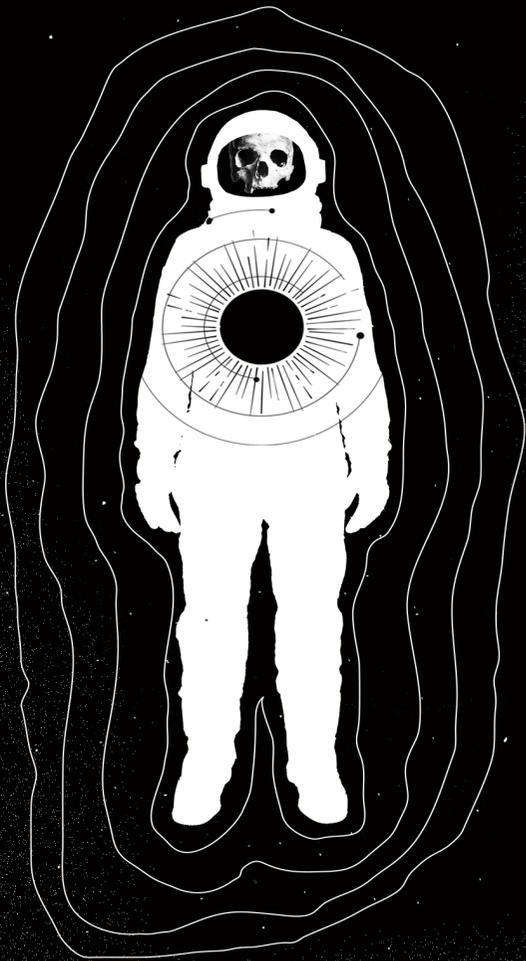


IN THE LIGHT OF A GHOST STAR



A SCIENCE FICTION ROLE PLAYING GAME BY NATE TREME

IN THE LIGHT OF A GHOST STAR de NATE TREME

La Terre fut abandonnée il y a de cela des éons suite à l'expansion du soleil en géante rouge. Aujourd'hui, de la Terre il ne reste que les ruines de civilisations depuis longtemps oubliées, dans la clarté blafarde d'un soleil mort devenu naine blanche.

Des profondeurs moites des cités martiennes, des charognards se sont lancés à l'assaut de la Terre défunte, en quête d'artefacts technologiques, trésors perdus de l'ancien monde.

Au cours de leurs explorations, ils seront confrontés aux fantômes, aux machines étranges et à la vie impie qui s'est développée ou a survécu sur le monde aujourd'hui abandonné mais qui fut jadis le berceau de l'humanité.

Comment jouer

Le Meneur de Jeu (MJ) décrit les situations auxquelles les joueurs et leurs personnages (PJ) sont confrontés. A leur tour de jeu, chaque joueur décide de l'action entreprise par son personnage. Un personnage peut se déplacer de 10 mètres et accomplir une action.

Si le succès de l'action entreprise est incertain, le joueur devra lancer les dés suivant les directives du MJ et la caractéristique appropriée (voir plus loin).

Un résultat de 4 ou plus est un succès. Selon les circonstances, avantages tactiques ou désavantages, le MJ peut imposer un bonus ou un malus de +1 à -1 au jet de dé.

Création d'un personnage

Un personnage débute sa carrière de charognard avec **3 Points de Vie**, un inventaire de 10 slots disponibles et 50 Crédits (monnaie locale martienne).

Vous disposez d'un d4, un d6 et un d8 à attribuer aux trois caractéristiques suivantes :

Combattant (combat, aptitudes physiques, etc.)

Explorateur (fouiller, perception, se faufiler, etc.)

Scientifique (connaissances, ingénierie, etc.)

Combat

Pour porter une attaque ou se défendre, un joueur doit réussir un test de **Combattant**.

En cas d'attaque réussie, on calcule les dommages infligés selon l'arme utilisée ou le type de combat. Un score de Points de Vie à zéro signifie la mort.

Évolution

Vous gagnez un niveau chaque fois que vous rapportez 5 trésors sur Mars. Les trésors peuvent être d'anciens artefacts terriens ou des technologies aliennes inconnues.

Vous gagnez un Point de Vie supplémentaire, un slot dans votre inventaire et pouvez augmenter une de vos caractéristiques d'une catégorie de dé : d4-d6-d8-d10-d12.

Conditions

Certaines conditions comme la faim, l'intoxication, la maladie ou l'épuisement peuvent influencer la réussite ou l'échec des jets de dés des joueurs en leur imposant un malus de -1.

Équipement

Voici une liste non exhaustive de pièces d'équipement disponibles pour les charognards. Ils peuvent les acquérir en début de mission en dépensant des crédits (un personnage dispose de 50 Crédits au début de sa carrière).

ITEM	TAILLE	PRIX
Lampe à plasma <i>Éclaire sur un arc de 30 degrés.</i>	1	10
Arme légère <i>Inflige 1d4 dommages.</i>	1	10
Arme lourde <i>Inflige 1d6 dommages.</i>	2	25
Armure légère <i>Augmente les Points de Vie de 1.</i>	1	10
Armure lourde <i>Augmente les Points de Vie de 2.</i>	2	25
Ration <i>Boire et manger pour 2 jours.</i>	1	5
Détecteur de mouvement <i>Détecte des mouvements sur 50m (test de Scientifique)</i>	1	20
Fusée éclairante zéro-oxygène <i>Éclaire une zone de 10 mètres pendant 10 minutes.</i>	1	5
Medikit <i>Soigne 1d4 (test de Scientifique). Se recharge toutes les 12 heures.</i>	2	30
15 mètres de corde <i>Corde en fibre de carbone très solide</i>	1	5
Outil de base <i>Pied de biche, pelle, tournevis, etc.</i>	1	5

2

Antiques technologies aliennes

La Terre est jonchée d'objets mystérieux issus d'anciennes technologies aliennes. Chaque pièce en question occupe 2 slots dans l'inventaire et peut être revendue sur Mars pour 200 Crédits. Généralement, ces équipements aliennes mettent 24 heures à se recharger.

Balise : produit une colonne de lumière d'un demi mètre de large pendant une dizaine de minutes. La couleur de la colonne de lumière peut varier et doit être spécifiée avant chaque utilisation.

Module d'invisibilité : l'utilisateur devient invisible pendant dix minutes pour autant qu'il n'attaque personne.

Abri Cocon : cet artefact génère un dôme protecteur de 3 mètres de large ; cette structure chitineuse, très solide, se désintègre après 8 heures. L'intérieur de l'abri est accessible par une unique entrée qu'il est possible de verrouillée ; la température interne du dôme est maintenue à 15° Celsius.

Exo-Armure : cette armure en chitine noire donne un bonus de +2 à tous les tests de défense (Combattant) ; elle se dissout après 10 minutes.

Orbe lumineuse : une petite sphère lumineuse qui suit son utilisateur pendant une heure et éclaire une zone de 15 mètres autour d'elle.

Mortier gravitationnel : cet artefact génère une disruption gravitationnelle sur une zone cible situé à maximum 20 mètres de l'utilisateur.

Toutes les créatures situées dans un rayon de 5 mètres autour du point d'impact sont tour à tour violemment projetées vers l'extérieur de la zone d'effet puis attirées vers l'intérieur de la dite zone et subissent 1d6 dommages.

La direction du tir gravitationnel est déterminée par l'utilisateur.

Inverseur de gravité : l'utilisateur subit une inversion temporaire (10 minutes) de la gravité.

Générateur holographique : cet artefact crée un hologramme très réaliste n'importe où dans un rayon de 15 mètres autour de l'utilisateur. L'hologramme est néanmoins limité à un volume de 2 mètres cube et ne reste visible que 10 minutes.

Humidificateur : produit un épais brouillard sur une zone de 15 mètres de rayon.

Pistolet sangsue : inflige 1d8 dommages à une cible et soigne son utilisateur dans la même proportion.

Clé à plasma : déverrouille n'importe quelle serrure mécanique ou électrique.

3

Respirateur universel : l'utilisateur peut respirer librement sous l'eau, dans une atmosphère empoisonnée ou dans un environnement pauvre en oxygène pendant 30 minutes.

Appareil de Contrôle Mental (ACM) : cet artefact requiert un test de *Scientifique*. En cas de succès, la cible obéira à un ordre pour autant que cela ne mette pas sa vie en danger.

Tétaniseur : la cible est paralysée pendant une dizaine de minutes ; elle peut tenter de briser la paralysie par un test réussi de *Combattant*.

Inverseur temporel : inverse le cours du temps pendant un court instant. Activé immédiatement après une action, il permet de retenter la dite action (en terme de jeu, le joueur peut relancer les dés).

Téléporteur : l'utilisateur peut se téléporter instantanément à un endroit à vue situé dans les 20 mètres.

EXPÉDITION TERRE-1, première aventure

Pour jouer cette aventure, utilisez la carte page 5. Il n'y a pas véritablement de scénario ou d'histoire préétablie que les joueurs doivent suivre. En tant que Meneur de Jeu (MJ), présentez-leur le monde et voyez comment ils réagissent. Une histoire émergera d'elle-même.

Vous disposez d'une carte vierge (page 15). Elle permettra de créer vos propres aventures ; libre à vous d'utiliser le générateur aléatoire de lieux en page 14 pour peupler votre monde.

Introduction

Le vaisseau de transport vous a déposé les charognards au centre de la zone à explorer, dans l'hexagone au centre de la carte. Le pilote doit venir les reprendre dans une semaine au même endroit. Leur mission est d'explorer la région afin d'en ramener quelques artefacts monnayables une fois de retour sur Mars.

Cinq hexagones sont numérotés : reportez-vous aux paragraphes ci-après pour découvrir ce qu'ils contiennent. Lorsque les charognards pénètrent dans un hexagone sans description, vous pouvez déterminer ce qu'ils y trouvent avec la Table de Rencontres pages 8-9.

Il faut une journée pour traverser un hexagone. Tenez compte de cela pour revenir au point d'extraction dans les délais.

EXPÉDITION TERRE-1

CARTE DE LA PREMIÈRE AVENTURE



1. La tour de l'Astro-Liche

Nergal, l'Astro-Liche, était jadis un humain ; usant d'expériences scientifiques et de magie impie, il devint une puissante créature morte-vivante. Les servants de Nergal sont d'immondes cafards humanoïdes (3 PdV, 1d4 de dommages).

Au fil des siècles, Nergal a accumulé d'incalculables quantités de connaissances et est prêt à céder des artefacts et des objets technologiques aux charognards en échange de connaissances supplémentaires : anciens livres, données sur disque, bandes magnétiques, etc. La partie supérieure de sa tour est en fait une soucoupe volante que l'Astro-Liche compte faire voler pour franchir un trou noir, une fois qu'il aura finalisé tous ses calculs.

2. Glork City

Les ruines de la cité de Glork sont habitées par un peuple de singes guerriers, adorateurs de la limace géante Glork le Grand, Limace Dieu de la Destruction. Les singes envoient constamment des éclaireurs hors de la ville afin de capturer des victimes, de préférence humaines, pour nourrir Glork. Ils affrontent assez souvent les cafards humanoïdes de l'Astro-Liche dont ils préparent activement le siège de la Tour.

La cité de Glork regorge d'artefacts de toutes sortes dont les singes n'ont que faire.

3. Le Cyber-Monolithe

Le Cyber-Monolithe est au centre d'une forte musique émises par de puissants hauts-parleurs tandis que sa surface est parcourue en permanence par d'étranges motifs lumineux, presque hypnotiques. Des foules de cafards humanoïdes dansent autour du pilier multicolore au rythme de cette singulière musique. Au pied du Monolithe pousse des champignons scintillants aux vertus hallucinogènes, dont les cafards semblent se nourrir.

Au sommet du monolithe, un œil robot scrute constamment les environs.

Tout acte de violence est réprimé sans délai ni avertissement par un tir de laser (2d4 de dommages) émanant d'une orbe métallique flottant au-dessus du monolithe.

Cette surveillance sans faille tient à distance les singes de Glork, à leur grande tristesse car ils aiment la musique mais ne peuvent s'empêcher de se montrer extrêmement violents une fois entraînés par les rythmes percutants des sons du Monolithe.

Les cafards sont issus des rangs des serviteurs de l'Astro-Liche, subjugués par la musique.

4. Le Lac Noir

Ce réservoir d'huile épaisse est infesté par des chiens-piranhas (2 PdV, 1 point de dommage).

Une clignotement vert émane des profondeurs du lac. Cette lumière a attiré l'attention de l'Astro-Liche et de ses cafards. Le Dr Quartek, un cafard archéologue au service de l'Astro-Liche, est prêt à donner deux artefacts aux charognards si ceux-ci récupèrent pour lui une caisse contenant des équipements de plongée qu'une bande de singes pillards lui a récemment volée à son campement. Les singes en question campent dans les bois au sud-est du lac.

La lumière clignotante dans le lac est émise par le panneau de commande d'une grosse bombe, un engin suffisamment puissant pour détruire un hexagone complet de la carte.

6

5. La Grotte des Invocations

Sous un monticule de décombres et de ruines, un passage s'enfonce dans les profondeurs.

L'aspect du tunnel suggère quelque récent passage.

Un panneau rouillé et en partie recouvert par la végétation porte les indications suivantes : « Caddo Ocean Aquarium ».

Un air épais et humide monte du tunnel. Il mène dans les ruines du Temple Englouti du Prophète des Baleines décrit en pages 11-13.

Vous pouvez utiliser les notes page 16 pour imaginer votre propre donjon.

Une météo capricieuse

Lancez un d12 et consultez la table ci-dessous pour connaître le temps qu'il fait et les caprices de la météo, chaque fois que les charognards entrent dans un nouvel hexagone.

1-3 -6° C ; le ciel est couvert de nuages roses

4-5 -26° C ; le ciel est clair, parcouru par les voiles d'une aurore boréale

6-7 -1° C ; vents violents et nuages bleutés tourbillonnants.

8 7° C ; pluie fine et ciel embrassé (nuages rougeâtres)

9 -9° C ; grêle et couverture nuageuse brunâtre

10-12 15° C ; nuages parfaitement circulaires et se mouvant indépendamment de la direction du vent

Personnages non-joueurs

Ci-après, les personnages non-joueurs importants que les charognards risquent de rencontrer lors de leur exploration.

Nergal l'Astro-Liche

Nergal s'ennuie de cette réalité et rêve de voyager dans d'autres dimensions à travers un trou noir. Il doit encore faire quelques recherches qui sont d'ailleurs sur le point d'aboutir. Quand viendra le moment, Nergal quittera sa tour, laissant derrière lui une grande quantité d'artefacts d'une grande valeur, trésors que les charognards ne manqueront pas de piller allègrement.

Nergal est une créature arrogante et redoutable qui peut lancer des boules d'énergie de ses mains.

Points de Vie : 30

Dommages : 2d6

Dr Quartek

Chef du groupe d'archéologues de Nergal, le Dr Quartek (cafard humanoïde) veut découvrir ce qui se cache au fond du Lac Noir.

Son camp de base abrite 4d4 cafards subordonnés.

Le Dr Quartek est aimable et apprécie les jeux de mots.

Points de Vie : 6

Dommages : 1d4

7

Ruzar, chef de guerre

Ruzar est le chef des singes de Glork. Il déteste Nergal et veut plus que tout la destruction de la tour de l'Astro-Liche, lui permettant d'asservir les cafards humanoïdes.

Ruzar laissera les charognards explorer librement la cité de Glork si ceux-ci l'aident à détruire l'Astro-Liche et sa tour. Mais il ne sera pas facile de négocier avec lui : il pourrait tout aussi bien attaquer les charognards avant même de leur laisser le temps de parler.

Ruzar sait que la Limace Glork n'est qu'un leurre mais il sait aussi qu'il faut un dieu, même faux, pour garder les autres singes sous son contrôle.

Glork le Grand, le Dieu Limace de la Destruction

Glork est une limace géante prétendument venue de l'espace. Elle est enchaînée dans les profondeurs de la cité de Glork et les singes jettent dans sa gueule immense circulaire pleine de dents acérées des victimes humaines ou autres afin d'obtenir ses faveurs divines.

Noms singes

Malzork, Garho, Dagum, Somat, Ruka, Molor, Kawut, Tarchu, Baluka, Tukagro, Malrik, Nuluk, Bazko.

Noms de cafards

Gurbek, Badubek, Dimshi, Ulmsho, Bazpuk, Xanwee, Hachi, Misho, Goyo, Cazka, Quarjee.

Quelques artefacts terriens

Lancez un d20.

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Livre | 11. PC portable |
| 2. Disquette | 12. Téléphone portable (GSM) |
| 3. Sucre d'orge | 13. Circuit intégré ou puce électronique |
| 4. Montre | 14. Bracelet (bijoux) |
| 5. Magazine | 15. Masque d'Halloween |
| 6. Poupée | 16. Bouteille de vin |
| 7. Casette VHS | 17. Trompette |
| 8. Crayons (de couleur) | 18. Boîte à tartines |
| 9. Lunettes de soleil | 19. Ballon de football |
| 10. Brosse à dents | 20. Twinkies (gâteau, génoise fourrée à la crème) |

Table de rencontres aléatoires

Lancez un d12 et consultez les entrées ci-dessous.

1. 1d6 chats mutants

Ces chats mutants dévorent tout ce qui leur tombe sous les griffes et les crocs.

Chaque chat possède 2 Points de Vie et leur morsure inflige 1d2 dommages. Si on les laisse en paix, ils finissent par retourner dans leur antre là où réside leur Mère-Chat.

2. Le Prêtre de la Lune

Le Prêtre de la Lune a survécu sur Terre pendant de nombreuses années, se livrant à d'étranges rites et des recherches impies.

Bien qu'une grande partie de ses dires n'ait à priori aucun sens, il partagera volontiers son savoir et les rumeurs avec les charognards. Lancez un d6 sur la table ci-après.

S'il est de bonne humeur, il proposera de bénir un des charognards, lui octroyant un bonus de +1 à son prochain jet de dé.

- 1) La Mère Limace réside dans les ruines d'une ancienne bibliothèque qui renfermerait encore quelques livres intacts.
- 2) Un robot lui a parlé d'une cité peuplée par des bêtes, profondément enfouie dans les profondeurs, dans une grande caverne humide.
- 3) Si vous voyez un homme, grand, tout de noir vêtu, au visage figé, ne le dérangez pas. Vous ne voulez pas qu'il prête attention à vous.
- 4) Les gens d'ici récoltaient l'énergie du soleil. Elle dort encore dans certaines de leurs anciennes machines.
- 5) La chaleur est tout ce qui importe. Un corps chaud est un véritable trésor pour les créatures qui rampent ici.
- 6) Il y a un temple construit par les machines, où des engrenages broient les prières pour nourrir quelque chose de plus ancien que les étoiles.

3. La légendaire baleine céleste

Un immense baleine volante. Personne ne sait d'où elle vient ni où elle va. Son appel solitaire est un cri à la fois merveilleux et glaçant pour tout humain, leur faisant prendre pleinement conscience du caractère éphémère des belles choses et de leur mortalité face au passage implacable du temps. La baleine finit par disparaître dans un trou de ver aussi mystérieusement qu'elle est apparue.

4. Le robot-chat

Il s'agit peut-être d'un ancien animal de compagnie d'un des charognards. La créature miaule tout en se frottant sur les jambes des PJ. Elle ronronne et les conduira à un bunker en ruines qui renferme un trésor : une armure lourde, deux armes légères et une barre chocolatée (un artefact qui vaut une fortune sur Mars).

5. 1d4 Chevaliers-Arachnides

Hybrides entre l'humain et l'araignée, éclaireurs des royaumes des profondeurs au corps suintant, créatures putrides et cruelles, armées de lances (1d2 dommages) ; la morsure venimeuse des Chevaliers-Arachnides inflige 1 point de dommage et a 50% de chance de transmettre une maladie à sa victime.

Points de Vie : 3

6. Robot d'entretien

Ce robot est programmé pour nettoyer. Hélas, à cours de produit nettoyant, il frotera les lunettes des charognards avec un chiffon sec et sale. Par contre, ce robot pourrait être reprogrammé pour d'autres tâches.

7. Apparitions fantômatiques

Lancez un d4.

1) Une procession de silhouettes sombres vêtues de robes noires et transportant ce qui semble être une bombe atomique sur une espèce de litière. Ils passent remarquer les PJ et disparaissent dans la nuit.

2) Une partie de basket-ball interrompue faute de ballon. Les basketteurs conduiront les PJ à leur club où sont entreposés de nombreux trophées (artefacts à emporter) en échange d'un ballon de basket.

3) Une ombre grande et maigre, sombre, qui semble suivre les charognards de loin, se cachant dans les ombres et les recoins. Si les charognards tentent de l'approcher, elle disparaît

4) Un homme en costume de tweed, chapeau melon et petit sac noir s'approche des PJ. Il leur propose de les ausculter. Il place son stéthoscope sur leur poitrine, leur fait tirer la langue, examine leurs oreilles et teste leurs réflexes en frappant leur genou à l'aide d'un petit marteau. Suite à cet examen, le PJ gagne 1 Point de Vie.

8. 1d6 Charognards rivaux

Ils sont méfiants mais pas immédiatement hostiles. Ils se montreront intéressés par toute opportunité d'acquérir un trésor, proposant aux PJ des échanges peut-être pas tout à fait équitables, essayant de les tromper sur la marchandise. S'ils n'arrivent pas à leur fin, ils pourraient se montrer violents (ou tendre un piège aux PJ).

Chaque charognard possède 3 Points de Vie et inflige 1d4 dommages.

9. 1d6 Singes Guerriers

Vêtus d'une armure épineuse rudimentaire, ces singes sont très territoriaux et considèrent la chair humaine comme un mets délicat. Ils apprécient la musique (celle du Cyber-Monolithe) et ont peur du feu. Chaque singe possède 4 Points de Vie et inflige 1d4 dommages.

10. 2d4 Gobelins-Champignons de l'espace

Etranges aliens à la peau moisie, arrivés sur Terre avec la chute d'un météore.

Chaque individu possède 2 Points de Vie et inflige 1 dommage.

Lorsqu'il meurt, le corps de la chose explose comme une spore toxique avec 50% de chance de transmettre une vilaine maladie.

Étrangement, ils adorent les objets brillants et la philosophie.

11. Ancienne IA, assistant holographique

Cet ancien programme informatique était autrefois une IA d'assistance pour les terriens d'avant. Il apparaît sous la forme d'un humanoïde transparent en smoking. Malgré de multiples dysfonctionnements internes, il essaiera de se montrer utile et de répondre aux questions des PJ. Le Meneur de Jeu peut répondre à la place de l'IA ou faire appel à un assistant en ligne réel tel que Siri ou l'assistant Google.personnages.

12. Robot Bandit

Il s'agit d'un robot habillé comme un cowboy avec une veste pleine de franges. Il est blagueur et peut à l'occasion donner la météo. Il vole tout ce qu'il trouve et mange tout ce qu'il vole.

Il possède 4 Points de Vie et inflige 1d6 dommages.

10

Le Temple Englouti du Prophète des Baleines

Dans les temps anciens, cet endroit était un aquarium municipal où les humains venaient admirer les créatures marines.

Aujourd'hui, de l'aquarium il ne reste plus que des couloirs sombres et humides.

On accède au donjon par un tunnel venant de la surface, dans la chambre numéro 1.

L'air y est lourd et humide ; de la moisissure prolifère sur le sol et les murs. En tendant l'oreille, on peut entendre le son des vagues.

Pièce 1

Une peinture en partie effacée sur le mur nord représente des créatures marines. Un guichet et une porte à tourniquet occupent le mur est. Le guichet contient un parapluie fantaisie avec des banderoles figurant les tentacules d'une pieuvre. Un vieux distributeur vide cache une porte sur le mur sud.

Pièce 2

De gros escargots se gavent d'algues dans des aquariums cassés.

Garv, un mutant marsouin humanoïde (4 PV, 1d4 dommages) est en train de récolter des algues rouges dans des bocaux.

Pièce 3

Une large caverne abritant une plage de sable blanc et une mer s'étendant à l'infini dans les ténèbres. Une large sphère lumineuse suspendue dans le vide au-dessus des eaux, simulacre de soleil et de lune dans ce monde souterrain. 2D6 robots au garde-à-vous face à un humanoïde mi-humain mi-orque siégeant sur un trône tandis que des chants de baleines s'élèvent à l'unisson.

L'orque se nomme Olorp. Il est mécontent du fait que certains de ses robots sont devenus des adeptes de Tekos, la méduse psychique.

Derrière le trône, une machine à gravité régule l'intensité des marées de cette mer souterraine. Plus loin sur la plage, 1d6 surfeurs profitent de la marée montante.

Sous la mer se trouve un village de marsouins humanoïdes hospitaliers. Ils donneront aux visiteurs des collations faits d'algues. Ils craignent les robots d'Olorp et voudraient les voir détruits par les vagues.

Sur la plage, deux artefacts enterrés dans le sable : une lampe et un manuel d'océanographie.

Pièce 4

Finkmar, un singe portant une veste de smoking et un chapeau haut de forme, est assis sur un banc incrusté de coquillages et rédige des notes dans le calepin à la lueur de champignons fluorescents. Il fait des recherches pour son prochain livre sur les origines des baleines.

Il croit qu'elles sont les descendantes d'extraterrestres qui ont colonisé la terre à l'époque où elle était recouverte par les océans.

Pièce 5

Le squelette d'un grand requin blanc est exposé au centre de la pièce. Des bancs en forme de coquillage sont appuyés sur les murs autour.

11

Pièce 6

1d6 Champignons-Gobelins de l'Espace jouent dans une plaine de jeu d'intérieur au thème marin avec des hippocampes, des coraux, toboggans et balançoire.e balançoire.

Pièce 7

Des bancs de poissons multicolores s'ébattent dans un large aquarium. Celui-ci est entretenu par les marsouins de la pièce 3 qui les nourrissent quotidiennement.

Pièce 8

2d4 robots (3 PV, 1d6 DMG) rend hommage à Tekos, la méduse psychique (12 PV, 1d8 DMG). Les éclairs électriques générés par Tekos subjuguent les robots, les laissant dans un état de stupeur extatique. Tekos est télépathe et veut qu'encre plus de robots se joignent à son réseau neuronal électro-spirituel. En gros, il cherche à fonder une secte de robots.

Pièce 9

Un long couloir éclairé par des coraux phosphorescents qui ont poussé sur les parois. De nombreux placards sont alignés le long de ce couloir. Lancez un d6 pour voir ce que vous pouvez y trouver.

- 1) Un artefact de l'ancien Terre
- 2) Un squelette humain emmaillotté dans les algues
- 3) Un Raie enragée (espèce de poisson) (3PV, 1d4 DMG).
- 4) Un marsouin assis sur un champignon marin.
- 5) Des restes cramés de robot.
- 6) Des escargots qui mangent des algues.

Monstres errants

Si le groupe hésite trop longtemps, fait de bruit, rebrousse chemin ou simplement lorsque vous voulez que quelque chose se produise, lancez un d6

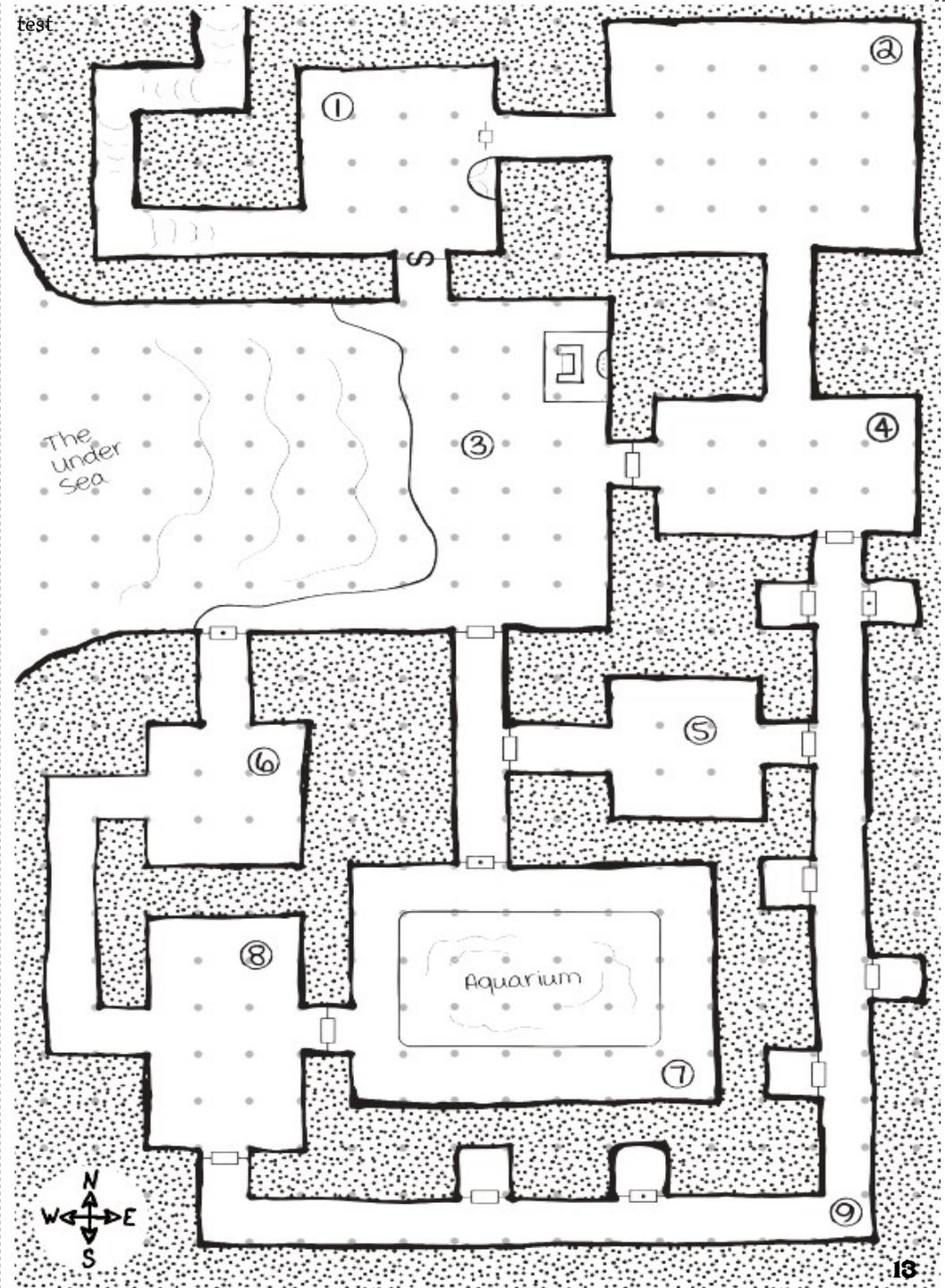
- 1) 1d6 Marsouins
- 2) 1d4 Chauve-souris Requins (1PV, 1 DMG)
- 3) Un Crabe Géant (8PV 1d6 DMG)
- 4) 1d4 Singes Guerriers (4PV, 1d4 DMG)
- 5) Une palourde mutante (6PV, 1d6 DMG)
- 6) 1d4 Robots (3PV 1d6 DMG)

Table de Réaction (optionnelle)

Lancez 2d6 pour voir déterminer la réaction des monstres

- 2) Attaque immédiate
- 3-5) Réaction hostile, attaque possible
- 6-8) Réaction hésitante ; les monstres attendent pour voir.
- 9-11) Pas d'attaque ; les monstres s'en vont.
- 12) Réaction amicale

	Passage secret
	Porte non verrouillée
	Porte verrouillée



Générateur de lieux.intrigues D12

Lancez un d12 pour chacun des listes ci-dessous pour créer des rencontres étranges.

Lieu

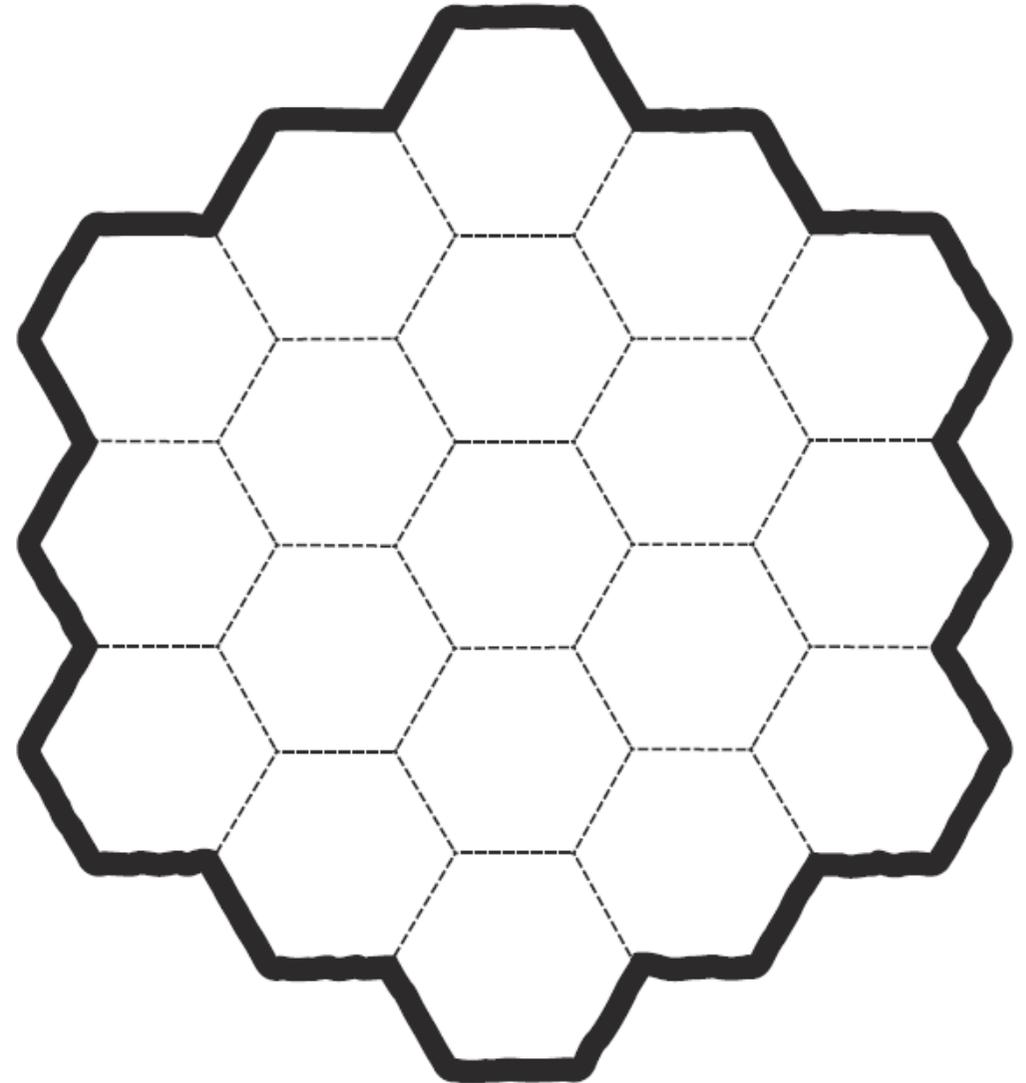
1. Un centre commercial abandonné
2. Un vaisseau spatial crashé
3. Un parc d'attraction en ruines
4. Un gratte-ciel, en ruines ou encore debout partiellement
5. Une station de métro
6. Une pyramide d'obsidienne
7. Une tour imposante, faite d'un matériau organique bizarre
8. Une décharge de déchets à l'aspect labyrinthique
9. Un village flottant sur un lac noir
10. Un château en cristal, scintillant
11. Un parc de caravanes hanté
12. Une épaisse forêt d'arbres bleus à grandes feuilles noires

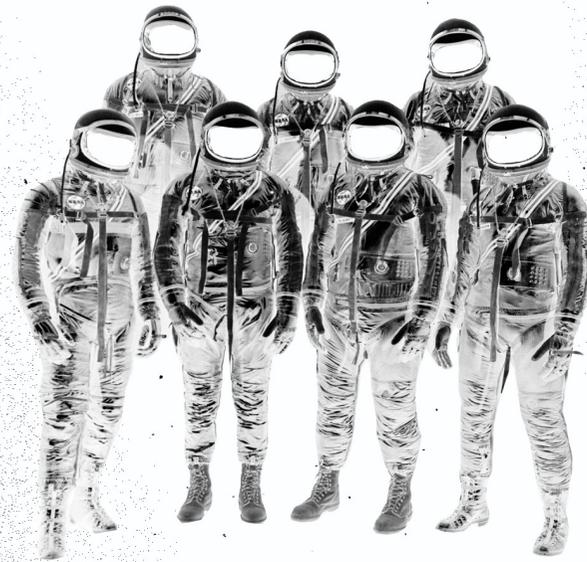
Occupé par

1. Des calmars humanoïdes plutôt de bonne humeur
2. Des insectes humanoïdes très grossiers
3. Des escargots télépathes
4. Des enfants avec les yeux entièrement noirs
5. Humanoïdes Arachnides
6. Des singes distingués
7. Plante carnivore maldorante
8. Tribu de déchiqueteurs
9. Charognards martiens fous
10. Un groupe de parias humains
11. Des Champignons-Gobelins de l'espace
12. Un congrégation de robots-moines

Cherchant à

1. Vendre du matériel organique contre des artefacts terriens
2. Chanter une chanson à une divinité étrange
3. Traîner en esclavage tout ce qui vit
4. Raconter et écouter des blagues
5. Manger des humains
6. Sacrifier un être humain à une divinité étrange
7. Voyager vers Mars
8. Protéger leur territoire des intrus
9. Lancer un missile nucléaire sur la Lune
10. Défier des adversaires dans une compétition de Break Dance
11. Nourrir le Dieu-Limace avec des cerveaux humains
12. Assister à la floraison tant attendue d'une fleur très rare





IN THE LIGHT OF A
GHOST STAR
FICHE DE PERSONNAGE

Nom du personnage :

Combattant :

Explorateur :

Scientifique :

Points de Vie :

Niveau :

Inventaire

IN THE LIGHT OF A
GHOST STAR
FICHE DE PERSONNAGE

Nom du personnage :

Combattant :

Explorateur :

Scientifique :

Points de Vie :

Niveau :

Inventaire