page 116



LEURS ARMES FAVORITES SONT... (1D20)

Leurs ennemis sont ...

Relancez 1d20 sur la table « Les protagonistes sont ... »

... et ils habitent ...

Relancez 1d20 sur la table « ... Ils habitent... »

1d20	Armes favorites des protagonistes
1	Des épées rouillées et empoisonnées.
2	La manipulation, l'intimidation et les coups bas.
3	L'assassinat ciblé et le meurtre camouflé en accident.
4-8	D'énormes machines roulantes.
9	Des haches vivantes, en bois et en fer gravé de dessins de femmes lascives.
10	Des marteaux déclenchant des tremblements de terre.
11	Des artefacts aliens.
12	Des mutations mentales.
13	Un cri psychique et des illusions mentales.
14	Des visions d'une autre dimension.
15	Des démons enchaînés.
16	Des nuées d'oiseaux ayant des têtes humaines.
17	De superbes épées forgées par l'ancien empire.
18	Des épées du métal élémentaire (voir descriptif des dieux).
19-20	Des sortilèges et des rituels sanglants.

Artefacts

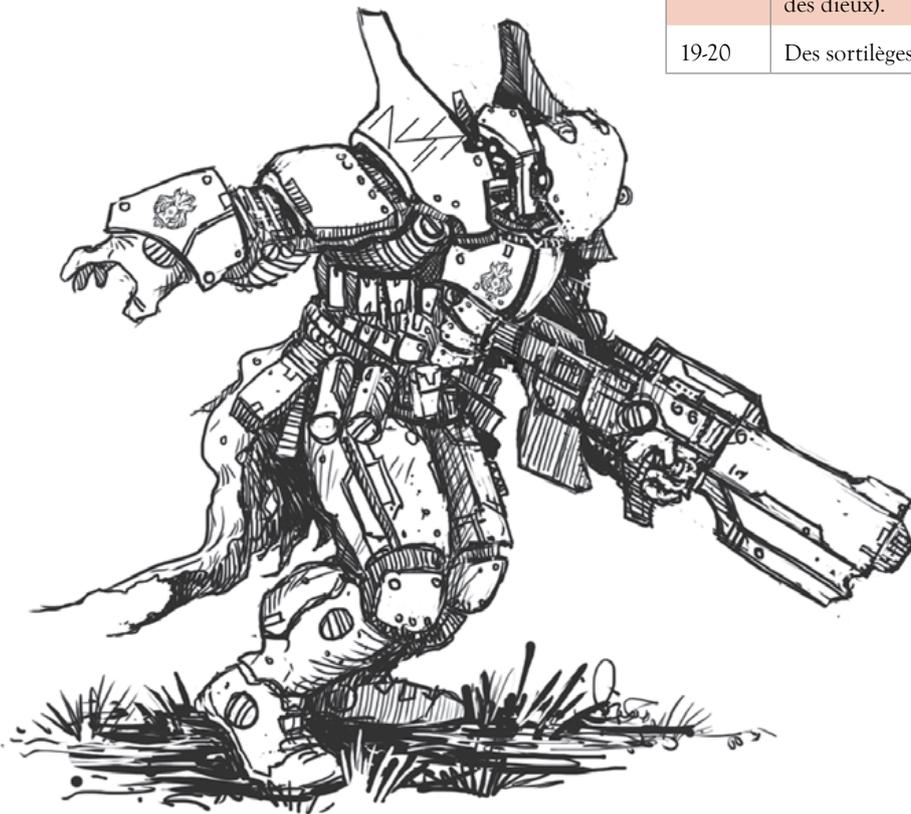
page 79

Mutations mentales

page 94

Epées

page 105



GÉNÉRATEUR DE PERSONNAGES—NON—JOUEURS

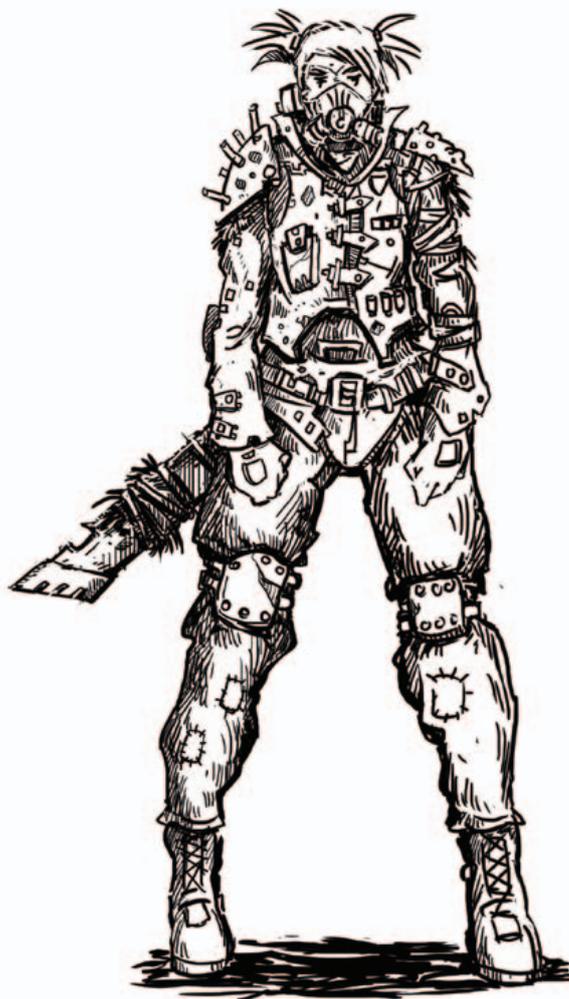
Si vous avez besoin d'un nom, d'un métier et d'un trait de caractère, utilisez les tables adéquates au chapitre de la création de personnages de niveau 0. Pour le reste, consultez les tables ci-dessous ainsi que la création de créatures.

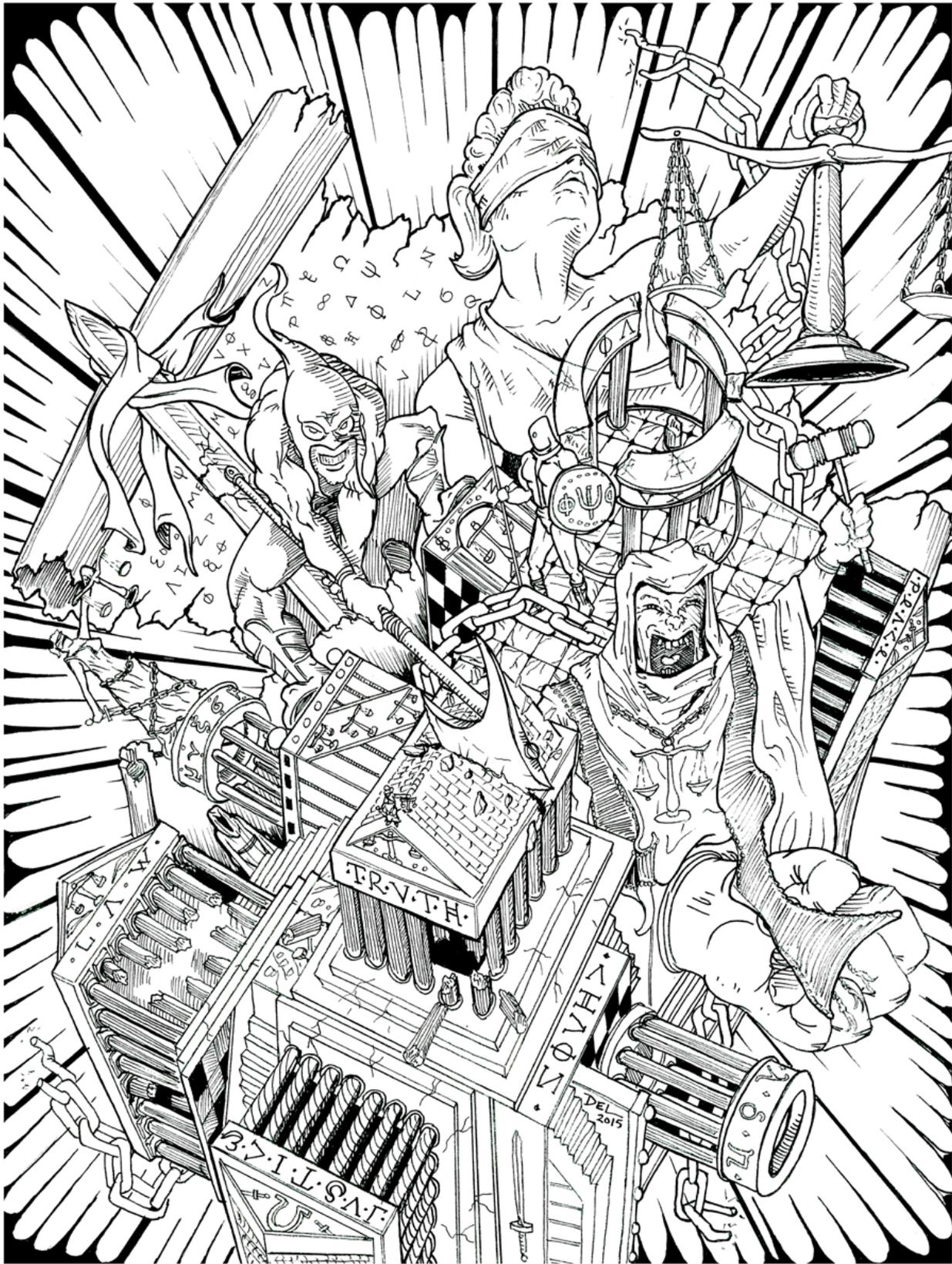
SA MOTIVATION PRINCIPALE ET SECONDAIRE... (DEUX FOIS 1D10)

1d10	Motivation primaire	Motivation secondaire
1	Chercher un artefact technomagique	Comprendre le sens de sa vie et de la mort
2	Chercher quelqu'un	Apprendre les secrets des dieux
3	Attendre la mort	Détruire le monde
4	Participer à la bataille de la Fin des Temps	Découvrir le trésor des rois-sorciers
5	Tuer les PJs	Trouver de l'eau et de la nourriture
6	Tuer un monstre en particulier	Retourner dans sa famille
7	Rejoindre la Cité Qui Marche la plus proche	Vendre ce qu'il a pillé
8	Soigner ses blessures	Retrouver sa famille
9	Survivre encore un jour	Devenir riche
10	S'allier avec les personnages	S'installer en tant que revendeur de poison

TRAIT PHYSIQUE REMARQUABLE (1D10)

1d10	Trait remarquable
1	Cicatrice
2	Trois yeux
3	Une mutation physique
4	Imberbe
5	Poilu
6	Très musclé
7	Un seul bras
8	Une seule jambe
9	Excentrique et mégalomane
10	C'est un automate





*The ultimate in vanity
Exploiting their supremacy
I can't believe the things you say
I can't believe
I can't believe the price you pay
Nothing can save you*

*Justice is lost
Justice is raped
Justice is gone
Pulling your strings*

- Metallica, *And Justice For All*

GÉNÉRATEUR DE QUARTIER POUR LA CITÉ JUSTE

Vous voulez montrer une conséquence concrète de la lutte entre les deux forces cosmiques ? Plongez le groupe dans la Cité Juste. Cette dimension devient folle sous la pression de ces deux puissances métaphysiques. A la fois rigide et démente : un endroit parfait pour des aventuriers !

La Cité Juste est ce qui reste des domaines autrefois resplendissants et impitoyables de la puissance métaphysique de l'Ordre. Ce lieu mythique était censé demeurer à la croisée des mondes, au centre du multivers et de toutes les dimensions, comme un axe inamovible qui stabilisait l'univers. Il abritait, dans des sphères nichées sur une statue de la déesse de la Justice, les Seigneurs de la Justice et des Lois.

Aujourd'hui, comme si elle n'était plus contrôlée par quiconque, des quartiers brisés de la fameuse cité s'écrasent ou fusionnent dans d'autres villes ou éléments naturels de Cyanide. Il est commun pour les prêtres de l'Ordre d'y faire un pèlerinage pour tester leur foi, et beaucoup d'adorateurs du Chaos sont prêts à affronter et piller l'un des plus précieux trésors de leur alignement opposé.

Nous vous proposons ci-dessous de quoi créer en quelques minutes un quartier fragmentaire de cette ville multidimensionnelle dédiée au Destin et au jugement de crimes commis sur des milliards de mondes inconnus.

Lancez deux fois de suite 1d10 pour déterminer successivement :

- Le type de lieu visité
- Les passants/habitants du lieu

Mélangez les deux résultats.

1d10	Passants
1	Une femme sans visage en toge blanche salie avec du sang et de la cervelle aborde les personnages en leur demandant pourquoi ils ont été condamnés.
2	Une femme aveugle en toge blanche, avec un foulard noir, traînant une énorme épée d'acier.
3	Un homme nain et difforme criant à l'injustice pour le meurtre de sa femme.
4	Un juge sans visage écrase le crâne d'un enfant sans visage avec un marteau. L'enfant reste silencieux.
5	Une statue de marbre vivant est en train d'afficher un avis de recherche sur une fontaine d'urine.
6	1d6 statues de marbre en train de hurler à l'injustice, sans pouvoir préciser de quelle injustice il s'agit.
7	Deux juges se battent ; 1d10 passants sans visages attendent "la fin du jugement" disent-ils si on les interroge.
8	Un scribe sans visage en train de rédiger les tablettes sacrées du Destin ; brusquement il les fracasse par terre d'un mouvement de colère.
9-10	1d20 passants amnésiques, sans visages. Si on les interroge, ils disent qu'ils ont été jugés pour leurs crimes et qu'ils vont "appliquer la peine."

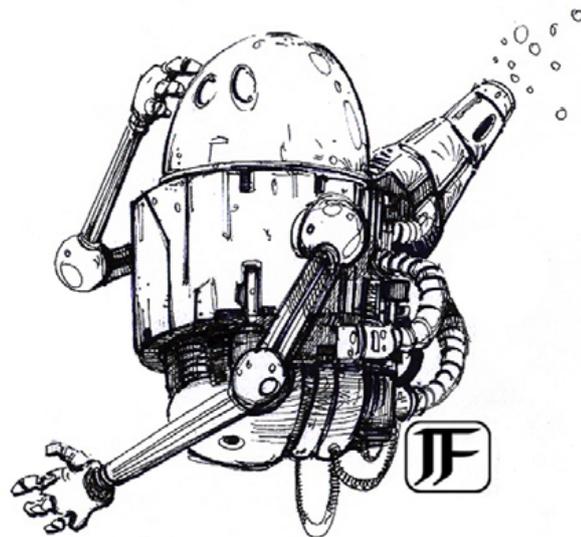
1d10 TYPE DE RUE

1d10	Type de rue
1	Une magnifique avenue blanche, bordée de statues et de colonnes de marbre ; au fond on aperçoit un grand palais de justice avec un dieu titanique endormi dessus.
2	Une ruelle propre, blanche, avec quelques parchemins étranges qui s'envolent au vent.
3	Une place avec une lourde statue de Dame Justice, les yeux cachés par un (vrai) bandeau ensanglanté, qui tient une balance. Un coeur humain palpitant dans chaque balance.
4	Une place ronde avec une fontaine d'eau pure. Pas très loin, on aperçoit une coupole de verre pleine d'oiseaux de paradis multicolores.
5	Une rue pleine de batiments fermés en pierre et en marbre ; on aperçoit des silhouettes indistinctes par des fenêtres de verre sombre.
6	Un escalier de pierre qui descend vers une autre rue ; plusieurs marches sont en or massif.
7	Un escalier abimé, couvert de fragments d'une statue brisée, qui monte vers une place ; plusieurs marches sont en or massif.
8	Un passage souterrain sous un batiment ; plusieurs affiches annoncent la mort de condamnés par décapitation ; les illustrations des condamnés représentent en fait des statues de marbre.
9	Une rue silencieuse, avec 1d6 passants anonymes qui pleurent ; si on les interroge, ils expliquent qu'ils sont des parents de condamnés, dont la sentence est d'aller vivre sur Cyanide.
10	Une rue qui longe un jardin plein de statues de marbres vivantes : elles discutent du dernier passant qu'elles ont dévoré en vertu d'un nouveau décret.

Dans cette dimension où règne l'Ordre (et dans lequel s'insinue des graines de Chaos), des lois sont écrites et réécrites à chaque heure qui passe. Introduisez un crieur public dans les rues de la Cité Juste. Voici ce qu'il annoncera de temps à autre : lancez trois fois 1d10 sur la table ci-dessous.

GÉNÉRATEUR DE LOI ABSURDE

1d10	Il est interdit...	avec/ sur/ pour...	sentence pour ce crime
1	de dormir	une statue	1d100 jours de prison
2	de manger	un jardin	mains coupées
3	d'uriner	un juge	castration
4	de pleurer	un prophète	décapitation
5	d'aimer	un livre	pieds coupés
6	de brûler	un roi de l'espace	un oeil arraché à mains nues
7	de tuer	un nuage	un bras arraché
8	de payer	un automate	défenestration
9	de soigner	un oiseau de paradis	pendaison
10	d'interdire	Cyanide	esclavage pour 1d100 ans



CARTES INSTANTANÉES

Vos personnages vont explorer la Planète Hurlante. Souvenez-vous que les régions bougent sans arrêt à cause d'un mystérieux mécanisme souterrain. Il est donc impossible de tracer une carte du monde puisque rien n'est permanent.

Rencontres

(route)

page 158

Rencontres

(ruines)

page 149

Rencontres

(urbaine)

page 162

Utilisez la table ci-dessous comme une carte. Nous ne décrivons pas la signification de chaque entrée, car le meneur doit pouvoir imaginer les décors en fonction de ce que lui évoquent ces brèves indications. Souvenez-vous que l'univers a une ambiance et une apparence globalement médiévale fantastique (peu de temps après la chute de l'Empire Romain dirons-nous). Cependant le monde est constellé de lieux soit horribles, soit futuristes (biotechnologie et mélange de technologie et de sorcellerie), soit les deux en même temps. Les BD de Philippe Druillet comme *La Nuit* ou *Salambô* sont d'excellentes inspirations visuelles.

Le meneur de jeu lance 1d8 puis 1d20 pour déterminer le lieu de départ des personnages. Le groupe peut ensuite se déplacer vers le Nord (le haut de la table), le Sud (le bas de la table), l'Ouest (vers la gauche), l'Est (vers la droite) ou un mélange de deux directions (en diagonale). A priori vous devriez avoir besoin de quatre à dix déplacements pour composer une session de jeu bien remplie. N'oubliez pas de combiner cette table avec toutes les autres fournies dans ce jeu, pour obtenir des situations riches et étonnantes. Chacun des lieux du plan proposé sort de l'ordinaire. Nous vous conseillons cependant d'ajouter une route désertée entre deux zones étonnantes, afin de préserver la cohérence de l'ensemble. Trop de bizarre tue le bizarre.



13 AVENTURES

1d8 1d20	1	2	3	4	5	6	7	8
1	colline avec un château-fort en ruines	lac noir	rivière au milieu d'une désolation du Chaos	aqueduc à moitié écroulé	ruine d'une cité sur une faille	ruine technomagique près d'une rivière irradiée	usine oubliée dans une forêt verticale	champ de cadavres de mutants
2	temple de l'Ordre	zone irradiée par la sorcellerie	réservoir d'eau cuivrée	zone irradiée par la sorcellerie	centrale technomagique en ruines	distorsion temporelle	usine des rois-sorciers en ruines	temple du Chaos
3	forêt de chênes	collines artificielles	vaisseau alien crashé	cavernes du peuple albinos souterrain	forêt tordue avec une étrange maison dans la brume	1d4 artefacts oubliés dans une malle	champ de brumes plein de cadavres broyés par une force invisible	marécage fétide plein de spectres
4	pont en ruines et rivière asséchée	statue de marbre	vallon paisible	joyau de cristal géant qui lévite	rivière bleue et épée élémentaire au fond des eaux	trace de chevaux	usine des rois-sorciers en ruines	forêt noire
5	hutte du peuple gris	barbare combattant un clan de mutants	champ de brumes	collines rocailleuses	faille en train de s'ouvrir	champ de plaques de verre couvrant un lac	vaisseau alien crashé	cratère avec monastère
6	camp d'esclaves avec bordel tenu par une faction alliée	cage de cuivre avec mutant prisonnier	épave de véhicule technomagique sur une ancienne route impériale	marché avec caravane nomade	forteresse en ruines de l'Ordre	armée en marche d'une faction alliée	usine des rois-sorciers active et crachant de la fumée noire	cimetière plein de danseurs déments

13 AVENTURES

1d8 1d20	1	2	3	4	5	6	7	8
7	vignes vivantes	statue de marbre	labyrinthe géométrique de la folie	temple de l'Ordre	cité sur pattes	statue de marbre hurlante	individu exilé d'une faction ennemie en train de mourir	caravane de marchands
8	faille en train de s'ouvrir	ville-caravane d'une faction alliée	empreintes de pas d'un titan mutant	duel entre deux sorciers	champ de brumes rouges	course de gangs motorisés dans une vallée désertique	vallée désertique pleine de mutants ailés	gang motorisé de pillards faisant une pause
9	temple de l'Ordre en ruines	mur de glace titanésque	cimetière au milieu de nulle part	cadavre d'un géant bicéphale	statue bicéphale	ruines de villa de nobles de l'ancien empire	ruines de villa de nobles de l'ancien empire	village incendié
10	cathédrale baroque de dieux oubliés	collines de la sorcellerie	pont suspendu entre deux falaises	tour en ruines du dieu éléphant	fontaine baroque	gang de mutants en train de piller un village	1d6 membres du peuple noir	petit fort d'une faction ennemie
11	falaise avec champs d'os en bas	forêt paisible de saules pleureurs	soldats pendus près d'une épée-démon	faille ouverte de lumière blanche	bibliothèque à l'air libre	horreur tentaculaire	3d8 barbares déments en train de massacrer des esclaves du peuple orange	lac noir près d'une prison abandonnée
12	ville-caravane tenue par une faction neutre	village incendié	caravane de marchands	route souterraine	tête géante de statue de dieu du Chaos parlante	2d6 Skalds en train d'invoquer une horreur tentaculaire	cascade de sang	pic du tonnerre

13 AVENTURES

1d8 1d20	1	2	3	4	5	6	7	8
13	ruine d'usine technomagique	cascade de sang	tas d'artefacts prêts à exploser	faille en train de se refermer sur une jeune femme d'une faction ennemie	énorme ruine d'une tour de marbre qui lévite	tour en ruines près d'un moulin sous le ciel bleu	1d8 membres du peuple vert	plantes carnivores sur un mur solitaire
14	cité qui marche tenue par une faction en tension avec la majorité des personnages	rivière paisible	rivière paisible avec pont métallique	faille spatio-temporelle téléportant les personnages dans un lieu aléatoire (relancez sur cette table)	tournoi de lutte entre clans barbares dans un champs de fleurs psychédéliques	usine en ruines des rois-sorciers	champ de brumes	forêt tordue pleine d'insectes mutants
15	rivière paisible	armée en marche d'une faction neutre	caravane de marchands sur une route de l'empire	champ de plantes carnivores	tas de membres humains tranchés à la hache	marais puant avec plantes carnivores	2d6 membres du peuple gris	champ de blé magnifique
16	marais fétide avec forteresse abandonnée	prison abandonnée	tempête de têtes coupées hurlantes	pont en pierre au-dessus d'une rivière paisible	champ de brumes plein d'ombres vivantes	rituel sanglant de prêtres de l'Ordre	course-poursuite entre deux clans de mutants	ruines d'une cité datant de milliers de siècles préservée dans l'ambre spatio-temporelle

13 AVENTURES

1d8 1d20	1	2	3	4	5	6	7	8
17	collines de la malédiction	ancienne tour baroque d'un roi sorcier entouré de monstres mutants	arbre nouveau et solitaire, avec barbare pendu	ruines d'un fort impérial en train d'être pillées par une faction alliée	pièges d'un chasseur solitaire	faille qui s'ouvre au milieu d'une ruine splendide	rituel sanglant d'une tribu cannibale	clan de mutants en marche, alliés à une faction alliée des personnages
18	sphère de cristal dans un champ brûlé	village de paysans sympathiques avec champs labourés	village incendié	zone irradiée par la sorcellerie	zone de tremblements de terre produits par des vers blancs géants	falaise artificielle	vaisseau alien crashé sur une usine des sorciers	château-fort d'une faction alliée assiégé par un seigneur mutant
19	horreur tentaculaire coincée dans une ruine	statue hurlante	champ de brumes	temple du Chaos	duel entre deux sorciers	fontaine de marbre	1d100 membres d'une faction neutre tranchés en deux dans un champ de globes iridescents	champ de statues
20	cadavre de demi-dieu, champion de l'Ordre dans le multivers	temple de l'Ordre	marais fétide	collines de la malédiction	château-fort gardé par des automates-horloges	ruines technologiques	champ de brumes rouges	tour d'or en ruines, en train de fondre lentement



13 AVENTURES

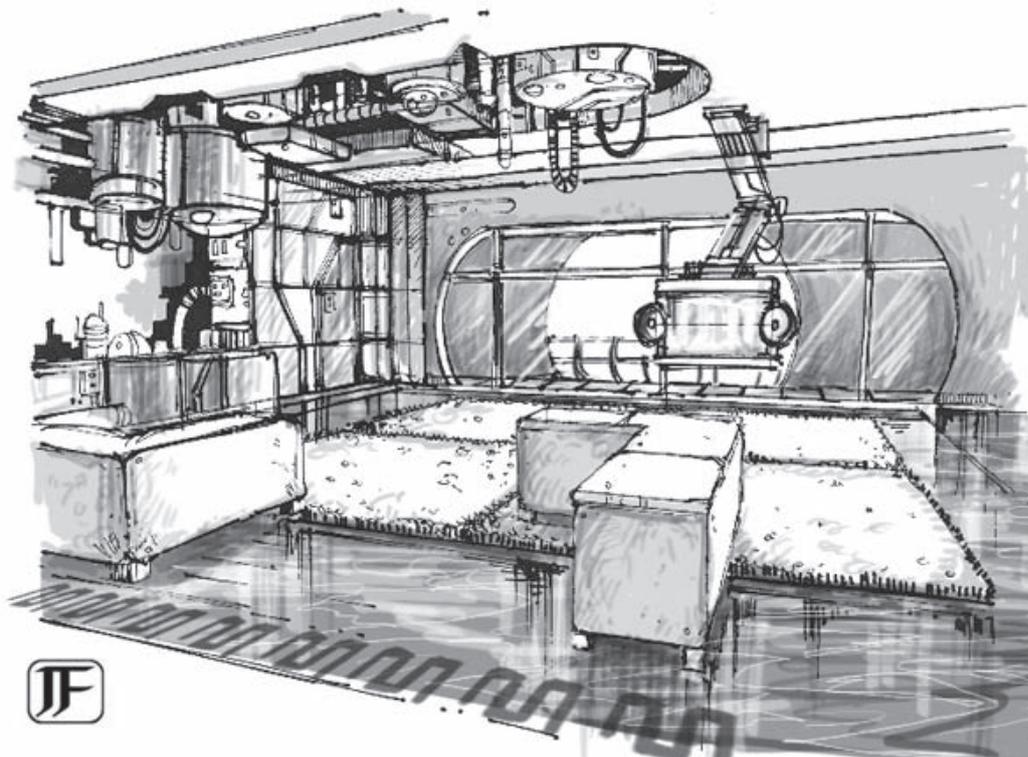


TABLE DES SALLES D'UN LIEU TECHNOMAGIQUE

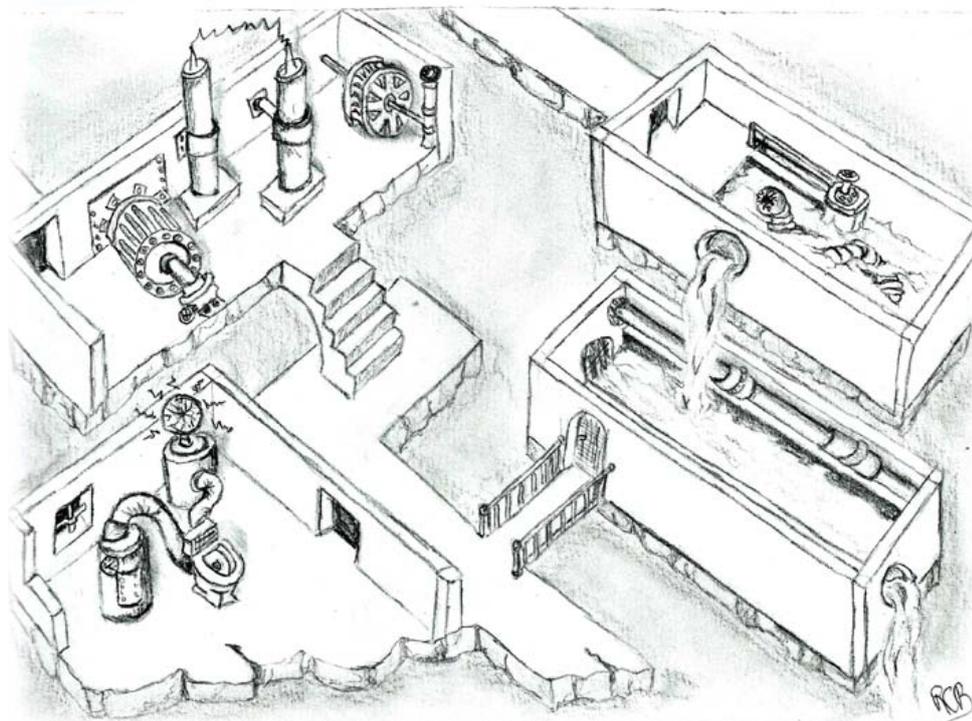
(usine, ruines de l'ancienne capitale impériale, bref tout ce qui n'est pas médiéval) (1d8 et 1d10)

1d8 1d10	1	2	3	4	5	6	7	8
1	hall	mutants dégénérés	couloir irradié	couloir	cellules de cobayes	1d6 barbares perdus	jardin en friche	coeur technomagique
2	escalier écroulé	salle irradiée	ascenseur	laboratoire noyé	jardin tranquille	salle de torture	bibliothèque de parchemins brûlés	couloir englouti
3	salle de réception engloutie par des eaux vertes	dortoirs d'esclaves	salle empoisonnée par un gaz	salle d'éclosion	couloir hypnotique	salle d'attente	couloir piégé	duel de sorciers dans un couloir détruit
4	1d4 automates gardiens mutants	toilettes envahies par une plante carnivore	jardin de plantes carnivores	hall avec 1d12 mutants pilleurs	hall irradié	escalier menant à une tour invisible	1d4 scientifiques dégénérés	salle de projection pleine de monstres hypnotisés
5	hall irradié	cellules de cobayes	couloir à gravité inversée	salle d'attente	tas de cadavres	dortoirs d'esclaves	clan de mutants pilleurs	1d4 automates gardiens

Rencontres
(ruines)
page 167

13 AVENTURES

1d8 1d10	1	2	3	4	5	6	7	8
6	couloir noyé vers le niveau inférieur	couloir irradié	fontaine	hall	couloir piégé	laboratoire fermé sous vide	laboratoire	couloir
7	hall piégé	pont métallique entre deux parties du batiment en ruines	salle de plaisirs	dortoirs	couloir avec 1d10 barbares	salle de plaisirs irradiée	sauna plein d'insectes	faille spatio-tem- porelle
8	fontaine de marbre avec statue hurlante	cadavre d'un roi-sor- cier décom- posé plein d'insectes mutants	hangar de stockage	salle de trophées	écrans montrant des lieux d'une autre dimension	couloir et sortie vers l'extérieur	toilettes	hangar souterrain empoisonné
9	hangar de stockage d'ingré- dients mystérieux	dortoirs	couloir	salle d'apprentis- sage	aquarium de bêtes expéri- mentales aquatiques	observa- toire céleste	salle d'apprentis- sage	salle de sur- veillance
10	observatoire	toilettes	salle de sur- veillance	égoûts	égoûts	prison irradiée	sortie vers le niveau supérieur	égoûts





LES 1D20 PIÈGES DE SODOME

Explorer les ruines des rois-sorciers n'est pas de tout repos : de nombreux pièges ont été posés afin d'empêcher les pilliers d'y pénétrer. Voici une sélection de pièges étonnants pour pimenter l'exploration de ruines. Si le meneur est généreux, il peut autoriser selon le cas un jet de sauvegarde pour diviser les dégâts par deux ou réduire l'effet.

1d20	Piège de Sodome
1	Toutes les issues de la pièce se referment. Une clé apparaît sur une porte. Si un individu touche la clé, un rayon laser faisant 1d100 dégâts atteint la personne (jet de sauvegarde réussi permet de diviser les dégâts par deux), puis toutes les portes s'ouvrent.
2	Un fil d'acier invisible et très coupant est tendu au milieu de la pièce. Soudain un compte à rebours retentit en annonçant que dans 30 secondes la pièce sera détruite. Toutes les personnes qui courent à travers la pièce seront coupées en deux (un jet réussi de sauvegarde sauve la personne).
3	Le simple fait d'entrer dans la pièce injecte un poison inefficace à deux personnages choisis au hasard. Les issues se ferment. Bien sûr, il est impossible de le savoir. Une voix robotique retentit et explique qu'il faut déchiffrer le message gravé au mur avant que le poison tue le personnage. Il faut faire un Défi de Volonté, compté en minutes, afin de déchiffrer le message crypté dans une langue inconnue. Une fois le message prononcé à voix haute, une capsule tombe du plafond. Elle contient également du poison, qui tuera instantanément une fois absorbé. Une fois l'un des deux personnages morts, le piège se désactive.
4	Une pièce avec un cadavre de jeune fille d'1d12 ans en train de pourrir. Un masque de métal paralysant la mâchoire et la tête d'un des personnages apparaît soudain sur lui. S'il bouge ou s'il parle, le piège lui brise la bouche et le masque lui perce le crâne et les yeux par le palais. Comptez 30 secondes réelles. Il faut qu'un des personnages non piégés ouvre le ventre du cadavre et y déniche la clé. Une fois le compte à rebours à 0, le piège tue le personnage de la manière indiquée.
5	Un siège volant venu du plafond paralyse et attache les pieds, le torse, la tête et les bras d'un des personnages. Deux aiguilles s'approchent des deux côtés du crâne pour s'y enfoncer. Il faut simplement réussir un test de Vigueur 20 pour briser le mécanisme en lui tapant violemment dessus. Ne pas employer la force brute mènera à l'échec.
6	Deux des personnages sont poussés par une force invisible (avec une Vigueur de 50) dans une baignoire de métal en argent. Elle se remplit aussitôt d'eau. Ils doivent retenir leur souffle avec un Défi de Vigueur ou de Volonté mesuré en minutes. Si le Défi est réussi, l'eau s'évapore et le piège se désactive. Dans le cas contraire, les deux personnages meurent noyés.
7	Le sol de la pièce est couvert de plaques carrées blanches et légèrement lumineuses, de 20 x 20 plaques. A chaque fois qu'un personnage marche sur une plaque, il reçoit la vision d'un inconnu mourant d'une crise cardiaque quelque part dans le monde. Les quatre dernières plaques devant la porte de sortie provoquent la mort de quatre des personnages.
8	Une voix annonce que la pièce va être incinérée grâce à un gaz déjà répandu préalablement. 1d10 antidotes se trouvent dans un faux plafond. On peut les attraper grâce à deux trous dans lesquels on peut passer un avant-bras. Des lames s'activent alors et coupent les mains dès qu'elles touchent la capsule. Au moins deux mains seront tranchées avant que l'antidote soit prise. Les autres fioles immunisent complètement contre les flammes, qui une fois déclenchées, infligent 1d20 dégâts par tour.

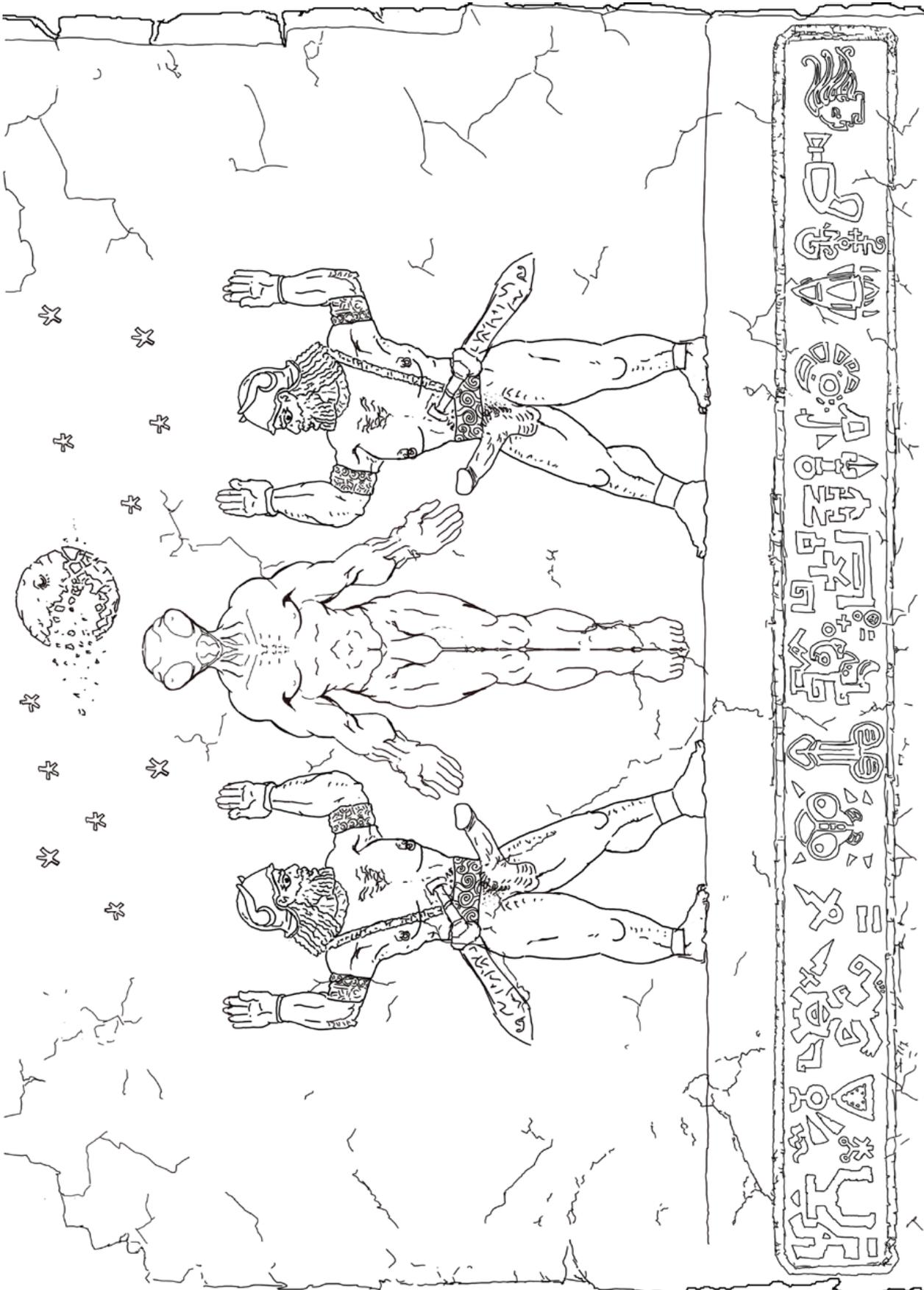
1d20	Piège de Sodome
9	L'unique moyen de traverser la pièce est de sauter dans une fosse couverte de serpents venimeux (Vig 5, Vol 1, Ref 10, dégâts 10 + poison, PV 10, à gérer en sbires). Il est certain que les personnes se feront piquer. Il faut réussir un Défi de Vigueur ou de Volonté pour traverser avant que le venin ne tue lentement la personne et atteindre l'antidote près de la porte de sortie. Chaque échec à un jet fait perdre 5 points de vie, sans que l'armure soit utile.
10	Un serpent biomécanique et microscopique est injecté autour du coeur de 1d4 personnages lorsqu'ils entrent dans la pièce. Une voix robotique annonce que s'ils font trop d'efforts (c'est à dire dès qu'ils échouent à un test de Vigueur jusqu'à ce que la Lune brisée apparaisse ce soir dans le ciel), le serpent leur enverra une décharge dans le coeur et cela infligera 10 dégâts aux personnages et leur feront perdre 1 point de Vigueur permanent.
11	Les portes se ferment. Une clé est suspendue dans une boîte en verre. Si on touche à la boîte, un courant électrique frappe le personnage et le paralyse durant 2 minutes. Si on touche la clé après avoir passé la boîte, une énorme hache tombe du plafond et tranche le personnage en deux. Les portes s'ouvrent alors. Cependant les portes s'ouvrent automatiquement dix minutes après, sans qu'il soit nécessaire de toucher la boîte ou la clé.
12	Une jarre pleine d'acide est posée sur une table au centre de la pièce. Elle contient la clé qui permet d'ouvrir l'unique sortie. Bien sûr le temps compte et la clé se désagrège dès l'enclenchement du piège. Le risque est de ne pas atteindre la clé à temps et de rester coincé pour l'éternité dans cette pièce, qui a été projetée dans un coin secret de l'espace-temps. Plonger sa main dans la jarre rong la chair jusqu'à l'os. Casser la jarre ou la vider petit à petit fait fondre la clé.
13	Un broyeur à viande argenté ronronne au centre de la pièce. C'est une machine cubique posée sur quatre petits pieds griffus en métal, avec un trou à sa surface. Toutes les portes se ferment. Une voix indique que le broyeur en marche cache la clé des portes. Il y a la place pour qu'un bras passe dedans et récupère la clé. La clé n'apparaît que si de la chair humaine, morte ou vivante, est offerte à la machine. Celle-ci est en fait consciente : c'est sa voix que l'on entend. Une fois la clé prise et un membre broyé, des pieds apparaissent. La clé n'ouvre pas la porte. Il faut détruire la machine infernale (Vig 25, Ref 5, Vol 10, 25 dégâts, 25 PV, Armure 6).
14	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, trois grenades explosent (voir chapitre des armes) et font écrouler le plafond. En plus du risque d'écrasement par des tonnes de débris (20 dégâts), il ne faut pas sortir par l'unique porte au fond de la pièce : une autre grenade explose juste au-dessus si on tente d'ouvrir. La seule issue est par le trou créé dans le plafond.
15	Une fosse remplie de pointes s'ouvre sous les pieds des personnages. S'ils ne réussissent pas un jet de Réflexes (15), ils s'empalent sur les pointes. Un jet de sauvegarde réussi provoque 10 dégâts automatiques mais permet d'éviter la mort instantanée. Cependant les pointes en métal sont infectées de nombreux résidus organiques issus des précédentes victimes décomposées. Le personnage sera donc malade et ses chairs vont lentement se nécroser à cause d'une bactérie. Il perd 1 point de Vigueur par jour. Il a droit à un Défi de Vigueur compté en jours pour guérir.
16	La pièce se ferme puis se vide d'oxygène jusqu'à un minimum. A chaque action d'un personnage (autre que marcher lentement, y compris parler) tout le monde fait un jet de sauvegarde ou perd 1d12 PV. Tout échec critique fait tomber un personnage dans l'inconscience pour 1d4 minutes. La pièce s'ouvre toute seule au bout de 1d100 minutes si tout le monde annonce que son personnage retient sa respiration. Un Défi de Volonté (16) mesuré en demi-heures est nécessaire pour retenir sa respiration aussi longtemps.

Grenades
page 37

13 AVENTURES

1d20	Piège de Sodome
17	La pièce se ferme. Une ignoble machine vampirique en forme de vagin énorme et palpitant (Vig 10, Vol 15, Ref 5, dégâts 15, PV 15, Armure 6, zone au contact) appelle les personnages. Elle réclame 10 litres de sang. Elle peut les absorber si un personnage s'assoie dedans comme si la chose était un siège rougeâtre. Cette perte considérable de sang fait perdre 2 points de Vigueur à la victime jusqu'à la fin de l'aventure. Blessier cette créature ne fait qu'empirer la situation : elle pisse du sang si bien que la pièce entière est noyée, les personnages avec. Un mur s'ouvre une fois que la chose est satisfaite.
18	Un jeune homme du peuple rouge (Vig 10, Vol 5, Ref 10, dégâts 10, PV 2) est attaché à un siège de métal au centre de la pièce. Les portes se ferment. Il semble avoir beaucoup de mal à parler et explique qu'il ne se souvient de rien, sauf de la manière d'ouvrir la porte. Il explique qu'il y a un hameçon avec une clé dans sa gorge. Il ne doit pas parler si on veut extraire la clé. Si un jet de Réflexes (15) est raté, l'hameçon arrache sa gorge, il hurle et il meurt lentement d'une hémorragie. En plus de la clé, il faut prononcer une incantation complexe qu'il ne peut pas faire tant que l'hameçon est dans sa gorge. Même situation s'il est mort... Les personnages risquent de mourir enfermés pour l'éternité dans cette pièce.
19	Dès que les personnages entrent, les portes se ferment. Une voix robotique demande que l'un d'entre eux se sacrifie pour que les autres vivent. A priori, c'est du bluff : les portes s'ouvriront 1d100 minutes plus tard. Attention : il y a 20% de chances pour que la voix ne mente pas...
20	La pièce est traversée de part en part par trois énormes haches dont le mouvement de balancier est aléatoire et irrégulier. Le maître de jeu doit lancer secrètement 1d4 pour chaque hache. Il note les chiffres obtenus. Une fois cela fait, lorsqu'un personnage traverse, son joueur doit dire un chiffre pour chacune des trois haches. Si ce chiffre correspond au numéro du dé de la hache, le personnage est tranché en deux dans le sens du profil. Une sauvegarde réussie lui fait seulement perdre un membre au choix.





ÉVÈNEMENTS & RENCONTRES EN EXTÉRIEUR

EXPLORATION & RUMEURS DE CYANIDE

Rien de mieux qu'une immense table d'idées aléatoires pour évoquer un monde et titiller votre imagination. Vous ne trouverez ici ni atlas géo-politique, ni description de la faune ou des climats, ni de nomenclature des rues dans telle ou telle cité, pas même une carte des courants marins.

Nous vous proposons plutôt une table de rencontres aléatoires représentative de l'ambiance de Planète Hurlante. Utilisez-la pour ajouter des intrigues secondaires à votre trame, des rumeurs entendues dans les tavernes, des prophéties hurlées par un fou afin de surprendre les joueurs en cours de route. Jetez plusieurs fois les dés sur cette table et mélangez les résultats.

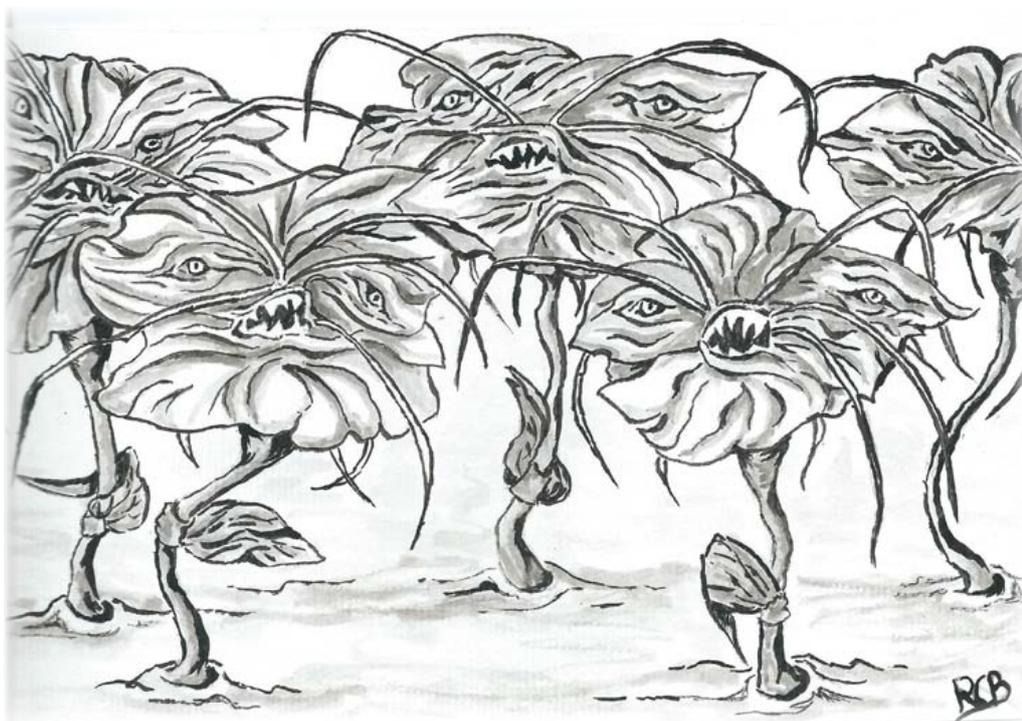


TABLE DES ÉVÈNEMENTS ET RENCONTRES IMPROBABLES, DES RUMEURS, ET DES PROPHÉTIES (1d100)

1d100	Évènement
1	Un clan de 3d10 barbares de la route en train de s'abreuver à une fontaine de sang sous le regard d'un vautour à deux têtes.
2*	Une mer de sable constellée de dépressions en entonnoir. Ces étranges trous avalent en continu le sable et tout ce qui se pose dessus. En dessous s'est créée toute une société de récupérateurs, ferrailleurs et antiquaires.
3	Un pont écroulé au-dessus d'une rivière d'eau pure. Près de là, une statue de marbre crie de douleur.
4	Une tour d'or qui perce le ciel. On y trouve un astronome mutant qui sait comment voyager vers l'une des planètes du système solaire de Cyanide.

13 AVENTURES

1d100	Evènement
5*	Une vallée où aucun son n'est possible. Dans le ciel volent des créatures sans ailes ressemblant à des poissons.
6*	Des petites chenilles multicolores couvrent la surface de la zone. Elles émettent un petit cri insectoïde puis fusionnent en une chenille géante, qui parle et attaque aussitôt.
7	Un démon du Chaos tombe du ciel au milieu d'une pluie d'os. Sa chute provoque l'ouverture d'un portail qui relie cet endroit à l'une des planètes du système solaire, à l'exception de la Lune brisée.
8	Un champ de plantes carnivores près d'une ruine biotechnologique, une ancienne fabrique de supersoldats pour les rois-sorciers.
9*	Une cité volante qui cache le soleil. Elle est entièrement couverte de rouille et rejette des déchets toxiques. Les nains mutants de la faction des Ingénieurs qui la font avancer ont depuis longtemps oublié le but de leur labeur.
10	Un temple du Chaos écroulé au milieu d'un marais puant, où se concentrent d'étranges lueurs vertes.
11	La carcasse d'un vaisseau triangulaire alien crashé. 2d12 monstruosité aliens rôdent aux alentours à la recherche du cadavre du pilote.
12	Un lac noir dans lequel un monstre tentaculaire murmure des insanités à propos du destin funeste des personnages. Alors qu'il parle, un météore détruit la région environnante.
13	Une éclipse totale cache le soleil durant 1d6 heures. 60% des prêtres de l'Ordre de la région se suicident.
14*	Le squelette cyclopéen d'un titanesque nourrisson. Ses ossements sont habités par d'étranges vieillards.
15	Une tour de pierre et de métal où médite un géant à tête d'éléphant. Il voit l'avenir et acceptera d'aider les personnages s'ils renoncent à leurs dieux.
16*	Une ville cyclopéenne de métal en déplacement. Ses chenilles énormes avalent la terre tandis que ses gigantesques pattes arachnéennes détruisent tout autour d'elle. A l'intérieur, des centaines de gangers à la crête orange, assoiffés de sang, couverts de scarifications rituelles hurlent leur haine du futur.
17	Le seigneur d'un village au milieu de champs labourés a été transformé en pierre par un sorcier. La population est terrifiée, et pense que le sorcier habite un souterrain métallique caché sous les champs.
18	Une trappe en fer gravée de runes mène à un gouffre sombre où vit un peuple intelligent immunisé aux radiations.
19	Une zone irradiée par les restes d'une tour des rois-sorciers. 1d20 mutants fous y rôdent. Ils pensent être nés dans le ventre d'une abomination obèse et tentaculaire cachée près de là.
20	Une statue d'argent massif qui crache de la bile noire et attaque sexuellement les passants.
21	Une ville du peuple noir, montée sur pattes technomagiques, écrase tout ce qui vit sur son chemin. Les habitants de la ville ont l'air terrifié en regardant en bas.
22	Un lac de mercure dans lequel se baignent des femmes phosphorescentes. Lorsque la Lune est cachée par un nuage, les ténèbres révèlent leur vraie nature.
23	Une gueule de 30 kilomètres de circonférence s'ouvre dans les collines proches. C'est la planète elle-même qui exprime sa douleur.
24	Une bande de mutants surchargés d'armes technomagiques roule dans le désert, à la recherche d'un joyau ouvrant sur la "dimension technovirtuelle", une sorte de monde parallèle alimenté par les lignes de pouvoirs qui traverseraient Cyanide. Cette réalité parallèle était autrefois utilisée par les rois-sorciers et serait aujourd'hui la véritable demeure des dieux de l'Ordre.

Planètes
page 49

Ingénieurs
page 8

Aventures
urbaines
page 162 & 165

Mutations
page 91

&
Radiations
page 33

13 AVENTURES

Id100	Evènement
25	Une troupe de 2d6x5 esclavagistes capturent les paysans d'un village après avoir tué le baron local et sa famille. Parmi les villageois se trouve un jeune prophète de 12 ans
26*	Des cocons blancs suspendus à des potences en forme de gargouilles, d'où s'écoule une mélasse rougeâtre. En s'approchant, on entend des gémissements qui ne sont plus humains.
27	Un inconnu au casque à pointe surgit d'une faille spatio-temporelle. Il explique venir d'un futur proche où les dieux sont morts et ont été remplacés par des automates de métal, possédés par des épées intelligentes élémentaires.
28	Un temple du Chaos inondé surgit des flots au milieu d'un lac. Tous les jeunes de moins de vingt ans rejoignent en silence les eaux glacées et disparaissent.
29	Une monstruosité de métal ravage la région. Une armée de chevaliers armés de canons technomagiques et secondés par des sorciers tente de l'arrêter.
30	Un soldat à l'armure gravée de runes lumineuses surgit d'un tas d'ossements au bord d'un chemin. Il apporte, dit-il, "un message pour le seigneur Gaarglash".
31	Une truie bicéphale, obèse, intelligente et télépathique est en train de nourrir deux enfants. Ce sont des dieux jumeaux qui gouvernaient l'univers avant l'empire des rois-sorciers. Ils sont de retour, et leur mère n'est pas contente.
32	Un tas d'ossements solitaire sur une colline fleurie. La colline est réputée pour être le repaire d'un reptile géant à tête humaine. Les fleurs noires qui entourent son domaine sont intelligentes et profondément maléfiques.
33	Un champ de bataille à perte de vue. La bataille vient de se terminer. Aucune des deux armées (du peuple noir et du peuple rouge) n'a vaincu. Soudain, un dieu de l'Ordre fait son apparition.
34	Des centaines de fidèles se flagellent en invoquant le dieu de la douleur. Un tremblement de terre les emporte tous.
35	Tout le monde se met à vomir alors qu'une titanique cité de métal bleutée surgit dans les nuages.
36*	On peut observer une grande forêt calcinée qui s'étend à l'Est. Ses arbres abritent de petites créatures chétives, semblables à des singes, munies d'une queue mécanique et d'où sort un liquide violet qui semble hautement corrosif.
37	La guilde des voleurs locale conspire avec le baron pour attaquer le repaire d'un géant. Celui-ci habite dans la carcasse d'un vaisseau alien cachée dans la montagne.
38	Un volcan crache de la lave et des cendres depuis quelques jours. Il y a 64% de chances pour qu'il explose dans les 1d4 jours et transforme la région en océan calciné.
39	Un tueur en série découpe les jeunes hommes de 6d4 ans en 6d4 morceaux avec une scie de bûcheron. Il pratique des rituels sanglants au nom de l'Ordre, et les dirigeants de la Cité Qui Marche sont parfaitement d'accord avec ces méfaits. En fait, ils ont tous été remplacés par des statues vivantes venues de la Cité Juste.
40	Une guerre des guildes se déclenche suite à l'assassinat simultané de deux émissaires venus parlementer après une longue période de troubles économiques. Le maître de la guilde des voleurs quitte la ville.
41	Une faille tectonique s'ouvre et emporte toute une région, provoquant un immense tsunami. Un sorcier allié à un dieu élémentaire du vide propose de sauver tout le monde en échange de leurs âmes. Ils pourront chercher leurs âmes perdues dans les plans élémentaires une fois la catastrophe évitée. Bien sûr, c'est un piège.
42*	On trouve un clavecin d'acier qui ne joue qu'un air : un sort de portail temporel bloqué sur onze minutes dans le passé. Quiconque le traverse est irrémédiablement transformé en un fidèle sujet du défunt Empereur de la Chambre-Moqueuse.

Gaarglash
page 98

Ordre
page 99

Cité Juste
page 135

13 AVENTURES

1d100	Evènement
43	Un dieu inconnu révèle à des adorateurs que le monde de Cyanide est en fait la matérialisation de ses cauchemars, et qu'il va bientôt se réveiller.
44	Une montagne orange sur laquelle vivent des tribus de lézards intelligents ; ils sont en pleine négociation avec des nains boursoufflés et albinos venus des profondeurs. Tous veulent la météorite étrange tombée il y a quelques nuits sur le pic.
45	Une tête géante d'astronaute en marbre surgit du sol devant les personnages et deux rayons mortels sortent de ses yeux. Les rayons émettent des radiations de classe aléatoire. Cet évènement indique la présence d'un complexe technomagique souterrain dans les environs.
46	Des créatures marines s'échouent sur la côte, avec des débris métalliques qui se tordent au contact du sable. Au large on aperçoit les lumières d'une plate-forme de pétrologie qui fume.
47	Une trêve de trois jours et trois nuits est déclarée entre la guilde des assassins et la guilde des sorciers pour le contrôle d'un quartier marchand dans une cité-ruche. Cette cité flotte sur une mer d'huile noire.
48	La majorité des clans barbares s'exilent vers des terres plus chaudes alors que la guerre contre l'invasion extraterrestre dans le Grand Nord semble perdue. On murmure que des hybrides humain-alien ont été créés via des rituels sanglants.
49*	Un petit village enterré dans la boue d'un rivage, construit à partir des restes d'un navire titanesque emportant du pétrologie. Des filets de pêche raccommodés sèchent, on fume du poisson et... autre chose.
50	Le peuple rouge vénère l'un des siens comme étant un messie venu les sauver. Cette jeune fille lance son peuple dans une croisade contre une Cité Qui Marche abritant soi-disant une créature divine.
51	Un automate géant ravage la région. Il est armé d'une hache géante automatisée en or massif et en diamants. Des champignons hallucinogènes poussent sur ses pas. Un groupe de brigands et de voleurs tentent de grimper sur ses jambes afin d'emporter des bijoux.
52	Une vallée est le théâtre d'une grande bataille entre deux armées inconnues. Les cadavres portent des habits et des armes d'une époque très ancienne.
53	Un pont de pierres sur une rivière paisible. Un démon rouge est assis sur une ruine pas très loin. Il attend le 353ème passage de caravane.
54	Une ville-caravane traverse un désert de rocaillles très chaud. Elle est dirigée par un être vermiforme aveugle et blanc, mais capable de prophéties. Une partie du peuple de la caravane déteste la créature et voudrait la détrôner.
55	L'une des tours connues pour abriter le quartier général de la guilde des assassins explose en pleine nuit. Des êtres ailés ayant trois yeux rouges sont aperçus au-dessus des toits.
56	Un enchanteur spécialiste en technomagie meurt en tombant dans sa forge. Il concevait un anneau d'une grande puissance. Ce n'est pas un accident : un gang des rues revendique l'assassinat. Bizarrement, l'anneau n'a pas été volé.
57	Un pont d'énergie jaune/orange apparaît au milieu d'un champ. Il relie la terre aux nuages. Une dizaine de paysans empruntent le passage et disparaissent. 1d6 jours plus tard ils réapparaissent avec 1d6 mutations. Ils racontent avoir passé 1d6 années dans un paradis merveilleux et bleuté construit par d'immenses machines.
58	Des machines blanches aux longues pattes réparent une falaise endommagée par les intempéries récentes. Les pêcheurs affirment que le poisson n'a jamais été aussi abondant dans la zone.

Aventures dans
les ruines
pages 142 & 167

Mutations
page 91

13 AVENTURES

Id100	Evènement
59	Un archéologue insectoïde venu d'une ville bizarre nommée l'Interzone, secondé par 2d6 assistants automatés, fait des fouilles dans une zone gelée par vent très froid. Il exhume des ruines d'une autre civilisation ainsi que des cadavres d'aliens horribles, et parfaitement conservés. Sa théorie : ces monstres ont créé les peuples de Cyanide. Deuxième théorie : les barbares de la route sont originaires de l'espace. Troisième théorie : tout l'univers est originaire de Cyanide.
60*	Une roulotte se dresse au bord d'une route désertique. Elle paraît ancrée au sol par une énorme colonne vertébrale. Dans la roulotte, un mutant avec un piercing aux tétons en forme de «M» fait frire des membres panés issus de diverses créatures dans de la pétromagie. Accoudé au comptoir, un motard musculeux attend sa commande en se curant les ongles avec un couteau. Il lit un écriteau : « <i>Chez K. - Venez avec ce qu'il vous reste - Pas de crédit - Dons d'organes appréciés.</i> ».
61	Un chien solitaire aboie dans une ruine irradiée. Pas très loin de là, une forêt abrite un terrifiant molosse immunisé à la sorcellerie, aux armes, aux dieux et à la technomagie. Les deux chiens sont en fait liés d'une bien curieuse manière.
62	Une arène est le théâtre d'un tournoi de gladiateurs. Les combattants mutants sont interdits, mais pas les spectateurs qui mutent de plus en plus au fur et à mesure des victoires du champion local.
63	Une caverne renferme une bête tentaculaire. Elle dormait d'un sommeil profond jusqu'à ce qu'un culte du Chaos la réveille. A présent, elle menace le village proche. Des aventuriers sont faits prisonniers par les paysans pour les offrir au culte, à la place des aînés du village.
64	Une tour sous-marine est révélée à marée basse. Les aventuriers ont 1d4 heures pour l'explorer avant que les crabes mutants appelés "les Chiketichoc" ne reviennent. La tour abrite un puissant sorcier momifié par un sortilège ancien.
65	Les aventuriers trouvent un grimoire de métal. Il faut le toucher et le caresser pour que des runes anciennes s'affichent sur ses pages rugeuses.
66	Les aventuriers sont invités à un procès dans une cour démente du Chaos, dans une dimension mutante. L'avocat d'un Seigneur de l'Ordre les accompagne et les aide. L'accusé : un démon extrêmement sympathique.
67	Au solstice d'été, les blés pourrissent dans les champs et une nuée de criquets verdâtres et parlants déferle sur la contrée.
68	Les aventuriers sont emportés par une bête volante et griffue sur un pic enneigé, dans son nid. Ils y trouvent 1d4 artefacts et sont attaqués par les bébés de la bête. S'ils n'ont pas de vêtements chauds, ils risquent d'être transformés en statues de glace dans une heure.
69	En explorant la crypte d'un roi-sorcier, les personnages découvrent leurs propres cadavres momifiés.
70	Deux sorciers s'affrontent depuis des milliers d'années dans une dimension parallèle. Aucun n'arrive à avoir le dessus sur l'autre. Malheureusement leur combat commence à grignoter la réalité dans la région où se trouvent les personnages.
71	Des singes volants démoniaques attaquent un temple de l'Ordre ou du Chaos que les personnages ont aidé à construire. Bien sûr, c'est un piège pour tester leur foi.
72	Une jungle où vivent des automatés intelligents ; ils vénèrent les esprits des arbres et les Seigneurs des Bêtes. Malheureusement, les dieux primordiaux demandent à ces choses artificielles de prouver leur valeur.

Dieux
page 97

Artefacts
page 79

13 AVENTURES

1d100	Evènement
73	Un bazaar tortueux au centre d'une cité nomade prend feu. On y trouve 1d6 vendeurs de drogues hallucinogènes, et 2d6 vendeurs d'artefacts, un extraterrestre venant de l'Interzone et 1d12 vendeurs d'esclaves. On trouve au maximum 1d4 artefacts à vendre. Les prix varient d'une heure à l'autre, en fonction des décrets d'un automate-banquier fou. Jetez 1d6 : 1 : cuivre, 2 : or 3: platine 4-6 : même niveau de prix que le niveau de richesse des personnages.
74	Sous la ville le peuple albinos construit un temple de chair vivante pour une déesse inconnue. Des dizaines de vers blancs carnivores emportent les passants dans les rues et réclament qu'on leur apporte le cadavre de la déesse.
75	Un arbre blanc magnifique qui lévite au milieu d'un champ de roches bleues.
76	Un mur de feu apparaît au milieu d'un vaste champ de blé. On y aperçoit des visages ricanants.
77	Des soldats équipés d'armes énergétiques et d'amures incroyables pénètrent de force dans un château-fort puis se suicident au milieu du bal masqué qui a lieu dans la salle du trône.
78	Une usine en ruines des rois-sorciers explose, ce qui irradie la région (classe de radiation aléatoire) pour les dix prochains siècles. Peu de temps après, des camions sur chenilles remplis d'hommes décharnés prennent possession des lieux.
79	Au milieu d'un désert irradié, on raconte qu'il existe un jardin paradisiaque. Dans ce jardin poussent les lotus noirs, source d'immortalité et de démence...
80*	Des dunes de sable mouvants. A la nuit tombée, elles deviennent lumineuses et palpitent d'un feu intérieur. Il s'agit d'une parade amoureuse.
81	1d6 sorciers entonnent un hymne rituel pour appeler une monstruosité d'outre-espace. A la place, ils invoquent un être androgyne enfermé dans une cage d'or.
82	1d100 anciens personnages-joueurs sont sacrifiés par les adorateurs d'un ancien roi-sorcier. La moitié de ces PJs sont emportés dans une autre dimension par des spectres, et ce juste avant d'être tués par les cultistes. Au final, tout le monde est torturé puis tué métaphysiquement par le Coeur des Sacrifices qui apparaît 1d4 minutes après.
83	Les aventuriers sont jetés dans une arène de gladiateurs pour payer leurs crimes passés. Ils affrontent d'abord un mutant cyclope puis un automate assassin. Le prix : un artefact.
84	Une foule de mendiants réclame la tête du seigneur local, car il a décidé d'interdire la mendicité en ville. La guilde des assassins soutien le mouvement et assassine les nobles les uns après les autres pour faire plier le seigneur. Ce dernier est lié à la faction des Ingénieurs.
85	Un crabe dont la carapace est un cerveau géant et bleuté perturbe les rêves des habitants de la contrée. Lentement les gens deviennent irritables et n'arrivent plus à marcher. Il faut entrer dans le royaume des cauchemars pour arrêter le monstre.
86	Une princesse barbare, liée à la faction de la Terre Mère, conquiert le royaume du peuple gris en quelques jours grâce à des esclaves drogués. Au matin tous les esclaves se rebellent.
87	Une course motorisée de gangs mutants traverse les villages alentours. Ils écrasent de nombreux innocents. Ils ont construit un véritable circuit de compétition à quelques kilomètres, et leurs véhicules-artefacts sont réparés par des automates de laiton.
88	Une porte énigmatique se dresse entre les aventuriers et le trésor d'un complexe mystérieux sous la montagne. Seul moyen d'ouvrir : déchiffrer les inscriptions et comprendre le mécanisme d'ouverture. Bien entendu la porte est piégée... Ni la force brute ni la sorcellerie ne l'ouvriront. La faction des Astrologues détient la solution.

Artefacts
page 79

Radiations
page 33

Coeur des
Sacrifices
page 103

Factions
page 8

Véhicules
page 115

Factions
page 8

Dieux
page 97

Id100	Evènement
89	Un marais fétide dans lequel gît un colosse de marbre. Ce dernier est le fondateur de la faction des Prophètes.
90*	On assiste à la course des «globulos», des yeux globuleux montées sur d'immenses pattes de deux mètres. Ils fuient des ragondins géants mutants et carnivores.
91*	Une femme-médecine sans bras propose ses services contre un peu d'attention pour sa chatte-ourse mutante. Il s'agit de son animal de compagnie mutant.
92	Une armée en marche. Une des quatre factions, neutre ou amicale envers la faction à l'origine de cette aventure la commande.
93	Un sorcier vole l'énergie vitale d'une grande forêt : un Seigneur des Bêtes envoie tous les animaux de la région le tuer.
94	Un groupe de voleurs essaie de piller la même crypte que les PJs. Il y a de la concurrence dans l'air.
95	Une prison abandonnée sur une petite île. Une tribu d'homme-poissons y vit et tente de capturer des jeunes filles sur la côte pour en faire des reproductrices.
96*	Un pélican noir aux yeux fluorescents se tient sur une borne de métal rongée par la rouille. Sur cette borne sont inscrits les noms de soldats morts. On dit qu'aucun d'entre eux ne croyait à leur cause. Ils étaient des millions : toute une vallée a été transformée en cimetière.
97	Grok, le dieu des guerriers primordiaux et des bêtes ravageuses, apparaît et tue tout le monde dans la zone à l'exception des PJs. Il a un service à leur demander.
98	Une course de gangs entre l'Ordre et le Chaos est annoncée dans le désert de rouille. Un monstrueux véhicule blindé demande aux personnages d'y participer en vertu de leur célébrité.
99	Un champ de brumes rouges, rempli d'ombres inquiétantes.
100	La bataille de la Fin des Temps entre l'Ordre et le Chaos se déroule dans une petite bulle spatio-temporelle. Cette bulle se trouve au fond d'un aquarium, dans la demeure d'un aristocrate. A la fin, aucune des deux puissances ne gagne et la bulle explose.

* Cette entrée a été proposée par l'un des valeureux souscripteurs qui ont soutenu le jeu depuis le départ.







AVENTURES SUR LA ROUTE

Planète Hurlante est le théâtre d'incroyables affrontements entre véhicules technomagiques, rafistolés et poussiéreux. Vous trouverez dans un autre chapitre un générateur d'apparence des véhicules ainsi qu'une table d'effets critiques de véhicules.

La table ci-dessous offre au meneur des idées d'évènements, de rumeurs et de carambolages sur l'autoroute de l'Enfer. Lancez au moins deux fois et mélangez les résultats.

Si vous avez besoin d'un gang de la route, allez directement au 61.

TABLE DES RENCONTRES ALÉATOIRES ET DES ÉVÈNEMENTS IMPROBABLES SUR LA ROUTE (D100)

1d100	Evènement
1	La route est trouée par un gros cratère ; il fume encore, et le danger est proche.
2	1d6 camions blindés en route pour une Cité Qui Marche
3	Le moteur surchauffe ; il faut le refroidir.
4	Une faille s'ouvre au milieu de la route, il va falloir accélérer pour sauter par dessus
5	Une créature abominable se cache dans les broussailles pour attraper avec sa langue gigantesque les véhicules qui passent sur la route devant lui
6	Un gros animal écrasé qui soudain se relève. Un sorcier motard est à l'oeuvre.
7	Les membres du culte d'un dieu de la fertilité fornicent après avoir provoqué des accidents. Leur pouvoir et leur excitation provient de la violence et de l'esthétique métallique et tordue des crashes.
8	Un homme avec une radio à la place de la tête titube sur la route. Il crie qu'il est poursuivi par des abeilles aliens géantes.
9	Deux gangs de motards font la course. L'un est cannibale, l'autre est composé d'automates.
10	Les restes d'un sacrifice dédié au démon des voitures et de la technomagie.
11	Une série de poteaux sur lesquels sont pendus des mutants, deux d'entre eux bougent encore.
12	Un gros boeuf au milieu de la route. Il mâche un cadavre comme il mâcherait de l'herbe.
13	Un ermite couvert de fourmis rouges et noires ordonne aux personnages de le laisser monter à bord.
14	1d6 bidons contenant un liquide étrange et empoisonné abandonnés sur le bord de la route.
15	1d4 sacs contenant des morceaux de cadavres découpés à la hache au milieu de la route.
16	Un camion immobile. Le moteur tourne encore et les passagers sont pétrifiés et enfermés dans des coques d'ambre.
17	1d8 voitures abandonnées et radioactives (classe aléatoire) en travers de la route.
18	La route traverse un parc d'attraction abandonné, appelé "Apocalypse Park".
19	Un chien bicéphale et bavant aboie au bord de la route : il sent quelque chose dans les broussailles.
20	Un scorpion géant se cache dans un trou dans la route : son dard est prêt à crever les roues.
21	Une marée de lèpre vivante se déverse par un véhicule triangulaire volant au-dessus de la route. Le véhicule est contrôlé par la faction des Prophètes.
22	Un gang de bardes, jouant une musique démoniaque (avec des instruments technomagiques) répète à l'arrière de leur camion noir piloté par un automate. L'automate, perturbé par la lourdeur et la violence de la musique semble foncer tout droit sans regarder. Dans le ciel, le visage du Coeur des Sacrifices exprime son contentement.

Véhicules
page 107

Dieux
page 97

13 AVENTURES

Id100	Evènement
23	La route passe par un titanesque pont de métal brisé en son milieu, au-dessus d'une grande vallée brumeuse.
24-25	Des brumes rouges empêchent tout conducteur de rouler vite sur 1d4 kilomètres ; sinon, c'est le crash assuré.
26	1d8 pneus crevés tombent du ciel, suivis d'un satellite titanesque qui enflamme toute la région lorsqu'il s'écrase sur un petit village tribal au bord de la route, tuant 1d100 guerrières tribales et leur unique mâle réduit en esclavage. A moins que les personnages....
27	Tracteur d'un fermier avec remorque transportant 1d10 vaches bicéphales
28*	L'une des roues/traction avant gauche se détache de son essieu et s'envole, pour atterrir violemment en travers de l'habitacle, et manque de décapiter le pilote.
29*	Des gueules hérissées de dents rouillées s'ouvrent sur la route, prêtes à déchirer les roues et à arracher les pare-buffles. Le seul moyen de les désactiver est de tirer pile entre les deux yeux.
30*	Une pince de crustacé géant sort du sol avec fracas. Aiguisée comme une lame de rasoir, elle claque frénétiquement en envoyant des jets d'une liquide corrosif.
31*	Le liquide technomagique du véhicule se diffuse dans l'habitacle sous forme de gaz : il y a une fuite. Le risque : l'ouverture d'une faille spatio-temporelle.
32*	Une pluie de roche commence à détruire la carlingue. Elle est accompagnée d'un énorme rocher flottant peuplé de pirates mutants qui lancent l'abordage contre le véhicule. Un dernier détail : leurs barbes sont en métal tranchant !
33-34	Véhicule en feu sur le bord de la route, quelqu'un hurle au secours. 50% de chances que ce soit une embuscade.
35-36	Un étrange camion fait de débris collés les uns aux autres rentre en collision avec un véhicule léger conduit par un mutant endormi, qui a trop bu.
37-40	Un fermier et son troupeau de 2d100+20 chèvres traverse la route en sifflotant. Le fermier amène les bêtes à un grand sacrifice (pour la déesse de la fertilité Shub-Niggur).
41-42	La route passe près d'un chemin de fer. Un train rouillé comportant 4d4 wagons est à moitié couché sur le bord. On y trouve une communauté de 1d20+10 scientifiques qui vivent en autarcie dans les wagons. Ils ont creusé un puits et chassent les animaux alentours. Ils disposent d'un gang de 4d4 automates de combat pour les protéger.
43-44	Une moto pilotée par 2 hors-la-loi est poursuivie par 1d6 véhicules d'un gang dédié à l'Ordre.
45-46	La situation inverse de celle présentée dans le numéro précédent.
47	Une pluie de pétrole tombe sur la route, et un clown danse au milieu de l'asphalte en tenant un briquet. Le briquet est vide, mais personne ne le sait, même pas lui.
48*	Le paysage ne défile pas. C'est la route qui défile sous les roues...
49	Une pluie d'os tombe sur un sorcier à moto à moitié mort des conséquences de son rituel raté.
50*	Une bouche apparaît sur le tableau de bord. Le véhicule se met à parler.
51-52	Une tempête de poussière rouge envahit la route et inflige 1d4 dégâts par minute à tout être vivant.
53-54	Une forteresse roulante de dix étages, bardée de canons technomagiques, détruit tout sur son passage en fonçant sur la route. Elle est dirigée par un Seigneur de l'Ordre.
55-56	Un vent très fort souffle, ce qui déstabilise tout véhicule : le pilote doit faire très attention.
57-58	Un dieu fait de roues s'incarne en prenant la route comme si c'était sa peau. Il s'agit du dieu de la route et il peut emmener les personnages prêts à le vénérer n'importe où sur Cyanide. Son commandement : toujours se déplacer en véhicule...

13 AVENTURES

1d100	Evènement
59-60	La route s'arrête au bord d'un gouffre dans lequel on voit des étoiles. Il semble que cette route ait emmené le véhicule quelque part dans une dimension parallèle où l'élément du Vide est dominant.
61-100	<p>Rencontre sanglante avec un gang : jetez 1d12 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 un gang de 6d6 mercenaires déguisés en clowns. Ils veulent scalper des mutants et foncent sur la route. 2 un gang de 6d6 mercenaires déguisés en automates. Ils veulent scalper des mutants et foncent sur la route. 3 un gang de 6d6 mutants déguisés en robots. Ils veulent scalper des "humains purs" et foncent sur la route. 4 un gang de 6d6 sorciers. Ils veulent scalper des mutants et foncent sur la route. 5 un gang de 6d6 mercenaires voulant scalper des sorciers fonce sur la route 6 un gang de 6d6 automates cherchant des artefacts technomagiques fonce sur la route 7 un gang de 6d6 scientifiques déments traquant des cobayes en fuite fonce sur la route 8 un gang de 6d6 cyborgs voulant scalper des mutants fonce sur la route 9 un gang de 6d6 tribaux cannibales vénérant le dieu Grok fonce sur la route 10 un gang de 6d6 mercenaires déguisés en clowns voulant scalper des mutants fonce sur la route 11 un gang de 6d6 justiciers dédiés au culte de l'Ordre, secondé par 1d4 prêtres de l'Ordre fonce sur la route 12 un gang de 6d6 prêtres du Chaos secondés par 1d100 mutants dans un camion noir blindé possédé par un démon fonce sur la route

Antagonistes

page 107

Sbires

page 111

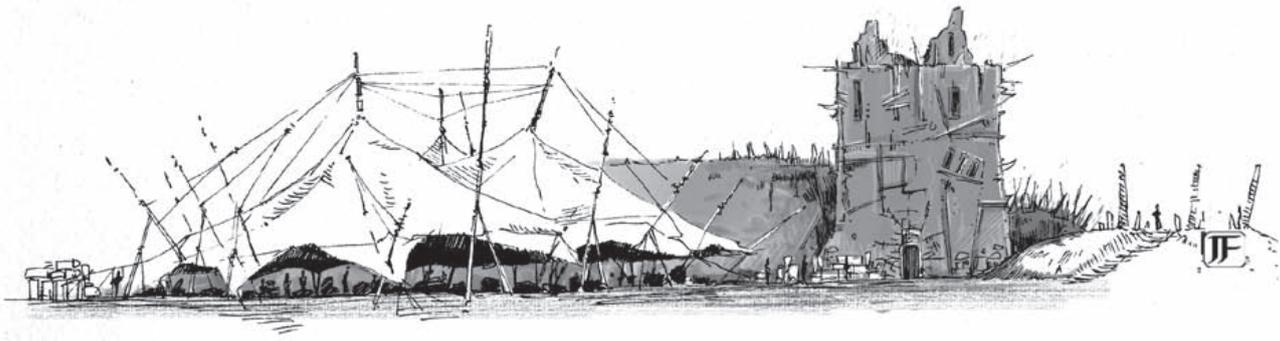
Mutations

page 91

**cette entrée a été proposée par l'un des souscripteurs qui ont permis de publier ce jeu.*







AVENTURES URBAINES

Les plaques tectoniques de Cyanide se déplacent en permanence. Les populations se sont donc adaptées à un style de vie nomade. Les grandes concentrations d'habitants voyagent soit dans d'immenses caravanes, soit dans des cités de pierre, de bois et de métal équipées d'immenses pattes mécaniques. Elles ressemblent à de gigantesques araignées portant sur leur dos des villes bondées et fumantes. Vous trouverez ci-dessous une table de rencontres aléatoires afin de pimenter les aventures urbaines.

Carte urbaine
page 165

TABLE DES RENCONTRES ET DES RUMEURS URBAINES (1D100)

1d100	Rencontres et rumeurs urbaines
1-2	Des hommes-rats surgissent d'une plaque d'égoût et sautent sur les personnages pour les kidnapper dans les égouts, les violer et se reproduire.
3-4	Un homme mystérieux observe les personnages depuis les toits puis disparaît dans un éclair blanc.
5-6	La ville se déplace au-dessus d'une faille : les soubressauts provoquent l'effondrement d'une rue.
7-8	La ville trébuche dans une faille de lave : un géant mutant portant un mystérieux artefact tombe sur les personnages.
9-10	Le seigneur de la ville fait placarder des avis de recherche sur les murs : sa fille est portée disparue. Sa fille est certes jolie, mais c'est une demi-démone.
11-12	Les personnages passent dans une rue étroite et pleine de monde : lorsqu'ils en sortent, on leur a volé 1d4 objets.
13-14	Une tour de métal s'effondre à cause de sa vétusté. 1d6 passants meurent écrasés, dont un allié ou un ennemi des personnages.
15-16	Un passant se fait assassiner dans une rue sombre. Les personnages entendent des cris étouffés et voient un mouvement : c'est une ombre translucide tenant un couteau effilé.
17-18	De grands et magnifiques oiseaux bleutés migrateurs passent dans les cieux et se posent sur les toits en discutant dans une langue compréhensible.
19-20	Les personnages passent dans une rue pleine d'échoppes, de tavernes et d'ateliers d'artisans. Soudain une bagarre se déclare. C'est en réalité une diversion pour que des brigands cambriolent l'un des magasins.
21-22	1d10 hommes du guet capturent brutalement un brigand, soit-disant haut placé dans la guilde des voleurs locale. Celui-ci prend à partie les personnages en criant qu'"ils sont au courant."
23-24	Une émeute se déclenche près de la forteresse du seigneur suite à l'annonce du relèvement de taxes sur le grain.
25-26	Une inondation se produit dans le quartier de la noblesse : les égouts remontent suite à une étrange secousse souterraine. On trouve des cadavres d'humanoïdes androgynes et imberbes.
27-28	Un culte de féministes aux seins tranchés utilise une taverne comme quartier général et endroit de recrutement.

Artefacts
page 79

13 AVENTURES

	1d100	Rencontres et rumeurs urbaines
Factions page 8	29-30	Un homme de la faction des Ingénieurs provoque une explosion de fumée rouge après avoir expérimenté sur un artefact technomagique.
	31-32	Le temple de l'Ordre de la cité annonce qu'il reste 1d100 années avant la Fin des Temps.
	33-34	Le temple du Chaos de la cité interdit tout rassemblement de non mutants autour du bâtiment.
	35-36	Toute une rue s'effondre en pleine nuit, tuant du même coup 1d100 habitants.
	37-38	La ville s'arrête durant 1d6 jours pour se ravitailler et réparer quelques avaries. Malheureusement un gang de mutants motorisés surgit pour piller une partie de la ville dans une attaque éclair.
	39-40	Un hôtel de prostitution s'effondre lorsqu'une escouade du guet tente d'entrer dans les locaux.
	41-42	Un gamin des rues soulève une épée gigantesque : il s'agit de la légendaire Epée de l'Espace, faite pour pourfendre le dieu Azathoth.
	Ordre page 99	43-44
45-46		On trouve une fabrique clandestine de drogues maléfiques sous un petit jardin, dirigée par des hauts dignitaires du peuple albinos.
47-48		Un vaisseau alien survole la ville, projette un rayon noir sur une rue d'habitations crasseuse, puis disparaît quelques minutes après. Personne ne se souvient de l'évènement à l'exception des personnages.
Peuples page 52	49-50	Un tournoi de gladiateurs est organisé : un pour la noblesse avec les champions de chacun des peuples présents dans la cité, et un autre, clandestin, aux règles beaucoup moins strictes et aux paris douteux.
	51-52	Une course de camions rafistolés est organisée par de riches marchands voulant exposer leurs artefacts de collection. Les personnages sont invités à y participer étant donné leur passé d'aventuriers.
	53-54	Des soldats poursuivent une troupe de brigands. Des passants aux masques d'ivoire tuent les soldats.
	55-56	Les personnages traversent une rue envahie de mendiants, pour la plupart très jeunes (de 1d12 ans), qui leur demandent des pièces. Beaucoup sont rongés par les maladies et les morsures de rats.
	57-58	Un esclave en fuite se fait lyncher par la foule sur une petite place avec une fontaine qui crache du sang.
	59-60	Une horreur tentaculaire à la peau huileuse et noire dévore un enfant d'1d12 ans en pleine rue. Les passants contournent la rue en évitant de regarder.
	61-62	Une pluie acide, chargée de la pollution d'une usine proche, commence à tomber sur la rue. Elle commence à fumer.
	63-64	La rue qu'empruntent les personnages est souillée par un fluide qui liquéfie les gens devant eux.
	65-66	On raconte que le quartier général de la guilde des assassins a été saccagé par une nouvelle guilde concurrente, celle des assassins, fondée par l'ancien maître des voleurs.
	Maladies page 34	67-68
69-70		Une source de radiations de classe 5 est détectée dans les ruines d'un vieil immeuble. On y découvre une sorte de générateur d'énergie technomagique toujours en fonction. Un projecteur étrange exprime les exigences du dieu-machine à une civilisation disparue.
Effets secondaires page 89	71-72	Deux sorciers se battent en duel sur les toits, ce qui provoque l'effondrement d'1d4 bâtiments, l'apparition imprévue d'1d10 monstruosité, 1d10 effets secondaires et l'arrivée du guet armé d'armes et de boucliers technomagiques. La situation va donc gravement dégénérer.

13 AVENTURES

1d100	Rencontres et rumeurs urbaines
73-74	Un homme frappe sa femme en pleine rue. Cette dernière le tue quelques minutes plus tard d'une dizaine de coups de couteaux. Le cadavre du mari se relève juste après.
75-76	2d100 réfugiés d'une région en guerre entre deux factions alliées des personnages
77-78	Révolte d'ouvriers mutants dans une usine technomagique : ils réclament le sacrifice des dirigeants de l'usine au dieu de la douleur le Coeur des Sacrifices. Ils expliquent que cela leur permettra non pas d'améliorer leurs conditions de travail, mais plutôt leur espérance de vie.
79-80	Une pyramide de métal blanc apparaît au-dessus de la ville et se stabilise en lévitant au-dessus de la forteresse du seigneur. Un émissaire est envoyé pour parlementer dans la pyramide, protégé par les personnages.
81-82	Le seigneur décrète que les mutants sont interdits en ville, non pas à cause de leur différence, mais parce qu'ils lui ressemblent trop.
83-84	Le seigneur, appuyé par le temple de l'Ordre, décrète que tout acte de sorcellerie est interdit dans la cité jusqu'au prochain solstice, et fait exécuter tous les sorciers connus. Beaucoup fuient la ville avant.
85-86	Un gang de 1d10+5 gamins des rues supplie les personnages de les aider : un puissant sorcier veut les exterminer suite à un vol commis dans son laboratoire.
87-88	Des combats de coqs sont organisés dans le sous-sol humide d'une vieille auberge. On peut y rencontrer toute l'aristocratie comme tous les brigands du coin. D'étranges échanges se font, dissimulés par des paris.
89-90	Un prophète habillé comme un noble annonce la chute prochaine de la cité, non pas à cause des monstres ou des démons, mais à cause de la corruption.
91-92	Le seigneur décrète que toute possession d'artefact dans la cité est illégale et qu'une milice spéciale sera mise en place pour contrôler les passants. Cette milice dispose d'artefacts destructeurs d'artefacts.
93-94	Une des pattes/roues qui permet à la cité d'avancer se brise. Une équipe d'ingénieurs et d'aventuriers doit aller la réparer au plus vite.
95-100	Le seigneur, appuyé par le temple du Chaos, décrète que toute condamnation en justice sera désormais déterminée aléatoirement.

Factions

page 8

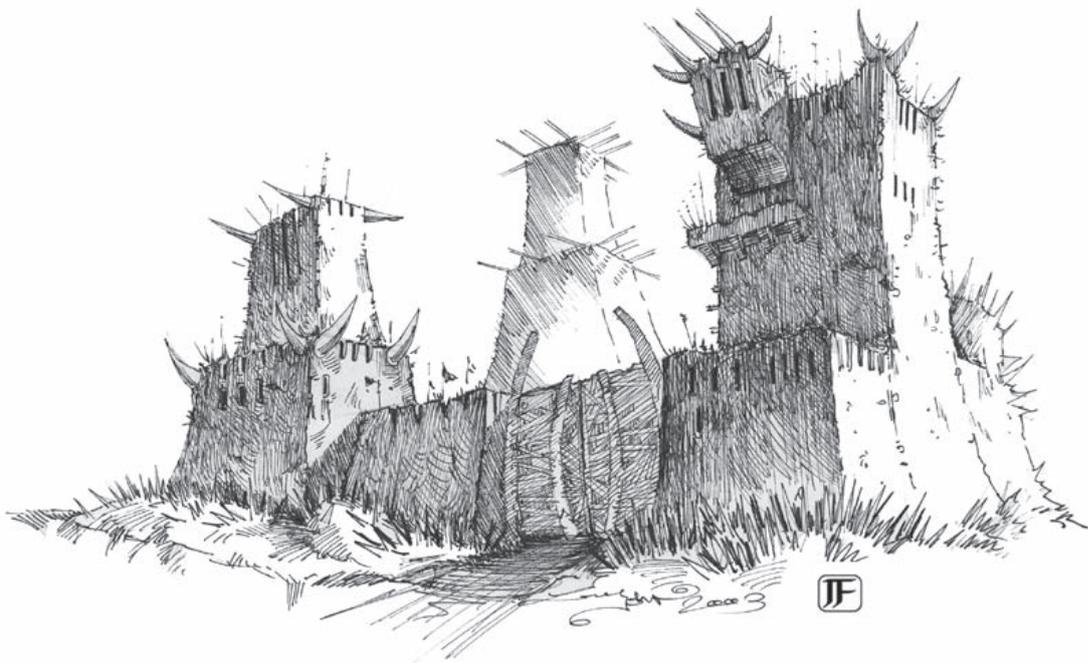
Coeur des

Sacrifices

page 103

Sentences

page 136



13 AVENTURES

Rencontres
urbaines
page 162

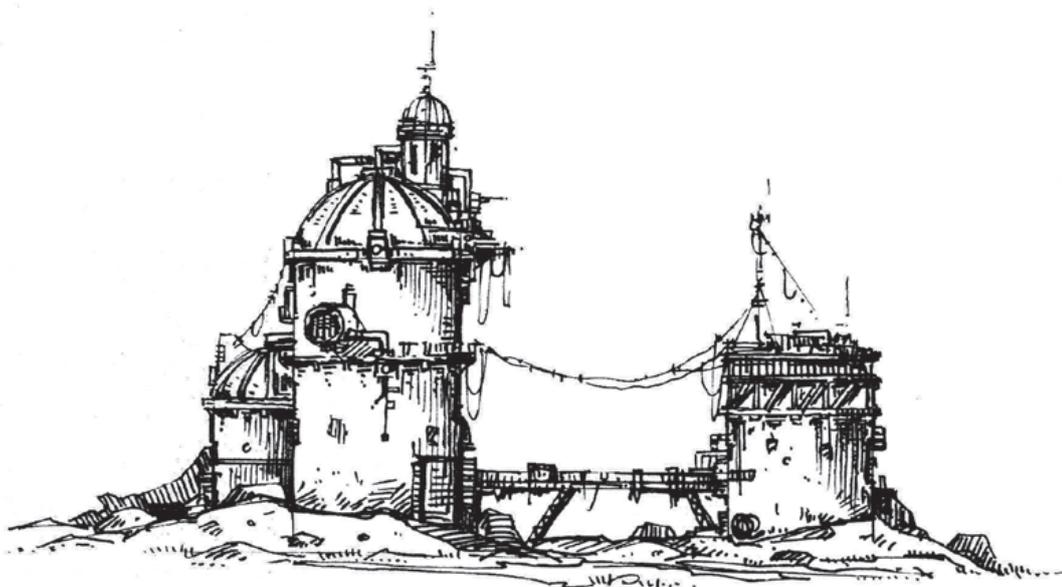
Le plan ci-dessous sera utile au meneur pour alimenter les descriptions des cités nomades mais également pour pimenter les courses-poursuites urbaines (par exemple entre un assassin et les PJ).

PLAN D'UNE CITÉ QUI MARCHE

d12/ d8	1	2	3	4	5	6	7	8
1	muraille métallique	ancien chemin de ronde écroulé	égoûts avec nid d'hommes-rats	canal d'irrigation souillé par un cadavre	rue pleine d'échoppes illégales	laboratoire de sorcier avec boutique d'alchimie	émeute entre prêtres du Chaos drogués	rue avec boutiques d'artisans
2	temple de l'Ordre envahi de fidèles en extase devant un avatar divin	place avec statue de marbre obscène	rue tortueuse avec escaliers	défilé d'une fête religieuse du Chaos	égoûts inondés d'une eau rouge	fontaine de sang sur une place ensolleillée	toits illuminés par le soleil	pont de métal mécanique
3	rue étroite et pleine de tripes	muraille effondrée avec vue sur l'extérieur	procession des prêtres de l'Ordre en train de se flageller	pont-levis de la forteresse du seigneur	oiseaux bleus qui nichent sur les toits	pont de métal mécanique	un démon se promenant sur une petite tour tordue	entrepôt crachant une fumée noire toxique
4	pont de métal mécanique	une rue pleine de soldats du guet en train de tuer leur capitaine	place tranquille	rue étroite et pleine de rats	entrepôt désaffecté où traînent des dévoreurs d'âmes	quartier général d'un gang de gamins des rues	pont de métal mécanique	rue avec boutiques d'artisans
5	rue avec orage localisé	entrepôt désaffecté où traînent des dévoreurs d'âmes	rue pleine de gamins des rues	entrepôt crachant une fumée noire toxique	passage pittoresque entre deux maisons	rue avec boutiques d'artisans	ruelle avec cadavre égorgé	place avec statue de marbre obscène
6	rue avec boutiques d'artisans	place avec statue de marbre obscène	émeute entre prêtres du Chaos drogués	rue tortueuse avec escaliers	entrepôt désaffecté où traînent des dévoreurs d'âmes	temple du Chaos	rue tortueuse avec escaliers	place tranquille

13 AVENTURES

d12/ d8	1	2	3	4	5	6	7	8
7	rue tortueuse avec escaliers	rue étroite et pleine de mutants	place tranquille	plaque d'égoût où sort de la fumée	procession des prêtres de l'Ordre en train de se flageller	rue tortueuse avec escaliers	entrepôt désaffecté où traînent des dévoreurs d'âmes	muraille métallique
8	place tranquille	batiment en feu, un sorcier éteint le feu grâce à sa sorcellerie	pont de métal mécanique	entrepôt désaffecté où traînent des dévoreurs d'âmes	rue où des bâtiments s'écroulent	place avec statue de marbre obscène	rue tortueuse avec escaliers	entrepôt crachant une fumée noire toxique
9	rue tortueuse avec escaliers	usine technomagique pleine d'ouvriers esclaves et mutants	rue étroite et pleine de tripes	place avec statue de marbre obscène	entrepôt crachant une fumée noire toxique	place tranquille	pont de métal mécanique	usine technomagique pleine d'ouvriers esclaves et mutants
10	entrepôt crachant une fumée noire toxique	rue tortueuse avec escaliers	défilé d'androgyne aux yeux rouges	rue avec boutiques d'artisans	muraille métallique	rue tortueuse avec escaliers	Jardin dédié aux Seigneurs des Bêtes	toits ensolleilés
11	usine technomagique pleine d'ouvriers esclaves et mutants	Jardin dédié aux Seigneurs des Bêtes	usine technomagique pleine d'ouvriers esclaves et mutants	rue étroite et pleine de tripes	rue tortueuse avec escaliers	usine technomagique pleine d'ouvriers esclaves et mutants	rue tranquille	entrepôt crachant une fumée noire toxique
12	entrepôt désaffecté où traînent des dévoreurs d'âmes	rue tortueuse avec escaliers	toits ensolleilés	entrepôt crachant une fumée noire toxique	escalier en colimaçon qui mène sur les toits	rue tranquille	pont de métal mécanique	muraille de métal



AVENTURES DANS LES RUINES

Carte de ruines
page 142

Vous trouverez ci-dessous une table aléatoire d'événements à utiliser lorsque les personnages explorent des ruines de l'empire de la Salamandre.

Pièges
page 145

TABLE DE RENCONTRES DANS LES RUINES (1d100)

Effets
secondaires
page 89

1d100	Rencontre dans les ruines
1-2	Une moto défonce un mur proche et s'écrase sur les personnages. Un mutant la conduit.
3-4	Une statue animée qui hurle en psalmodiant un poème sur la Fin des Temps.
5-6	Un gang de 3d4 pilliers équipés de masques à gaz, qui cherchent le sous-sol.
7-8	Une cuve de pétromagie qui boue, observée par un démon rouge sans tête.
9-10	Trois pilliers se bagarrent pour la possession d'un artefact radioactif de classe aléatoire.
11-12	Un homme boursoufflé crie sa douleur, allongé par terre dans la position du fœtus. Il dit que tout va exploser si on l'écoute attentivement.
13-14	Les murs semblent couler comme s'ils étaient en cire chaude.
15-16	Une grosse machine noire, fumante et pleine de boutons lumineux vibre dans la pièce. Un compte à rebours s'est enclenché : il reste 1d100 secondes de temps de jeu réel avant...
17-18	Dans cette pièce on trouve un trône de marbre blanc. C'est le trône d'un ancien roi-sorcier qui a rejoint les dieux, ce qu'explique la fresque gravée dessus.
19-20	Une grande salle pleine de statues animées qui ne peuvent descendre de leur socle, à moins que les personnages prient un dieu de l'Ordre.
21-22	Une femme colossale en armure technomagique défonce un mur et se met à pleurer des larmes d'or en voyant les personnages.
23-24	Un homme en train de se faire violer par deux créatures liquides et argentées, anciennes esclaves des rois-sorciers. Elles pensent lui faire du bien.

1d100	Rencontre dans les ruines
25-26	Une salle pleine de cuves biotechnomagiques : des extraterrestres tordues et croisées avec des humaines y sont enfermés, et beaucoup vivent encore.
27-28	Un ascenseur qui vient de se crasher, avec six enfants albinos morts dedans à cause de la chute.
29-30	Une salle de décollage pour une sorte d'engin argenté, triangulaire, à qui il manque un réacteur. Il peut se piloter très facilement si on lui tape dessus.
31-32	Une piscine remplie de billes bleues qui gigotent. Une autre piscine identique est encastrée à l'envers dans le plafond, sans que la gravité semble agir.
33-34	2d4 pilleurs surgissent dans la pièce : ils sont complètement drogués.
35-36	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, ils tombent dans un piège (déterminé aléatoirement dans la table des pièges).
37-38	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, un effet secondaire de rituel se produit.
39-40	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, ils tombent dans un piège (déterminé aléatoirement dans la table des pièges).
41	Une statue d'un humanoïde à tête de mante religieuse en combinaison spatiale les désigne du doigt.
42	Un levier en métal est implanté sur le mur. Si on l'active, le toit s'ouvre et révèle un ignoble alien griffu enfermé dans une cage d'or. Il connaît de nombreux secrets gardés par les dieux.
43-44	Un escalier en colimaçon mène à une tour. Cette tour s'élève dans un vortex spatio-temporel, d'où toutes les dimensions sont accessibles, à raison d'une porte technomagique à code par étage. La tour comporte 2d100 étages et est parcourue par 1d12 homme-cafards philosophes.
45-46	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, un effet secondaire de rituel se produit. Un sorcier du peuple rouge ricane dans un coin.
47-48	La gravité de la pièce change de côté à chaque minute.
49-50	Dans cette pièce aucun combat ne peut avoir lieu : les dieux de l'Ordre l'interdisent car il s'agit d'un lieu sacré. Il est possible d'y écrire une nouvelle loi pour l'univers si on est assez malin pour déchiffrer la machine blanche qui y est installée.
51-52	On trouve dans cette pièce une fontaine d'adrénaline jaune. Chaque personnage peut y boire 1d12 points d'Adrénaline. Pour chaque point gagné, un effet secondaire de rituel se produit.
53-54	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, ils tombent dans un piège (déterminé aléatoirement dans la table des pièges).
55-56	Une sphère de métal blanc tourne lentement et lévite au centre d'une pièce ronde. Lorsqu'on y entre, elle offre des visions de la Fin des Temps : si la lune brisée est visible dans le ciel, les visions indiquent que l'Ordre gagne. Dans le cas contraire, ce sont les seigneurs des bêtes qui remportent la bataille finale.
57-58	Un véhicule monstrueux et sans pilote est en train de détruire d'incalculables oeuvres d'art dans une grande salle magnifiquement décorée. Un rire dément sort de son moteur.
59-60	2d4 membres d'un gang de mutants se livrent un duel de boxe sur la scène d'un ancien et titanesque théâtre dédié au plaisir dégénéré des rois-sorciers.
61-62	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, un effet secondaire de rituel se produit. Un démon ricane pas très loin, accroupi dans une mare de sang.

Pièges
page 145
Effets
secondaires
page 89

Pièges
page 145

Effets
secondaires
page 89

13 AVENTURES

1d100	Rencontre dans les ruines
63-64	Une inscription énorme sur les murs, tracés avec du sang : "L'HOMME AUX CORNES DE FER DETRUIRA LE MONDE". Soudain deux petites cornes rouges poussent sur le front de l'un des personnages (un prêtre, si possible).
65-66	Une faille s'ouvre devant les personnages. Les ruines vont être avalées dans quelques minutes dans un gouffre sans fond.
67-68	La pièce est inondée avec des litres de sang ; l'odeur est pestilentielle et tous les personnages vomissent. Le problème, c'est qu'ils vomissent du sang et perdent 1d12 points de vie. Un élémentaire du sang serpente dans le liquide organique.
69-70	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, un effet secondaire de rituel se produit.
71-72	La pièce contient une énorme pierre des étoiles stockée par les rois-sorciers. Il est possible d'y lire un récit écrit par un extraterrestre dément qui prophétise l'arrivée d'une comète faite de métal interdimensionnel, capable de transformer tous les habitants de Planète Hurlante en spectres. Les personnages peuvent calculer la trajectoire de la comète grâce à un petit cosmographe caché dans un coin de la pièce.
73	Une carte de la galaxie en hologramme 3D tourne dans la pièce. Un jet de Volonté 15 permet de repérer le système solaire de Cyanide avec ses 11 planètes (et sa lune brisée). Le centre de la galaxie est clairement visible : il s'agit d'une monstruosité tentaculaire de la taille d'une planète.
74	Un gang de 6 mutants verdâtres dévorent un animal inconnu ; on entend les os craquer. Ils rôtissent leur viande grâce une étrange flamme verte qui parle dans leur tête.
75-76	Ils croisent un couple d'automates, l'un visiblement féminin, l'autre visiblement masculin, qui s'embrassent langoureusement. Un halo doré qui émane d'eux transforme les murs en métal liquide.
77-78	1d12 pilleurs cannibales cherchent l'un des leurs dans les ruines. Celui-ci vient de se transformer en serpent géant métallique à cause d'un artefact.
79-80	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, ils tombent dans un piège (déterminé aléatoirement dans la table des pièges)
81-82	1d20 pilleurs explorent les ruines et cherchent un mutant échappé de leur camp d'esclaves.
83-84	Un ermite porte une armure étrange, faite de peau de mutants. Il parle tout seul d'enfants esclaves avec beaucoup de tristesse. Si on le laisse finir son monologue, il révèle qu'il est triste parce qu'ils sont toujours vivants et qu'il aurait du les tuer il y a longtemps.
85-86	1d10 pilleurs en train de fouiller une immense salle du trône, autrefois utilisée par la cour d'un roi-sorcier. Le trône parle d'une voix robotique et semble prendre plaisir au pillage.
87-88	1d12 homme-cafards s'accouplent autour d'un réacteur technomagique d'où émane une très forte radioactivité.
89-90	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, ils tombent dans un piège (déterminé aléatoirement dans la table des pièges)
91-92	Un laboratoire contenant 1d12 rats mutants géants. Un homme-cafard semble les contrôler avec une télécommande rouge. En voyant les personnages, il se téléporte dans la mystérieuse Interzone.
93	Les spectres d'une famille humaine surgis d'un autre monde rigolent et jouent dans la pièce, puis disparaissent lorsque qu'un champignon technomagique les vaporise. Puis la vision disparaît, laissant une pièce vide et poussiéreuse.

13 AVENTURES

1d100	Rencontre dans les ruines
94	Une pièce silencieuse et vide. Il y a 1% de chances pour qu'un Seigneur du Chaos apparaisse sous la forme d'un visage démoniaque et grimaçant sur l'un des murs, et qu'il révèle un secret aux personnages.
95	2d6 membres de la garde prétorienne des rois-sorciers errent dans les ruines. Ils cherchent le cadavre momifié de leur maître, qui serait enfermé quelque part dans le sous-sol.
96	1d20 esclaves sont poursuivis par une abomination tentaculaire.
97	Lorsque les personnages entrent dans la pièce, ils tombent dans un piège (déterminé aléatoirement dans la table des pièges)
98	La pièce grouille de fourmis carnivores qui infligent 10 dégâts par tour (sauvegarde réussie : 5 dégâts)..
99	1d4 fourmis géantes cracheuses de feu surgissent du sol. Plus on les attaque, plus le feu se répand.
100	Un garde personnel d'un roi-sorcier est affalé par terre. Si on écoute attentivement ses murmures, il explique que les rois-sorciers n'ont pas été détruits par une catastrophe. Ils auraient voyagé dans le futur et le contrecoup de leur puissant rituel aurait détruit leur empire et ravagé Cyanide. Arrivés dans le futur, ils auraient tué les dieux du Chaos et les auraient remplacés. Furieux, les dieux de l'Ordre s'apprentent à changer notre époque de manière drastique de manière à ce que ce genre d'évènement ne se reproduise pas...



OBJETS INUTILES TROUVÉS DANS LES RUINES

Vous trouverez ci-dessous une liste d'une centaine d'objets triviaux de l'empire des rois-sorciers. Aucun de ces objets n'a d'effet technique. Utilisez cette table lorsque les PJs fouillent des cadavres ou une pièce. Ils sont classés par thèmes. A chaque fois qu'un personnage parvient à trouver et conserver en lieu sûr au moins un exemplaire de tous les objets d'un thème, il gagne automatiquement une faveur à tous les jets liés à ce thème, à la manière d'une carrière.

LANCEZ 1D100 ET DÉCOUVREZ VOTRE NOUVELLE TROUVAILLE INUTILE !

1-5	Sexe
1	Des menottes factices roses
2	Un élargisseur de pénis
3	Un vibromasseur
4	Une boîte de pilules pour l'érection
5	Un cafard-automate contenant un film porno tri-sexuel avec des Mantoïdes

6-10	Bricolage
6	Un grugeoir
7	Un mesureur pliable
8	Une clé de 8
9	Une boîte de clous tordus
10	Une ponceuse a bande sans bande

11-15	Médecine
11	Une prothèse de jambe
12	Une fiole d'alchimie vide
13	Un thermomètre
14	Un cadre avec un diplôme
15	Une seringue sans aiguille

16-20	Bureaucratie
16	Une plante en pétrolmagie solidifiée
17	Une agrafeuse
18	Une cravate
19	Un stylo 4 couleurs
20	Un thermos à pétrolmagie

21-25	Mysticisme
21	Une statuette de dieu oublié
22	Un attrapeur de rêves technomagique
23	Une table ronde gravée de runes
24	Une patte de lapin mutant
25	Un pendule

26-30	Antiquités
26	Un pot de cire à meubles
27	Un narguilé
28	Une paire de sabots en bois
29	Un bilboquet
30	Une boîte qui imite le mugissement de la vache

31-35	Habitat
31	Un verre «Meilleur sorcier du monde»
32	Une brosse de toilettes
33	Un pot de chambre
34	Une télécommande
35	Un trousseau de clés

36-40	Escroquerie
36	Une fausse montre en or qui indique les constellations et le soleil
37	Un portefeuille plein de fiches incompréhensibles
38	Une dent de poisson géant en résine
39	Une dent en or
40	Un faux laisser-passer

13 AVENTURES

41-45	Art
41	Une guitare sans cordes
42	Un cadre avec une photo de chat bicéphale
43	Un livre « <i>Le particularisme pour les nuls</i> »
44	Une statuette en bois articulé
45	Un pot de peinture verte

46-50	Beauté
46	Un pot de crème antirides
47	Une trousse à maquillage
48	Des pilules amincissantes
49	Une perruque blonde
50	Une robe pour femme obèse

51-55	Enfant
51	Un petit poney rose en plastique
52	Une panoplie de sorcier (taille 8 ans)
53	Un ours en peluche abimé
54	Un grimoire de coloriages
55	Un pistolet à eau

56-60	Technologie
56	Un mini ordinateur plat cassé
57	Une boîte de cartes à collectionner ; les cartes figurent les planètes du système solaire sauf une
58	Un dé avec un nombre bizarre de faces (24)
59	Un automate cassé pour enfants handicapés mentaux
60	Un casse-tête en 3D

61-65	Comédie
61	Une ventouse à canalisations
62	Une enclume en mousse
63	Un coussin péteur
64	Des lunettes avec un nez rouge
65	Un costume de cheval rayé

66-70	Jardin
66	Un nain de jardin avec une brouette
67	Un vaporisateur de desherbant "le Mont Sacré"
68	Un petit bout de clôture
69	Une binette
70	Un sac d'engrais nauséabond "le Mont Sacré"

71-75	Animaux
71	Une figurine de chat bicéphale qui bouge la tête
72	Un pull pour chien carnivore
73	Un chien nain et empaillé
74	Un bocal avec un squelette de poisson
75	Une tapette à souris

76-80	Pilote
76	Un bidon de pétrologie vide
77	Une jante de véhicule personnel
78	Un panneau « <i>véhicule diplomatique</i> »
79	Un allume-cigares
80	Un gilet réfléchissant

81-85	Vieillard
81	Un paquet de couches pour adulte
82	Un dentier automatique
83	Un appareil auditif cassé
84	Une canne-épée cassée
85	Un déambulateur automate cassé

86-100	Loisirs
86	Une paire de chaussures
87	Une casquette jaune
88	Un freesbee
89	Une pelle et un seau en bois
90-100	Une paire de lunettes de soleil



PLANETE HURLANTE

HISTORIQUE ALÉATOIRE DES PERSONNAGES (3D6) (RÈGLE OPTIONNELLE)

Jetez 3d6 puis consultez successivement les trois étapes de la vie de votre aventurier avant qu'il rejoigne le groupe. Les personnages sont les élus des dieux : ils n'ont pas eu un passé tranquille... loin de là.

ENFANCE (1D6)

1	Né dans un bordel, au milieu des ébats de riches marchands d'esclaves.
2	Enfanté suite au viol de sa mère par l'un des dieux du Chaos.
3	Dernier survivant d'une fratrie élevée par des cochons mutants et carnivores.
4	Elevé dans une tribu de survivants, au milieu d'une ruine technomagique.
5	Né par erreur dans la réalité technovirtuelle où naissent les dieux de l'Ordre.
6	Rejeton de l'espace, il a atterri sur Cyanide grâce à une capsule de survie, puis est mort dévoré par des cannibales. Relancez tous les dés.

ADOLESCENCE (1D6)

1	Il a été recueilli par une des factions (au choix) comme esclave à tout faire avant d'être libéré pour héroïsme : il a trahit ses frères esclaves en prévenant ses maîtres d'une révolte.
2	Il a voyagé dans une autre dimension, qui ressemble fortement à l'année 1977 de notre Terre.
3	Il a été membre d'un culte hallucinogène avant de réfléchir à son avenir. Depuis, il mange de la viande saignante sans arrêt.
4	Il est devenu en partie amnésique suite à un traumatisme crânien en combattant une créature irradiée.
5	Il a couché avec les plus beaux hommes et les plus belles femmes de Cyanide : il attire tout ce qui bouge sans savoir pourquoi... et il a 1d100 enfants qu'il ignore.
6	Il a été tué par la Guilde des Assassins. Relancez tous les dés.

ADULTE (1D6)

1	Il est marié et a des enfants qui savent ce qu'il est : un parent absent qui s'intéresse plus à l'aventure qu'à eux ; un salaud, qui trompe et qui pille. Mais il est riche et augmente d'un cran son niveau de richesse.
2	Il hait cette vie et cette planète maudite. Il prépare donc un coup terrible... il jette un dé sur la table des rebondissements page 129 pour savoir ce qu'il a préparé.
3	Il a découvert une incroyable ruine technomagique. Si une ruine apparaît dans l'aventure, il s'agit de celle-là : il la connaît déjà en partie (faveur à tous ses jets).
4	Il est un espion au service d'une des quatre factions (au choix).
5	C'est un prêtre secret du Coeur des Sacrifices. Il torture tant qu'il peut et obtient une faveur à ses jets d'interrogatoires musclés ainsi qu'un point d'Adrénaline quand il agonise (voir page 35)... mais qu'il survit.
6	Une faille tectonique s'est ouverte sous ses pieds. Il a fondu dans la lave. Relancez tous les dés.

LISTE DES RITUELS DE NIVEAU 1 POUR LE SORCIER

Nom de l'effet	Niveau	Effet
Appel aux voiles mineurs	1	Permet d'effectuer des tours de magie mineurs (disparition de petits objets, flammèche, jeu de cartes divinatoires, apparition d'oiseau bicéphale, etc.) pour amuser ou détourner l'attention.
La créature aux yeux ardents	1	Crée un animal technomagique, intelligent, fidèle et télépathe (de niveau Facile) selon la guilde du personnage : <ul style="list-style-type: none"> □ Sorcier : salamandre □ Barbare de la route : chien bicéphale □ Prêtre de l'Ordre : statue animée □ Prêtre du Chaos : blob tentaculaire □ Assassin : serpent
Les mille langues des Seigneurs d'En Haut	1	Un petit automate sphérique ailé traduit au personnage toutes les langues orales et écrites, y compris des langues secrètes, technomagiques, cryptées, etc.
Le sentier d'or au coeur de l'éternité	1	Un blob dégoulinant de pus donne la direction approximative de la plus proche cité.
La plume au fil de ténèbres	1	Une main tranchée en décomposition inscrit un rituel sur un parchemin afin de le partager.
La flamme blanche des pics de Tulsa-Doume	1	Fait apparaître une boule de lumière blanche au bout d'un bâton ou d'une arme.
La marque des sphères	1	Bénit une arme jusqu'au prochain lever de soleil : tout serviteur magique d'un sorcier (créatures invoquées, esclave d'un sorcier, etc) réduit à 0 points de vie par cette arme est définitivement détruit.
Prière au dieu de l'éternité	1	Un chant guttural qui appelle l'un des Seigneurs de l'Ordre, l'un des Princes-démons du Chaos ou l'un des Seigneurs des Bêtes. Le personnage peut alors lui poser 1d4 questions fermées, le dieu lui répondra par oui ou par non. Le meneur est libre d'interpréter ces divinités et leurs réponses en fonction de son scénario. L'aide d'un dieu n'est jamais sans conséquence. Le personnage doit lancer 1d100 sur la table d'invocation correspondante au dieu et appliquer l'effet indiqué. La description des dieux ainsi que leurs tables se trouvent un peu plus loin. Les prêtres disposent automatiquement de cet effet via un rituel, dès le niveau 1, et ils peuvent le préparer sans aucun effet secondaire ni ingrédient. Chaque exécution de ce rituel au-delà d'une fois par jour ajoute +10 au jet sur la table du dieu contacté
Séduction des bêtes inférieures	1	Un corbeau borgne et bicéphale crée un lien inextricable entre le lanceur et un animal dans la zone à distance.
Les yeux qui transpercent les ténèbres	1	Un lynx magnifique apparaît et confère aux yeux du lanceur la faculté de voir dans la pénombre, comme un chat.

LE COMPAGNON

Aides de jeu pour Planète Hurlante

- + jouer avec des figurines
- + nouvelle guilde : le maître des bêtes
- + freakshow
- + guide pratique des factions, vol 1
- + aventures à la Fin des Temps
- + le Parc Apocalypse
- + des tables aléatoires de coups critiques pour les épées élémentaires
- + la SF dans les jeux de rôle de fantasy

Et bien plus encore !

LE CYANIDE JOURNAL

Un fanzine pour Planète Hurlante, Space Sword, Microlite 4 et les jeux de rôle old-school

Le Cyanide Journal succèdera au Compagnon sur la durée, avec une approche participative.

Envoyez vos contributions à batronoban@gmail.com avec pour objet "Cyanide journal". Elles doivent faire entre 2500 et 8000 signes espaces compris. Soyez efficaces, allez à l'essentiel. Soyez rock'n roll. Les meilleures seront publiées dans les futurs numéros !

Aides de jeux, pièges affreux, monstres ignobles, tables aléatoires utiles et rock'n roll, lettres d'insultes, inspirations, compte-rendus de parties... n'hésitez plus ! Faites vivre la communauté autour de ces jeux !



MERCII !

Yvan Bellemon
 Yoann Calamai
 Jean Olivier Ferrer
 Julien Bernat
 Alexis Hoarau
 Vincent Lajoanie
 Damien Rodrigues
 Joaquim Lasselin
 Reimert Damien
 Sébastien Avaux
 Nurthor Lenoir
 Fabrice Merle-Remond
 Xavier Devenoges
 Yan Gutierrez
 Sylvain Heyser
 Patrick Bystry
 Scorpionou
 Sylvain Lovy
 Trickytophe
 Laurent Audiau
 Quentin Bachelet
 Stéphane Laval
 Ana Moonspell
 Sébastien Lamblin
 Frank Vidal
 Philippe "Sildoenfein" D.
 Dominique Suchaire
 Olivier Nowak
 Remy Gottschalk
 Axel Gotteland
 Daniel Szymanski
 Arnaud Coudroy
 Olivier Grima
 Sylvestre Picard
 Olivier Reiff
 Patrice Benech
 Benjamin Méquignon
 Guilhem Pages
 Thomas Elkeries
 Morgan Louarn
 Cyril Georget
 Romain Hanot
 Aymeric Besset
 Teddy Leguet
 Xad-2
 Thomas Vanstraelen
 Laurent Devernay
 Christophe «Grinlen» Babayou
 Edouard Contesse
 Gab Zeta
 Léo Arzur
 Pierre Rosenthal
 Sylvain Rist
 Yannick Tanuki Hember
 Benoit Osson
 Guillaume Woerner
 Jérôme Isnard
 Guillaume Paci
 Benoit Philibert
 Jérôme Marchal
 Loic Guimmara
 Nicolas Dobin
 Jean François Beney
 François Roussel
 Orlov
 Grégoire Macqueron
 Nicolas Frautschi Williner
 Nicolas Jacquemard
 Alexandre Joly
 Nicolas Chabin
 Remy Catalan
 Steve Goffaux
 Thibaud Jacqueline

Jean Suss	Géraud «myvyrrian» G.
Sacha Joubert	David Barthelemy
François Lalande	Patrick Abitbol
Rémy De La Morinerie	Xavier Daragon
René Pinson	Mr Pattus
Bastien Cataldo	Kevin Galon
Aloïs Hachet	Eric Nieudan
Kamel Zaït	Pierre Gavard-Colenny
Guillaume Monsche	Philippe Vergé-Brian
Jérémy Lavalley	Sébastien Torres
Théo Carcian	Cyril «Dude» Perniceni
Stéphane Renard	Ghislain Morel
Raphael Oualid	Laurent Fidelle
Samuel Seys	Stellamaris
Nicolas Szakacs	Arnaud Lecointre
Véra Dalinos	Cédric Flores
Nicolas Duhaut	Laurent Ferreboeuf
Pierre Zaslavsky	Thierry Doisneau
Sylvestre May	Yoann Lefebvre
Yann Guilloret	Philippe Etienne
Thomas Roesch	Thomas Michelin
Antoine Imhoff	Fabien Hildwein
Loic Bocquet	Pascal « Childeric Maximus » Oliet
Sébastien Ollan	Miguel Iglesias
Vincent Furst	Sébastien Hauguel
Yann Herpe	Eric Brambilla
Philippe Couade	Nicolas Sanchez
Mathieu Tondut	Philippe Rouillier
Christine Rousseau	John Grümph
Christophe Breysse	Pascal Behem
Cyrille Brisseau	Thibaud Ruffini
Mathieu Bonnaffoux	Lobo
David Burtin	Da Beast
Gael Henry	Erwin André
Nicolas Hertout	Lény Breuil
Clément Thubert	Tchon
Vincent Kurzmann	Dannemoge

RESUME DES REGLES

FAIRE UNE ACTION

Lancez un dé à vingt faces. Ajoutez le résultat du dé à l'une des trois caractéristiques selon la nature de l'action : le total doit être égal ou supérieur à la Difficulté annoncée par le meneur.

Vigueur : endurance, force brute, pousser, porter, etc

Réflexes : sauter, courir, esquiver, réparer un véhicule, etc

Volonté : réfléchir, mémoriser, résister aux attaques mentales, négocier, intimider, observer, etc

1 au dé = échec catastrophique. En combat, les dégâts du monstre sont doublés.

20 au dé = succès critique, le personnage gagne 1 point d'Adrénaline (sauf si de l'Adrénaline a été dépensée pour obtenir ce critique). En combat, les dégâts de l'aventurier sont doublés.

Dépenser un point d'Adrénaline permet d'améliorer le résultat selon cette chaîne de gauche à droite :

échec critique - échec - succès - succès critique

LES DIFFICULTÉS

Action facile 10

Action moyenne 15

Action difficile 20

Action très difficile 25

Action héroïque 30

Action paragonique 40

Action épique 50

Action divine 100

JET DE SAUVEGARDE ET DE PERSISTANCE

Lancez un dé à vingt faces. Vous devez faire 10 ou plus.

LES CARRIÈRES

Une carrière octroie une faveur (lancer deux dés 20 et garder le meilleur score) à toute action (hors pouvoir de combat) liée à ce métier. Au joueur de convaincre le meneur de ce lien.

LES DÉFIS

Faire une série de jets de caractéristiques pour simuler une action complexe et longue. Chaque jet représente une certaine durée fixée par le meneur (minutes, heures, jours, semaines, etc).

Il faut atteindre 3 succès avant de cumuler 3 échecs. Un 1 ou un 20 mettent un terme au Défi.

On ne peut dépenser d'Adrénaline dans un Défi.

COMBAT

Entre deux aventuriers : on le résoud comme un Défi. Le premier qui fait trois succès le premier a gagné et décide de l'état de son adversaire.

Monstres contre aventuriers :

1 Qui commence ? Chaque aventurier et tous les monstres de même nature font chacun un jet de Réflexes ou Volonté + 1d20. Chaque combattant agit du plus haut résultat au plus bas. En cas d'égalité entre deux combattants, on relance leurs dés !

2 Au début de son tour, le personnage subit les effets continus (comme les dégâts de poison) qui l'affectent. Ensuite, il peut, dans l'ordre de son choix : - effectuer une seule action majeure, comme attaquer, utiliser un pouvoir, faire une manoeuvre, donner les premiers soins à un mourant, tenter de fuir. - effectuer jusqu'à deux actions mineures, comme se déplacer d'une courte distance, injecter une drogue, déclencher un artefact, changer d'arme, utiliser un pouvoir mineur.

3 On regarde le pouvoir utilisé pour savoir quel jet de dé effectuer. Les monstres n'ont pas de pouvoirs. La difficulté à faire correspond au niveau des monstres si c'est un aventurier qui attaque, ou à la valeur de la caractéristique de l'aventurier ciblé si c'est un monstre qui attaque.

4 En général une attaque de monstre, de type mentale ciblera la Volonté, au contact la Vigueur et à distance les Réflexes.

5 Si le jet réussi, les dégâts sont infligés, et soustraits à l'armure.

6 À la fin de son tour de jeu, le personnage peut effectuer un jet de sauvegarde pour chacun des effets continus qui l'affectent. En cas de succès, l'effet est annulé.

Cas particuliers :

- 1 au dé = échec catastrophique. En combat, les dégâts du monstre sont doublés.
- 20 au dé = succès critique. L'action réussit, quelle que soit la difficulté. Le personnage gagne 1 point d'Adrénaline (sauf si de l'Adrénaline a été dépensée pour obtenir ce critique). En combat, les dégâts de l'aventurier sont doublés.
- Souvenez-vous que les monstres et le meneur ne lancent jamais de dés. C'est pourquoi lorsque c'est le tour d'un monstre, c'est le personnage ciblé qui fait un jet de défense.

CRÉER UN MONSTRE (OU UN PNJ OU UN VÉHICULE)

- 1 le meneur décide de la difficulté du monstre.
- 2 il assigne cette difficulté à la plus forte des trois caractéristiques du monstre.
- 3 les dégâts et les PV du monstre sont égaux à cette difficulté, plus le total des niveaux de tous les personnages.
- 4 le meneur assigne deux autres difficultés égales ou inférieures aux caractéristiques restantes.
- 5 en option, le meneur peut ajouter une armure fixe (Légère 5, Moyenne 10, Lourde 15) ainsi que des mutations ou améliorations au choix.

Sbire : un groupe de monstres est considéré comme un unique monstre. Ses caractéristiques, PV, dégâts et armure ne changent pas. Toutes ses attaques sont des attaques de zone : ce groupe de sbires attaque à chaque tour tous les aventuriers.

Elite : doublez les PV. Il reçoit 1 point d'Adrénaline par tour (et qui doit être dépensé chaque tour) qui permet de dégrader le résultat d'un jet d'un joueur. L'Elite attaque à chaque tour tous les aventuriers.

DÉGÂTS DES ARMES

- Arme improvisée d4
- Arme à une main de contact d6
- Arme à deux mains de contact d10
- Arme à distance d6

PROTECTION DES ARMURES DES AVENTURIERS

Armure improvisée d4

Bouclier d4

Armure légère d6

Armure lourde d8

Attention : si un personnage porte plusieurs armures, seule la meilleure compte.

DÉGÂTS DES CHUTES

1d20 tous les 5 mètres de chute ; l'armure ne réduit pas les dégâts.

EQUILIBRE DES COMBATS

Aux niveaux 0 à 5, introduisez toujours un ennemi Faible ou Moyen par joueur, dont un monstre d'Elite Difficile doté d'une armure légère ou moyenne. Ajoutez en option un groupe de Sbires Faciles, et des mutations pour corser le tout.

LES VÉHICULES, sont gérés selon les règles des monstres. Ils sont alors décrits comme des créatures. On utilise toujours pour le Défi les meilleures caractéristiques entre celles du véhicule et celles de son pilote. Les pouvoirs, les PV et les dégâts sont ceux du véhicule. Lorsqu'un véhicule est détruit, on considère que ses occupants aussi. Utilisez les pouvoirs de base pour simuler les pouvoirs d'un véhicule.



POISONS

1d10	Poison	Effet	Transmission	Moyen de guérison
1-2	Lotus noir	-1d4 Volonté	blessure	Jet de sauvegarde
3-4	Serpent	Cécité	blessure	Rituel de guérison
5-6	Mille-pattes humain	Amnésie totale	blessure	Rituel de guérison
7-8	Abeille ou araignée géante	Paralysie totale	blessure	Jet de sauvegarde
9	Scorpion géant	-1d8 Vigueur	blessure	Jet de sauvegarde
10	Venin de démon	changement d'alignement oblique pour le Chaos : si la cible est un prêtre de l'Ordre, celle-ci meurt immédiatement	toucher	Jet de sauvegarde

DROGUES

Une drogue provoque une dépendance immédiate dès la première prise. Il faut réussir un Défi de Volonté pour briser cette dépendance. Chaque jour sans consommation le personnage doit réussir un jet de Vigueur 15 ou perdre 1d6 PV et 1 point dans chaque caractéristique.

TABLE DES RADIATIONS

Dès qu'un personnage sort d'une zone de radiation, il peut faire un jet de sauvegarde réussi pour réduire l'effet. Si une mutation indique une attaque de radiations, jetez un dé sur la table ci-dessous pour en déterminer les effets.

Table des radiations (1d10)

1d10	Classe	Echec	Réussite
1	1	1d6 dégâts, mal des ruines	Aucun effet
2	2	2d6 dégâts, mal des ruines	Demi dégâts
3	3	3d6 dégâts, mal des ruines	Demi dégâts
4	4	4d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
5	5	5d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
6	6	6d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
7	7	7d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
8	8	8d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
9	9	9d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines
10	10	10d6 dégâts, mal des ruines, 1 mutation	Demi dégâts, mal des ruines

GUÉRISON & SOINS :

Agonie : Si le personnage tombe à 0 PV, il ne peut pas agir. Il doit réussir un jet de sauvegarde chaque tour à partir du suivant pour rester en vie. Si un allié consacre toute son action à le soigner et à rester à côté de lui, il est stabilisé et reste inconscient jusqu'à la fin du combat.

Si un monstre tombe à 0 PV, il est mort ou assommé, au choix du joueur qu'il l'a achevé.

Soins : Repos court : 1 à 2 heures. Les pouvoirs limités sont restaurés. Si le groupe a des vivres, il regagne 1d6 PV, ou 10+Vigueur PV si dépense d'un point d'Adrénaline en plus.

Repos long : 8 heures minimum. Le personnage peut restaurer un pouvoir unique en dépensant 1 point d'Adrénaline par pouvoir unique. Il peut regagner 3d6 PV si le groupe a des vivres, ou 10+Vigueur PV si dépense d'un point d'Adrénaline en plus.

RÉCUPÉRATION D'ADRÉNALINE

Les personnages gagnent un point d'Adrénaline lorsqu'ils font 20 sur un dé (sans modificateur). Ils regagnent également tous leurs points d'Adrénaline à la fin d'une session de jeu.

TECHNOMAGIE & ARTEFACTS

Si un personnage trouve ou possède un artefact, le meneur détermine son *apparence* page 77. Ensuite, il jette un dé sur la table page 79 pour connaître son *pouvoir*. Pour comprendre comment s'en servir, l'aventurier doit faire un Défi de Volonté. La *Difficulté du Défi* est de 10 pour les objets les plus simples (mesuré en heures), 15 pour les véhicules et robots (mesuré en jours) et 20 pour les ordinateurs et équipements médicaux (mesuré en semaines).

On augmente cette difficulté de +5 si le pouvoir est de niveau 2 ou plus.

Attention : il est possible qu'un artefact soit irradié, au choix du meneur.

RITUELS

- Lancer un rituel nécessite 1 minute de concentration et de calme par niveau du rituel.
- Il y a 30% de chances pour qu'un rituel déclenche un effet secondaire (voir page 89) après que son effet primaire ai été résolu.
- Lancer un rituel de niveau supérieur à celui du personnage déclenche automatiquement un effet secondaire par différence entre le niveau du rituel lancé et le niveau du lanceur.
- Lancer un rituel qui n'a pas été appris par l'expérience nécessite pour chaque lancer de trouver puis sacrifier un ingrédient déterminé au hasard dans la table page 87, en plus des 30% de chance d'effet secondaire (ou automatique si le rituel est de niveau supérieur).
- Plutôt que d'apprendre un rituel, le personnage peut apprendre une amélioration d'arme ou d'armure (voir page 86).

FRÉQUENCE DE RECHARGE DES POUVOIRS :

Libre : une fois par tour

Limité : une fois par combat. Un aventurier recharge tous ses pouvoirs limités s'il dépense d'un point d'Adrénaline une fois le combat terminé, lors d'un repos court ou long.

Unique : une fois par aventure, sauf si dépense d'un point d'Adrénaline par pouvoir unique, si le combat est terminé, lors d'un repos long.

INDEX

A			
Achats	38	Drogues (règles)	73
Adrénaline	22	Drogues (effets)	79
Améliorations d'armes et d'armures	86	E	
Améliorations de véhicules	118	Economie	38
Armes (dégâts)	37	Effets continus et sauvegarde	23
Armes (améliorations)	86	Effets secondaires des rituels	89
Armures (améliorations)	86	Elémentaires (dieux)	104
Armures (protection)	38	Elite (monstres)	111
Artefacts (effets)	79	Epées élémentaires (création)	105
Artefacts (règles)	74	Evènements, rumeurs, prophéties (table)	149
Assassin	65	Expérience	69
Aventures (création)	122	F	
B		Factions	8
Barbare de la route	55	Fléau & faveur	21
C		I	
Carrières	44	Identification d'artefacts	74
Cartes (exploration générale)	138	Ingrédients de rituels	87
Cartes (cité)	163	M	
Carte du champ de bataille	32	Maladies	34
Chutes (dégâts)	32	Monstres (création)	107
Combat (règles)	29	Mutations (mentales)	94
Cité Juste	135	Mutations (physiques)	91
Création de personnages (niveau 0) 40, fiche page	46	N	
Création de personnages (niveau 1)	47	Niveau 0 (création d'aventure)	16
Critiques (règles)	23	Niveau 0 (création de personnage)	40
D		Niveau 0 (nombre de PJs)	41
Décors (aventures)	127	Nombre de personnages de niveau 0	41
Défis	23	Noms (générateur)	42
Dieux (Bêtes)	101	O	
Dieux (Chaos)	97	Objectifs des personnages	125
Dieux (Coeur des sacrifices)	103	Objets inutiles trouvés dans les ruines	171
Dieux (Elémentaires)	104	P	
Dieux (Ordre)	99	Pièges (table)	145
Difficultés (échelle)	21	Planètes	49
		PNJ (création)	133
		Poisons (table générale)	32
		Poisons de l'assassin	66
		Pouvoirs (explication)	26
		Pouvoirs (de niveau 0)	46
		Pouvoirs (utilisation hors combat)	26
		Prêtre du Chaos	57
		Prêtre de l'Ordre	59
		R	
		Radiations	33
		Rebondissements (aventures)	129
		Rencontres sur la route (table)	158
		Rencontres urbaines (table)	162
		Rencontres dans les ruines (table)	167
		Réparation d'artefacts	76
		Rituels (règles)	76
		Rituels (effets)	79
		Rituels (effets secondaires)	89
		Rituels (liste acquise au niveau 1)	175
		Rituels (ingrédients)	87
		S	
		Sauvegardes (règles)	23
		Sbires (monstres)	111
		Scène in media res (aventures)	124
		Slayer	666
		Soins	35
		Sorcier	61
		T	
		Technomagie (identification)	74
		Technomagie (réparation)	76
		V	
		Véhicules	
		(améliorations)	118
		(apparence)	115
		(création)	107
		(effets critiques)	115
		(règles spécifiques)	114

PLANETE
MURLANTE



FF

PLANÈTE HURLANTE

BIENVENUE DANS LE MONDE CRUEL ET BARBARE DE CYANIDE !

Planète Hurlante est un jeu de société dans lequel on incarne des aventuriers dans un monde en ruines. Un monde cruel, plein de brutalité, ravagé par des monstres ignobles et des technologies maudites après l'effondrement de l'empire des rois-sorciers.

Vous pourrez jouer :

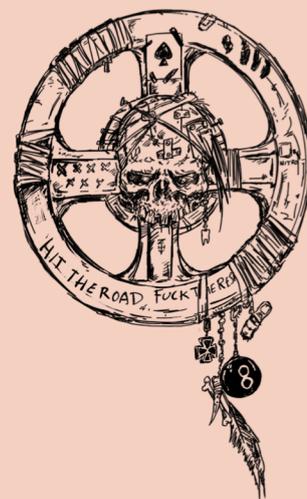
- Un barbare de la route fonçant dans son bolide rafistolé
- Un sorcier prêt à détruire le monde avec ses rituels incontrôlables
- Un prêtre de l'Ordre ou du Chaos partant en croisade au nom de ses dieux fous
- Un assassin vicieux armé de ses poisons

Les règles permettent de générer aléatoirement des aventures en quelques minutes et proposent de nombreux outils pour personnaliser le monde post-apocalyptique de Cyanide.

Durée : 2h-4h

Nombre de joueurs : 2+

Matériel : Pour jouer, vous aurez besoin d'un crayon à papier, de deux dés à 20 faces, d'une poignée de dés supplémentaires (de 2 à 100 faces), d'un bon disque de heavy metal et de votre imagination !



En raison de ses thèmes et de ses illustrations, ce jeu est déconseillé aux mineurs.



le Scriptorium