

PLANÈTE HURLANTE



LE COMPAGNON
AIDES DE JEU POUR PLANÈTE HURLANTE



SOMMAIRE

LE MAÎTRE DES BÊTES	3
COUPS CRITIQUES DES ÉPÉES ÉLÉMENTAIRES	7
APOCALYPSE PARK	15
LE GÉNÉRATEUR DE LA FIN DES TEMPS	25
DOC GLOBULARD	37
LA CARAVANE DES CENDRES	43
LES INGÉNIEURS DU NÉANT	49
RÈGLES DE COMBAT AVEC FIGURINES	55
LE VOIDORAK	65
LE COMBINAT DE TROXX	75
NOMS SUPPLÉMENTAIRES	83
JOUEZ SANS POUVOIRS OU PRESQUE !	87

LE MAÎTRE DES BÊTES

VIG



VOL



REF



PV



ADR



ARMURE :

CARRIÈRE :

Les maîtres des bêtes sont les prêtres des Seigneurs des Bêtes. Cyanide a été ravagée par les rois-sorciers, et la majorité des espaces naturels ont été ravagés par la radioactivité ou par des machines technomagiques folles.

Aujourd'hui beaucoup de tribus, de seigneurs et de factions (comme la Terre Mère) prennent conscience qu'il est largement temps de régénérer Cyanide. Cette planète, à l'origine, était un tombeau-jardin, luxuriant et plein de vie.

Un maître des bêtes est l'héritier des gardiens originels de ce tombeau. Il est l'un des élus des dieux animaux, qui président à la vie sauvage. Un tel personnage doit en toute circonstance chercher à protéger la nature, les animaux non mutants et à régénérer les zones mortes.

Points de vie par niveau : 4

Spécial. Vous possédez dès le niveau 1 un animal intelligent, télépathe et sur lequel vous pouvez monter pour vous déplacer rapidement, comme si vous possédiez le rituel "La créature aux yeux ardents". Cette créature peut attaquer à vos côtés et vous est pour toujours fidèle : elle est prête à mourir pour vous. Utilisez les pouvoirs de base pour simuler ses attaques, et jouez là juste après votre tour durant le combat. Si elle meurt, vous devrez apprendre le rituel mentionné précédemment pour appeler à vous un autre animal identique.

Spécial. Vous possédez dès le niveau 1 l'un des quatre rituels de transmutation. Il est déterminé aléatoirement.

POUVOIRS

Appel des bêtes

Unique. Zone à distance.

Votre hululement guttural résonne sur Cyanide. Les Seigneurs des Bêtes entendent votre appel, et leurs serviteurs accourent. Des milliers d'insectes et de petits animaux accourent dans la zone de combat !

Automatique.

Effet : Tous les ennemis dans la zone au contact subissent 10 dégâts (ignorent armure) par tour. Cet effet est persistant.

Appel des cieux

Limité. Distance.

Une créature ailée monstrueuse surgit en piqué des cieux et plante ses griffes et son bec dans les yeux de votre ennemi, avant de repartir aussitôt.

Réflexes contre Réflexes.

Réussite : Volonté+6 dégâts et la cible est aveuglée (effet persistant).. Echec : demi-dégâts.

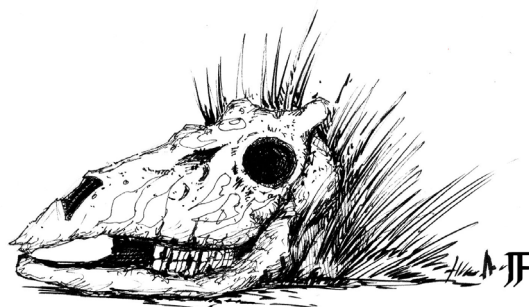
Enracinement

Libre. Distance.

Vous appelez les racines écorchées et elles ensèrent les pieds de votre ennemi, en le couvrant d'épines empoisonnées.

Volonté contre Réflexes.

Réussite : un dé (selon l'arme) + Volonté dégâts. Echec : demi-dégâts.



LE MAÎTRE DES BÊTES

TABLE DES ÉCHECS CRITIQUES DU MAÎTRE DES BÊTES (1D6)

1d6	Echec critique
1	Vous ne respectez pas les enseignements des dieux animaux : vous subissez un fléau sur vos jets de Réflexes jusqu'à la fin du combat.
2	Vous vous tordez la jambe : subissez 1d4 dégâts supplémentaires.
3	Vous effrayez les insectes paisibles qui vivent sous la terre : l'un d'eux fait écrouler le sol sous les pieds d'un de vos alliés, et il tombe par terre, ce qui l'empêche d'attaquer au prochain tour.
4	Une créature volante n'apprécie pas la couleur de votre peau, qui lui rappelle ses proies habituelles : elle plonge sur vous en piqué et vous subissez 10 dégâts supplémentaires.
5	Un titanesque ours géant surgit dans la zone de combat hors de portée, et ordonne au maître des bêtes de venir le voir. Il lui donne un petit coup de patte qui lui inflige 2 points de Voloné jusqu'à la fin du combat. Si le maître ne peut pas se désengager du combat, l'ours tue un allié au hasard en l'écrasant puis inflige 20 dégâts au personnage.
6	Des abeilles géantes surgissent dans les cieux et infligent 5 dégâts à tous les combattants, tout en empoisonnant automatiquement les cibles (voir table des poisons de la guilde des assassins).



ÉQUIPEMENT :

- baton-griffe (d12)
- un animal intelligent et télépathe : Vig 10, Vol 10, Ref 10, 10 PV, Dégâts 10

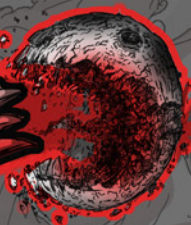
Éqpt max :

CRÉDITS

Par Batronoban - Illustrations : The Forge Studio - Relecture : Orlov et Mathieu Chalaux - Maquette : Intyzzlah



PLANETE HURLANTE



LE COMPAGNON, VOL 2

COUPS CRITIQUES DES ÉPÉES ÉLÉMENTAIRES

Ce premier épisode du Compagnon vous propose des tables de coups critiques pour les épées élémentaires du Métal, mais également celles des autres éléments. En effet les dieux du métal ont parfois offert leurs services aux seigneurs élémentaires. Rappelez-vous également qu'un résultat critique obtenu avec une telle épée provoque automatiquement la mort de sa cible, d'où l'utilité de ces tables complémentaires.

CRÉDITS

Par Alexandre Joly

Illustration : Zhy

Relecture : Orlov et Mathieu

Chaloux

Maquette : Intyzzlah

MÉTAL (1D20)

1d20	Coup critique du Métal
1	La lame parfaitement aiguisée tranche la tête de votre adversaire dans un flot de sang digne d'un geyser des contrées nordiques. Le chef effectue un gracieux ballet, virevoltant dans les airs avant de se planter majestueusement à la pointe de votre épée. Profitez de cet instant de triomphe !
2-3	Vous fracassez le crâne de votre adversaire d'un lourd coup du plat de votre lame. Des éclats d'os et des morceaux de cerveaux volent en tout sens tandis que les yeux de votre ennemi sortent de leurs orbites. Heureusement pour lui il est mort sur le coup.
4-5	Vous tranchez les deux jambes de votre ennemi qui tombe lourdement à terre et tente de s'échapper en rampant sur le sol. Seulement il perd rapidement tout son sang et sombre dans l'inconscience, à bout de force. Il mettra encore quelques instants avant de mourir pour de bon.
6-8	Un coup puissant ouvre l'abdomen de votre adversaire qui tombe à genoux et tente de retenir ses viscères sanglants qui se dispersent sur le sol. Il trépassé avant d'avoir pris conscience de l'impressionnante longueur d'un intestin humain.
9-11	Vous enfoncez profondément votre lame dans les entrailles de votre adversaire, tellement qu'elle ressort de l'autre côté, garnie de boyaux ensanglantés enroulés à la manière d'une guirlande mortuaire. Après quelques soubresauts et crachats sanglants, il meurt.
12-13	Vous tranchez le thorax de votre adversaire de part en part, laissant des jets d'air et de sang jaillir dans un suintement sonore hors de ses poumons. Couvert du sang de votre ennemi, vous le regardez tomber à vos pieds, la dernière expression sur son visage mêlant surprise et incompréhension.
14-15	Vous plantez votre épée dans les parties génitales de votre adversaire. Il pousse un cri horrible, si assourdissant qu'il vous déchire les tympans. Agacé vous l'achevez d'un revers de lame dans la tempe, suivi d'un bon coup d'estoc entre les omoplates.
16-17	Vous enfoncez votre lame en plein cœur, ressortant violemment l'organe encore chaud de la poitrine de votre ennemi. Ce dernier rend son dernier soupir après avoir un instant contemplé son précieux morceau de chair sanguinolent.
18-19	L'acier tranche la gorge de votre adversaire, laissant une gerbe de sang vermeil jaillir à grand bouillon de la plaie, tâchant du même coup toute votre armure. Il s'effondre sans un bruit, n'ayant plus de cordes vocales pour exprimer son mécontentement.
20	Vous tranchez votre ennemi en deux dans le sens de la longueur d'un coup si précis et maîtrisé que les deux parties restent accolées. Un mince filet de sang reste le seul indice qui vous indique que celui qui se tient devant vous est mort, alors que ce dernier n'en est pas encore tout à fait conscient. Il finit par choir, en deux morceaux cette fois, une mare de sang se répandant lentement sur le sol, sous son cadavre, pour finir par le baigner complètement.

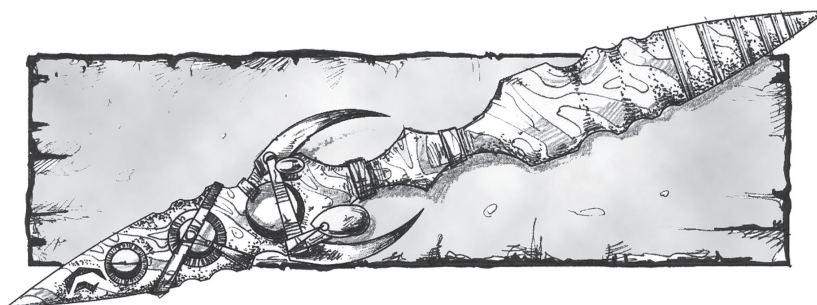
COUPS CRITIQUES DES ÉPÉES ÉLÉMENTAIRES



COUPS CRITIQUES DES ÉPÉES ÉLÉMENTAIRES

FEU (1d20)

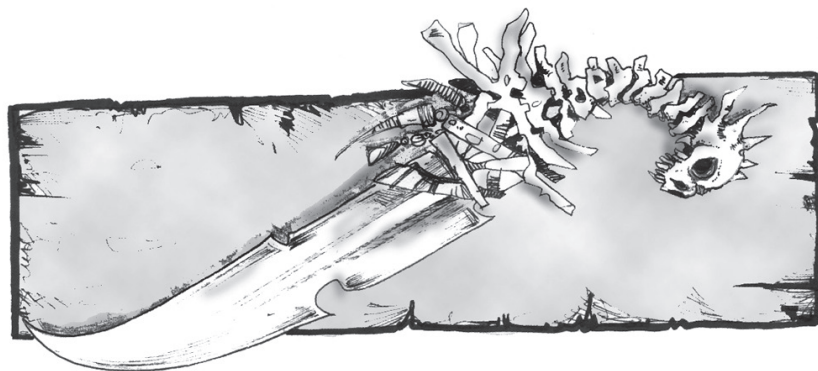
1d20	Coup critique du Feu
1	Une attaque précise décapite votre ennemi, laissant sur son visage une dernière expression d'hébétude, mais le fer incandescent a cautérisé la plaie au niveau du cou. La tête tombe lourdement au sol, prenant feu spontanément pour devenir une boule de chair carbonisée qui dégage une forte odeur de cochon grillé.
2-3	Le coup tranche les bras de votre ennemi. Il succombe au traumatisme, après avoir contemplé ses deux moignons carbonisés.
4-5	Vous tranchez les deux jambes de votre ennemi qui n'a pas la chance de mourir de l'hémorragie qu'une telle blessure aurait dû provoquer. Il mettra quelques temps à rendre son dernier souffle, sa chair se consumant à petit feu, de l'intérieur.
6-7	La lame perce l'aine de votre adversaire et l'enflamme. Vous le soulevez du sol comme un trophée. Il se débat dans d'atroces souffrances avant de trépasser, tel une brochette trop cuite sur un barbecue.
8-9	Le contact du fer de l'arme dans les entrailles de l'adversaire cuit ses viscères alors qu'il hurle qu'il souhaite mourir au plus vite. Il n'est malheureusement pas exaucé et trépassé au bout de longues minutes, pendant lesquelles vous vous délectez de ses suppliques, chaque parcelle de son corps cuisant à l'étouffé.
10-11	L'arme tranche le thorax en deux, faisant surchauffer l'air des poumons et les faisant éclater, expulsant à vos pieds le cœur en flammes de votre ennemi, qui termine de brûler d'une passion mortelle.
12-13	Le fer de votre arme tranche votre ennemi en deux, chaque partie en flammes s'effondrant sur le sol, de part et d'autre, pour se consumer tranquillement devant votre regard satisfait.
14-15	L'arme transperce la gorge de l'adversaire, mais aucune goutte de sang ne sort de la plaie. La tête prend feu sous l'effet de la lame incandescente et calcine les chairs jusqu'à l'os, ne laissant qu'un crâne noirci et malodorant au bout d'un corps sans vie.
16-19	L'arme empale le pauvre hère en plein thorax. La lame dégage une chaleur critique en une fraction de seconde, et votre ennemi voit son sang bouillonner dans ses veines, qui cèdent sous la pression, et ses yeux exploser dans une gerbe de sang. Il s'effondre comme un pantin désarticulé, dans une mare de ce qui sera bientôt un succulent boudin !
20	Au simple contact de la lame qui pourfend l'adversaire de part en part le corps du misérable atteint bientôt le point de combustion et se consume en un éclair, se transformant en statue de cendres, avant de se répandre en poussière sur le sol.



COUPS CRITIQUES DES ÉPÉES ÉLÉMENTAIRES

AIR (1D20)

1d20	Coup critique de l'Air
1	Un puissant coup de taille de bas en haut fend l'air et tranche le corps de votre ennemi en deux, dans la longueur. Chacun des morceaux est propulsé à plusieurs mètres sur le sol, dans un grand fracas. Vous remportez le prix de la mise à mort la plus esthétique.
2-3	Un magnifique enchaînement de plusieurs coups de taille déchirent l'air et débite votre adversaire en petits cubes de chair qui tombent à terre pour former une jolie pyramide post-moderne. Un véritable travail d'artiste !
4-5	Une série de moulinets destinées à impressionner votre ennemi crée un violent tourbillon ascendant qui l'emporte à plusieurs dizaines de mètres du sol. Il finit par retomber lourdement, se fracassant par terre dans un bruit sourd. Belle performance !
6-8	Vous transpercez votre adversaire en plein cœur. Ce dernier ne tarde pas à éclater, tout comme reste de la cage thoracique. Vous vous retrouvez couvert de chair et de sang, pour votre plus grand plaisir.
9-11	Un coup de taille à l'horizontal fend l'air et touche votre ennemi à l'abdomen, répandant joyeusement ses viscères sur ses chaussures. Il meurt avec un certain air de surprise dans les yeux.
12-13	Vous vous engagez dans un ballet funèbre où, virevoltant telle une danseuse classique, vous tranchez un à un les membres de votre ennemi, des gerbes de sang encore chaud vous douchant comme une pluie d'orage. Vous terminez votre chorégraphie en lui tranchant la gorge, un dernier jet d'hémoglobine vous aspergeant le visage. Un beau bain de sang en somme !
14-15	Vous plantez votre lame dans l'aîne de votre adversaire. Ses parties génitales éclatent bientôt dans un magnifique flot de sang. L'hémorragie lui sera fatale, mais cela vous laissera le temps de contempler votre travail, avec satisfaction.
16-17	Vous exécutez un coup de taille retourné précis et maîtrisé au dessus des épaules de votre ennemi et le décapitez sans même que sa tête ne tombe au sol. Il reste ainsi plusieurs secondes avant que le vent ne le fasse choir, sa tête roulant jusqu'à vos pieds.
18-19	Vous plantez votre lame dans la bouche de votre adversaire et sa tête ne tarde pas à éclater dans un bruit assez disgracieux, envoyant morceaux d'os et de cervelles un peu partout.
20	Vous percez le thorax de votre ennemi qui voit son corps gonfler comme un ballon de baudruche, puis exploser comme un fruit trop mûr. Des myriades de petits bouts sanglants se répandent dans l'espace pour finalement choir en fine pluie sur le sol. A cette occasion, l'armure dont vous êtes si fier s'en trouve repeinte !



COUPS CRITIQUES DES ÉPÉES ÉLÉMENTAIRES

TERRE (D20)

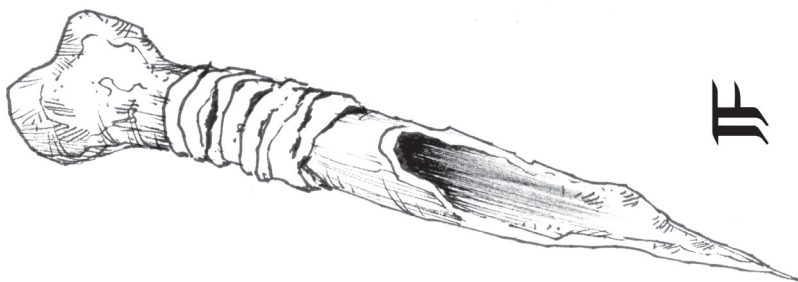
1d20	Coup critique de la Terre
1	Votre chère épée transperce le crâne de votre ennemi au niveau du front. Du sang mêlé à de la terre meuble ne tarde pas à jaillir par les yeux, le nez, la bouche, et les oreilles de votre victime, qui meurt la tête bien pleine, de boue, à défaut d'avoir la tête bien faite
2-3	Vous tranchez la tête de votre adversaire qui, au simple contact de votre lame, se change instantanément en terre cuite alors qu'elle tournoie dans les airs. Au moment où elle retombe sur le sol elle se fracasse comme une vieille poterie antique.
4-5	Vous tranchez les deux jambes de votre ennemi qui, bien que déjà cul-de-jatte, mourra pétrifié alors que son corps se transformera en granit en à peine quelques battements de cils.
6-8	Vous portez un coup d'estoc magistral dans les parties génitales de votre adversaire. Le simple contact de votre lame élémentaire le métamorphose alors en statue de sable qui se dispersera au gré du vent.
9-11	Vous portez un coup qui pénètre profondément dans les reins de votre adversaire après une feinte de corps sublime. Il aura la surprise de mourir à cause d'énormes et très douloureux calculs qui envahiront son organisme.
12-13	Vous frappez très lourdement sur le sol, aux pieds de votre ennemi. Des colonnes de marbre effilées jaillissent des entrailles de la terre et empalent votre adversaire. Il meurt transpercé de toute part, ayant raté sa reconversion en fakir.
14-15	Vous coupez votre ennemi en deux, dans le sens de la longueur, votre lame terminant sa course sur le sol avec fracas. Les deux morceaux de votre adversaire s'enfoncent alors dans la terre devenue meuble comme des sables mouvants. Vous le regardez disparaître, lentement, le sourire aux lèvres.
16-17	Un coup en pleine poitrine atteint le cœur de votre adversaire, son précieux organe et ses vaisseaux devenant aussitôt aussi sombres et durs que du basalte. Il meurt en une poignée de secondes, quelque peu raidi et tout veiné de noir.
18-19	Vous frappez violemment votre ennemi à l'abdomen, votre lame le transperçant de part en part. Ses viscères se changent bientôt en pierre friable, tout comme l'ensemble de ses organes, ses entrailles se répandant finalement en poussière sur le sol.
20	Vous portez un puissant coup d'estoc dans le thorax de votre adversaire. Son corps se charge alors de poussière minérale qui, se mélangeant aux fluides corporels, finit par le faire exploser en une magnifique éruption de boue. Une pluie noire et collante tombe sur le sol. Vous voilà repeint !



COUPS CRITIQUES DES ÉPÉES ÉLÉMENTAIRES

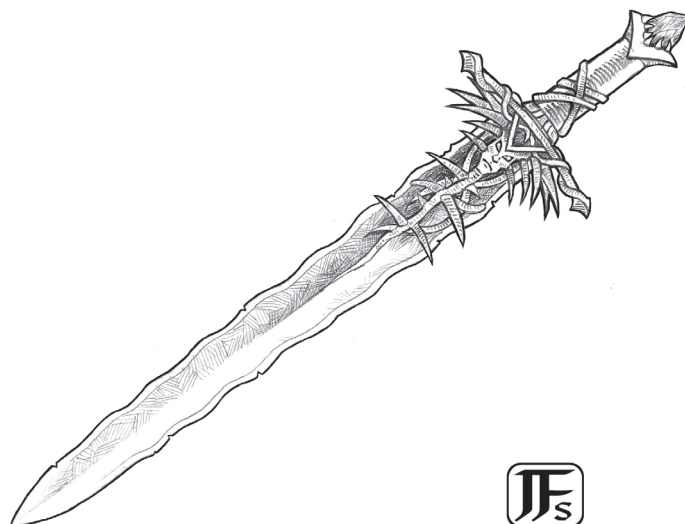
EAU (1D20)

1d20	Coup critique de l'Eau
1	La lame de votre épée fend le crâne de votre adversaire, en plein milieu du front. La tête ne tarde pas à éclater sous la pression des liquides, libérant quantité de fluides colorés à très haute vitesse par le nez et les oreilles, les yeux étant projetés à plusieurs dizaines de mètres, tels des balles de fusil. Le cadavre de votre ennemi crache un dernier petit jet de bouilli de cervelle par la bouche, et succombe.
2-3	Vous tranchez les deux bras de votre adversaire d'un magnifique swing de votre lame préférée. Le sang gicle à gros bouillon par les artères sectionnées. Votre ennemi aura le temps de se voir mourir, une fois toute son hémoglobine répandue sur le sol.
4-5	Vous amputez votre adversaire de ses deux jambes, la pression sanguine le faisant décoller de plusieurs mètres dans les airs, comme une fusée. Il finit par retomber mollement sur sol, comme une poupée désarticulée, et exsangue.
6-8	La lame pénètre le cœur de votre ennemi. Le sang se met à fluer et refluer dans le moindre vaisseau de son corps pour finir par tous les faire céder en même temps. Le sang jaillit de toute part telle une bruine vermeille qui se disperse dans l'air et finit par retomber sur le sol. Cela va vous coûter cher en frais de pressing.
9-11	Votre lame transperce la gorge de votre adversaire. Un flot de sang jaillit de sa bouche pour vous maculer le visage. Il finit par mourir, après avoir versé quelques larmes écarlates, bien malgré lui.
12-13	Vous empalez votre ennemi au niveau de la poitrine. Ses poumons saturés de liquide finissent par exploser, ce qui fait céder sa cage thoracique, et envoie des morceaux de chair et d'os un peu partout alentour, en particulier sur vous. Vous voilà encore quitte pour une bonne toilette.
14-15	Vous enfoncez votre lame dans le dos de votre ennemi après avoir exécuté une feinte. Son corps se remplit alors lentement d'eau pour finalement ressortir par tous les orifices disponibles. Vous me croirez si je vous dis qu'il est mort noyé ?
16-17	Vous décapitez votre adversaire avec grâce, un geyser de sang s'échappant de son cou sectionné pour monter jusqu'au ciel ! Attention aux retombées !
18-19	Un coup bien exécuté tranche l'abdomen de votre ennemi. Les viscères explosent dans un infâme bruit de succion et viennent garnir votre armure tel un chapelet de saucisses cocktail. C'est l'heure de l'apéro !
20	Vous transpercez votre adversaire au niveau du sternum. Il se met aussitôt à gonfler tel une grenouille qui voudrait se faire aussi grosse qu'un bœuf. Et ce qui devait arriver arriva, votre adversaire creva, explosant en un feu d'artifice humide, répandant çà et là une quantité si impressionnante de liquide que l'on pourrait remplir une piscine olympique !



VIDE (1D20)

1d20	Coup critique du Vide
1	Vous plantez votre épée dans le crâne de votre adversaire d'un magnifique coup de taille. Sa tête ne tarde pas à se compresser comme une canette de sodamagie vide, laissant sang et cervelle se répandre par tous les orifices disponibles.
2-3	Vous décapitez votre ennemi d'un élégant revers du poignet. Sa tête s'écrasera sur le sol, complètement broyée et exsangue, par le seul pouvoir de votre lame.
4-5	Vous tranchez la gorge de votre adversaire d'un coup bien ajusté. Sa trachée s'écrase aussitôt, laissant un flot de sang jaillir par sa bouche. Il en reste sans voix !
6-8	Vous transpercez votre ennemi juste en dessous de la cage thoracique. C'est alors que tout son corps s'écrase et se tord, comme si on essorait une éponge. Il meurt, pressé comme un fruit mûr, toutes ses humeurs ayant fuit sur le sol.
9-11	Vous coupez votre adversaire en deux, au niveau du bassin. Les deux morceaux se rétractent alors à vue d'oeil dans un concert de craquements d'os à la limite du soutenable, ses entrailles en bouilli se dispersant çà et là.
12-13	Vous frappez votre ennemi à l'aine. Il souffre le martyr alors que tous ses organes sont aspirés à l'extérieur par votre lame, n'étant plus à cet instant qu'une pulpe sanguinolente qui s'écoule à vos pieds.
14-15	Vous frappez profondément dans le dos de votre adversaire après une feinte de corps spectaculaire. Sa poitrine et son abdomen se compriment alors violemment, le laissant pousser un râle strident alors que ses organes broyés coulent par l'entaille entre ses reins.
16-17	Vous découpez la poitrine de votre ennemi au niveau du sternum. Sa cage thoracique écrase alors ses poumons et son cœur, projetant des gerbes de pulpes d'organes et de sang un peu partout alentour.
18-19	Vous tranchez l'abdomen de votre adversaire. Ses viscères se compriment en produisant d'infâmes gargouillis. Une fois devenues liquide, comme si elles avaient été passées au mixer, elles finissent tout naturellement par sortir par la plaie.
20	Vous assénez un magnifique coup d'estoc dans le cœur de votre ennemi. Son thorax implose, ne laissant de ses organes qu'une bouilli sanglante qui se disperse sur le sol.





LE COMPAGNON, VOL 3

APOCALYPSE PARK

BIENVENUE À APOCALYPSE PARK !

Parmi les nombreuses merveilles que le Roi de l'Espace fit construire dans son extraordinaire jardin-planète, il y avait un fabuleux terrain de chasse. Tout un espace aménagé pour l'exercice de son loisir favori, avec un luxueux palais fortifié doté de tout le confort nécessaire pour recevoir plusieurs centaines d'invités et leur suite, ainsi que six aires de jeu aux conditions climatiques et environnementales très différentes pour pouvoir recevoir les créatures les plus originales et terrifiantes issues de la recherche génétique royale.

Mais le Roi ne profita jamais de son terrain de jeu...

Durant l'hégémonie de l'empire de la Salamandre, les Roi Sorciers utilisèrent le parc pour y enfermer leurs créations technomagiques et autres horreurs tout droit sorties de leurs cuves de clonage. Ils avaient pour habitude de jeter leurs plus redoutables ennemis dans le parc. Les pauvres hères terminaient à coup sûr dans la gueule d'un prédateur affamé. Puis les Roi Sorciers disparurent à leur tour.

Aujourd'hui encore le parc est en service, entretenu et protégé par d'étranges et formidables gardiens. Des chefs de guerre voulant prouver leur valeur, certaines tribus imposant à leurs jeunes membres un rite de passage mortel, des ennemis jetés en pâture aux monstres du parc dans l'espoir de les voir disparaître, ou tout simplement des héros en quête de trésors et de gloire, tous ont une raison d'entrer dans l'Apocalypse Park !



CRÉDITS

Par Alexandre Joly

Illustrations : The Forge Studio, Zhy

Relecture : Batronoban, Mathieu Chalaux et Orlov

Maquette : Intyzzlah

LES GARDIENS

Docteur Strychnine est le vétérinaire dément du parc. Hors d'âge, et probablement immortel (grâce à un élixir créé à partir des divers fluides prélevés sur les monstres), il soigne les animaux blessés, aide les femelles à mettre bas, étudie le mode de vie des pensionnaires du parc, et réalise des expériences de croisements et de génie génétique sur les spécimens les plus étranges. Il ne sort jamais du palais, où il a installé son fantastique laboratoire. Il est un ami proche du Docteur Globular (Cf Le Compagnon, vol 6).

Lady Opium est l'infirmière du parc et l'assistante du docteur, son âme damnée. Cette femme fatale à la beauté irréelle est complètement psychotique. Elle seconde son maître et amant dans ses expériences les plus folles. Elle s'adonne parfois au jeu de la séduction avec certains prisonniers du parc, se plaisant ensuite à les torturer.

Jaw est le chasseur-régulateur du parc. Ce colosse mutant boosté aux drogues de combat et truffé d'implants technomagiques est chargé de surveiller la population animale du parc, éliminant les espèces trop nombreuses qui risquent de mettre en péril son écosystème. Il a également pour mission de ramener les animaux blessés ou sur lesquels le docteur veut pratiquer ses expériences. Il lui arrive d'éliminer personnellement les prisonniers qui commencent à trop faire parler d'eux.

Sentry est le chef de la sécurité du parc. Discret et très professionnel, cet homme à l'apparence ordinaire est pourtant doté de capacités sensorielles extraordinaires. La rumeur voudrait aussi qu'il ne dorme jamais. On peut en tout cas dire que depuis qu'il est à son poste, aucune créature ou prisonnier n'a pu s'échapper du parc, et rien ni personne n'a pu y entrer sans qu'il ait été averti. Il assure également la sécurité personnelle du docteur et de son assistante.

Sleuth est le pisteur-rabatteur du parc. Son instinct et sa discrétion sont ses dons les plus spectaculaires. Il est le seul donc Jaw tolère la présence à ses côtés, car c'est un limier hors pair. Il est d'une aide précieuse pour le chasseur dans son travail de régulation. Il lui arrive parfois d'utiliser ses talents pour qu'un monstre rencontre plus facilement la route d'un prisonnier. Il fait toujours tout pour que cette entrevue soit la dernière du malheureux.

- **Puppy** est une petite fille d'une douzaine d'année, maligne et dotée d'une chance inouïe (surnaturelle diront certains). Elle a réalisé l'exploit de survivre dans le parc, seule, durant quatre années standards. Elle connaît les zones comme sa poche et a su échapper aux prédateurs les plus mortels. Elle force tellement le respect qu'elle a été tacitement acceptée par les autres gardiens, intervenant pour sauver ou provoquer la mort des prisonniers dont elle croise la route.



APOCALYPSE PARK



LES ZONES DE CHASSE (1D6)

Chaque zone de chasse fait l'objet d'une rapide description afin de cerner les contours généraux du décor. Suit une table qui vous permettra de définir la nature du prédateur alpha, c'est à dire la créature la plus dangereuse qui sévit dans les parages. Enfin chaque zone fera l'objet d'une idée de scénario sous la forme d'un « instantané ». Comme à chaque fois vous pouvez améliorer le tout avec quelques tirages sur les tables de création d'aventures, de monstres et/ou de mutations du livre de base de Planète Hurlante. De même, nous ne fournissons aucune caractéristique pour les monstres : utilisez au cas par cas les règles de création d'antagonistes du livre de base selon vos besoins et la puissance des PJs.

Lancez 1d6 pour déterminer dans quelle zone sont parvenus les aventuriers...

1- Le Marais Putride

Une étendue d'eaux noires, boueuses, et stagnantes, où ne poussent que des herbes folles, envahies par des moustiques qui provoquent des fièvres mortelles. Quelques chemins étroits sont assez stables pour le traverser, mais la végétation pourrissante dissimule des trous d'eau souvent fatals.

INSTANTANÉ SCÉNARIO

Des rumeurs parlent d'une hydre à sept têtes qui hanterait le marais. On dit que son sang serait un puissant psychotrope qui rendrait celui qui s'en badigeonnerait invulnérable. Seulement le sujet serait également et irrémédiablement acculé à la folie ... D'autant plus que comme la substance est très addictive il risque de souffrir le martyr.

Ce sang est le secret de la puissance de Jaw, qui vient prélever sa dose assez régulièrement. Les héros, en quête d'immortalité, pourraient bien rencontrer le chasseur dément sur leur route ...

Le Prédateur Alpha – Rumeurs (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Une bête aquatique informe aux multiples tentacules et à la gueule garnie de quatre rangs de dents acérées qui se dissimule dans les trous de boue. Son cuir est épais et ses tentacules régénèrent.
2	Une sorte de crapaud géant dont les coassements assomment ses victimes. Il se dissimule dans les eaux boueuses, ne laissant que ses yeux télescopiques dépasser à la surface.
3	Est-ce la reine moustique, un insecte titanesque qui peut aspirer le sang d'un humain en une fraction de seconde ? Elle protège une montagne d'oeufs à demi immergée dans un lac survolé en permanence par des centaines de milliers de moustiques !
4	Un crocodile gigantesque qui attire ses victimes sous l'eau pour se constituer un abondant garde-manger. La masse de chairs putréfiées attire les charognards les plus inconscients qui finissent souvent dans la gueule du monstre.
5	Un ver de vase bien gras de 12 mètres de long qui gobe les humanoïdes avec une facilité déconcertante. Sa gueule est garnie de trois rangées de crocs empoisonnés.
6	Un monstre amphibie colossal à la peau dure comme la pierre et armé d'une multitude de cornes frontales. Bien que lent, sa puissance et son endurance sont légendaires.



2 - La Montagne Solitaire

Un pic très escarpé fait de roche granitique noire, de plus de mille mètres d'altitude, et aux contours tranchants comme une lame de rasoir. Sa surface est parsemé de promontoires, surplombs, et autres cavernes plus ou moins profondes dont certains monstres ont fait leur tanière.

Le Prédateur Alpha - Rumeurs (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Un condor majestueux dont les ailes font 30 mètres d'envergure ! Il agrippe ses proies de ses puissantes serres et les projète plusieurs dizaines de mètres en contrebas pour attendrir leur viande
2	Un bouc avide de chair humaine, de 3 mètres au garrot, aux cornes et aux sabots de basalte. Il effectue des sauts inouïs entre les crevasses et piétine ses victimes dans de terrifiantes ruades.
3	Un sanglier monstrueux à la hure plus dure que la pierre chargeant ses victimes à une vitesse vertigineuse. Il les empale sur ses défenses avant de les traîner jusque dans sa bauge, pour les dévorer.
4	Une couleuvre de 20 mètres de long qui étouffe ses proies avant de les ingurgiter d'un trait.
5	Un lynx titanesque aux griffes acérés et à la mâchoire puissante. Il est plus discret qu'une ombre.
6	Un aigle gigantesque au bec et aux serres d'acier qui enlève les humanoïdes, les amenant jusqu'à son nid, au sommet du pic, afin de nourrir sa progéniture.

INSTANTANÉ SCÉNARIO

Certains parlent du nid de l'aigle comme d'un lieu inaccessible où la créature cacherait les objets technomagiques les plus puissants et inattendus qu'il a dérobé aux aventuriers aux quatre coins du parc. Ce serait l'occasion pour nos héros de prouver leur valeur en gravissant la montagne jusqu'à son sommet pour mettre la main sur le trésor de l'aigle (ou récupérer un objet qu'il leur ont volé), pendant qu'il n'y est pas. Mais ses petits veillent !

3 - La Plaine des Hautes Herbes

Un espace morne et sans relief, à perte de vue, recouvert de hautes herbes folles complètement calcinées, desséchées par le soleil. Quelques rochers sombres affleurent çà et là, et les rares points d'eau presque complètement asséchés attirent les proies et leurs prédateurs.

Le Prédateur Alpha - Rumeurs (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Un félin à la mâchoire titanesque, aux crocs d'acier, et à la pelisse dure comme le roc, possédant deux queues pouvant fouetter l'air et décapiter ses proies.
2	Un pachyderme de plusieurs dizaines de tonnes, de 5 mètres au garrot, dont on dit le cuir impossible à transpercer. On dit que ses charges, malgré sa relative lenteur, sont impossibles à stopper, et que ses cornes peuvent briser des montagnes.
3	Un buffle carnivore de 2 mètres au garrot aux cornes torsadées capable de perforer plusieurs centimètres de métal.
4	Un équidé avide de chair d'une tonne pour 3 mètres au garrot. On dit que ses ruades peuvent décimer des troupeaux entiers.
5	Un lézard géant à la morsure empoisonnée, plus rapide qu'un guépard, et à la queue garnie de piquants.
6	Un singe gigantesque au pelage tellement dense que rien ne peut le trancher, capable de briser et d'arracher les membres de ses victimes grâce à sa force prodigieuse.

INSTANTANÉ SCÉNARIO

On dit qu'un temple en ruine serait dissimulé dans les hautes herbes. Il s'agirait en fait d'immenses pierres dressés à visage humain que l'on dit capable de parler pour révéler les plus grands secrets de l'univers. Elles auraient parlé à Puppy une fois, pour lui dévoiler la date de la Fin des Temps. A moins que ce ne soit autre chose, un autre secret des dieux ? Nos héros peuvent tenter de se rendre jusqu'aux pierres dressées et écouter leurs murmures divins. Seront-ils prêts à entendre la vérité ?

4 - Le Glacier Éternel

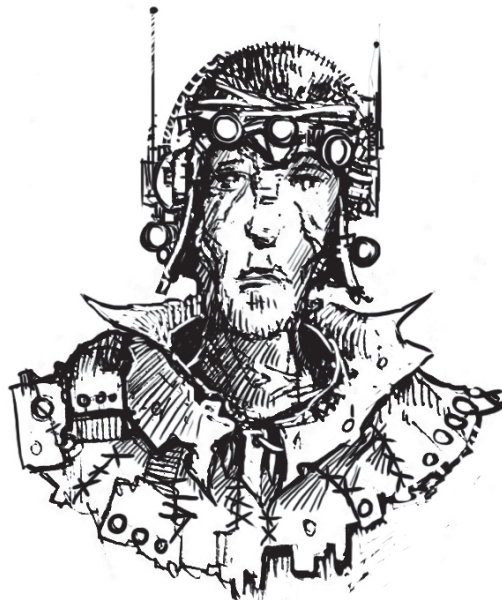
Un enfer de glace sans limite, un monde blanc, aux reflets iridescents sous les rayons du soleil. Le froid y est plus mortel que la peste galactique. Des monts et des plateaux gelés laissent parfois place à des crevasses insondables, où des monstres ont établi leur tanière, et leurs victimes creusé leur tombe.

INSTANTANÉ SCÉNARIO

Une légende raconte qu'un héros, un barbare nommé Grok (depuis devenu un dieu), porteur d'une épée élémentaire des dieux du Métal, serait venu jusque dans le parc pour y défier les bêtes les plus dangereuses, ce afin de prouver à la face du monde qu'il était le plus grand guerrier de Cyanide. Son périple dans les zones de chasse se serait terminé dans les profondeurs du glacier, alors qu'il combattait le Grand Loup Blanc, et que les deux seraient tombés au fin fond des eaux glacées. Grok aurait gagné sa place dans les cieux mais son ennemi serait toujours prisonnier des glaces, en stase, tout comme que la fameuse épée élémentaire ...

Le Prédateur Alpha - Rumeurs (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Une abominable créature des glaces, à la fourrure dense et blanche comme la neige. Ses griffes puissantes peuvent vous déchiqueter d'un seul revers, et sa morsure vous broie aussi sûrement qu'une meule.
2	Un ours colossal au pelage couleur lait et aux yeux rouge sang. On dit qu'il guette patiemment ses proies sous la banquise et leur fond dessus en un éclair pour les dévorer.
3	Un morse de plusieurs tonnes pour 4 mètres de long aux défenses en ivoire que l'on dit indestructibles. Bien que très lent et pataud il se hisse jusqu'à ses proies pour les écraser avant de les avaler d'un trait.
4	Un mammouth laineux de 5 mètres au garrot pour une dizaine de tonnes. Il aime à piétiner ses victimes avec rage s'ils ont eu l'audace de pénétrer sur son territoire.
5	Un auroch aux bois aiguisés, puissant et rapide, dont le brame étourdit ses ennemis.
6	Un grand loup au pelage immaculé et à la mâchoire aussi mortelle qu'un étou. Ses yeux sont bleus et son odorat exceptionnel !



5 - Le Désert de Poussière

Des dunes de sable couleur safran à l'infini. La chaleur y est insoutenable le jour, et le froid glaçant la nuit. Cette étendue aride est constamment battue par des vents violents, traînant des nuages de poussière capable d'arracher la peau des os.

INSTANTANÉ SCÉNARIO

Certains mythes parlent d'une cité de sable cachée au coeur du désert. Elle se trouverait dans l'oeil d'un cyclone de poussière que l'on dit impossible à franchir, et recèlerait les trésors les plus inestimables. Bien sûr les lieux sont habités par des créatures fraîchement débarquées des cuves du Docteur Strychnine. C'est Jaw qui s'occupe de les amener sur place. A l'occasion il se joindra d'ailleurs aux hostilités pour se payer quelques chasseurs de trésors un peu trop gourmands.



Le Prédateur Alpha – Rumeurs (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Une bête fouisseuse colossale qui attaque ses proies sans crier gare en les engloutissant dans le sol, sa mâchoire à six rangs de crocs acérés les broyant inexorablement.
2	Un renard discret et agile de 2 mètres au garrot qui égorge ses victimes avant de les dévorer. On dit que son ouïe et son odorat sont exceptionnels, il peut repérer ses proies dans le vents à plusieurs dizaines de kilomètres.
3	Un serpent de 12 mètres de long qui attend patiemment ses victimes en se dissimulant dans le sable. Sa morsure paralyse ses proies, ce qui lui permet de les gober tranquillement avant de les digérer lentement.
4	Un lézard à la peau écailleuse dure comme le roc, lent, mais à la morsure puissante, et létale.
5	Un oiseau charognard géant qui vole lentement en cercle autour de ses proies avant de venir se repaître de leur chair, qu'elles soient encore vivantes, ou non.
6	Un scorpion de 8 huit mètres de long dont les pinces peuvent broyer la chair et les os, et dont la queue peut transpercer les armures les plus résistantes. Son venin laisse sa victime agoniser en à peine une fraction de seconde.

6 - La Jungle Etouffante

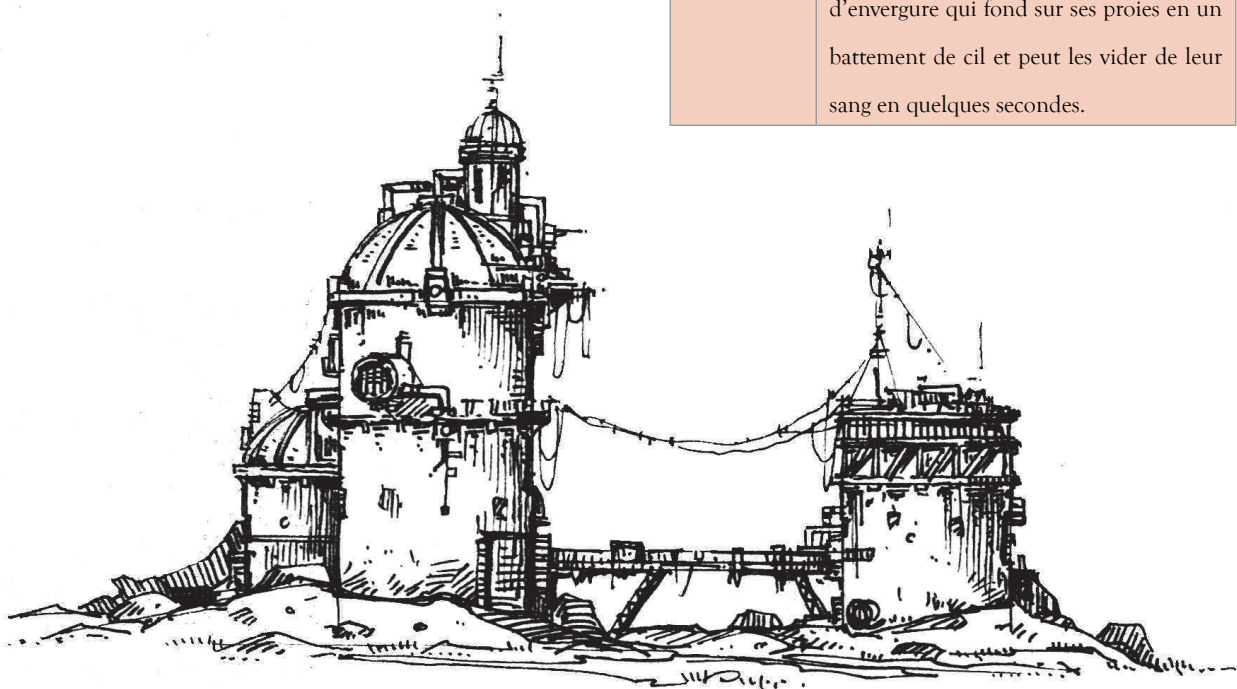
Une dense forêt vert émeraude où règne une humidité insoutenable. La canopée formée par les hauts arbres laisse à peine percer le soleil, et le sol est tapissée de fougères infranchissables. Une pluie diluvienne y tombe quasiment en permanence, et quand il ne pleut pas, c'est une brume tiède qui règne sur ce pandémonium végétal.

INSTANTANÉ SCÉNARIO

Les héros sont piégés au moment même où ils mettent le pied dans le parc. C'est Jaw, accompagné de son âme damnée, Sleuth, qui propose un défi aux aventuriers : les premiers à donner le coup de grâce au prédateur alpha se verront offrir un artefact technomagique des mains même du Docteur Strychnine. Seulement il y a d'autres équipes de chasseurs (1d3) sur le coup, ainsi que Jaw en personne, qui accepte très mal qu'on lui vole la vedette et traquera les chasseurs aussi bien que la bête.

Le Prédateur Alpha - Rumeurs (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Un saurien gigantesque à la peau blindée qui déchiquète ses proies de sa puissante queue barbelée avant de les ingurgiter goulûment.
2	Un félin au pelage sombre et à la discrétion légendaire qui agrippe ses proies avec ses griffes avant de les égorger.
3	Un pachyderme de 3 mètres au garrot aux défenses indestructibles qui peut percer plusieurs dizaines de centimètres d'acier lors d'une simple charge.
4	Un gorille titanesque au pelage noir d'encre tellement dense qu'aucune lame ne peut le tailler. Sa force et son endurance sont mythiques et on le dit capable de tenir tête aux plus dangereux prédateurs.
5	Un mille-pattes de 20 mètres de long aux crochets venimeux mortelles plus vif qu'un torrent en crue.
6	Une chauve-souris vampire de 15 mètres d'envergure qui fond sur ses proies en un battement de cil et peut les vider de leur sang en quelques secondes.



LE PALAIS

En dehors des zones de chasse le véritable challenge pour nos héros sera le palais des Rois-Sorciers. Situé au centre des aires de loisir, le palais est en fait une véritable forteresse, en plus d'être un labyrinthe truffé de pièges mortels. Bien souvent y entrer ne sera pas le plus problématique, surtout quand le Docteur Strychnine a une idée derrière la tête. Que ce soit pour se divertir ou en vue d'une expérience (se procurer des sujets sains et intéressants ou tester quelques unes de ses créations), il se peut que nos aventuriers trouvent les portes du palais grandes ouvertes !

Afin de simuler les plans aléatoires de la forteresse utilisez les tables de création de ruines technomagiques et de pièges du livre de base.

Une fois à l'intérieur, nos héros auront fort à faire pour échapper à la mort, car le lieu est un édifice technomagique à la structure évolutive : le bon Docteur, du fin fond de la salle de contrôle, peut en effet changer à loisir la disposition des pièces du palais.

La Mère des Monstres

Dans la cage la plus inaccessible du palais le Docteur cache son chef d'oeuvre : une femelle dracosaure digne des monstres de légende ! Elle aurait donné naissance à de nombreuses chimères issues des inséminations les plus improbables. Le Docteur la réserve pour éliminer ses candidats les plus dangereux. Ce que le bon docteur ne sait pas, c'est que Lady Opium a un contrôle total sur la créature grâce à un parfum conçu à partir de phéromones de synthèse. Officiellement c'est donc son assistante qui nourrit et soigne la bête, car le Docteur Strychnine ne peut pas du tout l'approcher. Il pense que la femelle dracosaure le déteste, à juste titre, alors que c'est son amante qui en a fait son instrument, au cas où ...



INSTANTANÉ SCÉNARIO

Lady Opium, avec la complicité de Sentry, a décidé de se débarrasser de son encombrant amant, le bon Docteur Strychnine. Elle va donc attirer les héros dans la forteresse, leur donner quelques coups de pouce discrets si certains pièges risquent de les décimer, ce pour obliger le docteur à leur faire affronter la Mère des monstres. Elle fera en sorte que le maître du palais se retrouve face à face avec nos héros, qui ne manqueront pas de lui faire rendre gorge. La femme fatale n'aura alors plus qu'à leur faire rencontrer la femelle dracosaure, pour se débarrasser d'eux.

La Mère des Bêtes – Rumeurs (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Le Docteur sait que la bête est dotée d'une intelligence exceptionnelle. Seulement ce qu'il ne sait pas c'est que ses capacités cognitives sont tellement hors normes que le dracosaure est en fait prescient ! Nos héros aurait pu entendre parlé d'elle et vouloir venir la consulter afin de connaître leur avenir, tel l'oracle des temps passés ...
2	La bête serait dotée d'une poche marsupiale où les chimères les plus improbables créées par le Docteur termineraient leur maturation. Seulement le Docteur ignore qu'elle a aussi la capacité de dupliquer les créations qui sont mises en gestation dans sa poche. Et son instinct de mère la pousse à les protéger en les cachant dans le labyrinthe ... Nos héros risquent d'avoir de belles surprises, à moins qu'ils n'essayent de récupérer l'un de ses petits pour le revendre ?
3	Le Docteur n'avait pas pu prévoir que sa créature chérie, au regard de sa claustration dans le palais, développerait une capacité qui lui permettrait de s'évader, mais pas tout à fait. Etant de nature magique elle aurait la capacité d'ouvrir des portails à travers les dimensions, et ainsi faire preuve du don d'ubiquité, apparaissant en plusieurs endroits du parc (sans pour autant quitter réellement le palais). Nos héros pourraient donc la rencontrer dans un lieu inattendu, devoir la combattre, ou négocier avec elle pour qu'ils viennent la libérer.
4	La femelle dracosaure serait dotée d'un pouvoir extraordinaire, capable d'assurer l'invincibilité de son maître (qui a dit Lady Opium?) : elle pourrait projeter des individus dans le temps. Un individu suffisamment malin (ou paranoïaque ?) pourrait utiliser cette capacité pour aller explorer le futur, ou changer subtilement des éléments du passé pour faire de lui un être tout puissant. Et si nos héros avaient l'idée d'acquérir ce pouvoir pour eux ? La face de Cyanide en serait complètement changée !
5	La bête recèle un fabuleux trésor dans son estomac. Sa nature draconique lui permet de projeter des flammes, mais la chose n'est possible que grâce à une concrétion gastrique magique appelée bézoard. Cette objet est le graal des alchimistes, entrant dans la composition de l'élixir d'immortalité ! Nos héros pourraient être dépêchés par leur faction pour mettre la main sur un tel objet, mais il faut vaincre la créature pour pouvoir le récupérer dans ses entrailles..
6	Le Docteur ne pensait pas créer une créature immortelle, et c'est pourtant bien un monstre digne du phénix des légendes qu'il a engendré. Même si nos héros parviennent à vaincre la Mère des Monstres, son corps se décomposera à une vitesse vertigineuse, ne laissant que de la poussière, et un œuf ... Une bête identique sortira de cet œuf trois jours après, acquérant sa totale maturité en à peine une semaine. Ceux qui seront témoins du processus pourront peut-être avoir l'envie de dresser la dracosaure, nos héros ayant dans l'idée de s'en faire une monture, ou une arme terrifiante ? A moins qu'ils n'aient été dépêchés par un chef de tribu mégalomane pour leur ramener cette créature ?

LE COMPAGNON, VOL 4

LE GÉNÉRATEUR DE LA FIN DES TEMPS

Voici 100 idées d'aventures pour mettre en scène la Fin des Temps ou ajouter à vos aventures des éléments liés à cette thématique. Un conseil : lisez la table, puis faites un astérisque à côté de ce qui vous intéresse. Ensuite mélangez ce que vous avez choisi. Vous pouvez également tirer au hasard comme pour les tables du livre de base.

CRÉDITS

Par Julien Dutel

Illustrations : The Forge Studios, Christine Rousseau

Relecture : Orlov et Mathieu Chaux

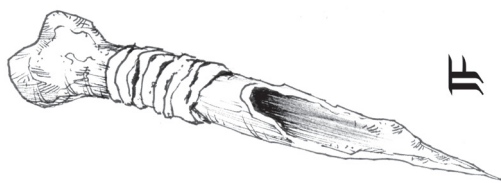
Maquette : Intyzzah

D100	Événement/Situation
1	Par-delà une colline, un ciel noir de jais s'étend. Le sol est devenu gris et poussiéreux, et tout autour, le paysage a changé. Une cité d'acier se dresse alors que 3d10 mutants en véhicules lourds (des hommes de Kardar le Sanglant) se précipitent vers elle, les personnages sur leur chemin. Face à eux, des horreurs mécaniques tentaculaires approchent depuis la cité, sous les ordres du terrible Père des Rouages. Dans le ciel, seuls restent un soleil et Cyanide, brisée.
2	Une mer à l'eau rouge dont les vagues vont à l'envers. Au loin, une île blanche et carrée, au sol lisse, contient un Artefact ancien qui pourrait, dit-on, stabiliser une portion de Cyanide. Des automates déréglés, armés et psychopathes, anciens serviteurs de Nivel, y ont créé un temple technomagique où ils réécrivent la réalité en se servant de l'Artefact.
3	Les personnages sont poursuivis par une horde de bêtes étranges. Ils arrivent face à une montagne de métal noir prête à décoller pour la lune et pour le palais de Saarnark.
4	Les personnages rencontrent un voyageur solitaire au volant d'un engin dont le moteur a été remplacé par une créature informe dont on ne voit que des centaines d'yeux. Il dit connaître leur avenir et peut répondre à 1d8 questions. 50% des réponses les entraîneront vers un funeste destin.
5	Au fond d'un temple depuis longtemps oublié, un oracle appelle les personnages. Son temple est assiégé par des monstres et mutants vénérant le Seigneur des Mille Morts, dont ils disent être les hérauts. L'oracle veut leur révéler un secret sur la Fin des Temps.
6	Au fond d'une faille récemment ouverte, une guerre se déroule entre deux armées du passé, l'une innombrable et primitive, l'autre moins nombreuse mais armée de technomagie. Les personnages sont projetés sur le champ de bataille et doivent choisir leur camp. Les deux armées se battent pour le Sceptre du Silence Éternel, qui leur donnera le pouvoir de traverser le temps et d'envahir le futur.
7	Assommés après une explosion d'origine inconnue, les personnages se réveillent dans une petite ville tranquille ressemblant aux États-Unis des années 50. Ils sont des membres de cette communauté et prisonniers de ses frontières qu'on ne peut franchir (passer la limite de la ville les ramène à l'entrée de la ville). De plus, tout est en noir et blanc.
8	Garabaël est un ange déchu de Celui qui ne Doit Pas Être Nommé. Il connaît les personnages et leur rôle dans la Fin des Temps, et s'est fixé pour mission de leur donner la chasse, quel qu'en soit le prix, à l'aide de sa faux-tronçonneuse.

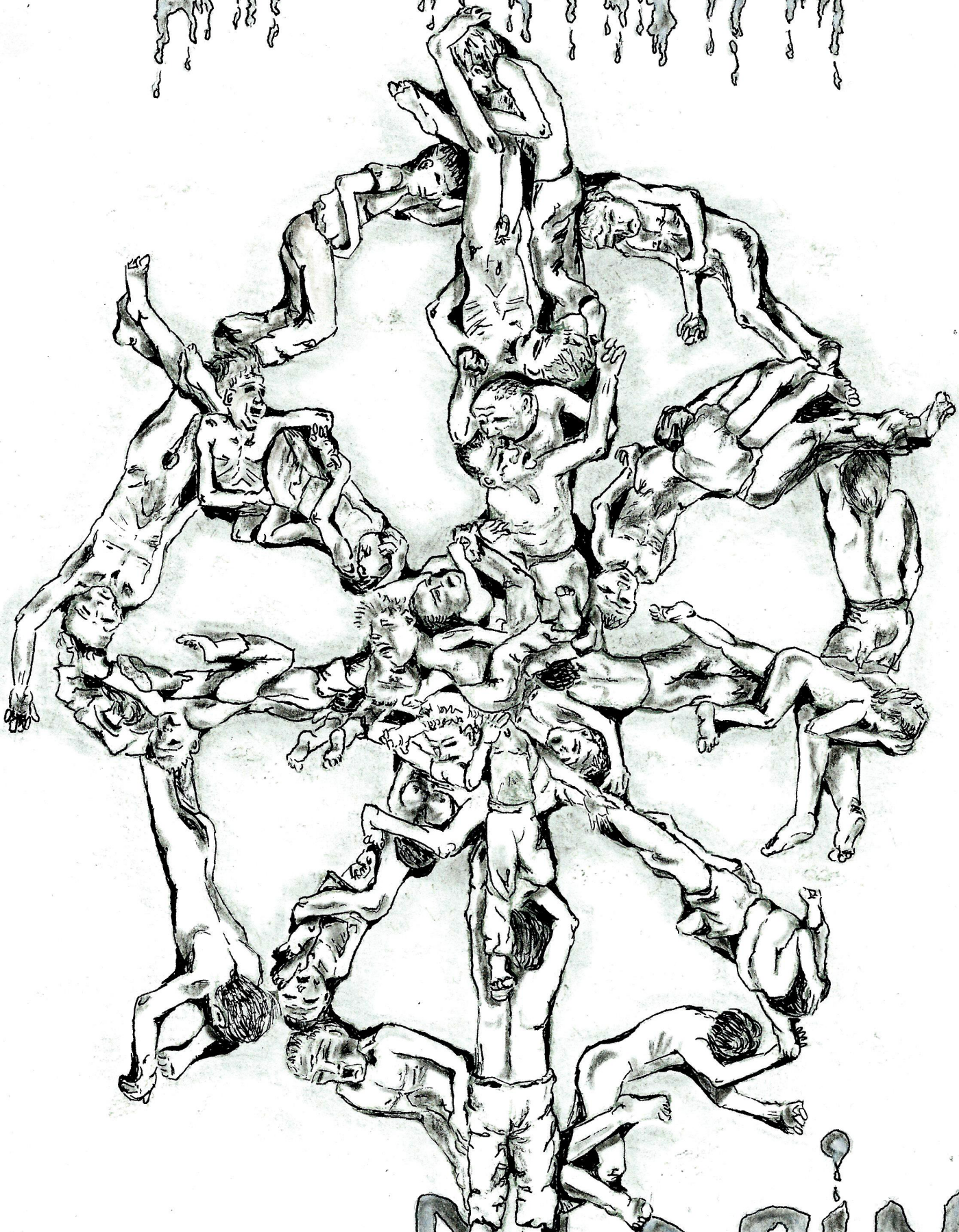
LE GÉNÉRATEUR DE LA FIN DES TEMPS

D100	Événement/Situation
9	Un puits réputé sans fond relie la surface à une caverne dont on dit qu'elle est une bulle de stabilité remplie d'artefacts anciens. Mais la descente n'est pas de tout repos, car toutes les heures, une lave rougeâtre est expulsée par le puits. On dit que tout en bas se trouve le centre de Cyanide, et la clé de la domination de la planète. Ou peut-être de sa destruction.
10	Les Enfants du Cataclysme, des mutants dégénérés et fanatiques, recherchent les personnages, car leur sang est sensé empêcher la Fin des Temps. Ainsi parla la Chose aux Cent-Milles Bouches, leur oracle caché dans l'une des plus anciennes failles de Cyanide.
11	Les personnages se réveillent d'une nuit de cauchemars au milieu d'un temple, allongés sur le sol. Autour d'eux les serviteurs de Mat'Ham'Sheev, le dieu mécanique aux huit bras, s'affairent et refusent de les laisser sortir. Le seul moyen de s'enfuir est un vaisseau les ramenant sur Cyanide, mais il devront vaincre Mat'Ham'Sheev, monstruosité mécanique, assemblage de milliers de robots ayant la forme d'un humanoïde à tête d'éléphant et de multiples tentacules à la place des bras.
12	Passant à travers une arche luisante, les personnages sont projetés dans les corps d'ouvriers. Ils sont au sein d'une station orbitale, au dessus d'une Cyanide en construction (à laquelle ils participent). Mais ils sont désormais poursuivis par un Rectificateur : un être artificiel travaillant pour Nivel, envoyé ici pour les empêcher de changer le passé.
13	Les personnages rencontrent Ikaros, un homme récupérant toute la technomagie possible afin de construire un engin capable de s'envoler sur la lune et de rejoindre le palais de Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé. Des milliers de voix hurlent aux personnages de l'en empêcher, mais il est protégé par une armée de fidèles.
14	Les personnages se retrouvent face à un palais de cristal appartenant à Gaaarglash. Il est assiégé par des bêtes sanguinaires aux ordres du Totem. Ce siège dure depuis toujours mais il semble qu'il commence à déstabiliser la réalité autour du palais, alors que les forces du Totem prennent le dessus.
15	Une tempête hurlante se rapproche des personnages. Elle porte en elle les débris de dizaines de cités anciennes qui se font encore la guerre en son sein, pris dans une stase temporelle, et usant d'étranges navires technomagiques.
16	Un cercle de sept pierres dressées se présente sur la route des personnages. Quand ils le traversent, ils se retrouvent propulsés après la Fin des Temps, devant le palais de L'Être Aux Dix-Milles Noms, dernier survivant d'une Cyanide anéantie. Son palais contient le moyen de rentrer, mais aussi une civilisation vorace de survivants cannibales, se nourrissant des plus faibles.
17	Un vaisseau étrange s'écrase à quelque distance des personnages. Il contient une armée d'hommes clonés en stase, venus afin d'empêcher la construction de Cyanide. Même s'il est trop tard, ils comptent éradiquer toute vie grâce à leurs puissantes armes technomagiques.
18	Le Seigneur des Présages se présente aux personnages sous la forme d'une nuée de milliers de corbeaux dont l'ensemble forme une immense silhouette humaine. Il les met en garde contre Les Frères du Métal, trois guerriers qui les trouveront et les abattront avant qu'ils ne réalisent leur destin.
19	Des millions de fourmis monstrueuses et géantes surgissent d'une faille récemment créée et se ruent sur la cité nomade où les personnages ont trouvé refuge pour quelques jours. Elles sont montées par des humanoïdes difformes aux mâchoires déraisonnablement immenses, prétendant se battre au nom de Cyanide.

D100	Événement/Situation
20	Les personnages se retrouvent prisonniers d'abattoirs géants où des milliers d'humains et de créatures sont abattus et découpés à la chaîne. Les morceaux sont projetés dans un puits sans fond dont certains disent qu'il rejoint la bouche d'une entité prisonnière et endormie, reprenant ainsi ses forces avant son réveil.
21	Les personnages font face à Argalash, humanoïde immense doté d'une arme technomagique dévastatrice. Ce dernier tue sans distinction afin d'apaiser les âmes de ceux qui subiront le jugement de la Fin des Temps.
22	Un morceau de la lune s'écrase au sol. Il contient une partie du palais de Saarnark, ainsi que de ses serviteurs. Ces derniers le défendront à tout prix. Mais qui sait quels secrets il recèle ?
23	Une faille expose d'anciennes grottes, des galeries vraisemblablement formées par la main d'un être pensant. Au fond des galeries se trouve un cœur géant qui bat lentement, constellé d'un millier de bouches aux dents acérées. Il connaît un secret qui pourrait tout faire basculer.
24	Les personnages se retrouvent au sein d'une communauté en proie à la violence et à la révolte. Une violence irrationnelle. Au loin, un cavalier monté sur un équidé à tête de lézard approche. Son nom est Guerre. Une fois arrivé, ils éradiquera la communauté grâce à son épée technomagique, et les personnages avec, s'ils ne trouvent pas rapidement une solution.
25	Le soleil disparaît pendant une semaine entière, et la lune n'apparaît pas dans le ciel. Les étoiles sont absentes et seule une galaxie lointaine, aux couleurs changeantes, semble se rapprocher à grande vitesse. Les enfants s'endorment brusquement, bien qu'ils répètent tous en chœur, toute la semaine durant, « ils arrivent »... toutes les minutes. Une fois la semaine passée, tout revient à la normale.
26	Les personnages se retrouvent face à une barrière translucide, comme si l'air vibrerait devant eux. Quand ils la traversent, ils se retrouvent sur une Cyanide en construction, au milieu d'une guerre entre des bêtes informes et sans membres, mais équipées d'yeux s'ouvrant en une gueule acérée, et des êtres mécanoïdes aux formes animales. Les bêtes informes tentent de passer la barrière dans l'autre sens.
27	Le sol de la région où se trouvent les personnages devient brûlant. Sa température augmente de jour en jour, menaçant de détruire leurs véhicules. Si seulement ils n'étaient pas en plus poursuivis par d'immenses vers semblant être faits de pierre en fusion...
28	Les personnages se retrouvent dans une zone où le sol s'envole par plaques de plusieurs dizaines de mètres de côté, se dirigeant vers la lune. Sur l'une d'elle, des ruines contenant des artefacts précieux, mais ils n'ont que peu de temps pour les retrouver et vaincre leurs gardiens : des statues de métal capables de cracher de la lave.
29	Un secte recherche les personnages afin de les sacrifier au Dieu qui Vient des Etoiles Brûlantes. Les fidèles les poursuivront jusqu'à ce qu'ils soient morts, ou que leur temple soit détruit : une ruine du temps des Rois Sorciers, toujours étrangement stable et habitée par une boule de feu aux yeux de mouche.
30	Père est un être fait de millions de machines minuscules mais à l'apparence bien humaine. Quand il approche un campement, il demande l'hospitalité pour la nuit et profite de cette dernière pour mettre en œuvre ses machines afin d'absorber les métaux autour de lui et de créer Fils. Ce dernier est ensuite envoyé dans le monde pour devenir Père et créer Fils.



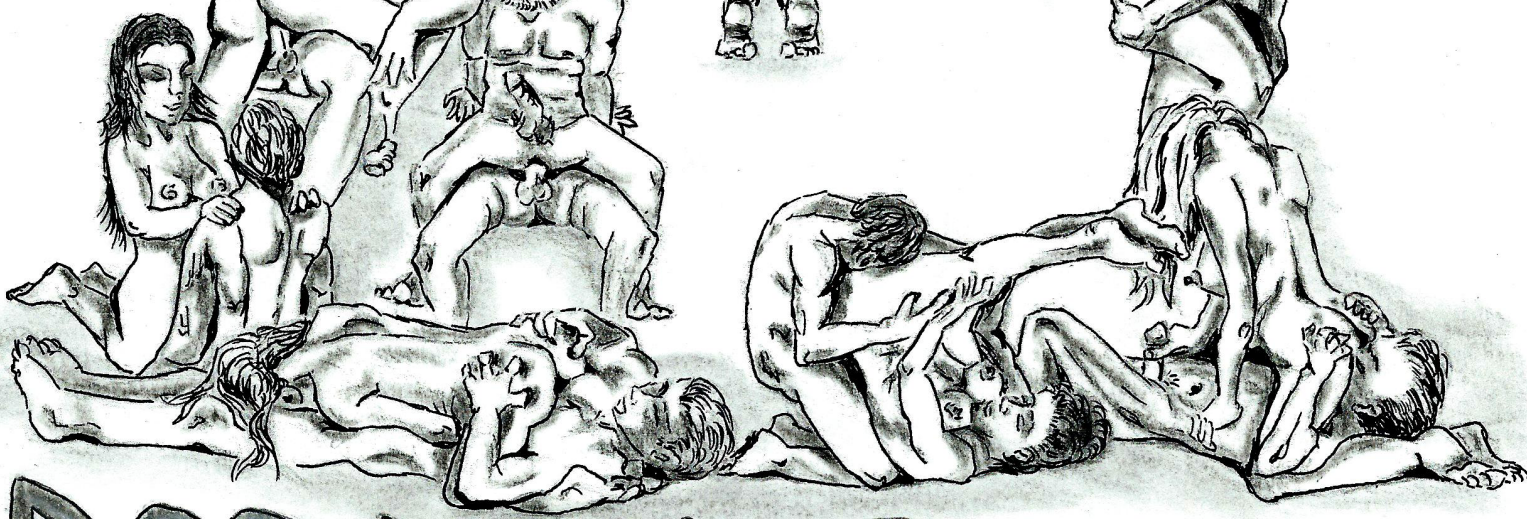
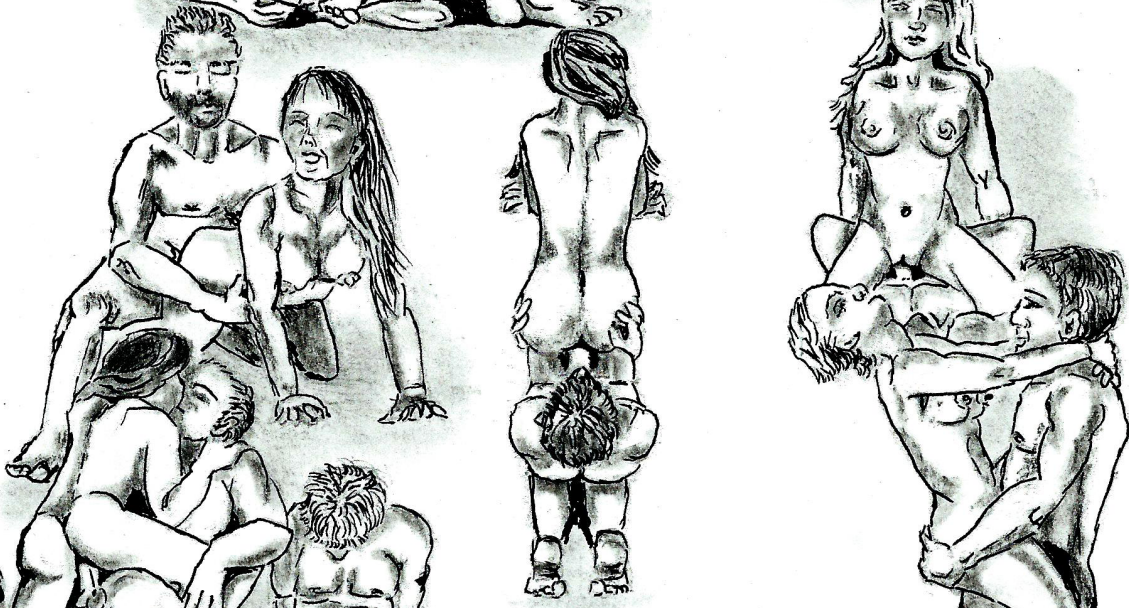
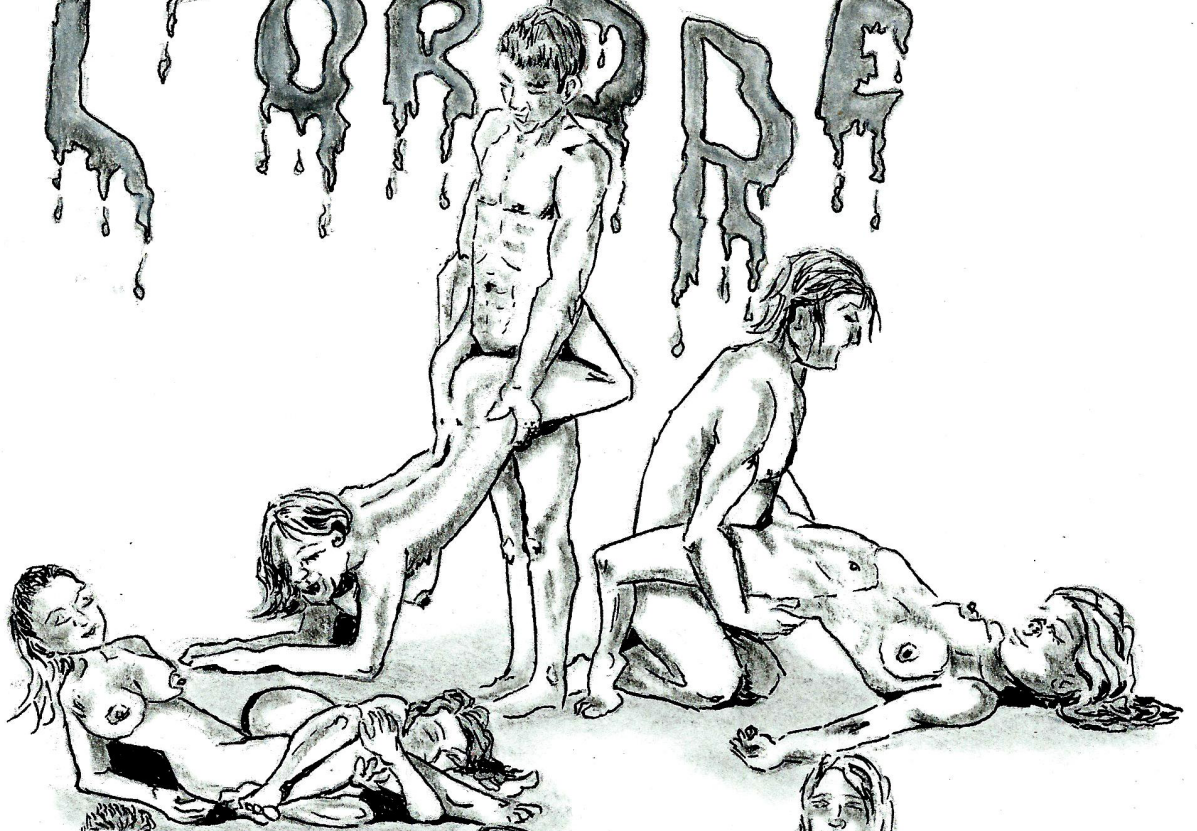
LA RACHA



BARBIN

RCB

L O R D A E



D E S T A M P A S

RCB

LE GÉNÉRATEUR DE LA FIN DES TEMPS

D100	Événement/Situation
31	Alors qu'une faille s'ouvre au fond d'un océan, une créature humanoïde géante émerge. Elle a la tête d'un rat et ses bras se finissent par les serres d'un rapace. Ses griffes sont faites dans une pierre noire d'une solidité extraordinaire. Le seul moyen de l'arrêter est de l'escalader pour s'introduire au cœur de son corps, puis de rechercher ses deux cœurs afin de les détruire, le tout en survivant aux créatures tentaculaires qui forment ses défenses immunitaires.
32	Une communauté nomade nombreuse s'approche des personnages. Hommes, femmes et enfants sont tous devenus frénétiques : ils dévorent tout sur leur passage, même les êtres humains. Au loin, un guerrier monté sur un équidé à tête d'ours approche. Son nom est Famine et si les personnages ne s'enfuient pas, ou s'ils ne trouvent pas rapidement une solution, il les dévorera avec la communauté.
33	Des choses ailées à la forme indiscernable et sombre fondent sur les personnages afin de les enlever et de les emmener haut d'une montagne en mouvement éternel, en orbite autour de Cyanide. Là, elles les dissèqueront, à moins qu'ils ne réussissent à s'enfuir en sortant du labyrinthe que constitue leur complexe étrange.
34	Les personnages passent un canyon avant de se retrouver face à une immense cité étonnamment stable. Il s'agit d'un bastion de Nivel au cœur duquel ses anges de métal s'assurent que l'ordre et la discipline règnent. Ils font appliquer les lois avec zèle, et s'assurent qu'aucun sentiment, aucune émotion, ne puisse transparaître. Le seul moyen d'en sortir est d'en atteindre le cœur, le Palais des Lois, et d'arrêter le Juge : un ordinateur technomagique gérant tous les anges et la cité elle-même. Mais la cité perdrait immédiatement sa stabilité.
35	Le vent porte une multitude innombrable de hurlements aux oreilles des personnages. Ils découvrent, au milieu d'une plaine désertique, un vortex formant un puits dans le sol, de plusieurs mètres de large. De là, on entend la plainte douloureuse de millions d'âmes. Du vortex, des spectres commencent à émerger, issus de batailles passées et futures.
36	Les personnages n'ont de cesse, jour après jour, de croiser des hommes et des femmes leur disant de se rendre vers l'Ouest. Tous ne sont qu'un seul et même homme, Cent Visages. Il veut les attirer en sa demeure, une ruine des Rois Sorciers, afin de les tuer et ainsi mettre fin, croit-il, à la Fin des Temps.
37	Sept tours apparaissent au milieu d'une plaine de poussière. Elles portent sept marques. De chaque tour se déverse du sang qui forme petit à petit un lac. Les Sept Seigneurs du Sang attendent les personnages pour les recruter, chacun les voulant à leur service, afin qu'ils se battent avec eux contre Nivel, au nom des Seigneurs du Chaos.
38	Urthan est un oracle aveugle, une masse de muscles de plus de deux mètres de haut. Il parcourt les terres sur une monture étrange et difforme, sorte de lézard à vingt pattes et à trois queues. Quand il parle, les mots sortent de la gueule de sa monture. Il répondra à 1d4 questions des personnages sur le futur ou le passé de Cyanide avant de disparaître, se transformant en vent de poussière.
39	La Forteresse Sans Nom flotte par-dessus les terres, issue d'une autre réalité, contre la volonté de Gaaarglash. Ce dernier veut que ce cube de métal noir composé de machines aux apparences de poulpes géants dont les tentacules se terminent par des griffes acérées, soit détruit. Pour cela, il ordonne aux personnages de retrouver l'Épée des Cieux, un artefact capable de pourfendre la Forteresse.
40	La terre s'ouvre en une bouche béante et monumentale, alors que des dizaines de langues parsemées de crocs s'élancent à la poursuite des personnages, menaçant de les saisir et de les déchiqueter afin de les ramener dans la bouche.

D100	Événement/Situation
41	Sous la terre étrangement verte de cet ancien bassin large de 800 mètres, dont l'eau s'est échappée dans une faille proche, résident des milliers de petits insectes voraces. Ils ne dévorent pas la chair mais le métal et la pierre. Pire encore : ils ne se manifestent que lorsque leurs victimes sont au centre du bassin.
42	Heekin' hashae est à la tête du Harem d'Or, une caravane lourdement protégée et contenant tout ce qui est nécessaire aux plaisirs charnels des hommes et des femmes. Mais les personnages découvriront vite qu'ils pourraient bien devenir, sous l'effet d'une étrange drogue, les prochains membres de la caravane.
43	Sakaïne Hé est un dieu cruel, dévorant les yeux de ses fidèles mais leur accordant la vue des Visionnaires. Ses fidèles cherchent les personnages pour faire d'eux les prochains sacrifiés permettant de faire venir leur Dieu sur Cyanide, et de réclamer les pouvoirs du Dieu Mort.
44	Tous les nomades s'arrêtent sur la Colline Haute. Les machines ne repartent pas. Les montures refusent de bouger, et les hommes n'arrivent pas à passer volontairement la limite de la colline. Tous regardent le ciel et l'Astre Noir qui arrivera bientôt. Sous la colline, un complexe étrange, ancien temple dédié à l'Astre Noir pourrait contenir la réponse à ce mystère.
45	Nivel et Saarnark entrent en conflit et déjà, des débris de leurs palais tombent sur Cyanide. Les personnages, pris au milieu de la chute, se retrouvent à devoir échapper aux débris brûlants et combattre les serviteurs survivants des dieux. Peut-être devront-ils prendre parti.
46	Un manteau blanc recouvre les plaines cendrées. La neige, venue de nulle part, tombe. Une montagne se dresse en face des personnages avant d'éclater en morceaux dans un immense fracas. Une main gigantesque semble l'avoir faite éclater de l'intérieur. La vision disparaît alors et les personnages se retrouvent sur la plaine cendrée, face à ce qui ressemble à une main faite de pierre. A son pied, une entrée.
47	La vieille guenaude n'est rien de plus qu'une vieille folle voyageant avec un arbuste mort accroché au dos. Elle connaît les personnages et leur donne un fruit pourri. Ce dernier pourrait les mener jusqu'à la dernière terre stable, là où les ruines de l'ancien empire sont encore intactes. Mais pour cela, il faudra le manger.
48	Les personnages croisent trois caravanes nomades sur leur chemin. Toutes sont à l'arrêt, leurs membres morts d'une peste bubonique. Au loin, les Contaminateurs approchent : une bande d'Id12 barbares. Ils portent la parole de Peste, un combattant squelettique monté sur un équidé famélique à tête de cafard, crachant un nuage pestilentiel devant lui.
49	Un nuage de feu recouvre le ciel alors que des piliers de flammes tombent en nombre sur la plaine. Les personnages se retrouvent au milieu d'une fournaise dont il faut sortir au plus vite. Mais plus inquiétant encore : au pied de chaque pilier de feu, d'étranges véhicules sans roue semblent apparaître, conduits par des humains ne parlant aucune langue connue.
50	Le Maître est un chef de bande réunissant autour de lui plus d'une trentaine de barbares surexcités. Il sert les Sept Visages de la Fin, un dieu étrange qui le pousse à implanter une étrange pièce technomagique à la base du crâne de ses victimes afin d'en faire des esclaves obéissants.
51	Nivel a décidé d'entamer le nettoyage final. Des forteresses s'écrasent partout sur Cyanide, remplies d'êtres mécanoïdes flottant dans les airs : les Anges de Nivel. Ils récolteront les humains pour les intégrer au Grand Tout avant que la Fin des Temps n'arrive. Ils veulent ainsi les sauver, les privant de tout libre arbitre. Les Forteresses ne peuvent être détruites qu'en découvrant un ancien artefact ayant appartenu à Cyanide elle-même.

LE GÉNÉRATEUR DE LA FIN DES TEMPS

D100	Événement/Situation
52	Cinq portails sortent de terre face aux personnages, menant dans cinq temporalités de Cyanide. Toutes exposent un futur différent. Dans chaque futur, l'un des quatre dieux de l'Ordre ou du Chaos domine Cyanide. Dans le dernier, plus rien ne reste que le vide, et le noir d'un univers sans étoiles. De chaque portail, des serviteurs des dieux commencent à se répandre. Du dernier, le noir et le néant s'étire petit à petit. Ils ne peuvent en fermer que quatre.
53	Les personnages s'écroulent au sol, submergés par des milliers de cris résonnant à leurs oreilles. Ce sont les cris stridents d'une nuée de sauterelles géantes et mutantes, créatures enfantées par Shub-Saarlath, la matrice des monstres. Elles ne craignent qu'une chose : le froid et la glace, et elles dévoreront tout sur leur passage.
54	Dix enfants aux yeux rouges parcourent à pied les terres de Cyanide. Ils tuent et collectent la peau des voyageurs qu'ils croisent, puis la ramènent dans la faille la plus proche, chaque fois que le Cœur des Sacrifices les appelle.
55	Marchaël est un homme étrange, grand et filiforme. Il monte une créature noire aux yeux blancs, qui ne se fatigue jamais. Il possède deux épées élémentaires : Firh et Arh. Il lui en faut encore quatre, une pour chaque élément, et il pourra détruire les éléments et leurs Puissances. Il tuera tous ceux qui se mettront en travers de son chemin.
56	Entrant dans une grotte, les personnages sentent la gravité s'inverser et se retrouvent au plafond, au risque d'être empalés par les stalactites. Les insectes se mettent à marcher à reculons et l'entrée s'effondre, se bouchant. Au fond du réseau de cavernes se trouve le lit d'un volcan et un seigneur élémentaire du feu.
57	Les personnages reprennent conscience chacun attaché à une table de métal froid. Ils sont seuls, au cœur d'un navire technomagique, étudiés par une étrange race d'êtres issus d'un monde par-delà les réalités. Les personnages sont incapables de concevoir la forme étrange de ces êtres, ni de leur navire. Ils doivent retrouver leur chemin pour se libérer, tout en étant poursuivis par des êtres sans forme aux mille oreilles et aux cent bouches.
58	Depuis des mois, tout ce que Bartholon écrit se réalise. Voilà pourquoi Nivel le recherche, persuadé qu'il a réussi à mettre la main sur des parchemins de sa bibliothèque. Mais en réalité, Bartholon est habité par La Chose du Commencement, un être plus ancien que tous les Dieux. Il est devenu un prophète de la Fin des Temps et aujourd'hui, il écrit sur les personnages.
59	L'un des personnages n'a de cesse d'apercevoir au loin dans la foule, à la place d'une autre personne, une personne issue de son passé et depuis longtemps disparue. Plus les jours passent, et plus les apparitions se font nombreuses. Toutes semblent pointer vers un lac aux eaux noires, au centre duquel se trouve une tour de roche verte.
60	Grok sait que la Fin des Temps sera provoquée par la technomagie. Les Bêtes Sanguinaires, un clan de barbares, parcourent le monde afin de détruire jusqu'à la dernière once de technomagie au nom de leur dieu. Ils utiliseront l'intimidation, les menaces, et la violence....
61	Tout le monde finit par croiser Surin, le marchand itinérant. Il a toujours en stock un objet que ses clients désirent plus que tout au monde. Et il possède toujours un objet qui sera utile à ses clients les plus spéciaux... Ceux-là sont gratuits.
62	Sous une cathédrale faite d'immenses arbres morts, au centre de laquelle s'est ouverte une faille béante menant au centre de la planète, des hommes tentent de comprendre comment arrêter la Fin des Temps. Ils ne veulent qu'une chose : atteindre le cœur de Cyanide. Mais les dieux de l'Ordre ne l'entendent pas de cette oreille et feront tout pour les arrêter.

D100	Événement/Situation
63	Le Charretier est un homme étrange, obèse, sans yeux et à la peau blanche comme la neige, caché sous des haillons noirs et crasseux. Il transporte les corps de créatures étranges et innombrables, tirant une charrette portant un tas de cadavres de plusieurs mètres de haut. Parmi ces corps, des personnes connues des personnages. Il emmène les cadavres « Là Où Ils Réaliseront Leur Destinée. »
64	Les personnages se sont perdus dans un labyrinthe mais ils finissent par arriver dans une salle plus grande que les autres. Face à eux, la statue d'un homme à trois têtes. L'une n'a pas d'yeux, la seconde pas d'oreilles et la dernière pas de bouche. Au pied de chaque statue, un calice. Un des personnages doit choisir lequel boire : deux calices lui donneront de terribles visions de mort et de destruction. Le troisième lui donnera une vision de la Fin des Temps à venir.
65	Babalzon est un amuseur itinérant qui profite de la présence d'étrangers pour monnayer ses services. Pourtant, une chose étrange se produit : tous ceux qui le rencontrent et passent la nuit en sa compagnie perdent leur souvenir le plus précieux.
66	Mille oiseaux envahissent les bois morts que les personnages traversent. Il s'agit d'une immense nuée de corbeaux. Tous se mettent à croasser en même temps et le sol tremble alors qu'un immense corbeau s'extirpe de la terre, cherchant à dévorer les personnages.
67	Une corne sonne au loin. Un nuage argenté s'abat autour des personnages, tourbillonnant comme dans une tempête, alors qu'aucun vent de s'est levé. Le calme revient et, une heure après, des corps commencent à s'extirper du sol. Ils ont tous les yeux rouges et brillants, et leur squelette semble être recouvert de métal.
68	Sarloth a rencontré le Totem lui-même et, depuis ce jour, il est habité par sa puissance : une récompense pour sa dévotion envers la destruction de toute technomagie. Il tuera tous les possesseurs d'objets technomagiques, se transformant en ours géant aux yeux noirs pour les combattre.
69	Une pointe de métal monumentale tombe du ciel. Elle commence à tourner sur elle-même et à creuser le sol, répandant autour d'elle des flots de lave brûlante. Cet objet de pure technomagie issue d'un autre monde ne peut être vaincue que par la magie la plus pure et la plus puissante.
70	Les personnages se réveillent dans une cité inconnue faite d'immenses tours de métal et maîtrisant l'électricité, loin de tout ce qu'ils connaissent, dans le corps de simples citoyens sans pouvoir. Une expérience effectuée par les autorités locales semble les avoir amenés ici. Malheureusement, seuls les prêtres du Grand Oracle ont le droit de pratiquer ces expériences entre technologie et magie, et toute pratique illégale, volontaire ou non, est punie de mort.
71	Les personnages se retrouvent soudain au milieu d'un champ fertile et cultivé. Au centre du champ, ce qui ressemble à un village. Mais ce dernier, ainsi que le champ, se trouvent sur le dos d'une bête géante qui bouge quand une faille s'ouvre. Le village est habité par une famille de dégénérés qui nourrissent des vers avec la chair des voyageurs, afin de faire pousser les plantes du champ grâce à leurs excréments fertiles.
72	Des créatures du passé réapparaissent via un vortex non-loin d'une faille. Elles sont immenses et étranges, possédant chacune une forme unique, mélangeant tous types d'animaux et de créatures connus. Ravageant tout sur leur passage, seule la fermeture du vortex pourra les arrêter.

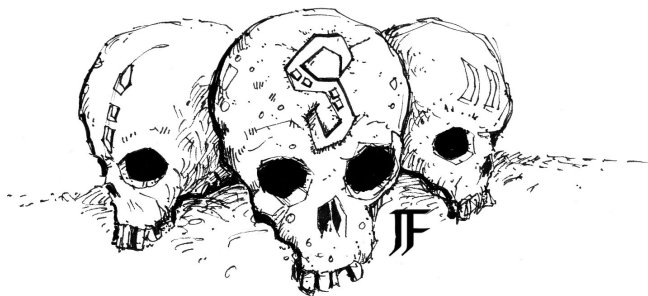
D100	Événement/Situation
73	Les personnages trouvent refuge dans une oasis. L'immense grotte semble stable. Elle contient une ruine de l'ancien empire désormais habitée par une communauté s'étant fait une spécialité d'accueillir les étrangers en leur fournissant tous les plaisirs possibles. Interrogés, ses habitants disent ne jamais avoir connu de changements de leur vie. Mais les personnages réalisent le lendemain de leur arrivée qu'ils commencent à vieillir étrangement vite. Quitter l'oasis n'y changera rien : il leur reste quelques jours à vivre, à moins qu'ils ne découvrent le secret de ce vieillissement.
74	Un personnage rencontre une femme croisée quelques temps auparavant. Elle lui annonce attendre son enfant. Elle le met au monde le lendemain et l'enfant ne met que trois jours à atteindre l'âge adulte. Étrangement, il ressemble trait pour trait au personnage. La mère, elle, ne sait pas comment elle l'a retrouvé. Mais petit à petit, sa mémoire revient, et elle se souvient d'une cuve, d'expériences, et des créatures informes possédant de multiples mains en train de les mener.
75	Un vagabond approche les personnages. Il doit leur donner un médaillon qu'il nomme le Jugement des Dieux. Ainsi, leur destin sera scellé lorsque la Fin des Temps arrivera. Il meurt à leurs pieds une fois qu'il leur a remis le médaillon.
76	Rushkaal fit autrefois partie d'une secte dédiée à Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé. C'est en tous cas ce qu'il raconte quand il rencontre les personnages, alors qu'il est mortellement blessé et ne peut être sauvé. Il leur donne la Flûte d'Outremonde : un instrument qui, quand on l'utilise, permet de rendre visite à l'âme d'un défunt que l'on a connu. Mais il s'abstient de parler d'un léger effet secondaire : les morts visités reviennent ensuite sur Cyanide, sous la forme de spectres vengeurs.
77	Une secte d'adorateurs du Cœur des Sacrifices entretient un étrange complexe mobile, dont le centre est une piscine emplie de sang frais, toujours renouvelé, dans lequel se baigne Gurdarane. Cette dernière, Matriarche de la Secte Sans Nom, est une immense femme anthropophage, au corps déformé par la graisse et à l'appétit féroce... et pourtant rapide et souple comme on l'a rarement vu. La piscine de sang est nourrie par des centaines de victimes, attachées et maintenues en vie par magie, mais drainées toute la journée.
78	Au cours de leurs voyages, les personnages assistent à des scènes étranges. Les animaux deviennent fous. Les membres d'une même espèce commencent à s'agresser, alors que d'autres espèces se reproduisent entre eux. Mais petit à petit, même les plus paisibles des animaux commencent à agresser les humains qui passent, dont les personnages. Au centre de la zone géographique où ces phénomènes prennent place, un lieu sacré pour le Totem a été désacralisé et plusieurs de ses animaux protecteurs massacrés par une épée élémentaire. Le seul moyen d'empêcher le mal de se répandre est de retrouver l'être ayant perpétré ces atrocités.
79	Au matin, les personnages se réveillent alors que tous les êtres de la communauté autour d'eux sont immobiles, comme pris dans une stase temporelle. Au loin, ils aperçoivent un étrange navire volant aux formes improbables et à la couleur changeante. Des êtres à l'apparence de grands vers parsemés de nez et de gueules étranges embarquent les êtres immobiles un à un. Les Renifleurs ne veulent laisser personne s'échapper et deviennent agressifs s'ils remarquent les personnages.



D100	Événement/Situation
80	Les cauchemars sont de plus en plus nombreux, et tous ne montrent qu'une chose : une plaine remplie de cadavres. Mais ce matin, tous les membres de la communauté qui abritait les personnages sont morts dans leur sommeil, sans raison. Au loin, un cavalier monté sur un équidé à tête de corbeau. Son nom est Mort. Il s'approche pour réclamer les âmes de ses brebis.
81	Au sommet d'une tour de rubis sans nom, une porte vers un autre espace-temps est en train de s'ouvrir. Les forces d'une nation au nom inconnu envahissent Cyanide petit à petit afin d'enlever le plus d'hommes, des femmes et d'enfants. Ces derniers sont transformés en soldats qui envahiront à leur tour d'autres espaces-temps.
82	Derrière des portes de sang solidifié, aussi résistantes que le plus résistant des aciers, se trouve un monstre enfermé depuis la création de Cyanide. Un géant de sang bouillonnant aux yeux multiples faits de bile noire attend d'être libéré. Il est dit que les personnages assisteront à l'ouverture des portes et qu'ainsi commencera la Fin des Temps.
83	Un ami des personnages, ou une connaissance, les retrouve après des mois d'absence. Mais ce dernier a changé. Il n'a de cesse d'écrire des textes dans une dizaine de langues étranges et inconnues. Il répète en permanence que « le temps de la bête approche ». Quand on le lui fait remarquer, il n'en a aucun souvenir. Mais surtout, la nuit, il se transforme en ombre sans substance capable d'aspirer l'âme des vivants.
84	Hashar est un mutant particulièrement dégénéré. Il croit en la Pureté, une doctrine venue du monde des rêves. Il pense que les mutants sont la nouvelle espèce pure de Cyanide et qu'eux-seuls survivront à la Fin des Temps. Il utilise un artefact technomagique, le Texaral, pour muter les hommes et femmes qu'il fait prisonnier et, ainsi, les purifier.
85	Les seigneurs élémentaires savent que la fin est proche. Le Seigneur de la Terre ne désire qu'une chose : s'approprier le pouvoir de Cyanide. C'est pour cela que la Tour de Boue est apparue : une immense tour faite de terre humide de laquelle sortent des élémentaires par dizaines, prêts à envahir Cyanide et, surtout, à creuser son sol pour en atteindre son centre. Mais le seigneur de l'Eau ne l'entend pas de cette oreille.
86	L'Homme Sans Visage est un envoyé des Seigneurs des Épées. Son masque d'acier sans bouche, sans yeux ou nez devrait l'empêcher de voir et pourtant, il semble percevoir mieux que n'importe qui. Il doit détruire ce qui causera la Fin des Temps. Il semble que les personnages soient sur sa liste.
87	Au sommet d'un mont, les gens disparaissent chaque nuit. On dit qu'il n'y a eu qu'un survivant, un vieil aveugle. Il ne peut dire qu'une chose : "La terre les avale tous". Sous la colline, une créature repose, vorace. Elle a besoin de se nourrir pour s'éveiller et dévorer Cyanide toute entière.
88	Les Machines Hurlieuses ont établi une base sur Cyanide. Elles sont venues récolter tous les premiers nés de chaque famille. Ils sont là pour remplacer les pièces de la Grande Machine, maîtresse de toutes les autres, afin qu'elle fonctionne pour l'éternité.
89	Dans les profondeurs de la terre se cachent les Morrivain, un peuple de barbares dégénérés à la peau blanche comme la lune. Envoyés par la Chose qui Murmure du Fond des Âges, ils ressortent à la surface, bien décidés à détruire tous les êtres vivants sur leur chemin.
90	La Fin est proche. Déjà sur toute la surface de Cyanide, des vortex d'énergie noire s'ouvrent, absorbant tout sur leur passage : êtres vivants, roches, plantes et même l'air. Leur source se trouve au cœur d'une dimension où l'espace et le temps n'existent plus. Détruire le Cœur du Vide est le seul moyen de les refermer.

LE GÉNÉRATEUR DE LA FIN DES TEMPS

D100	Événement/Situation
91	Dans le ciel nocturne, les étoiles se mettent à tourbillonner. Elles semblent toutes attirées par un immense trou noir. Au centre de ce dernier, un œil apparaît. Grok connaît la solution : une épée sacrée au cœur du palais de Garrglash, sur la lune, pourrait détruire l'œil. Mais pour s'y rendre, il faudra réussir à monter à bord du navire du dieu.
92	Un vent glacé souffle alors qu'apparaît un immense navire fait des carapaces de millions de scarabées. Il est habité par les esprits tourmentés de guerriers insectes issus d'une version alternative de Cyanide. Cette dernière vient d'exploser et les guerriers comptent bien s'emparer de la Cyanide des personnages... ou précipiter la Fin des Temps.
93	Par delà la vallée désolée, les personnages pénètrent dans un lieu sans espace et sans temps. Plus rien n'existe, si ce n'est les formes hurlantes des esprits de tous les habitants de Cyanide, depuis le début des temps. Elles entourent toutes une forme monstrueuse : une étoile sans lumière [d'où sourdent] constellée des millions de bouches et de bras. Elle réclame les personnages et leurs âmes.
94	Une faille gigantesque s'ouvre devant les personnages. Elle s'étend à l'infini, menaçant de séparer tout Cyanide en deux moitiés. Un cœur bat au fond de la faille, lentement. Son rythme accélère chaque jour qui passe, alors que la faille s'allonge.
95	Alors que les étoiles tombent sur Cyanide en des milliers de traits de feu, tous les personnages disposant de magie perdent soudainement leurs pouvoirs. Il existe un moyen de les regagner : il leur faudra accéder aux Cavernes Nouvelles : le lieu où la plupart des étoiles sont tombées et ont creusé un réseau de grottes sans fin. Là, s'ils s'en montrent dignes, ils pourront retrouver leur puissance.
96	La terre s'enflamme, et les animaux commencent à dévorer les hommes. Le Totem envoie ses plus féroces représentants afin de s'assurer de survivre à la Fin des Temps. Les Cinq Ours, des grizzlys gigantesques, mènent des hordes d'animaux sanguinaires. Seule leur mort arrêtera cette folie.
97	Les armées des dieux s'amassent à la surface de Cyanide, écrasant tout sur leur passage. Les dieux de l'Ordre et ceux du Chaos entament leur combat, menaçant de détruire Cyanide elle-même. Seul le Cœur des Sacrifices détient la clé de la fin de ce conflit, et de la survie de la planète... pour quelques temps du moins. Mais il faudra le convaincre en personne, et avant cela, le trouver.
98	A l'aube de la Fin des Temps, chaque personnage est visité, en pleine nuit, par l'esprit d'une personne chère, morte il y a longtemps. Chacun de ces fantômes a un conseil ou un avertissement sur les événements à venir à donner.
99	La lune explose, et ses débris s'écrasent sur Cyanide. Désormais, les palais des dieux sont sur Cyanide, mais leurs armées et leurs serviteurs aussi.
100	Une armada de vaisseaux technomagiques entoure Cyanide, issus de son passé. Ils passent par une faille visible depuis le sol et lancent un bombardement orbital mettant à mal toute la planète. Puis viennent les vagues de chasseurs aux moteurs sifflants qui déferlent pour tuer et capturer des esclaves. Le seul moyen de les arrêter : détruire le vaisseau mère, sorte d'immense pyramide dorée inversée flottant dans l'espace. Qui sait quels trésors s'y trouveront ?



LE COMPAGNON VOL 5

DOC GLOBULARD

Bon nombre de rumeurs courent sur le Doc Globulard, un mutant spécialiste des raffistolages extrêmes des vivants. On murmure qu'il serait à l'origine des démoniaques Mille-pattes humains et qu'aucune technomagie ne peut égaler ses «miracles»...

On dit qu'il serait un ancien scientimagus au service des roi-sorciers. Il est un ami proche du Docteur Strychnine (Cf Le Compagnon, vol 3). Il est grand et noueux, recourbé, profilé comme un rapace, d'épais cheveux noirs-corbeau, une barbe fournie de même couleur. Quand on le regarde de près l'horrible vérité vous saute aux yeux : il est (re)composé de pièces disparates, ses dix doigts appartiennent à différentes mains et sont disposés de manière étrange. Ses oreilles n'ont ni la même forme ni la même couleur et ses yeux fous sont vairons. Citons encore ses longs bras qui semblent ne pas avoir exactement la même longueur...

Sa troupe "d'assistants" sont de repoussants amoncellement de pièces que le bon Docteur a trouvé intéressantes. Il s'est créé des êtres puissants et serviles, des esclaves sexuels pouvant répondre à toutes ses perversions.

CRÉDITS

Conception : Eric Brambilla

Illustrations : Del Tegeiler,

The Forge Studio, Zhy

Relecture : Batronoban,

Orlov

Maquette : Intyzlah

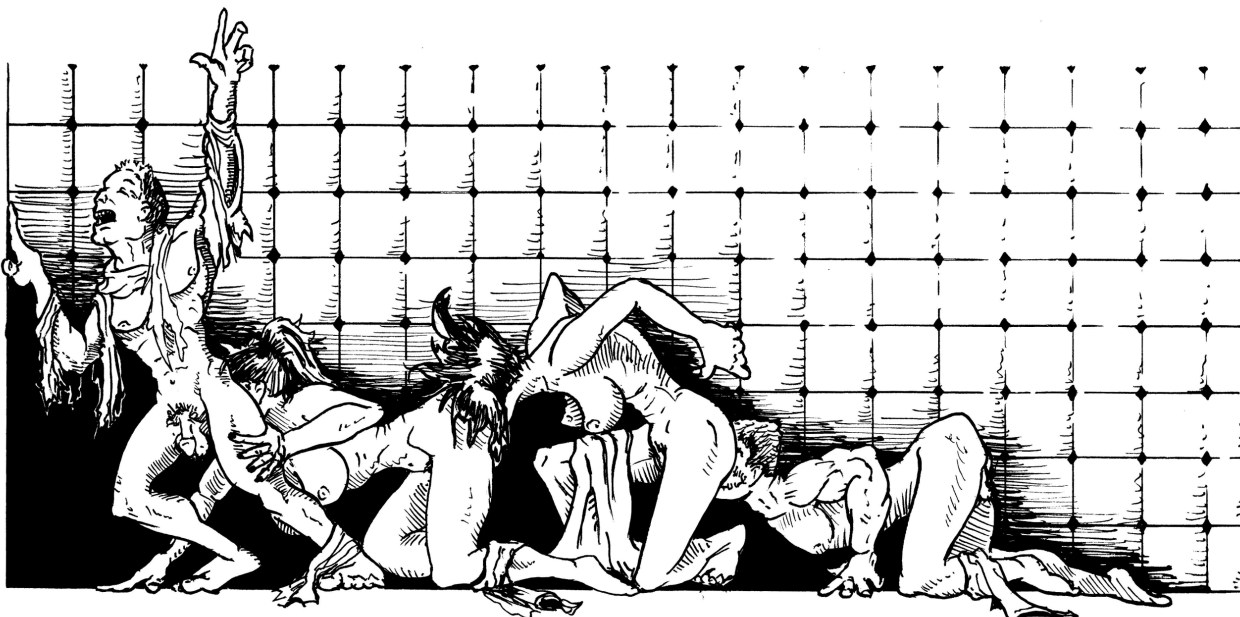


TABLE DES PERVERSIONS DU DOC (1d10)

1d10	Perversion
1	Un centaure ! Vous avez devant vous l'hybride parfait d'un homme et d'un cheval, un corps d'homme, le sexe d'un cheval
2	Une chose sautillante s'approche de vous. C'est un nain bicéphale dont le buste trapus ne repose que sur une unique jambe puissante.
3	La créature qui s'approche de vous a deux têtes et quatre bras sur lesquels elle se déplace. C'est le résultat de deux bustes de femmes, soudés l'un à l'autre au niveau du bassin. Les deux systèmes digestifs sont opérationnels : ce qu'une tête mange, l'autre le chie.
4	Un être pourvu de grandes ailes membraneuses se pose devant vous en crachant du sang. Depuis sa greffe il peut voler, mais le poids de ses ailes comprime sa cage thoracique et ses poumons, le fait affreusement souffrir et cracher du sang... Mais il peut voler.
5	Une femme vous aguiche et vous fait admirer ses trois énormes seins : «ça te branche, on s'en paye une tranche ?»
6	Un centaure ou un hermaphrodite ? La créature est entièrement humaine, c'est une femme à qui on a greffé au niveau de ses fesses le corps d'un homme coupé au niveau du buste. Elle se déplace sur ses quatre jambes et possède donc les deux sexes.
7	Un géant vous domine du haut de ses trois mètres. Son buste est composé de trois bustes puissants encadrés de six bras d'une force impressionnante, mais sa tête, minuscule, est celle d'un bébé. Il est mignon et gentil, mais mieux vaut ne pas lui faire du mal.
8	Vous pouvez admirer un prototype de mille patte humain parfaitement fonctionnel. Cinq corps greffés les uns aux autres, la bouche sur l'anus des autres et un tube digestif commun...
9	La créature devant vous s'est vu greffer des mètres et des mètres de peau sur tout le corps. Elle ressemble à un gros tas de plis rampant.
10	La tête d'une femme et huit seins humains ont été greffés sur le corps d'une grosse truie qui possède trois sexes féminins et trois anus.

Le résultat des expérimentations du docteur a ainsi créé une litanie de monstres difformes ne désirant qu'une chose: servir leur bon maître. La longue caravane raffistolée qui accompagne le docteur est à son image : des bocaux bringuebalants remplis de membres, d'organes, humains ou non.



TABLE DES BOCAUX DU DOC (1D10)

1d10	Bocal
1	Un bocal complet d'yeux de toutes les couleurs : vert, bleu, marron, gris, jaune, violet, rouge, noir, orange, blanc, rose...
2	Un bocal rempli de pénis, de toutes les tailles, de toutes les couleurs, humains ou non, il y en a pour tous les goûts !
3	Un bocal contenant le fœtus d'un siamois. Une partie du corps est humaine, l'autre féline.
4	Un bocal plein à ras bord de pouces droits ; il y a de quoi devenir un pro de l'autostop.
5	Un bocal qui semble vide ; dessus est écrit «stock d'âmes».
6	Un bocal dans lequel, flottant entre deux eaux, deux douzaines de langues attendent un futur dieux des baisers...
7	Un bocal d'assortiments de tumeurs pour qu'aucune ne reste orpheline.
8	Un bocal avec une sélection de queues d'animaux pour les amoureux des appendices codaux.
9	Un énorme bocal débordant de grosses mamelles pour ceux qui aiment le naturel.
10	Un bocal contenant une main dans un liquide bleuté. Cette dernière semble encore en vie et s'agite par moment. L'étiquetage indique « Le Docteur».

Les esclaves monstrueux tirent une remorque craseuse qui transporte dans de nombreuses cages les futurs donneurs gémissants, maintenus en vie tant qu'il y a du matériel à prélever dessus.

TABLE DES DONNEURS INVOLONTAIRES (1D10)

1d10	Donneur involontaire
1	La cage en plastique contient deux énormes limaces d'un mètre, dont la bave acide est énormément corrosive. Elles sont amatrices d'anus et d'organes génitaux.
2	La cage contient une femme, sa mâchoire lui a été prélevée, ainsi que son sein gauche et sa jambe droite.
3	La cage contient un énorme alligator avec 1d6 mutations.
4	La cage contient le buste d'un homme, en décomposition depuis plusieurs jours.
5	La cage est pour l'instant vide, mais son étiquetage décrit exactement l'un des PJs.
6	La cage contient un enfant d'une dizaine d'années. On lui a arraché les yeux, prélevé au moins deux autres organes et coupé 1d12 doigts.
7	La cage renferme un énorme gorille à qui on a prélevé les deux pieds.
8	La cage contient l'une des créatures du Doc Globulard. Celui-ci n'est pas content du résultat : il va tout redémonter !
9	La cage contient un mutant dont les dents poussent et repoussent aléatoirement dans et autour de sa bouche, faisant de lui un très bon donneur.
10	La cage contient un homme chevelu en haillon, il interpelle un PJ : "Fais moi sortir de là mec !"



DOC GLOBULARD

C'est un sacré équipage que voilà, qui pue la mort et la souffrance à des kilomètres, et qui divague au hasard dans les plaines désertiques, allant de campements en campements, là où leur maître peut trouver de quoi opérer.

Car le Doc Globulard est courtoisé par tous, et on fait souvent appel à lui. Il n'y a pas de chirurgie qui lui est impossible, quelque soit les dommages à réparer. Il accomplit vos désirs de transformation les plus pervers. Vous donner un troisième bras fonctionnel, vous transformer en hermaphrodite ou doubler vos organes génitaux, rendre votre squelette mou, vous installer des yeux derrière la tête, une queue de technosaurien ou un bec de rapace, rien ne lui est impossible !

S'il n'a pas assez de matériaux biologiques, il complètera par des tubes, des tuyaux et autres plaques métalliques.

Ses chirurgies sont toujours effectives et fonctionnelles. Mais pas sans douleur. A croire que le Doc Globulard se complait et se vautre dans la souffrance de ses patients et victimes.

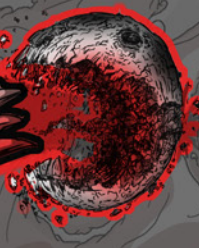
Ses opérations sont excessivement coûteuses et l'anesthésie pendant l'opération est, bien sûr, en supplément. Gare à ceux qui ne peuvent pas payer leurs dettes car pour un nouveau bras gauche greffé, vous risquez de vous retrouver eunuque et unijambiste...

Son sérail de monstruosité est là pour rappeler à l'ordre les mauvais payeurs.

IDÉES D'AVENTURES (D10)

1d10	Idée
1	Doc Globulard tombe en admiration vis à vis de l'oeil gauche d'un des PJs ; il est prêt à tout pour l'avoir.
2	Une vieille femme nue, excisée, à qui on a fait 1d4 ablations demande la protection des PJs. Elle s'est enfuie d'une cage du Doc Globulard, et ses assistants sont à sa poursuite.
3	Arock De Grock désire se faire faire une chirurgie délicate et personnelle. Il confie aux joueurs la tâche de retrouver et de lui ramener le Doc Globulard pour qu'il procède...
4	A leur réveil, une odeur atroce agresse les PJs. Pendant la nuit, en silence, le doc Globulard s'est installé derrière la bute à l'Est. Il est en train de démonter quelques donneurs "volontaires".
5	Les PJs aperçoivent la seconde épouse, la préférée, d'Arock De Grock. Le Doc Globulard veut qu'ils lui la rapportent comme donneuse.
6	Oups, un PJ a perdu un membre ! Heureusement il paraîtrait qu'un certain Doc Globulard pourrait lui en greffer un.
7	Les rumeurs vont bon train : le Doc Globulard posséderait un artefact puissant d'un des Rois Sorciers ; serait-ce un de ces godes-ceintures qui pendent à sa taille ?
8	Quand il se réveille, un des PJs se rend compte qu'on lui a "prélevé" les quatre membres, le sexe, 1d4 organes et 1d3 oreilles. Il va falloir aller récupérer tout cela...
9	Le Doc Globulard veut faire réparer sa vieille caravane, il propose aux PJs un deal : customisations mécaniques contre customisations biologiques...
10	Le Doc Globulard propose la vie éternelle aux PJs. Ils devront seulement accepter quelques opérations et rejoindre son sérail.

PLANETE HURLANTE



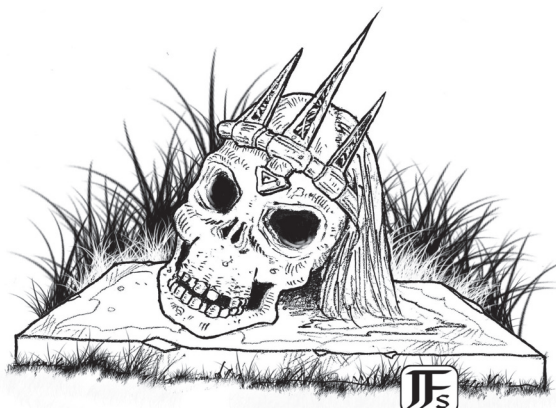
LE COMPAGNON VOL 6

LA CARAVANE DES CENDRES

Une étrange caravane parcourt Cyanide sans relâche. Quand elle rencontre une communauté nomade, elle s'arrête l'espace d'une soirée et propose alors son spectacle, composé d'être étranges et déformés. Mais elle est toujours accompagnée d'événements bizarres.

La caravane est formée d'une vingtaine d'individus, tous plus difformes les uns que les autres. Mutants, pour la plupart, ils ont trouvé refuge auprès de Philos et de ses acolytes. Depuis des décennies, ils vivent comme ils peuvent, mais finissent toujours par s'en sortir, malgré la méfiance de la plupart des êtres qu'ils rencontrent.

Id10	Apparence de la caravane
1	Une suite de chariots de bois et de métal tirés par des insectes géants.
2	Des caravanes montées comme des palanquins sur le dos d'escargots géants, dont le corps est parsemé de pointes.
3	Des maisonnettes possédant des pattes d'animaux. La caravane de Philos possède des pattes de poulet.
4	Des chariots de métal montés sur d'énormes chenilles surdimensionnées.
5	Des cabanes montées sur des disques flottants.
6	Un immense ver à l'intérieur duquel des cavernes ont été creusées.
7	Des scarabées dont l'abdomen accueille les logements des membres de la caravane.
8	Un train ancien équipé de roues massives.
9	Des tours mues par des pattes d'araignée.
10	Un maelström noir et tourbillonnant, portant en son sein des caravanes sans roues.



CRÉDITS

Écrit par Julien Dutel
 Illustrations : the Forge
 Studio
 Relecture : Batronoban,
 Orlov
 Mise en page : Intyzzlah

LA CARAVANE DES CENDRES

Id10	Idées d'aventure
1	Des hommes importants ont disparu dans une communauté nomade au moment du passage de la caravane. La communauté est prête à payer cher pour les retrouver.
2	Philos apparaît en rêve aux PJ. Ils les guide jusqu'à une ruine du temps des Rois Sorciers.
3	Un froid surnaturel approche. La caravane le précède et semble le fuir, mais personne ne veut les entendre.
4	Un culte étrange capture des voyageurs et les stocke dans des cellules, sur le dos d'un scarabée massif. Les membres du culte apportent les captifs à la Caravane des Cendres pour réaliser leur destinée.
5	Clarian est un enfant étrange. Nul ne peut le toucher sans succomber à une maladie mortelle, et aucune arme ne peut le tuer. Il n'a de cesse de dire que Philos saura le guérir.
6	Nivel veut retrouver la Caravane des Cendres. Les personnages sont destinés à accomplir son désir.
7	Dague est attirée par un lieu dans lequel est apparu un morceau de la Cité Juste. Si les personnages l'aident, elle leur permettra d'obtenir des artefacts d'une puissance sans nom.
8	Sarkagal, le seigneur de guerre, veut atteindre le navire de Gaaarglash. Il connaît un moyen, mais pour cela, les PJ doivent retrouver Hurlleur.
9	Cinq communautés nomades se rassemblent au même point. Aucune ne sait pourquoi, mais la Caravane des Cendres est là et les attend pour un spectacle inoubliable.
10	Certains pensent que les organes des membres de la caravane possèdent des propriétés magiques. Gordhor et ses barbares de la route ont bien l'intention de les récupérer et de les revendre à un bon prix.

PHILOS, LE BATELEUR SANS YEUX

Ce vieil homme est toujours paré d'habits simples. S'appuyant sur son bâton noueux, il mène la caravane à travers les plaines malgré ses yeux absents. Il n'en possède pas et ses orbites sont fermées par une peau désormais ridée. Il la dirige et son mot y est loi. Mais il reste toujours assis à l'arrière de sa carriole, et passe le plus clair de son temps à méditer. Il est assisté de Larx, un jeune homme muet qui lui est entièrement dévoué et qui joue souvent les intermédiaire. Philos, lui, présente toujours le spectacle le soir venu.

Id10	Rumeurs et secrets
1	Philos peut voir l'invisible. Il voit les fils du destin et sait les interpréter.
2	Philos est en réalité l'incarnation du Cœur des Sacrifices. Il agit en son nom.
3	Certains voient parfois le vieil homme sortir la nuit, lorsque la caravane s'arrête dans une communauté. On dit aussi que ces soirs là, des enfants disparaissent.
4	Personne n'entre dans sa caravane, si ce n'est Larx. Mais ceux qui ont vu la porte s'ouvrir disent que l'intérieur semble immense, comparé à l'extérieur.
5	On l'a vu tuer un homme un jour d'un simple mot. L'homme s'est mis à saigner des oreilles et sa tête aurait éclaté.
6	Il possède le pouvoir de sceller les yeux de ses ennemis, ainsi que leur bouche et leur nez, pouvant ainsi les tuer. Mais il lui faut obtenir un effet personnel de sa victime.
7	Certains pensent qu'il serait vieux de plusieurs centaines d'années. Avant même l'époque de l'Empire de la Salamandre, on parlait déjà de Philos. On dit qu'il cherche le Cœur des Sept.
8	Philos n'existe pas. Il y a eu de multiples Philos, endossant son costume.
9	Philos est déjà allé dans la Cité des Justes. Il sait comment en sortir.
10	C'est Philos qui décide du chemin de la caravane. Il sait toujours quelle communauté nomade ils rencontreront.

BELGARIUS, L'HOMME TORTUE

Certains pensent que c'est un mutant, d'autre qu'il est un envoyé du Totem. L'homme est immense et puissant, mais revêtu sur son dos d'une épaisse carapace d'écaille. Ne portant jamais de vêtements sur le haut du corps, cette difformité est toujours visible. Puissant et massif, il aime faire des tours de force et se laisser défier par les spectateurs de passage.

Id10	Rumeurs et secrets
1	Quand il n'est pas dans une communauté, Belgarius se transforme en tortue géante et préhistorique.
2	Ne l'énervez pas, il vous tuerait de ses poings.
3	Sous ses apparences de brute, Belgarius est en réalité un agneau. Il abhorre la violence.
4	Il a toujours Souris sous la main pour faire ses quatre volontés.
5	Sous sa carapace, il cache une hache bénie par Grok lui-même. Quand il la brandit, il est alors aveuglé par sa soif de sang.
6	Il connaît l'entrée de la dernière cité des Rois Sorciers, cachée au cœur d'un désert lointain. Il en a été exilé avant la chute de l'Empire.
7	Il n'a aucun souvenir de sa vie passé, et a été trouvé errant dans le désert par Dague, il y a des années.
8	Belgarius a toujours été épris de Sinissie. Mais il n'a jamais osé le lui dire. Il tuerait pour elle.
9	Belgarius est si résistant que le feu n'a aucune prise sur lui.
10	Belgarius n'est pas humain, c'est un alien issu d'une autre réalité. Il survivra à la Fin des Temps.

SOURIS

Avec ses dents proéminentes, sa petite taille et sa maigreur extrême, Souris porte bien son nom. Mais il possède aussi une petite queue à au dessus des fesses et semble toujours à l'affût. Certains pensent qu'il est craintif parce qu'il passe son temps à se cacher et à observer de loin, mais il fait sensation lors des spectacles quand il se faufile dans des recoins inaccessibles à un humain normal.

Id10	Rumeurs et secrets
1	Souris prétend être l'homme à tout faire de Belgarius, mais en réalité, il se sert de lui.
2	Il n'est pas seulement maigre et souple. Il est capable de se transformer en petit animal et de disparaître dans les trous dans les murs.
3	Souris est en réalité capable de fusionner avec la terre. C'est un avatar d'un Seigneur élémentaire
4	Souris est toujours partout à la fois. Il n'y a peut-être pas un seul Souris, mais des dizaines.
5	Souris n'a pas de caravane. Personne ne sait comment il voyage et où il se repose.
6	Souris vit sous la caravane d'Illaminée, dans un réduit lui servant à dormir.
7	Souris et Philos sont la même personne.
8	Souris a tué Philos pour prendre sa place.
9	Souris n'existe pas. Il est une illusion créée par Philos.
10	Souris est capable de réduire son corps à un tel point qu'il peut entrer par votre oreille et dévorer votre cerveau.



ILLAMINÉE

La femme aux mille sens est connue sur tout Cyanide pour être la plus fascinante et la plus attirante des créatures existantes. Malgré son crâne rasé et son corps presque masculin, elle exerce toujours la même fascination inexplicable sur les hommes comme sur les femmes. Et elle ne finit jamais sa nuit seule. C'est aussi la personne qui gère les relations avec les communautés auprès desquelles la troupe se produit.

1d10	Rumeurs et secrets
1	Illaminée sait comment va commencer la Fin des Temps.
2	Elle n'est ni femme, ni homme. Elle possède les attributs des deux sexes.
3	Passer une nuit avec elle est le privilège des rares personnes qu'elle choisit.
4	Elle consomme le cerveau des personnes avec qui elle couche. Ses crocs poussent et s'allongent, s'enfonçant dans la tête de ses victimes.
5	Elle ne possède pas de cœur. Mais cette particularité la rend vide à toute émotion et à toute empathie.
6	Le cœur d'Illaminée est enfermé dans une boîte, au fond d'un temple ancien
7	Le cœur d'Illaminée appartient à Saarnark et il le porte en pendentif.
8	Illaminée n'existe pas. Elle n'est que l'esprit fantôme qui incarne le collectif de la Caravane des Cendres.
9	Illaminée peut prendre possession de n'importe quel membre de la caravane, qui se transforme alors en elle.
10	Illaminée peut se trouver dans tous les endroits où elle désire se trouver à la fois. Mais elle est alors faible. Certains pensent que c'est à ce moment que l'on peut la tuer.

SINISSIE

Femme obèse au corps recouvert de pustules, ses yeux sont deux serpents qui lui permettent de percevoir son environnement. Il arrive régulièrement que ses pustules éclatent, laissant sortir d'autres serpents qu'elle saisit et avale, la plupart du temps lors de ses numéros.

1d10	Rumeurs et secrets
1	Elle vous fait croire qu'elle est obèse, mais en réalité elle est aussi légère qu'une plume.
2	Elle communique avec les serpents et peut même les invoquer quand elle le désire.
3	Elle a besoin d'une telle quantité de nourriture pour survivre que la caravane achète des barils remplis de nourriture, et qu'ils les transportent dans leur plus grand chariot.
4	Ses serpents sont aussi des organes sensoriels lui permettant de voir même dans le noir en sentant les vibrations autour d'elle.
5	Les serpents sont des illusions. Son corps est une illusion. Seul les Vrais Méritants peuvent voir sa véritable apparence.
6	Le corps de Sinissie produit de la matière organique excédentaire en permanence. Cette dernière est utilisée pour nourrir toute la caravane.
7	Les deux serpents lui servant d'yeux sont en réalité deux créatures distinctes. L'une répond aux dieux de l'Ordre et l'autre aux dieux du Chaos. Sinissie, elle, agit au nom du Totem.
8	Son sang est toxique, même acide. C'est pour cela qu'elle prend toujours soin de se protéger des coups.
9	Sa caravane est remplie de reptiles tous plus dangereux les uns que les autres, et c'est une maîtresse du poison.
10	Elle cherche un moyen de redevenir normale. Sinissie est sous le coup d'une malédiction ancienne issue d'un temple dont elle désespère de retrouver trace.

DAGUE

Personne ne connaît son véritable nom. Dague est une femme d'une maigreur surnaturelle, dépassant de deux têtes la plupart des hommes qu'elle croise. Son corps est parcouru de protubérances métalliques qu'elle peut retirer pour en faire des dagues qu'elle utilise lors de ses numéros. Quand elle les retire, la plaie qui en résulte se referme immédiatement. La dague finit par se désintégrer et repousser à travers sa peau.

1d10	Rumeurs et secrets
1	Les dagues sont en fait des excroissances issues des os de Dague. Elle doit les retirer régulièrement sous peine de mourir, déchiquetée par ses propres os.
2	Dague est en réalité la fille d'un seigneur des épées.
3	Dague est en réalité l'épée perdue d'un seigneur des épées.
4	Le corps de Dague est, en réalité, totalement métallique. Sa peau n'est qu'une enveloppe lui permettant de ne pas le montrer.
5	Dague est en réalité issue d'un autre temps. C'est une machine consciente. Ses dagues sont composées de nanomachines qui réintègrent son corps par la suite.
6	Dague est une sorte de chasseur de prime voyageant entre les dimensions. Étrangement, quand elle arrive dans une communauté, certaines personnes disparaissent.
7	Tous les soirs, Dague sort et s'évapore en pleine nuit. Certains disent l'avoir vue ouvrir les ombres comme un portail.
8	Quand elle sourit à quelqu'un, cette personne meurt dans le jour qui suit. C'est ce que l'on raconte.
9	Dague est un ange de Nivel déchu qui a développé une conscience individuelle. Elle est pourchassée par ses pairs.
10	Dague est étrangement lourde malgré sa taille. Elle ne flotte d'ailleurs pas, elle coule.

HURLEUR

Cet être pathétique possède une tête chauve et une bouche démesurée semblant s'ouvrir si grande que le bas de sa mâchoire arrive au niveau du haut de son abdomen. Quand il hurle, il émet un son si strident que tous les objets en verre se brisent devant lui. Hurleur ne parle jamais.

1d10	Rumeurs et secrets
1	Quand il hurle à une certaine fréquence, Hurleur peut ouvrir un portail vers le navire de Gaaarglash.
2	Hurleur souffre en permanence. Il retient ses cris de douleurs et c'est ce qui rend ses cris si puissants et si terribles.
3	Hurleur est capable d'agrandir sa mâchoire jusqu'à avaler un homme d'un seul coup.
4	Il n'est pas né sur Cyanide mais dans une dimension où son peuple a été exterminé. C'est Nivel qui l'a sauvé, lui-même ne sait pas pourquoi.
5	Rien ne lui plaît plus que de s'isoler. Mais certains disent qu'il profite de ces moments de solitude pour prier un dieu ancien et sans nom. Et que parfois ce dernier répond.
6	Chaque fois que quelqu'un passe à côté de lui, il sent une forte odeur de poisson pourri. Pourtant, cela ne semble pas venir de lui.
7	Qui d'autre entend ces voix qui semblent murmurer dans le vent autour de lui ?
8	Hurleur est entouré par les cris de dizaines de fantômes. Il les entend jour et nuit et ils sont la cause de ses douleurs.
9	Les fantômes sont les esprits des hommes qu'il a tués de sang froid avant de devenir ce qu'il est.
10	Hurleur doit tuer encore et toujours pour apaiser les voix des fantômes. Ce sont des voix de milliers de tueurs qui l'entourent et demandent du sang.

LA CARAVANE DES CENDRES

TERMITE

Termite est petit et trapu, mesurant moins d'1m40 de haut, tout en étant aussi massif qu'une armoire à glace. Il possède quatre yeux, mais surtout une mâchoire garnie de dents acérées lui permettant de mâcher et d'ingérer tous les types de bois : son met préféré. Un met précieux en ces temps troublés où les forêts se font de plus en plus rares.

1d10	Rumeurs et secrets
1	Termite aime le bois, mais en réalité il mange tous les matériaux : métal et pierre inclus.
2	Termite ne peut pas manger quoi que ce soit de biologique. Cela agit comme du poison et le tue à petit feu.
3	La faim de Termite augmente de mois en mois. Un jour, il dévorera tout Cyanide.
4	Plus il mange, plus Termite grandit. Il a gagné 10 centimètres ces derniers mois, et pourrait grandir bien plus.
5	Termite dévore les fondations des communautés nomades afin qu'elles finissent par s'écrouler. C'est un agent du Dieu sans Voix, et il veut précipiter la Fin des Temps.
6	Tous les organes de Termite sont en bois. D'ailleurs, il craint le feu.
7	Termite ne guérit pas naturellement, il a besoin de feu afin de régénérer.
8	Lorsqu'il a découvert son appétit surnaturel, Termite a dévoré les machines de tout un clan de barbares de la routes : les Soleils de Sang. Ils sont à sa recherche.
9	Celui qui connaît le Vrai Nom de Termite est capable de le contrôler.
10	Il a été découvert dans une ancienne ruine des Rois Sorciers. Certains pensent qu'il pourrait être une création impie de ces derniers.



LE COMPAGNON, VOL 7

GUIDE PRATIQUE DES FACTIONS, VOL I LES INGÉNIEURS DU NÉANT

INTRODUCTION

Les Ingénieurs du Néant sont une faction très secrète. Voici une boite à outils afin de faire vos Ingénieurs personnalisés : rumeurs, secrets et objectifs. Jetez plusieurs fois les dés sur chaque table, piochez les idées comme vous le souhaitez afin de développer cette faction.

Comme vous le constaterez, bien des sujets sont couverts par plusieurs rumeurs. Certaines sont contradictoires, et d'autres sont complémentaires. Pour l'exemple, nous prendrons les rumeurs allant de 39 à 46, concernant l'être nommé Kali. Vous pouvez décider que chacune de ces rumeurs est vraie et choisir un ordre de découverte de ces révélations. Mais vous pouvez aussi décider que si l'on dit de Kali qu'elle est un être technomagique (et donc que cette rumeur est fausse), c'est en réalité une déesse immortelle qui a vu la naissance de Cyanide (donc que la rumeur suivante est vraie).

N'hésitez pas à combiner les rumeurs, à en considérer certaines comme de fausses pistes... voire même à poser un retournement de situation : si un personnage non joueur a une réputation, peut-être qu'il a trouvé un moyen de se la fabriquer de toutes pièces.

Amusez-vous, ne vous restreignez pas, et ne prenez aucune de ces entrées comme des vérités absolues : à vous de décider.



CRÉDITS

Ecrit par Julien Dutel

Relecture : Batronoban,
Orlov

Illustration : The Forge Studio,
Tony Martin (logo)

Mise en page : Intyzzlah

LES INGÉNIEURS DU NÉANT

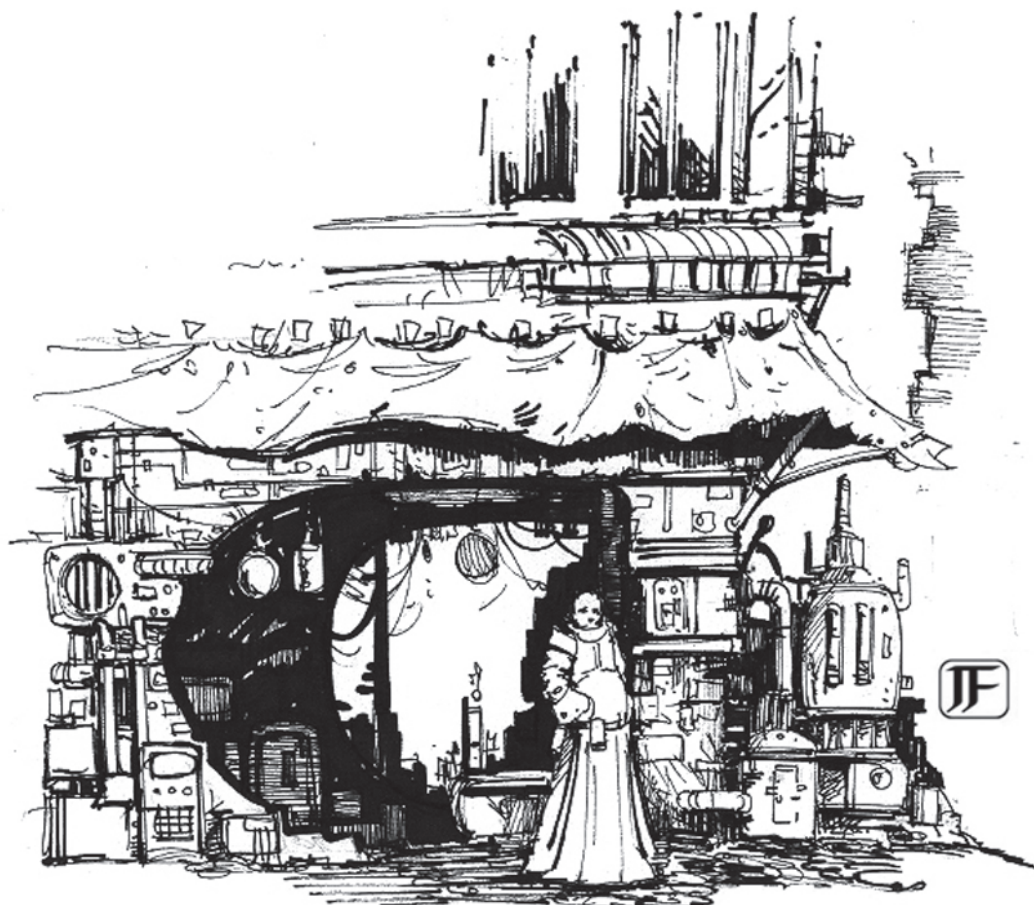
1d100	Rumeurs et secrets
1-2	Les morceaux de la Cité Juste contiendraient des secrets qui pourraient leur octroyer la suprématie sur Cyanide et rétablir l'Empire de la Salamandre. Car ils savent comment les exploiter.
3-4	De ce qu'on dit par-ci par-là, les Sept sont une secte secrète au sein même des ingénieurs.
5-6	Les ingénieurs du néant sont à la recherche de douze artefacts datant d'avant Cyanide.
7-8	Celui qui dirige les Ingénieurs est en réalité le dernier des Rois Sorciers.
9-10	Ils possèdent un lieu secret, dernier bastion de l'ancien Empire. Ils gardent jalousement sa localisation et le camouflent à l'aide de sorts surpuissants et d'artefacts technomagiques : c'est le dernier lieu stable de la planète.
11-12	C'est l'un de leur rituel qui a provoqué l'apparition de morceaux de la Cité Juste sur Cyanide. Ils en ont perdu le contrôle et cherchent un moyen de réparer leur erreur.
13-14	Ils sont en réalité au service d'un dieu obscur, qui lutte contre Nivel et ses anges mécaniques.
15-16	Ils ont trouvé un moyen pour survivre à la Fin des Temps. Mais pour cela, ils doivent atteindre des ruines encore jamais atteintes.
17-18	Ils sont dirigés par un Dieu étrange issu d'une autre réalité. Seuls ceux qui accomplissent ses dessins survivront à la Fin des Temps. .
19-20	Chaque fois que l'on croise un membre des Ingénieurs et qu'on l'entend discuter avec ses pairs, ils parlent des Sept. Mais on n'a aucune foutue idée de ce que c'est.
21-22	Les Sept dirigent les Ingénieurs et ils sont au service de Saarnark. Ils cherchent à détruire les Seigneurs de l'Ordre.
23-24	Rien ne peut se faire sans Ordre. Les ingénieurs le savent et ils ont un plan pour ramener l'Ordre sur Cyanide.
25-26	Ils cherchent à nourrir un rituel qui détruirait totalement la lune de Cyanide.
27-28	L'une de leurs cités secrètes est en perpétuel mouvement. Elle a été bâtie dans l'estomac d'un immense ver parcourant les roches de Cyanide.
29-30	Ils pourraient être en cheville avec les Astronomes pour atteindre les palais divins, et ils récupèrent des artefacts pour leur compte.
31-32	Le ver géant qui abrite la cité secrète des Ingénieurs est en réalité une merveille technomagique.
33-34	Le ver géant est le reste du corps d'un Dieu depuis longtemps mort. Les Ingénieurs se nourrissent de son pouvoir pour gagner en puissance.
35-36	Plus la nature reprendra ses droits, et plus Cyanide deviendra instable. C'est pour cette raison que les Ingénieurs tentent de contrecarrer les plans de la Terre Mère. Enfin, c'est ce qu'on dit..
37-38	Les ingénieurs recherchent un lieu qui permettrait d'atteindre la Porte de la Lune : une ancienne cité datant de la création de Cyanide, et se trouvant entre la planète et sa lune.
39-40	Parmi les têtes des Ingénieurs, on parle de Kali, une guerrière féroce au savoir sans pareil. Elle ne posséderait pas de pouvoirs et pourtant, elle serait capable de tenir tête aux mages les plus puissants.
41-42	Kali serait en réalité un être de technomagie, au corps parfait et mécanique, possédant les connaissances de centaines de civilisations.
43-44	Kali existe depuis si longtemps qu'elle a vu la naissance de Cyanide. Elle fait partie des créateurs des Ingénieurs. Et elle poursuit un objectif que personne ne comprend.
45-46	Kali a été programmée pour sauver la race humaine, mais elle en est venue à la conclusion que les humains sont leur propre perte et désire avancer la Fin des Temps.

LES INGÉNIEURS DU NÉANT

1d100	Rumeurs et secrets
47-48	On dit que certains des Artefacts récupérés par les Ingénieurs sont massifs, parfois aussi grands qu'une petite communauté.
49-50	Les Ingénieurs sont en train de recréer une immense machine antique. Ils utilisent pour cela une cité mouvante secrète se déplaçant dans le ciel au cœur de la nuit noire, évitant toujours les zones où le jour s'est levé.
51-52	Ils l'appellent "la Machine Mère". Elle a été créée pour engendrer une armée d'êtres technomagiques. S'ils réussissent, ils auront un avantage sur toutes les autres factions.
53-54	La Machine Mère a été créée avant même la création de Cyanide. C'est en réalité le seul moyen de stabiliser la planète définitivement.
55-56	Si la Machine Mère devait être mise en route, toutes les formes de vie qui ne sont pas dument protégées seraient détruites dans le processus de stabilisation.
57-58	La Machine Mère est une déesse endormie dont le corps a été éclaté aux quatre coins de la planète. Si elle devait être complétée, elle se réveillerait et octroierait des pouvoirs technomagiques hors du commun à ses bienfaiteurs.
59-60	En plusieurs endroits, les Ingénieurs creusent Cyanide. Ils auraient trouvé comment stabiliser de nouveau, mais momentanément, une petite région géographique.
61-62	Les forages auraient mis à jour plusieurs ruines immenses. L'une d'elle a été nommé la Cité des Dévoreurs. On dit que tous ceux qui y sont entrés n'en sont jamais revenus.
63-64	Les dévoreurs ne sont pas des créatures de chair et de sang, mais les serviteurs d'un dieu mort depuis longtemps, destinés à dévorer Cyanide. Certains Ingénieurs les ayant retrouvés tentent aujourd'hui de les soumettre à leurs propres desseins.
65-66	Les Ingénieurs ont découvert des portails au sein des morceaux de la Cité Juste qui apparaissent sur Cyanide. Ces derniers mènent sur d'étranges satellites, tournant autour de la planète et pourtant invisibles depuis son sol.
67-68	Les Ingénieurs ont tenté de s'installer sur ces satellites, mais la plupart des colonies n'ont pas réussi à perdurer. Certaines ont même disparu corps et âmes.
69-70	Les satellites n'existent pas, ce ne sont que des portions de réalité issues d'un autre temps, dans un futur où Cyanide n'est plus. Mais les Ingénieurs veulent étudier les portails qui y mènent afin de pouvoir en comprendre le fonctionnement et revenir au temps des Rois Sorciers.
71-72	Avant l'effondrement de l'Empire, les Rois Sorciers avaient mis au point le Père de Minuit, une arme pouvant restaurer la puissance de leur empire et en empêcher la chute.
73-74	Le Père de Minuit ne serait pas une arme, mais le premier des Rois Sorciers, dormant et attendant son réveil. Les Ingénieurs ont besoin de lui pour retrouver les secrets perdus de l'Empire.
75-76	Plus les morceaux de la Cité Juste apparaissent, plus le réveil du Père de Minuit se rapproche. Les Ingénieurs cherchent comment l'empêcher de reprendre conscience.
77-78	L'Empire de la Salamandre ne viendrait pas de Cyanide. Les Ingénieurs sont en réalité les serviteurs des Rois de l'Espace, et c'est pour cette raison qu'ils se sont alliés aux Astrologues.
79-80	Une cité orbite autour de Cyanide. Elle appartenait aux Rois Sorciers et l'on dit qu'elle contient une bibliothèque perdue. Les artefacts que les Ingénieurs réunissent serviront à l'atteindre.
81-82	La bibliothèque de la cité orbitale permettrait de retrouver la capacité à créer des artefacts technomagiques de grande puissance.

LES INGÉNIEURS DU NÉANT

1d100	Rumeurs et secrets
83-84	Certains agents de la Terre Mère auraient découvert que la cité orbitale contiendrait de quoi rendre à Cyanide sa fertilité. Mais les Ingénieurs refusent de libérer cette connaissance.
85-86	La cité orbitale possède un matériel technomagique avancé permettant de traiter les êtres humains. Mais les ingénieurs ne savent pas encore comment ils fonctionnent.
87-88	On raconte que la cité orbitale pourrait implanter des éléments technomagiques dans le corps d'être humains pour les rendre meilleurs. Si cela est vrai, les Ingénieurs pourraient avoir découvert comment se créer une armée puissante et docile.
89-90	La Cité Orbitale est apparue il y a quelques mois. Les Ingénieurs en ont découvert l'accès, mais il y ont aussi trouvé la preuve qu'elle n'est qu'une bombe non-euclidienne qui détruira la surface de Cyanide. Ils ne savent pas quand, ni comment, ni comment l'arrêter.
91-92	Les ingénieurs recherchent le Cœur, un lieu mythique au centre même de Cyanide.
93-94	Le Cœur existe en dehors du temps, et il contient les plans nécessaires à la création d'une nouvelle Cyanide. Les Ingénieurs veulent s'en emparer.
95-96	Le Cœur renferme tous les secrets de Cyanide. Les Rois Sorciers le cherchaient bien avant la chute de l'Empire de la Salamandre.
97-98	Les Rois Sorciers auraient découvert l'accès au Cœur, et c'est grâce à lui qu'ils auraient étendu leur empire.
99-100	Les Rois Sorciers n'avaient découvert qu'un fragment du Cœur. Si les Ingénieurs devaient le retrouver, ils auraient alors le pouvoir de façonner Cyanide. Mais les Prophètes savent, eux, que cela signifierait le début de la Fin des Temps.



LES INGÉNIEURS DU NÉANT

Voici enfin plusieurs objectifs secondaires pour les Ingénieurs. Encore une fois mélangez les résultats pour plus de richesse !

Id20	Objectifs secondaires
1	Un homme a retrouvé l'entrée d'une ruine de l'Empire de la Salamandre. On dit qu'il se cache, à moitié fou, depuis sa découverte. Il faut le retrouver et le faire parler.
2	Un espion travaillant pour la Terre Mère est en fuite, passant de communauté en communauté. Les Ingénieurs veulent le voir mort.
3	Un morceau de la Cité des Juste est apparu. Il doit être explorée afin de découvrir le portail en son sein, menant vers un autre monde.
4	Une ancienne carte pointe le chemin vers une vallée perdue, remplie de merveilles technomagiques. Les Ingénieurs ont besoin d'une reconnaissance afin de savoir ce à quoi s'attendre.
5	Un allié des Ingénieurs devait faire parvenir un paquet contenant un objet précieux, mais il semble avoir disparu. Il doit être retrouvé.
6	Les prophètes ont fait une découverte sur les Rois Sorciers. L'un de leurs agents détient des informations. Il est nécessaire de les lui extorquer.
7	La Terre Mère traque un agent des Astrologues. Il faut le retrouver et le mettre à l'abri. Il détient un artefact de première importance.
8	Une créature des Rois Sorciers s'est libérée et marche parmi les hommes. Faite de technomagie, il faut la trouver et la capturer, puis la remettre aux Ingénieurs.
9	Une communauté nomade possède un générateur lui permettant de se propulser et de flotter au dessus du sol. Il s'agit d'un artefact volé dans une ruine de l'ancien temps : il doit appartenir aux Ingénieurs.
10	Plusieurs agents des Ingénieurs ont disparu. Ils ont certainement été supprimés. Mais l'un d'eux portait un Oracru, un appareil de communication. Son dernier message a été envoyé d'une plaine de cendres, non-loin. L'Oracru ne doit pas tomber entre de mauvaises mains.
11	Des Ingénieurs disparaissent régulièrement. Ils arrivent dans une communauté et le lendemain, ils ne sont plus là et l'on n'entend plus parler d'eux. Il faut trouver ce qui arrive aux membres de la faction.
12	Un prophète s'est réveillé et il semble parler du rôle des Ingénieurs dans les conflits à venir. L'homme pourrait en savoir plus, et connaître certains secrets de la faction. Il doit être retrouvé.
13	Plusieurs communautés chassent, depuis quelques mois, les agents des Ingénieurs. Il devient nécessaire de trouver qui est derrière cette vindicte populaire.
14	Un ange de Nivel s'est écrasé au sommet d'une colline. Les Ingénieurs pensent qu'il s'agit d'une opportunité unique de l'étudier. Il doit être récupéré.
15	Une rumeur parle d'un Seigneur des Épées qui aurait été vaincu. Son épée a été acquise par un marchand particulièrement bien entouré. Si cela est vrai, elle doit revenir à la faction.
16	Les Ingénieurs ont entendu parler d'un objet étrange et puissant : la Larme de Grok. Perdue depuis que le guerrier accéda à la divinité, elle est cachée en un lieu oublié de tous. La rumeur a certainement un fond de vérité. Il faut retrouver l'homme qui l'a initiée.
17	Une forêt vivace se trouve encore dans une vallée proche, apparemment insensible aux failles et autres catastrophes. Les Ingénieurs veulent savoir si elle existe.

LES INGÉNIEURS DU NÉANT

1d20	Objectifs secondaires
18	Une faille s'ouvre et se referme de manière régulière. Certains ingénieurs pensent qu'il s'agit de l'action d'un artefact particulièrement puissant. Ils ont besoin qu'un de leurs agents s'en assure.
19	Certains pensent qu'il existe une conspiration au sein même des Ingénieurs pour en prendre le contrôle. L'un des contacts de l'un des PJ est soupçonné d'en faire partie. Sa loyauté doit être mise à l'épreuve.
20	Des personnes auraient trouvé comment localiser certains des laboratoires les mieux protégés des Ingénieurs. Ils doivent disparaître !



LE COMPAGNON, VOL 8

RÈGLES DE COMBAT TACTIQUE AVEC FIGURINES

INTRODUCTION

Souvenons-nous : le wargame est à l'origine du jeu de rôle. La première édition de *Dungeons & Dragons* utilisait des règles de combat tactiques avec figurines. *Planète Hurlante* utilise déjà les tables aléatoires qui sont une marque du style "old-school". Pourquoi ne pas aller plus loin en remettant les figurines sur la table ?

Nous pensons également que cet aspect tactique permet d'apporter plus de dynamisme et d'amusement dans les scènes de combat. Représenter ses personnages par de belles figurines (et pourquoi pas dans un joli décor ou sur une belle carte) est aussi un plaisir pour les yeux. Un jeu d'action comme *Planète Hurlante* se devait de proposer quelque chose dans ce genre. Nous espérons que ces règles optionnelles décupleront votre plaisir de jeu !

LES FIGURINES DE LA FIN DU MONDE

Un conseil : n'utilisez ces règles que pour les combats très importants, par exemple contre le seigneur sorcier de la fin de l'aventure. L'emploi des figurines permet de détailler les tactiques des uns et des autres, et donc de donner de la profondeur à l'affrontement. Cependant, ces règles allongent la durée des combats. Utilisez-les donc à bon escient.



CRÉDITS

par Batronoban, Trickytophe,
John Grümph
Illustrations : The Forge Studio,
Zhy
Relecture : Batronoban, Orlov
Maquette : Intyzlah

ACTIONS DURANT LE TOUR

L'utilisation de figurines modifie les règles du combat telles qu'expliquées dans le livre.

Pour commencer, souvenez-vous qu'un combattant peut effectuer un déplacement normal et une attaque par tour.

Il existe plusieurs types de déplacement :

- Déplacement normal : 6 cases
- Déplacement rapide : 12 cases mais subit un fléau pour toute autre action durant ce tour.
- Déplacement prudent : spécial, 3 cases, immunisé au pouvoir de base de contact *Attaque d'opportunité* (voir plus loin).

De plus, un combattant peut toujours renoncer à son attaque pour effectuer un deuxième déplacement.

TAILLE

Chaque personnage, PNJ et monstre, est généralement représenté par une figurine sur socle de 28mm environ. Il s'agit de la taille standard, moyenne. Vous trouverez de nombreuses figurines de ce genre dans les commerces de jeux de fantasy et de science-fiction, des figurines prépeintes ou non. Néanmoins, il existe d'autres tailles de combattant :

- Très petite (moins de 0,75m, un horrible gros rat mutant)
- Petite (moins d'1,5m, un mutant atteint de nanisme par exemple)
- Moyenne (entre 1,5m et 2m, un humain, l'échelle de référence)
- Grande (plus de 2m, un mutant dégénéré hypermusclé)
- Géante (plus de 2,5m, une monstruosité toxique)
- Titanesque (plus de 3m, un ravageur hurlant, sorte de dragon mutant représentant le sommet de la chaîne alimentaire)

Ces six tailles sont déterminées par le meneur de jeu (exemple : l'araignée mutante que vous affrontez est gigantesque. Elle mesure plus de 2m50 de haut.). Il n'existe pas de règle

définie au-delà ou en-deça des tailles indiquées. Au cas où, servez-vous simplement du bon sens.

Selon ces tailles, appliquez ces règles supplémentaires :

- Un combattant d'une taille inférieure d'au moins deux échelons à son ennemi dispose d'une faveur pour le toucher (un gros rat mutant contre un humain par exemple).
- Un combattant d'une taille supérieure à son ennemi augmente ses dégâts d'un cran de dés par cran de différence de taille (dans l'ordre : d4, d6, d8, d10, d12 et d20 qui reste le dé maximum). Par exemple : un humain avec une épée qui habituellement cause d8 en dégâts causera d12 en dégâts contre un rat mutant. Les dégâts des monstres indiqués dans le bestiaire sont applicable vis à vis d'un personnage de taille moyenne. Augmentez-les de 2 points par cran de différence de taille. Par exemple : un ours mutant cause 18 points de dégâts à un mutant nain et non 16.
- Un combattant d'une taille supérieure d'au moins deux échelons à son adversaire dispose d'un fléau pour le toucher (un mutant dégénéré hypermusclé contre un mutant nain par exemple)



MOUVEMENT

Dans cette version des règles de combat, on utilise systématiquement un plan quadrillé de cases d'environ 1 pouce (2,54 cm) de côté. En effet, nous mesurons le mouvement des combattants en cases. Une case représente environ 1,5 m. Là encore, vous trouverez de nombreux plans quadrillés pour divers jeux de fantasy en vente dans le commerce.

On considère qu'un combattant de taille très petite, petite ou normale occupe toute une case, même s'il ne l'occupe pas entièrement "dans la réalité".

On considère qu'un combattant de grande taille occupe un carré de quatre cases (2 cases sur 2 cases), même s'il ne les occupe pas entièrement "dans la réalité".

Et ainsi de suite, un carré de neuf cases pour un combattant de taille géante (3x3), un carré de 16 cases (4x4) pour un combattant de taille titanesque (notez que certains combattants de taille titanesque occupent encore plus de cases).

Il s'agit là des cas les plus courants. Néanmoins, certaines créatures ont une morphologie particulière (les quadrupèdes, les ophidiens avec leurs corps tout en longueur, etc.). Ces créatures n'occupent pas les cases de la même manière qu'une créature bipède standard (règles ci-dessus). Par exemple, un cheval est une grande créature. Pour autant, elle n'occupe qu'un rectangle de 1x2 cases et non un carré standard de 2x2 cases. De même, un gigantesque serpent radioactif est un monstre ophidien, serpentiforme, de taille géante. Pour autant, il n'occupe qu'un rectangle de 2x4 cases et non un carré standard de 3x3 cases. Le MJ doit être logique concernant la disposition du monstre sur le quadrillage selon sa taille et sa morphologie.

Une figurine peut se déplacer sur tous les côtés et en diagonale. **Par défaut, un combattant se déplace de 6 cases par tour (un déplacement normal).**

Cette règle de base peut se voir modifiée selon la taille et la morphologie du personnage ou du monstre (exemple : une créature géante se déplace de plus de 6 cases par tour vu la taille de ses emjambées, une créature quadrupède sera plus rapide également de par sa morphologie, etc.).

S'il porte une armure d'une valeur d'au moins (d6) pour les PJ ou 6 pour les PNJs et monstres, son mouvement est automatiquement réduit de 2 cases par tour.

Le MJ peut augmenter cette pénalité d'une case si le personnage est en plus lourdement encombré. Il ne peut plus éventuellement se déplacer tant qu'il porte trop de poids (voir chapitre Système du livre de base).

DÉSENGAGEMENT ET ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Pour fuir le combat et donc se désengager en toute sécurité loin de son ou ses adversaires au contact, un personnage doit réussir un jet de 1d20+Réflexes contre le score de Réflexes le plus élevé de ses ennemis engagés avec lui.

En cas de succès, il s'éloigne sans risque de 6 cases de son ou ses adversaires.

En cas d'échec, un de ses ennemis a l'opportunité de l'attaquer en réaction pendant son déplacement.

En cas d'échec critique, un de ses ennemis peut l'attaquer (comme ci-dessus) et de plus le personnage ne se déplace pas.

Se désengager (libre). Se déclenche lorsqu'un personnage se déplace alors qu'il est au contact d'un ou plusieurs ennemis. Réflexes contre Réflexes (la valeur la plus élevée parmi les adversaires au contact). Effet : le personnage se déplace de 6 cases. Il n'est plus au contact de ses adversaires. Échec : un adversaire (au choix du MJ) vous porte une attaque de base : un dé (selon l'arme) + Vigueur dégâts (ou les dégâts de base indiqués dans le profil du monstre). Maladresse : comme l'échec simple, et vous ne pouvez pas vous déplacer.

Il en est de même pour un monstre sauf qu'il oppose sa valeur de Réflexes à un jet de Réflexes de la part du personnage engagé avec lui ayant les Réflexes les plus élevés qui peut tenter de l'attaquer opportunément au moment de son déplacement.

Attaque d'opportunité (libre, de la part du personnage engagé ayant les meilleurs Réflexes). Contact. Réaction au déplacement d'un adversaire au contact. Réflexes contre Réflexes. Réussite : un dé (selon l'arme) + Vigueur dégâts. contre la cible. Réussite critique : comme la réussite simple, et l'adversaire ne peut pas se déplacer.

Un personnage ou un monstre peut aussi décider de simplement se désengager en toute sécurité, prudemment, de son ou ses adversaires. Il ne fuit pas pour autant le combat. Auquel cas, il dépense toutes ses actions mais ne se déplace que de quelques mètres (plan quadrillé 4,5m soit 3 cases). Il n'est plus au contact de son ou ses adversaires. Ce désengagement court ne nécessite aucun jet, juste la dépense des actions, c'est une réussite automatique.

A l'inverse, un personnage ou un monstre peut décider de se désengager sans prudence afin de ne pas prendre le risque d'une maladresse ou d'une réussite critique. Auquel cas, il subit une attaque de base immédiate, en réaction, de la part de tous ses adversaires engagés au contact.



BLOCAGE

Le *blocage* est une manoeuvre spéciale. Un combattant peut aussi remplacer son déplacement pour anticiper un éventuel blocage, c'est à dire qu'il stoppera le déplacement d'un autre combattant ennemi qui passerait dans sa zone au contact, même si celui-ci effectue un déplacement prudent.

PLACEMENT EN HAUTEUR

Un combattant placé en hauteur, c'est à dire un balcon, bâtiment, sur un rocher ou autre terrain difficile permettant cela bénéficie d'une faveur sur son jet d'attaque.

TERRAIN DIFFICILE

Un terrain difficile (un rocher, un arbre, un mûret, un cours d'eau, un marais, un sol gelé ou instable, etc.) provoque deux effets :

- Entrer et passer sur une case de terrain difficile coûte deux cases de déplacement au lieu d'une seule. Sortir d'un terrain difficile est cependant considéré comme un déplacement normal.
- Certains terrains difficiles bloquent la ligne de vue (comme les reliefs ou les ruines). Ils peuvent donc servir de couvert contre les attaques à distance. Voyez les règles de couvert dans les règles de base.

CONVERSION DES DISTANCES

Il existe cinq types de portée dans les règles de base : "*hors de portée*", "*au contact*", "*à distance*", "*zone à distance*" et "*zone au contact*".

- Considérez qu'un combattant "*hors de portée*" ne peut pas être touché, ni vu, par les combattants dans les autres zones. Il se trouve totalement en dehors de la scène ou du champ de bataille (le personnage qui reste dans le

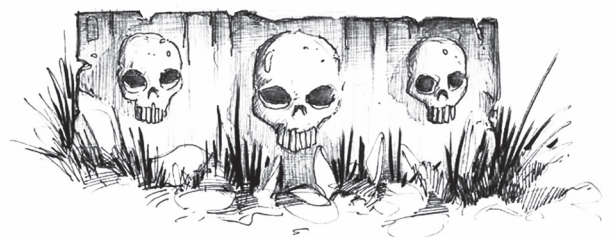
convoi pendant que ses compagnons se font trincer au dehors).

- **“Au contact”** est la portée la plus basique. Elle correspond à tout ce qui se trouve à une case de portée du combattant (à une longueur d'épée en quelque sorte). Attention, certaines créatures peuvent avoir une portée de contact naturelle plus étendue en raison de leur taille ou de celle de leurs membres. En général, selon sa physiologie, une grande créature aura une portée de une ou deux cases, une créature géante de deux ou trois cases et une créature titanesque de trois ou quatre cases. De plus, certaines armes (comme les armes d'ast) confèrent une allonge supplémentaire à leur utilisateur (exemple : une hallebarde permet à son porteur d'attaquer jusqu'à deux cases alors que celui-ci est de taille moyenne).

- **“A distance”** est la portée des armes de jet et de trait. Dans la réalité, toutes les armes et tous les pouvoirs n'ont pas vraiment la même portée effective. Cependant, par simplicité, on considère qu'une arme ou un pouvoir à distance peut toujours atteindre un combattant à vue. Le meneur peut selon l'arme, le pouvoir et la distance qui sépare les combattants donner une faveur (courte distance) ou un fléau (longue distance) au tireur. Pour tirer à distance, il faut qu'il existe une ligne de vue dégagée entre les deux combattants éloignés (entre les deux milieux du socle de leurs figurines). Si l'on peut tracer une ligne de vue sans interruption (exemples d'interruption : à cause d'un obstacle, du terrain ou d'un combattant adverse) entre deux combattants, on considère que ces deux combattants peuvent se voir et donc s'attaquer avec une arme ou un pouvoir à distance. Attention : un combattant ennemi bloque la ligne de vue, mais un allié ne le fait pas (avec un avertissement, il dégage in extrémis la ligne de vue). Utiliser une arme ou un pouvoir à distance au contact est difficile et dangereux. Le tireur subit le désavantage à ses jets d'attaque ET son ou ses adversaires engagés avec lui au contact peuvent effectuer une attaque d'opportunité contre lui en réaction à son attaque.

- La **“zone à distance”** concerne une attaque de zone à distance et touche chaque ennemi compris dans la zone si le jet d'attaque est réussi (comme dans les règles de base) ET si une ligne de vue ininterrompue peut être tracée entre le milieu du socle de l'attaquant jusqu'au milieu du socle de chaque cible. Une zone à distance mesure généralement 5x5 cases (soit un carré de 25 cases). En cas de monstres particulièrement grands, il suffit qu'une seule de leurs cases fasse partie de cette zone pour qu'ils soient potentiellement touchés. Bien entendu, des alliés présents dans cette zone sont aussi potentiellement touchés par cette attaque (contrairement aux règles de base où l'on considère par facilité qu'ils sont automatiquement hors de danger).

- La **“zone au contact”** est formée par toutes les cases directement adjacentes à la ou les cases occupées par un combattant (n'oubliez pas de prendre en compte la taille et l'allonge du personnage ou du monstre). Dans certains cas (pour certains pouvoirs), on considère qu'elle comprend également la case où se trouve actuellement le combattant. Une attaque de zone au contact touche chaque ennemi si le jet d'attaque est réussi (comme dans les règles de base) ET si une ligne de vue ininterrompue peut être tracée entre le milieu du socle de l'attaquant jusqu'au milieu du socle de chaque cible. En cas de monstres particulièrement grands, il suffit qu'une seule de leurs cases fasse partie de la zone pour qu'ils soient potentiellement touchés. Bien entendu, des alliés présents dans cette zone sont aussi potentiellement touchés par cette attaque (contrairement aux règles de base où l'on considère par facilité qu'ils sont automatiquement hors de danger).



RÈGLES DE COMBAT TACTIQUE

ÉTATS :

Les états particuliers sont des règles spécifiques qui simulent les conséquences de diverses situations.

- **“A terre”** : se relever demande l'utilisation de son action de déplacement. Cela sera le seul déplacement possible pour la cible lors de son prochain tour. Les attaques au contact reçoivent une faveur contre une cible au sol. La cible subit un fléau pour ses propres attaques au contact. Par contre, les attaques à distance reçoivent un fléau contre une cible au sol. Mettez la figurine face contre terre pour représenter cet état.

- **“Pris en tenaille”** : si deux alliés prennent “en sandwich” un ennemi (c'est à dire un devant et l'autre derrière) les deux alliés gagnent une faveur à leurs jet d'attaque.

- **“En surnombre”** : si au moins trois alliés attaquent au contact un ennemi en même temps, l'un des trois alliés augmente d'un cran ses dés de dégâts (+3 aux dégâts pour un monstre). Cet avantage peut être cumulable avec l'état “Pris en tenaille”.

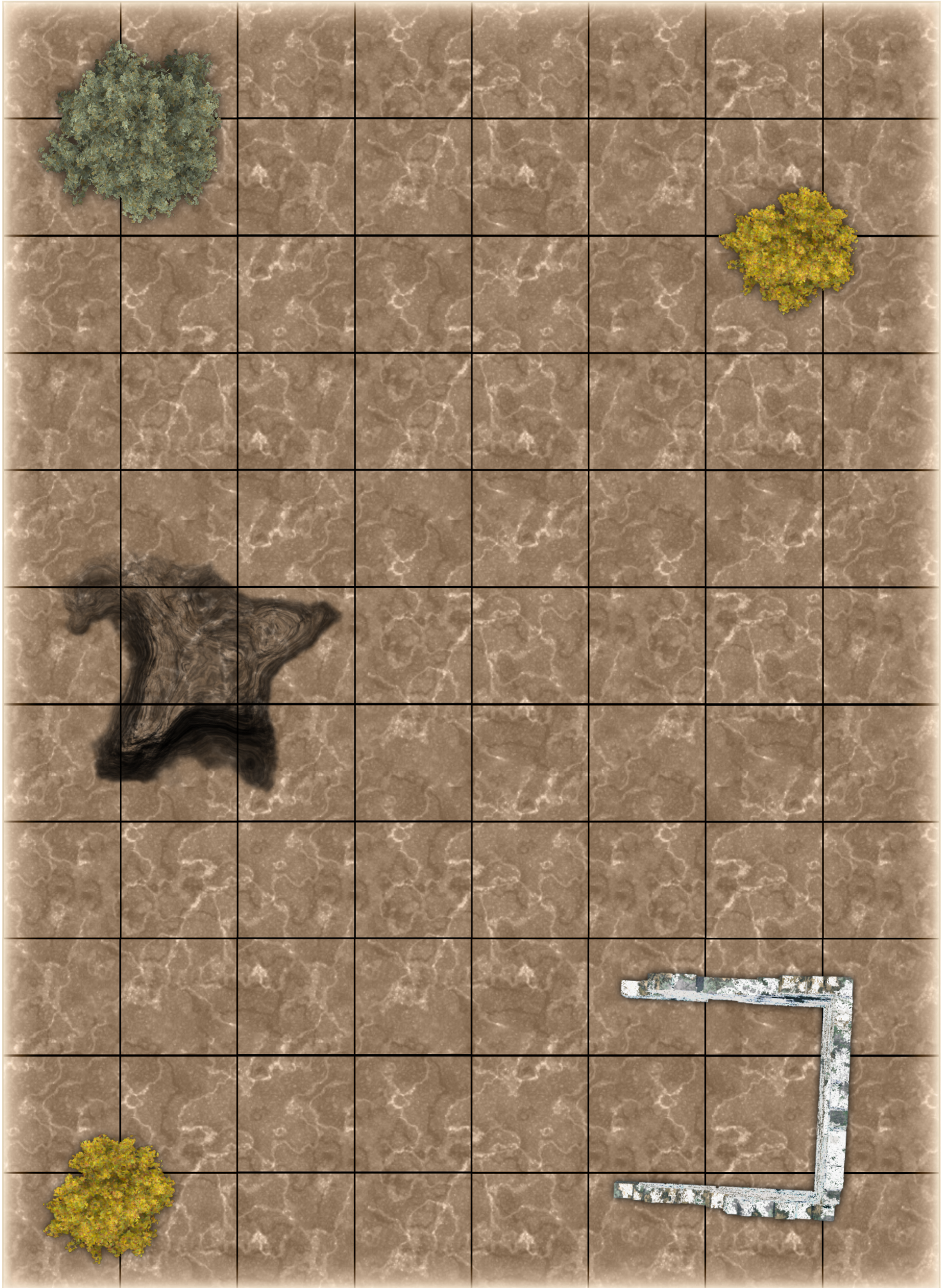
RÈGLES COMPLÉMENTAIRES POUR LES ARMES :

- **A brûle pourpoint** : un combattant subit un fléau à son jet d'attaque s'il utilise une arme ou un pouvoir à distance lorsque la cible est dans la zone au contact, c'est à dire à une seule case de distance. Pareillement, si sa cible est plus éloignée mais que le combattant est engagé par un autre adversaire au contact, il subit également le désavantage à son attaque.

- **Allonge**. Certaines armes de contact ont une allonge. En général, il s'agit des épées à deux mains, lances et autres armes équivalentes. Le meneur tranchera le cas échéant. En utilisant ces règles tactiques, les armes avec allonge permettent à un combattant d'attaquer un autre combattant à deux cases de lui au lieu d'une. La cible ne peut pas riposter si elle ne dispose pas elle aussi d'une arme d'allonge ou d'une arme à distance.

- **Grenade**. Une grenade provoque une zone d'explosion qui prend la forme d'un carré composé de huit cases tout autour de la case de l'épicentre, pour un total de neuf cases en tout (3x3 cases). Tout combattant, allié ou ennemi, qui se trouve dans la zone de l'explosion subit les dégâts indiqués dans les règles de base.





VERSION ALTERNATIVE DES POUVOIRS DE BASE.

Lorsque vous utilisez les règles tactiques de combat avec figurines, utilisez la version alternative des pouvoirs de base ci-dessous :

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.

Pousser

Libre

"Prendre l'avantage, c'est aussi savoir où mettre ses pieds."

Contact. Réflexes contre Vigueur.

Réussite : la cible, ennemie ou allié, est déplacée jusqu'à trois cases dans la direction de votre choix. Action mineure.

Attaque d'opportunité

Libre

"Vous êtes un opportuniste vicieux et sanglant !"

Réaction. Zone au contact. Réflexes contre Réflexes.

Réaction à un combattant ennemi qui passe dans votre zone au contact ou qui la quitte, en ne se déplaçant pas prudemment (voir aussi se désengager et le paragraphe consacré plus haut).

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

Humiliation

Libre

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

Distance. Volonté contre Volonté.

Réussite : d4 dégâts. Effet : la prochaine attaque contre cette cible bénéficie d'une faveur en attaque si elle est liée à une faction ennemie.

Bousculade

Libre

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

Contact. Réflexes contre Vigueur.

Réussite : dégâts de l'arme, on n'ajoute pas les Réflexes à ces dégâts. Effet : la cible tombe à terre.

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 : Après vous êtes déplacé rapidement d'un maximum de 12 cases, vous êtes maintenant engagé au contact de la cible. Pour charger, le personnage dépense simultanément son action majeure et son action de déplacement. Il ne peut donc jamais, ni avant, ni après, effectuer une autre action de déplacement pendant son tour de jeu.

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) 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.

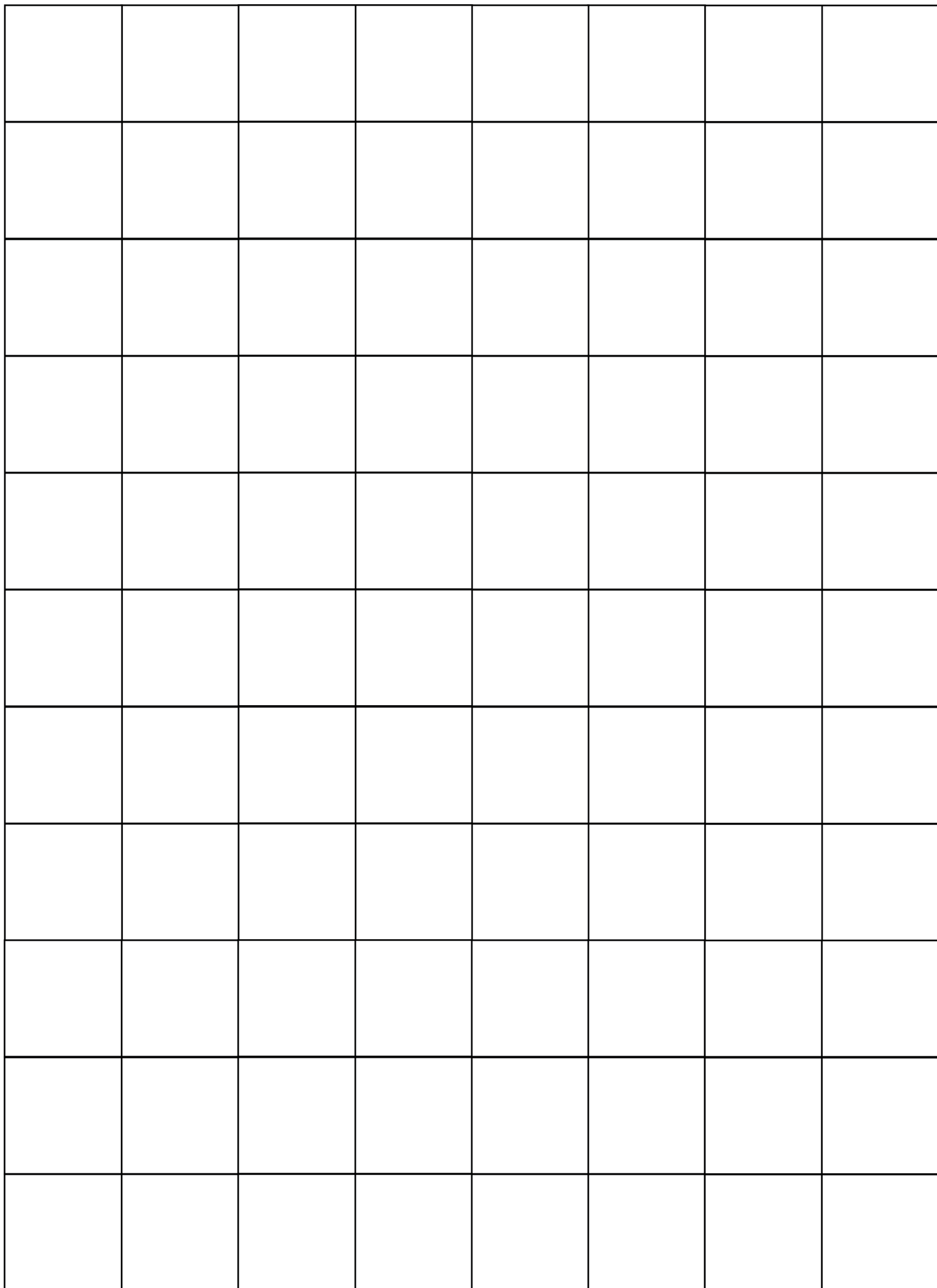
Arme à distance

Libre

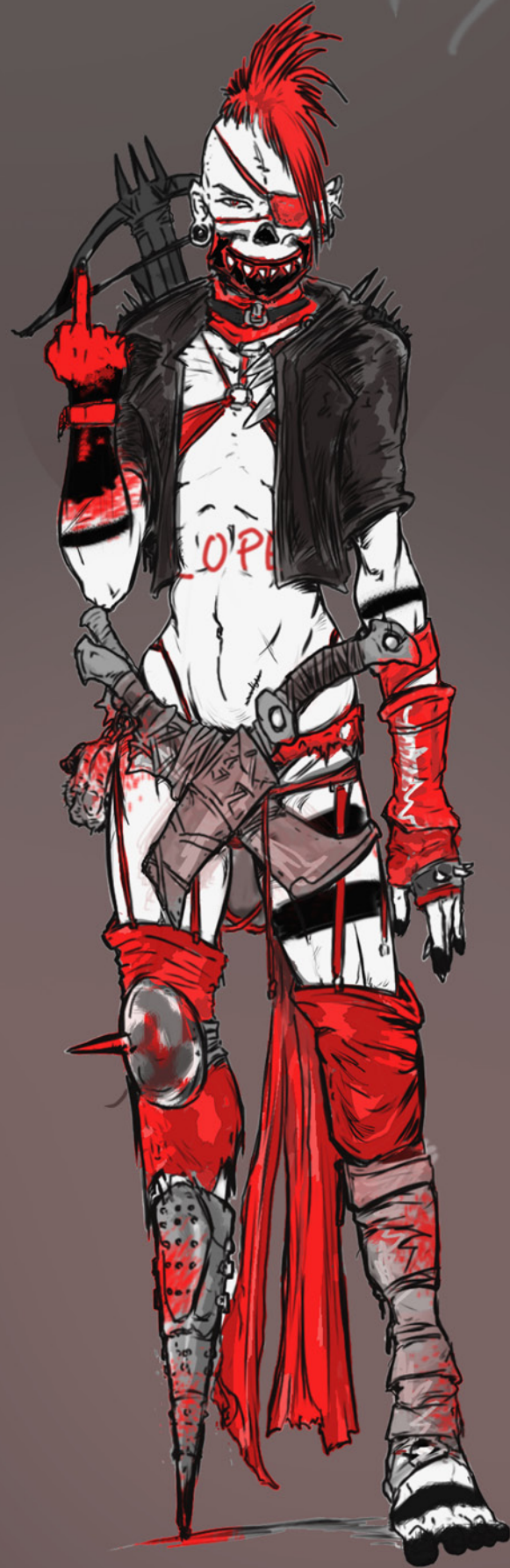
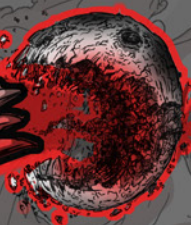
"Vous visez, priez les dieux puis tirez. Espérons qu'aucun allié ne soit touché !"

Distance. Réflexes contre Réflexes.

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



PLANETE HURLANTE



LE COMPAGNON, VOL 9

LE VOIDORAK

À travers les abîmes d'outrespace, un naufragé solitaire dérive, en proie à une éternelle agonie. Pendant des éons, le titan stellaire choit en direction de sa dernière demeure : Cyanide. Personne n'est là pour observer la trajectoire de cet oiseau de mercure et de ténèbres. Le choc de sa mort secoue les fondations même du monde, et les flancs de la falaise de quartz se referment sur le dieu mourant. Ce n'est qu'il y a quelques cycles que sa mécarcasse, exhumée par les vents acides, est découverte par un exilé aux pieds nus.

Au fil du temps, la nouvelle de l'existence de ce mausolée sans pareil se répand parmi les tribus, d'avant-poste de guilde en caravane barbare, de la bouche mielleuse d'un prêtre cannibale à l'oreille percée d'une amazone mutante. Aujourd'hui, le Voidorak est un point de rendez-vous isolé : un caravansérail impossible, un bazar de l'illicite, un laboratoire technomagique. Mais les entrailles du titan stellaire abritent également un temple à sa putrescente gloire : le crâne de Drakstaar, visité par un nombre croissant de fidèles du Chaos.

LE CHEMIN DES MILLE VERTÈBRES

Nombreuses sont les routes qui mènent à la falaise de quartz, mais toutes suivent les fragments de l'épine dorsale du Voidorak. Telles les bornes d'une route ensevelie, les vertèbres de métal corrodé sont les seuls points de repère fiables pour celui qui cherche le sanctuaire de Drakstaar.

Servez vous de cette triple table pour élaborer une ou plusieurs scènes de voyage sur la route vertébrale. Chaque colonne peut évidemment servir dans d'autres situations.

CRÉDITS

par Eric Nieudan

Illustrations : The Forge Studio,

Zhy

Relecture : Orlov

Maquette : Intyzzlah

Void of emptiness,

Within the universe,

The fearful offspring,

Son of Gaia,

Born from chaos.

- Lair of the Minotaur, Enemy of Gods

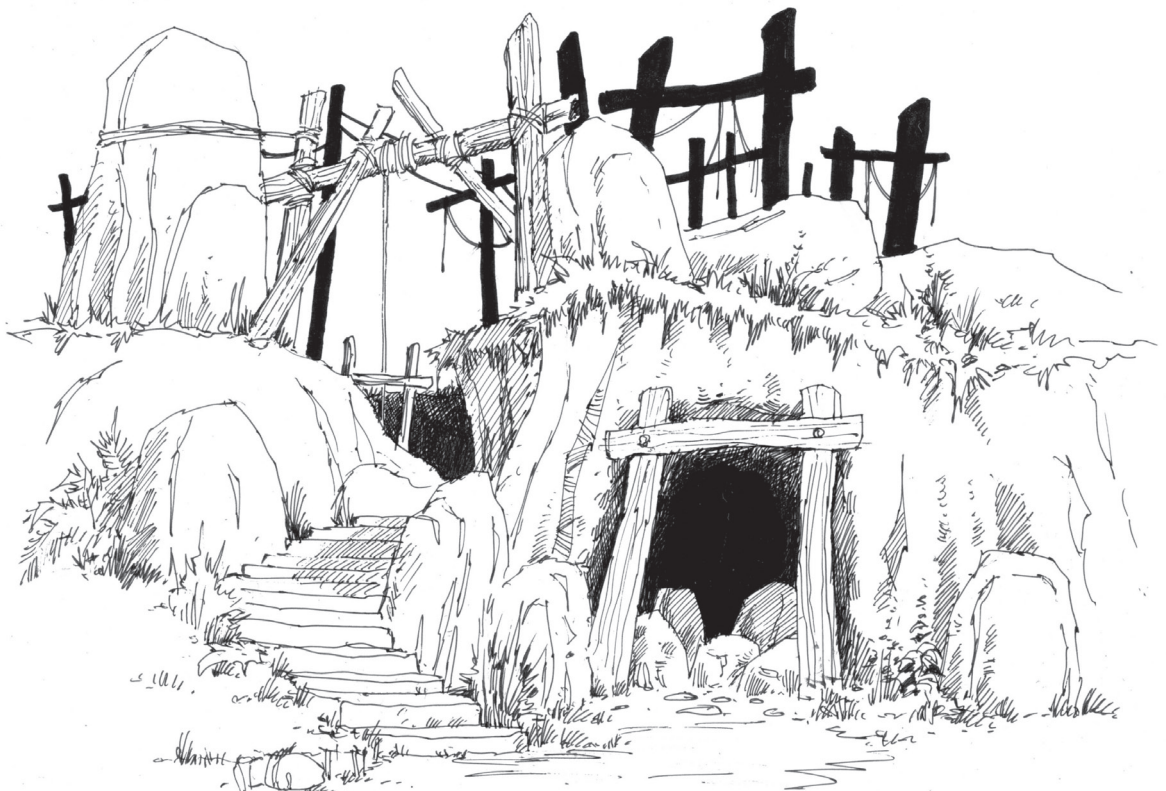
LE VOIDORAK

d20	Raison du voyage	Lieu traversé	Événement ou embûche
1	Une pièce de la mécarcasse du Voidorak (ou un objet en vente dans le souk de la Griffé) est le seul moyen de (d12) :	Une route tracée au cordeau sur une plaine d'une horizontalité parfaite. Seules les ombres sont tordues.	Un enfant aveugle barre la route. Il exige que chacun lui paie un tribut de valeur. Sa définition du terme « valeur » est très particulière.
2	1. Sauver un allié d'une maladie incurable 2. Réparer la monture-robot d'un personnage	Les ruines fantomatiques d'une cité d'airain hantée par les âmes d'enfants venus d'un autre monde.	Un brouillard impénétrable se lève. Continuer ainsi serait prendre des risques inconsidérés. D'autant que des scorpions à têtes de femmes rôdent dans la brume.
3	3. Relancer le moteur d'un portail céleste 4. Activer une machine à voir le futur	Un pont d'ossements jeté entre deux vertèbres qui jaillissent d'un mer de métal en fusion.	Une embuscade de micropirates : leurs véhicules sont gigantesques, mais eux ne sont pas plus gros que des souris.
4	5. Ressusciter un prince-démon mort 6. Guérir un personnage de la peste des goules 7. Créer une armée de monstres-machines	Un croisement où on a dressé un autel à un des aspects de Drakstaar.	Trahison ! Quelqu'un (PNJ ou même PJ), s'avère travailler pour un ennemi, un adversaire ou un concurrent du groupe.
5	8. Modifier un véhicule pour lui permettre de passer entre les dimensions 9. Empoisonner un ennemi invulnérable	Un tunnel qui perce la paroi de quartz et se perd en cavernes emplies de murmures.	Une maladie contagieuse se déclare parmi les voyageurs. Les yeux des personnes contaminées rougissent, puis enflent et explosent. À ce stade, les malades ne voient plus que les morts.
6	10. Terminer un rituel de génocide planétaire 11. Conjurier une épée élémentaire 12. Libérer un cobaye du docteur Globulard (voir Compagnon 5)	Un relais de voyageurs : guère plus qu'un point d'eau et une baraque à saucisses, gardés par des squelettes armés.	Le chariot technomagique d'un colporteur est attaqué par des gnomes-taupes. Le combat s'est déplacé en contrebas de la route et la précieuse cargaison est sans défense...
7	Escorter un groupe de pèlerins qui souhaitent se convertir au culte de Drakstaar ou s'offrir en sacrifice.	Une vallée asséchée où est plantée une vertèbre du Voidorak, sculptée pour ressembler à une vieille garce lubrique.	Quelqu'un a une vision de mort et de dévastation au sujet du Voidorak et refuse catégoriquement de poursuivre la route.
8	Un ennemi a lavé le cerveau des personnages : ils sont programmés à leur insu pour détruire le culte du Drakstaar. Relancer pour connaître l'objectif qu'ils croient avoir.	Un arbre de bronze verdi qui relie deux pans de la falaise de quartz. Dans son tronc creux a évolué toute une civilisation d'insectes translucides.	Une bande de mercenaires mécaniques cherche des clients pour une de ses deux activités : l'escorte de caravane ou le banditisme routier. Ils donnent le choix aux voyageurs.

9	S'approprier le pouvoir du Voidorak et trouver une forme de vie éternelle.	La carcasse rouillée d'un antique navire des cieux, échouée en plein désert, sa coque percée par des griffes gigantesques.	Un démon de la luxure en uniforme de collecteur de taxes d'un empire perdu. Il exige un droit de passage, payable en nature.
10	Vendre une information vitale pour le culte de Drakstar (d4) : 1. Au culte lui-même 2. À Maître Boner	Une corniche de la falaise de quartz qui surplombe un vertigineux abîme d'où montent les chœurs des damnés.	Une cité mouvante est passée par là, endommageant la route et laissant derrière elle des monceaux de déjections qui ont attiré des cafards humains agressifs.
11	3. À un représentant d'une faction 4. À un prêtre d'un dieu ennemi	Une série de portes dégonnées qui tracent un chemin dans une forêt de lianes desséchées.	Une famille d'hommes-bêtes malade mendie pour de la nourriture ou du travail. Ils n'ont plus rien et sont prêts à tout pour de ne pas mourir de faim.
12	Détruire le portail du Cerver pour empêcher l'invasion d'une race de machines vivantes venues d'au-delà du temps. C'est en tout cas ce que dit le parchemin en la possession des personnages.	Un champ de bataille où s'opposent une armée de spectres de feu et plusieurs compagnies de guerriers issus du passé.	Un scarabée de la taille d'une auberge suit la route en sens inverse sans prêter attention à ce qui se trouve sur son chemin. Sa carapace est habitée par des mineurs de chitine prêts à faire du troc.
13	Obtenir l'avis de maître Boner sur la faisabilité d'un projet de construction d'un titan technomagique dont les personnages ont volé les plans.	Les intestins d'un ver géant, seul moyen de traverser une section de falaise qui semble s'élever jusqu'aux étoiles.	Une panne ou un animal blessé force les voyageurs à s'arrêter près d'un bois aux arbres de cristal d'où émane une musique enchanteresse et dangereuse.
14	Réaliser l'ambition personnelle d'un des personnages. Demandez aux joueurs de chacun proposer un plan aussi mégalomane soit-il, et choisissez celui qui vous amuse le plus.	Une statue titanesque représentant un homme-ours à tête de chouette. La route, escarpée est ponctuée d'escaliers et de ponts vertigineux. Elle va de son pied gauche à sa main droite.	Les tours crénelées d'un château-fort enfoui depuis des siècles surgissent soudain du sol, poussées par un mouvement tectonique. Quels trésors y sont enfouis ?
15	Fournir des renseignements concernant le culte et ses projets à une faction alliée.	Les faubourgs du Voidorak : tentes de pèlerins, sébiles de mendiants et barbares affamés.	Une nuée de criquets d'onix apparaît derrière les personnages, dévorant tout sur son passage.
16	Servir d'éclaireurs pour une armée de mutants sont le seigneur de guerre souhaite conquérir le Voidorak.	Un tronçon de route non-euclidien qui traverse une dimension du Chaos peuplée de cauchemars acides.	Un mur de flammes noires barre la route. Ce sont les restes d'un sort lancé par un prince-sorcier mille ans plus tôt. Quiconque est blessé par les flammes reçoit une partie des souvenirs du magicien.

LE VOIDORAK

17	Traverser le portail du Cerver pour rejoindre (d8) : 1. Un lieu autrement inaccessible sur Cyanide	Le toit d'une cathédrale enfouie dans les dunes de cuivre d'un désert éblouissant. Des bourrasques de sable décapant handicapent hommes, animaux et machines.	Des moines cyclopes au regard fou insistent pour que les voyageurs ne foulent pas la terre sacrée qui s'étend sur la prochaine lieue.
18	2. Une planète lointaine 3. Un autre temps 4. La cité des Justes 5. Un plan chaotique	Un promontoire rocheux battu par les vents d'acide, en vue du Voidragon quelques mille mètres en contrebas.	Les vents d'acide se lèvent. Toute matière organique exposée est rongée en quelques minutes.
19	6. La citadelle du Vide Éternel 7. La tombe du Roi de l'Espace 8. L'inconscient d'un roi-sorcier	La maison de thé d'un ermite fantasmagorique, sur une île-vertèbre au milieu d'une mer de brume.	Un vautour géant prend un personnage en train de se reposer pour un cadavre et menace de l'avaler tout rond.
20		Un chariot-prison dans lequel les personnages pourrissent depuis des jours. Relancer pour savoir où se trouve le chariot.	Plusieurs voyageurs sont en proie à des hallucinations meurtrières : gaz inodore ou malédiction des dieux, toujours est-il qu'elles appellent au bain de sang.



LE CRÂNE ENFOUI, TEMPLE DE DRAKSTAAR

Au bout de la route vertébrale, invisible aux yeux des voyageurs, gît la tête du Voidragon. Le titanesque crâne est à demi-immérgé dans un cratère empli de brume acide. Les cent-trente-trois chambres de ce palais sont séparées par des membranes encore parcourues par d'occasionnelles décharges, soubresauts de non-vie du dieu astral. C'est là que se déroulent les synodes secrets et les cérémonies sauvages dédiées aux divers aspects du Voidorak. Car sa pseudo-conscience est multiple et protéiforme. Achontes, mystagogues et corybantes s'opposent et se rassemblent en un chaos permanent.

Près de l'orbite droit du Voidragon se trouve le saint des saints, défendu par des mécadémons de mercure : le Cerver. Ce portail ouvert sur tous les ailleurs est l'ultime signe de vie du dieu. Qui sait combien de temps il durera encore ?

Servez-vous de la double table ci-dessous pour générer des prêtres, des groupuscules religieux et des allégeances.

d20	Aspect de Drakstaar	Pratiques et objectifs
1	AZHATOME, le serpent nucléaire aveugle, détenteur du secret de la matière et ultime destructeur des mondes. Il préside à l'entropie et se	Suit une prophétie incompréhensible qui semble liée aux personnages. Un hiérophante croit reconnaître en l'un d'eux une figure de ses mythes.
2	délecte de toute querelle.	Envoie couramment ses fidèles dans des quêtes dangereuses. Ceux qui reviennent sont faits prêtres sur le champ.
3	HORIZON est l'instant de la mort personnifié,	Cherche à convertir tous les prêtres par tous les moyens.
4	la perfection du non-être. <i>Il n'est point mort celui qui à jamais attend, À l'orée du trou noir s'arrête même le temps.</i>	Déclare des croisades sanglantes contre tout et n'importe qui. Engage constamment des mercenaires pour des missions suicidaires.
5	NYARLATESLA, le dieu d'énergie, à la fois patron des inventeurs et seigneur de guerre servi	La folie est sacrée : le rang au sein du culte est proportionnel au degré d'insanité.
6	par les hordes mortes des soldats-éclair. C'est un maître jaloux qui complotte contre tous les autres dieux.	Composé d'humano-miroirs créés par le sanctuaire dans l'instant. Ils mélangent les apparences des visiteurs. Celui qui les baptise peut les emmener avec lui.
7	PERMAGONIE n'est pas un dieu. C'est l'écho quasi-conscient de la douleur du multivers. Ses	Les prêtres parlent leur propre langue et affectent de n'en comprendre aucune autre.
8	adorateurs pensent découvrir la vie éternelle en pratiquant la mutilation rituelle. Certains le confondent (à tort, à raison ?) avec le Coeur des Sacrifices (Voir PH pXX).	Organisation militaire ultra-disciplinée qui pratique le sacrifice humain, mais uniquement avec des volontaires.
9	Ô-NAGA, la Cornue aux Mille Vagins, notre mère à tous, qui donne sa graine de folie à tout ce qui naît. Déesse de la chair et de la viande, elle n'aime rien tant que le sang encore chaud.	N'accepte que les sorciers dans ses rangs, les autres étant considérés comme des animaux. Les prêtres se nourrissent de la chair des pèlerins, qu'elle soit offerte volontairement ou non.

10	YIG-FHP, la Semence qui Pense. Un serpent composé d'un trillion de vers de lune, il erre entre les mondes et pénètre la moindre fracture pour marquer la Création de ses gènes sacrés. Il est le consort ubiquité, aimé par tous les dieux.	Toute parole est hérésie. Les offices sont célébrés via des cra-pauds télépathes qu'il faut avaler vivants. Ces créatures se nourrissent de selles, on peut les réutiliser à nouveau après évacuation par les voies naturelles.
11	VOIDRAGON est une idéalisation de tous les aspects du Drakstaar. Luminieux et omniscient,	N'accueille que les mutants, mais propose de conférer une mutation à ceux qui se montrent dignes de rejoindre le culte.
12	il traverse les réalités pour mettre un point final aux cycles et régénérer les mondes. On le dit lié aux seigneurs élémentaires du Vide comme au principe de vie.	Traite toute adversité comme une illusion. (Le taux de mortalité est évidemment assez élevé.)
13	GOLGOROBOROS, la roue vivante, est l'antithèse de VOIDRAGON. Parfois considéré comme une incarnation de l'Ordre, il représente	Aucun contact avec l'extérieur, considéré comme inique et corrupteur. Une purification rituelle à l'acide est nécessaire pour entrer dans le temple ou consulter les haruspices.
14	les lois et les mécanismes à l'origine de toute entropie. Ses machinations sous-tendent les univers.	Tabou (d6) :
15	KRooAKH, le ver éternel. Il dévore la merde et la	1. Parler à un religieux d'un autre culte
16	pourriture pour donner vie à ses rejetons chthoniens. Il règne sur les cavernes de l'entremonde, où grouillent les armées de charognards prêtes à se répandre sur les mondes.	2. Entrer en contact avec la moindre goutte d'eau
17	LÈCHE-POUSSIÈRE, la lamproie du néant, sera	3. Toucher un autre être vivant
18	le dernier à se nourrir du cadavre de l'univers. Sa	4. Utiliser une arme à feu ou technomagique
19	mort mettra le point final à la création.	5. Faire couler le sang (on peut tuer, à condition de le faire proprement)
20	CERVER est la dernière pensée du titan stellaire. À l'abri du crâne à jamais nécrosé, il détient les clés des portes qui s'ouvrent sur l'espace et le temps. Lui rendre hommage, c'est communier avec l'infini de ses propres incarnations.	6. Avoir le moindre rapport avec la sorcellerie
		Les fidèles font vœu de (d8) :
		1. Pauvreté
		2. Chasteté
		3. Nudité
		4. Légèreté (prennent les pires des cataclysmes avec humour)
		5. Crudités (ils sont végétariens et refusent toute nourriture cuite)
		6. Mutilation (se scarifient et se retirent des extrémités, voire des membres entiers pour prouver leur foi)
		7. Anti-célibat (jamais deux fois avec le même partenaire)
		8. Tuerie (une créature doit mourir de leur main chaque jour)

LE VOIDORAK

LE SOUK DE LA GRIFFE

Assemblage hétéroclite et labyrinthique, le souk qui occupe la plus grande partie du Voidorak est construit de bric et de broc : les murs minéraux côtoient la tôle rouillée et les coquilles calcifiées qui furent autrefois les organes de Voidorak. À la périphérie du souk, installé au creux de ce qui fut autrefois le poing du titan, se trouve le laboratoire de maître Boner, l'érudit malade qui a entrepris d'étudier la mécarcasse du titan. Ses expériences sont à la source de toute une branche de la technomagie qui donne à la mécanique les propriétés du vivant.

On trouve de tout, au souk de la Griffé. Rares pourtant sont les transactions exemptes de problèmes. Les tables de la colonne de droite sont évidemment utilisables dans d'autres situations.

d20	Produit à vendre	Complications
1	Une écaille de la mécarcasse. Posée sur la chair, elle se développe pour devenir une carapace de métal huileux et irisé (d8 armure). La transformation est permanente.	Une malfunction (d6) : 1. Ne fonctionne que 50 % du temps. 2. Effet secondaire gênant, handicapant ou ridicule. 3. L'utilisateur subit 2d6 dégâts à chaque fois.
2	Un Casque de la Passion, clouté à l'intérieur comme à l'extérieur. Il suscite la luxure chez quiconque le touche. Celui ou celle qui s'en coiffe ne supporte aucun autre vêtement.	4. Au premier échec critique, l'objet cesse de fonctionner. 5. 5 % de chance de causer une mutation. 6. Disparaît après usage pour revenir où il a été obtenu.
3	Un vaisseau astral de plaisance, capable de se diriger seul sur simple demande. Doté d'une personnalité bien à lui.	



4	Une batterie liée au Vide éternel. Adaptable à la plupart des appareils, elle n'a jamais besoin d'être rechargée.	<p>Un vendeur difficile (d10) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Une fratrie de 2d4 mutants siamois. Leurs compétences sont proportionnelles à leur nombre, mais pas leur capacité de décision. 2. Szagore, une femme masquée à sept bras et son mari Gorsaze le manchot aveugle. 3. Plöppop'opplöp, un fongoïde venu des étoiles, très à cheval sur la prononciation de son nom. 4. Struktö, un micropirate musculeux de 5 cm de haut. 6. La reine vermeille, une amazone surtout connue pour le commerce qu'elle fait du sang des pèlerins. 7. Un simple camelot des autoroutes nommé Jimbo. 8. Saint-Farkius, un tueur qui se fait passer pour un maître des bêtes. 9. Captain Corne, un fier marin des étoiles à tête de rhinocéros. 10. Maître Boner lui-même. Fou à lier, il est aussi susceptible de faire un rabais que d'essayer de tuer l'acheteur.
5	Un fusil technomagique d'une portée de d30 km (lancer à chaque utilisation). Il suffit de savoir qu'une cible est présente pour pouvoir lui tirer dessus, indépendamment des lois de la physique.	
6	Du fromage de moelle, capable de guérir toute maladie ou affliction.	
7	Un pavois taillé dans un os métallique du Voidorak. Armure d30-10 (minimum 0).	
8	Radar anti-assassin. Toute personne consciente et animée de mauvaises intentions déclenche une alarme stridente.	
9	Une jarre ovoïde emplie de cellules souche. Appliquées sur un véhicule ou toute autre mécanique, elles évoluent en tissus musculaires et nerveux. L'appareillage devient vivant et requiert de la nourriture en guise de carburant.	
10	Un chie-vermine. Robot en forme de reptile qui dévore insectes et petits animaux. Il les broie pour produire une pâte nutritive (d4 rations par jour dans des conditions normales).	



LE VOIDORAK

11	Vino Mutantas, une cru rare confectionné à partir de diverses glandes pressées à la main, qu'il vaut mieux consommer avec modération. Une bouteille, une mutation.	Historique de l'objet (d12) : 1. convoité par une faction adverse 2. Unique et sans prix, il attire les voleurs 3. Son usage est fortement addictif
12	Le synthétiseur multiversel, qui peut accorder deux lieux quels que soient la distance qui les sépare. Il est alors possible de communiquer au moyen d'un code musical.	4. Volé à un culte du Drakstaar 5. Recherché par la guilde d'un personnage 6. Pièce à conviction dans le meurtre d'un roi-sorcier 7. Hanté par un élémentaire dément 8. Promis à un acheteur puissant
13	Un canon à givre sidéral, chargé avec une poudre si froide qu'elle gèle même le temps.	9. Valeur symbolique pour une tribu barbare 10. Instrumental dans les plans d'un assassin d'élite 11. Mentionné dans une prophétie de la Fin des Temps
14	Une grenade lymphocyte : elle explose en un nuage de cellules qui dévorent les chairs. 3d6 dégâts pendant d6 rounds sur une zone de d100 mètres.	12. Intérêt historique pour de nombreux érudits
15	Un bocal contenant une anguille agressive (en fait un spermatozoïde du Voidorak, capable de féconder n'importe quel créature d'essence divine).	
16	Une bombe aérosol avec une étiquette proclamant « La potion miracle du Pr. B. O'Hzrd ». Neutralise les radiations pendant d20 heures.	
17	La Lancedrako, un missile intercontinental capable d'éradiquer une cité entière.	Cet objet est un excellent faux qui (d4) :
18	Une fiole de substrat spirituel. Quiconque la boit voit sa force mentale fluctuer au rythme des marées cosmiques. Lancer d20 chaque jour : un résultat pair est ajouté à la Volonté, un résultat impair est soustrait.	1. Ne fonctionne tout simplement pas 2. Ne fait que la moitié de ce qui a été promis 3. A des propriétés différentes (lancer à nouveau le d20) 4. Donne l'illusion de fonctionner mais n'a aucun effet
19	La pilule démutagène : une mutation choisie au hasard est guérie pour d10 mois standards.	Aucune surprise avec cet objet. Mais relancez pour savoir quel inconvénient son possesseur est convaincu qu'a l'objet.
20	Un œil de pierre venu de la Cité des Justes. Quiconque le place dans son orbite (détruisant par là-même son œil) peut voir le à travers les dimensions.	Ab-so-lu-ment aucun problème avec cet achat. Louche, non ?

PLANETE MURLANTE



LE COMPAGNON, VOL 10

LE COMBINAT DE TROXX

Le combinat regroupe plusieurs guildes de petite taille spécialisées dans :

- Le mercenariat ;
- La capture et le commerce d'esclaves ;
- La production et la distribution de drogues ;
- Le recrutement et la location de mutants aux pouvoirs mentaux ;
- Le vol et le recel ;
- L'assassinat.

Il n'est pas encore de taille à affronter les grandes factions de Cyanide mais pourrait un jour prochain les égaler.

INTRODUIRE LE COMBINAT AUPRÈS DES PJs

Le Combinat peut-être un formidable ennemi et un terrifiant employeur. Voici quelques idées pour les introduire...

Idées de rencontres avec le Combinat (1d6)

1d6	Idées de rencontres
1	Ayant entendu parler des PJs, Troxx décide de les engager pour convoier des esclaves jusque dans le coeur du désert à un endroit très précis que l'on dit hanté...
2	Une sculpture de Yontharl a disparu et ce dernier charge les PJs de la retrouver et de lui ramener les coupables de ce forfait.
3	Lance les embauche pour amener un chargement de drogue de vision jusque dans la capitale en ruines des rois-sorciers. Ils sont malheureusement victimes d'une embuscade et se font voler la marchandise...
4	Volarm leur propose de prendre en charge l'entraînement de ses troupes de choc, il leur propose également une petite opération du cerveau qui doit les rendre télépathes...
5	Une bataille a lieu contre une autre compagnie mercenaire. Si les PJs se distinguent, ils ont de bonnes chances de devenir des lieutenants de Troxx.
6	Embauchés pour interroger et assassiner un gêneur, les PJs sont devancés par Netschaï elle-même. Il leur faut une information que seule détient la dague sanglante au poing de la "déesse" qui leur fait face.

CRÉDITS

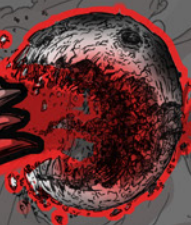
par Thomas Michelin

Relecture : Batronoban

Illustrations : Christine Rousseau, Zhy

Maquette : Intyzzlah

PLANETE HURLANTE



LE COMBINAT DE TROXX

PRÉSENTATION DES MEMBRES DE LA COMPAGNIE

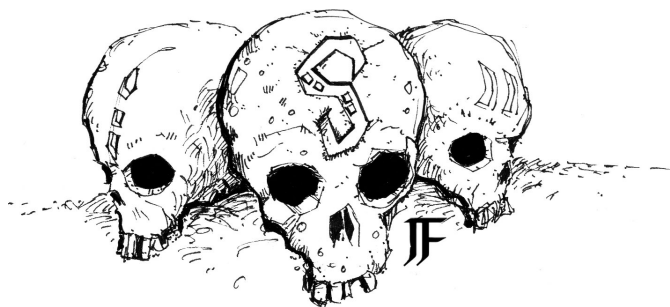
Troxx : le pilier

Troxx est le fondateur d'une compagnie mercenaire à l'origine du Combinat : la Compagnie pourpre. Il est redouté et respecté dans la région que parcourent les personnages.

Troxx est lui-même un mutant albinos immortel (car disposant du pouvoir de régénération, il a par exemple au cours de sa vie dû régénérer plusieurs de ses membres) d'environ deux mètres. Il est par ailleurs tatoué de runes rouges comme le sang et larges comme la main. Il a oublié le comment et le pourquoi de ces runes... Il est redouté pour ses colères et son caractère retors car il a trahi plusieurs de ses alliés au cours de son existence et ne supporte pas qu'on s'oppose à lui. Il a conscience de cette faiblesse et les missions diplomatiques sont confiées au second membre le plus puissant du combinat : Yontharl Lathep.

Table des rumeurs sur Troxx (1d6)

1d6	Rumeur
1	Troxx n'est pas un humain au sens propre, c'est une expérience des rois-sorciers qui a été relâchée sur Cyanide il y a moins de 30 ans.
2	Les runes qui parcourent son corps sont en réalité des glyphes extraterrestres, il est le vaisseau par lequel une race d'extra-terrestre inconnue tente de communiquer avec l'espèce humaine.
3	Troxx a débuté en tant que gladiateur dans les arènes de l'une des plus grandes cités-araignées de Cyanide. Sa célébrité est immense, certains pensent qu'il pourrait même unifier les peuples des cités-araignées sous son commandement.
4	Troxx possède un harem particulièrement étoffé. Certaines de ses concubines ont d'ailleurs des enfants de lui, et qu'ils soient garçons ou filles, ils ressemblent tous terriblement à leur père...
5	Troxx a une soeur : Roxeanne, une guerrière à la tête d'une horde qui s'est jurée de conquérir Cyanide. Troxx lui prête parfois ses mercenaires.
6	Troxx s'est converti récemment à la religion des Technomages et s'injecte régulièrement des liquides aux couleurs étranges. Ses tactiques gagnent alors en efficacité.



LE COMBINAT DE TROXX

Yontharl Lathep : pouvoir derrière le trône ?

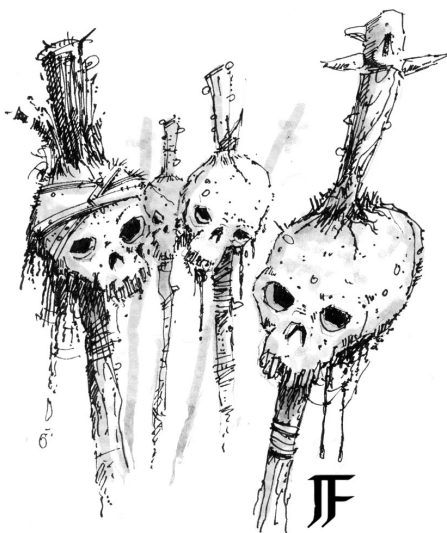
Yontharl est aussi noir de peau que Troxx est albinos, il est lui-même raffiné, rusé, et mortel : il manie les poisons comme personne et a semble-t-il fait fortune en se louant comme bourreau (l'art de la torture ne connaît plus de secret pour lui). Il est le conseiller politique de Troxx et, disent les mauvaises langues, son « cerveau ».

Il dispose de merveilles technomagiques comme un véhicule doté d'un automate et d'armes aussi discrètes que létales : fouet animé, lanceur de shurikens, laser technomagique dissimulé dans ses manches.

On dit de lui qu'il est un occultiste confirmé et que son commerce d'esclaves connaît d'étranges variations.

Table des rumeurs sur Yontharl (1d6)

1d6	Rumeurs
1	On dit de Yontharl qu'il est un danseur visage, un assassin sans vergogne à la solde d'un roi-sorcier survivant.
2	Yontharl serait à la tête du culte de la Langue Sanglante : un culte de la mort redouté partout dans l'univers et de plus en plus actif sur Cyanide. En fait Yontharl Lathep serait-il un avatar d'un dieu du Chaos ?
3	Un espion à la solde d'une des quatre factions a pu visiter le vaisseau de Yontharl. Il en est ressorti changé et s'est suicidé quelques jours plus tard.
4	Yontharl distribue régulièrement un ouvrage intitulé "les cinq prophéties d'Eibon". Il en fait cadeau à tous ceux qui croisent sa route. Ceux qui le lisent éprouvent le violent besoin de servir Yontharl quel qu'en soit le prix.
5	Yontharl est un artiste incroyable : il peint, sculpte, compose mais son art a quelque chose de malsain et ceux qui s'attardent trop longtemps devant ses oeuvres font d'effroyables cauchemars.
6	Yontharl serait le frère caché de Troxx, son double inversé. Séparez-les plus de deux mois et ils mourront ensemble...



LE COMBINAT DE TROXX

Lance : un mystère mortel

Lance est une ancienne chasseuse de prime reconvertie dans la production et le commerce de drogues : notamment des drogues de combat. Elle a conservé d'excellentes relations avec son ancienne clientèle, essentiellement issue de la noblesse impériale, et leur fournit régulièrement tout ce dont ils pourraient rêver. C'est une femme d'une grande beauté mais froide et presque « machinique ». On dit qu'elle a eu il y a longtemps un enfant de Troxx mais que celui-ci est mort dans d'étranges circonstances auprès de son père lors d'une bataille oubliée ...

Table des rumeurs sur Lance (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Lance a été soignée par des sorciers suite à un combat où elle a quasiment perdu la vie. Elle est devenue encore plus froide qu'auparavant...
2	Lance a mis au point une drogue qui permet de voir tous les futurs possibles. Evidemment elle se vend très cher.
3	La dernière drogue de combat mis au point par le cartel de Lance semble provoquer des mutations inopinées et pas seulement physiques.
4	Le fils de Lance et de Troxx n'est pas mort, il a juste été mis à l'abri et sa formation confiée à l'une des quatre factions.
5	Lance a mis au point une drogue permettant de voir le passé lointain et de remonter ainsi jusqu'aux premiers ancêtres des hommes. Ceux qui l'ont testée disent avoir vu le visage de Yontharl ...
6	On dit que Lance travaille sur une drogue permettant de sortir de son corps et d'atteindre "le monde des esprits" (la réalité virtuelle technomagique, là où naissent les dieux de l'Ordre)... Seul problème : les cobayes ne veulent pas réintégrer leur corps.



LE COMBINAT DE TROXX

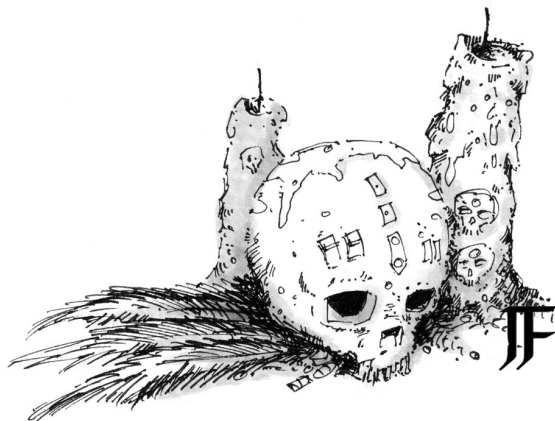
Volarm Lökk : noblesse oblige

Volarm Lökk est la caution respectable du Combinat : c'est un noble qui est tombé en disgrâce en raison de sa nature : c'est un mutant doté de pouvoirs mentaux.

Il a fait de sa notoriété un avantage. Il est connu pour très bien payer pour des opérations risquées. Il est étonnamment loyal envers ses hommes et ses anciens employés. Le bruit court qu'il est propriétaire de laboratoires où sont pratiquées d'étranges expériences sur les mutants de son genre. Ce sont en fait des camps d'entraînement où sont regroupés les meilleurs combattants de l'esprit. Dans quel but, nul ne le sait encore...

Table des rumeurs sur les camps (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Derrière Volarm Lökk se dissimule une organisation secrète d'artistocrates qui rêve de prendre le pouvoir sur Cyanide. Mais pourquoi ?
2	Lökk est le dernier rejeton d'une lignée déplorable, liée à des cultes innommables depuis la nuit des temps.
3	Volarm se heurte de plus en plus souvent à des mutants dotés des mêmes pouvoirs que lui, il semble avoir réveillé une société secrète depuis longtemps endormie.
4	Les gardes du corps de Volarm sont des femmes mutantes comme lui. Elles sont si belles que le cerveau des mâles qui les contemplent est court-circuité.
5	Des chants hypnotiques sont actuellement testés sur les champs de bataille, et les résultats de Volarm sont très prometteurs.
6	Volarm se voit comme le représentant le plus abouti de l'évolution. Les non-mutants sont pour lui des créatures contre-faites. Tôt ou tard, il tentera de prendre le contrôle du Combinat et se lancera à la conquête de Cyanide puis de l'univers connu.



LE COMBINAT DE TROXX

Dronx : non-human with the plan

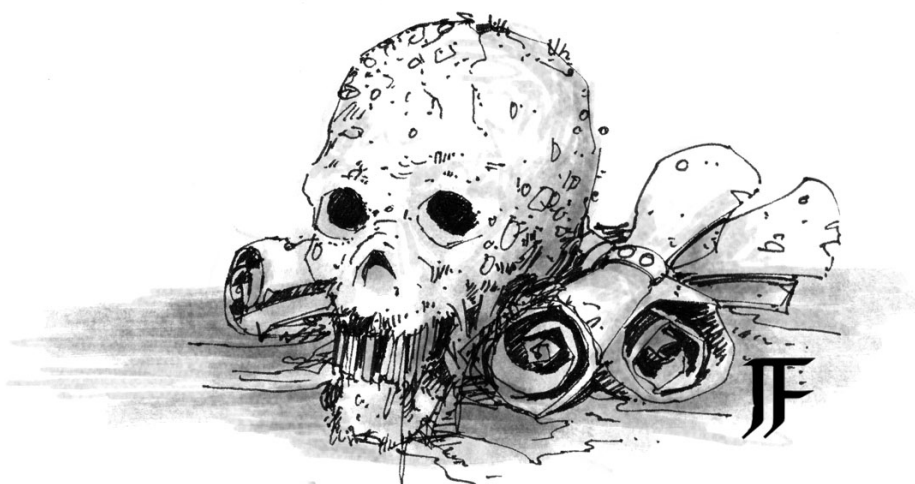
Dronx est un non-humain : un Dashkal, sorte de boule de poils rose orangée aux grandes oreilles et dotée d'une trompe.

Il parle étonnamment bien humain et se targue de connaître tous les langages. Ceux qui le connaissent savent que c'est un fait : il n'y a pas un langage connu qu'il ne maîtrise pas. C'est également un as de la cryptographie et de la technomagie. Il est à la tête d'un réseau de voleurs qui l'adulent comme un dieu.

Rien de lui résiste, il connaît tout ce qui vaut la peine d'être volé et sait comment le voler. Evidemment il est haï par tous ceux qui ont eu à souffrir de ses talents. Il est clairement le meilleur ami de Troxx et le seul individu capable d'atténuer les colères du géant.

Table des rumeurs sur Dronx (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Dronx est le prophète de son peuple, qu'il a promis d'emmener jusqu'aux étoiles.
2	Personne n'a jamais pu casser les codes mis au point par Dronx, et les sorciers et assassins les plus puissants s'y sont perdu.
3	Dronx fut le précepteur de Troxx pendant bien des années. Le géant albinos n'est pas si enragé qu'il en a l'air : Dronx lui a suggéré d'adopter ce faux comportement.
4	La seule faiblesse des Dashkals est l'eau. Une seule goutte d'eau a sur eux l'effet de l'acide sulfurique.
5	Dronx, comme tous les Dashkals, se nourrit de sang. Et leur met préféré est le sang <i>humain</i> .
6	Une des quatre factions secrètes a juré la mort de Dronx. Il est pour elle l'incarnation du Mal. Si elle y met les moyens (en envoyant les PJs, par exemple), les jours du Dashkal sont comptés.



Netschaï : mythe et légende

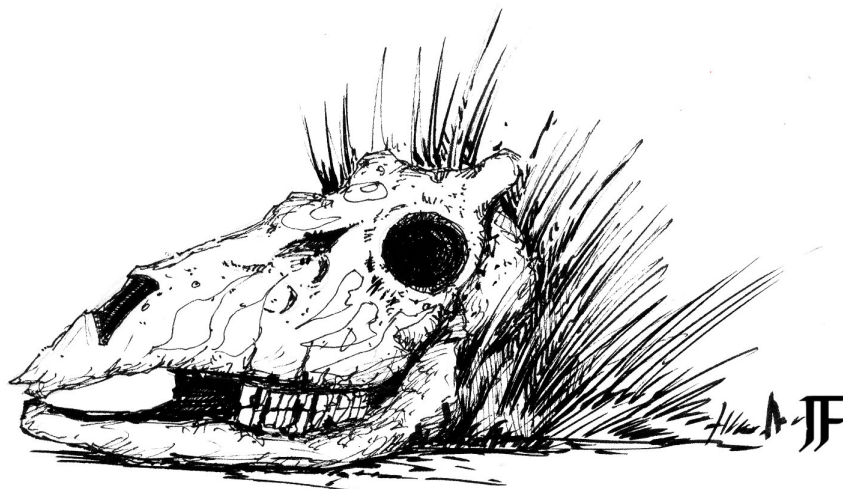
Le volet assassinat est assuré par Netschaï une survivante, ancienne courtisane qui a failli verser dans le caniveau avant de songer à changer de carrière. On ne sait plus vraiment à quoi elle ressemble. Certains parlent d'une créature féline à la peau irisée capable d'inspirer le désir à toute chose vivante et dotée d'intelligence.

La liste de ses forfaits est telle qu'elle se mêle aux légendes urbaines et aux mythes tout courts.

Un culte de la déesse des félins, un Seigneur des Bêtes, ferait partie de ses employés favoris. Divers artefacts de discrétion datant des rois-sorciers semblent être utilisés par ses serviteurs... Certains même pensent que Netschaï est une expérience réussie issue des laboratoires des rois-sorciers.

Table des rumeurs sur Netschaï (1d6)

1d6	Rumeurs
1	Netschaï est en fait une divinité pré-humaine capable de voyager dans le temps.
2	Ses amants sont à jamais ses esclaves. Mais deviennent immortels...
3	Certains des mutants les plus connus sur Cyanide sont en fait des enfants de Netschaï.
4	A chaque apparition son apparence est différente, sa dernière apparence était celle d'une magnifique humaine à la peau légèrement bleuté et à l'abondante chevelure noire.
5	Les âmes de ceux qu'elle a assassiné sont stockées dans une dague sacrée qu'elle garde toujours auprès d'elle.
6	Netschaï serait elle-même une reine-sorcière...



LE COMPAGNON, VOL 11

NOMS SUPPLÉMENTAIRES

La liste de noms du livre de base ne vous suffit pas ou vous paraît inadéquat à l'ambiance que vous aimez ? Voici une sélection de noms supplémentaires aux consonnances plus classiques !

D200	Noms
001	Amiante
002	Ange
003	Animal
004	Ares
005	Asphalte
006	Baal
007	Bagdad
008	Barabas
009	Barb Wire
010	Barbarela
011	Barely Legal
012	Barracuda
013	Bébé
014	Beefcake
015	Belith
016	Ben Hammer
017	Bijou
018	Blast
019	Blitzkrieg
020	Blokhaus
021	Bloody Kali
022	Bourreau
023	Brienne
024	Bunker
025	C6-B2000
026	Carcasse
027	Carnage
028	Cascade
029	Cendre
030	Cerbere
031	Charogne
032	Chasseresse
033	Chef
034	Chrome
035	Cicatrice
036	Claydouze
037	Claymore

CRÉDITS

par Da Beast et ses joueurs

Illustrations : The Forge Studio

Maquette : Intyzlah

NOMS SUPPLÉMENTAIRES

038	Clitis
039	Cloporte
040	Colosse
041	Coma Doof
042	Couillu
043	Cruella
044	Custom
045	Cyprine
046	Damodar
047	Dan le Precheur
048	Deimos
049	Dell
050	Destroy
051	Diesel
052	Draco
053	Dredd
054	DTC
055	Eightball
056	Elvira
057	Fenris
058	Fet.Nat.
059	Fléau
060	Frag
061	Freja
062	Furiosa
063	Fusion
064	Gachette
065	Ghost
066	Golgoth
067	Gomer Pyle
068	Gomor
069	Gooz
070	Gore
071	Gorka
072	Grishka
073	Grosbaf
074	Grosdard
075	Grumsh
076	Guevara
077	Gwar
078	Hades
079	Hannibal
080	Hecate
081	Igor
082	Immortan Joe
083	Jéroboam
084	Joker
085	Judas
086	Juma
087	Kalash
088	Khaelys
089	Kittypillar

090	Komenor
091	Kraken
092	Lacrimosa
093	Le Mange-Personne
094	Leatherface
095	Lilith
096	Lock
097	Lonewolf
098	Mâchoire
099	Madonna
100	Maelstrom
101	Malice
102	Mama-San
103	Mammouth
104	Marquise
105	Marshall
106	Matos
107	Maximus
108	Mei Mei
109	Merline
110	Methane
111	Miller
112	Mitraille
113	Molok
114	Molosse
115	Morka
116	Mytho
117	Nippleus Erecticus
118	Nitro
119	Nux
120	Nymeria
121	Oderus Urungus
122	Odin
123	Ogrinn
124	Onyx
125	Opal
126	Organic Mechanic
127	Oulan-Batard
128	Panzer
129	Papa Gayo
130	Papillon
131	Papy
132	Patton
133	Père Carmody
134	Pestilence
135	Phobos
136	Putride
137	Raging Bull
138	Ragnar
139	Razzia
140	Razzorback
141	Redz

NOMS SUPPLÉMENTAIRES

142	Ripley
143	RuPaul
144	Rustine
145	Sabba
146	Sad Max
147	Saddam
148	Salamanzar
149	Salvatore
150	Sam Ritain
151	Sangsue
152	Sarlaac
153	Sbire
154	Schnaps
155	Scorpion
156	Scud
157	Sentenza
158	Seth
159	Silice
160	Slaughter
161	Sodom
162	Sonja
163	Spetsnaz
164	Splendid Angharad
165	Squale
166	Strychnine
167	Sucky
168	Sweety
169	Sylvania
170	Taras-Poulpa
171	Target
172	Teflon
173	Thor
174	Thot-Amon
175	Titan
176	Trevor
177	TTC
178	Tuco
179	Turbo
180	Typhon
181	Ulrika
182	Umungus
183	Undertaker
184	V6
185	Vacuum
186	Valeria
187	Vasquez
188	Vautour
189	Venom
190	Vermine
191	Vérole
192	Vindicator
193	Vipere

194	Vixen
195	Voivod
196	Weez
197	Yokozuna
198	Zed
199	Zeus
200	Zuul



NOMS SUPPLÉMENTAIRES

D100	Nom de gangs, tribus, confréries et cultes
001	Abyssos
002	Ad Hominem
003	Aesma Daeva
004	After Forever
005	Agathodaimon
006	All Ends
007	Amon Amarth
008	Anathema
009	Annihilator
010	Anorexia Nervosa
011	Anthrax
012	Apocalyptic
013	Arcanum
014	Bal-Sagoth
015	Batalion D'Amour
016	Bathory
017	Benighted Soul
018	Biohazard
019	Black Bomb A
020	Black Messiah
021	Blue Öyster Cult
022	Blut aus Nord
023	Bozos
024	Cannibal Corpse
025	Celestial Crown
026	Combichrist
027	Covenant
028	Dark Moor
029	Das Ich
030	Delight
031	Dixie Soldiers
032	Dødheimsgard
033	Draconian
034	DragonLord
035	Dreams Of Sanity
036	Edenfall
037	Einstürzende Neubauten
038	Empyrium
039	Estatic Fear
040	Eternal Tears of Sorrow
041	Evilfeast
042	Extravaganza
043	Faster Pussycat
044	Fields of the Nephilim
045	Finis Gloria Dei
046	Flowing Tears
047	Forever Slave
048	Forgotten Tomb
049	Gays Gone Wild
050	God Dethroned
051	Gorgoroth

052	Halloween
053	Inkubus Sukkubus
054	Ion Dissonance
055	Joy Division
056	Judas Priest
057	Kakahuët Kountry Klub
058	Krypteria
059	La Compagnie Noire
060	L'Âme Immortelle
061	Legio Mortis
062	Luna ad Noctum
063	Lux Occulta
064	MegaDeath
065	Meshuggah
066	Morgul
067	Night Wolves Bikers
068	Nightwish
069	Nine Inch Nails
070	Nokturnal Mortum
071	Opera IX
072	Panzerlieb
073	Paradise Lost
074	Peste Noire
075	Rage against the Man
076	Ragnarok
077	Red Army
078	Rhapsody of Fire
079	Sabbat
080	Sacramentum
081	Satyrian
082	Saviour Machine
083	Seraphim
084	Sopor Aeternus
085	Star Of Ash
086	Stormlord
087	Symphony X
088	The Architects
089	The Gathering
090	The Last Embrace
091	The Sins of Thy Beloved
092	Tiamat
093	Trollfest
094	Type O Negative
095	Unaussprechlichen Kulten
096	Virgin Black
097	Where Angels Fall
098	Whogs
099	Within Temptation
100	Xandria

LE COMPAGNON, VOL 12

JOUEZ SANS POUVOIRS OU PRESQUE !

Vous n'avez pas envie d'imprimer toutes les fiches de personnage et vous trouvez les pouvoirs de guildes trop lourds ? Vous voulez jouer de manière plus fluide ? Voici quelques conseils pour piller Cyanide sans les pouvoirs des personnages, ou presque.

PROGRESSION LIMITÉE

Dans cette version minimaliste, les personnages augmentent jusqu'au niveau 6 au maximum. Inutile d'aller plus loin, vous n'en aurez probablement pas l'utilité, tout comme dans le jeu classique. Planète Hurlante prend tout son sens à bas niveau.

OPTION 1 : POUVOIRS DE NIVEAU 0 UNIQUEMENT

Imprimez uniquement les pouvoirs de niveau 0 pour chaque joueur. Les personnages disposent uniquement des pouvoirs de niveau 0. Cependant, à chaque montée de niveau, le type de dé de dégâts de l'arme augmente. Ainsi, les pouvoirs *Arme au corps à corps*, *Arme à distance*, *Feinte*, *Bousculade* et *Charge* infligent dès le niveau 2 un type de dé supérieur (voyez la chaîne de dés page 19 du livre de base). Ainsi si votre hache inflige d10 dégâts au niveau 0 et 1, au niveau 2 elle infligera d12 dégâts, au niveau 3 elle infligera d14, etc. Les dégâts n'augmentent pas au-delà du d30, à l'exception des épées divines élémentaires.

REMARQUE

Cette modification vous oblige à posséder les dés spéciaux.



CRÉDITS

par Batronoban

Illustrations : The Forge Studio

Maquette : Intyzzlah

"I AM THE TABLE !

I AM THE TABLE !"

- Metallica & Lou Reed,
The View

JOUEZ SANS POUVOIRS OU PRESQUE !

OPTION 2 : AUCUN POUVOIR !

Allons encore plus loin : les personnages n'ont aucun pouvoir. C'est au meneur de déterminer, en fonction de la description réalisée par le joueur pour son action, quel jet de dé et quelles caractéristiques sont opposées. Les dégâts sont toujours égaux à la caractéristique utilisée en attaque, plus les dégâts de l'arme. Par défaut, toutes les attaques sont de fréquence "Libre" et visent une seule cible, au contact ou à distance selon l'arme employée. Tout comme pour l'Option 1, les dégâts des armes augmentent d'un cran par niveau à partir du niveau 2.

Afin de diversifier le combat, le meneur ajoutera de temps à autre un effet secondaire, positif ou négatif, choisit dans cette liste :

- Les dégâts ignorent l'armure.
- Fléau ou faveur à la prochaine attaque contre la même cible, à condition que la même caractéristique soit visée.
- Effet continu : doit réussir un jet de sauvegarde/persistance à chaque tour, ou être immobilisée ou perdre des points de vie supplémentaires.
- Gagne ou perd 1 point d'Adrénaline.
- Le personnage ou le monstre attaque une deuxième fois.
- L'attaque du personnage devient une attaque de zone (c'est à dire qu'il attaque tous les ennemis visibles ou à portée, si son arme le permet, en plus de sa cible initiale).

N'oubliez pas qu'à partir du niveau 1, même si une attaque échoue, elle inflige tout de même la moitié des dégâts (arrondi à l'inférieur) !

EXEMPLE

Un barbare de la route (niveau 3) lance sa hache à deux mains (d14 dégâts, car deux crans de dés supplémentaires par rapport à sa valeur initiale de d10 au niveau 0 et 1) à la tête d'une araignée métallique qui bave du sang acide. Le meneur décide que l'araignée étant très rapide, il doit faire un jet de Vigueur (pour avoir la force de lancer une telle arme lourde) contre les Réflexes de la créature, car elle est très agile. S'il réussit, il infligera d14+Vigueur dégâts à l'araignée. Le meneur décide d'un effet secondaire à la volée qui semble logique : la prochaine attaque contre le monstre bénéficiera d'une faveur si elle cible ses Réflexes. En effet la hache a atteint, explique le meneur, l'araignée aux pattes !

PRÉCISION SUR LES GUILDES

Notez que le sorcier conserve ses rituels de niveau 1 et ses malédictions. Il doit cependant désormais lancer aléatoirement sur la table des effets des rituels (page 79 et suivantes) s'il veut faire un rituel autre que ceux qu'il connaît au niveau 1. Impossible pour lui de les choisir. Les dieux du Chaos veillent au grain... Lancer un rituel prend 1 minute par niveau du rituel hors combat ou une action complète en combat. Les risques sont les mêmes (voire page 76).

Les prêtres conservent leur prière d'appel aux dieux et l'assassin dispose toujours de ses poisons choisis aléatoirement à chaque combat. Le barbare de la route conserve sa table de réussites critiques mais commence avec 4 points d'Adrénaline (au lieu de 3) dès le niveau 1.

CRITIQUES

Cette version utilise normalement les tables d'échecs et de réussites critiques des guildes. Il vous suffit de consulter le livre de base en partie lorsqu'un 1 apparaît : inutile d'imprimer ces tables puisque les critiques sont peu fréquents, à l'exception de ceux du barbare de la route.

OPEN GAME LICENSE

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.