

HOLLOW EARTH EXPEDITION



ÉDITIONS SANS-DÉTOUR





ARC

Arctic Circle

NORTH AMERICA

Mt. Snæfflas, Iceland

Tropic of Cancer

Bermuda Triangle

Santorini, Greece

Equator

PACIFIC OCEAN

SOUTH AMERICA

Ice Plateau

ANTARCTICA

South Polar Opening

ARCTIC OCEAN

ASIA

EUROPE

Great Greece

Shambhala Tibet

North Polar Opening

GREENLAND

AFRICA

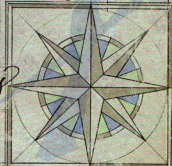
Equator
INDIAN OCEAN

Mysterious Island

Tropic of Capricorn
AUSTRALIA

SOUTHERN OCEAN

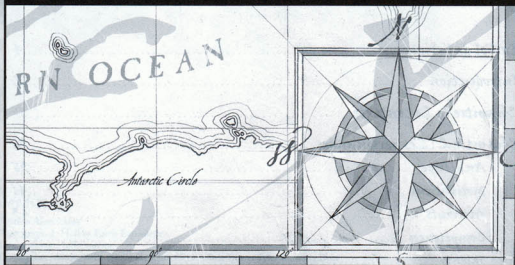
Antarctic Circle



SOMMAIRE

Le Vol de l'Arigle	4
Introduction	12
Chapitre 1: Le contexte	15
Chapitre 2: Les personnages	36
Archétypes	38
Motivations	41
Attributs	43
Compétences	47
Talents	59
Ressources	72
Défauts	76
Chapitre 3: Les règles	106
Chapitre 4: Le combat	118
Exemple de partie	140
Chapitre 5: L'équipement	144
Chapitre 6: Conseils au maître du jeu	162
Chapitre 7: La Terre creuse	180
Chapitre 8: Amis et ennemis	196
Chapitre 9: Bestiaire	217
Chapitre 10: L'exemple d'aventure	237
Appendice: Ressources & Inspirations	249
Glossaire	252
Fiche de personnage	253
Index des règles	255

LE VOL DE L'AIGLE



Note du traducteur : Voici l'histoire vraie de L'Aigle et de son équipage, racontée par Knut Fraenkel. Son journal, fortement endommagé, a été découvert près de sa dépouille à White Island en 1930. Heureusement, je suis parvenu à restaurer et traduire un grand nombre d'entrées, mais je ne sais pas s'il faut réellement croire ce récit...

2 septembre 1896

Stockholm

J'ai soupé avec Andrée et Strindberg. Ils désiraient avidement que je me joigne à eux. Tous deux avaient de trop nombreuses explications sur les raisons pour lesquelles Ekholm avait eu tort depuis le début, et cela me rend nerveux, mais les informations semblent solides. J'ai promis de leur donner demain ma réponse définitive.

3 septembre 1896

Stockholm

J'ai peu dormi cette nuit. Je me suis relevé pour faire les cent pas à plusieurs reprises et j'aurais aimé avoir mes bottes pour faire une randonnée digne de ce nom. J'ai écrit à D. et K. aux petites heures du matin et je reproduis cette lettre ici :

Cher ami,

Vous avez certainement entendu que S.A. Andrée essaie de me recruter pour accomplir sa deuxième tentative d'atteindre le pôle Nord en ballon. Avec son photographe, le talentueux jeune Nils Strindberg, ils m'ont encore posé la question hier.

Vous savez que je ne suis pas étranger aux périls du

voyage en ballon. Vous étiez avec moi lors d'un écrasement et je suis sûr que vous vous souviendrez aussi bien que moi de notre marche vers un lieu sûr. Vous savez également que je sais apprécier les périls des climats extrêmes et que je me méfie des fous non préparés. Donc, si vous avez lu certains des articles entourant la tentative d'Andrée, vous pourriez être surpris par mon acceptation.

La vérité est que le fond de cette entreprise n'a pas été révélé. Ce n'est pas que les faits relatés dans la presse soient particulièrement inexacts, bien que je pense qu'il y ait eu un sérieux réarrangement des faits. C'est plutôt qu'Andrée sait certaines choses que le grand public ignore, grâce aux voyages exploratoires qu'il a effectués avant la tentative avortée de cette année. Strindberg et lui m'ont montré certaines choses qui m'inspirent confiance. Je ne peux même pas vous dire à vous, cher ami, de quoi il s'agit pour l'instant mais, à la même époque l'an prochain, je ne doute pas que le monde entier en aura connaissance.

Bien à vous dans l'attente d'une aventure plus merveilleuse que jamais,
Knut.

Comme je cache ce journal pour le garder parfaitement secret, et que j'aimerais avoir une chronologie exacte de mes expériences, je peux noter ce secret ici : il existe un courant stable menant vers les profondeurs polaires, un vent de quatre à douze nœuds qui souffle presque plein nord et commence peu après l'endroit où Andrée a cherché à s'envoler cet été. Avec le météorologiste Ekholm, que je remplacerai lors du vol de l'été prochain, ils l'ont

découvert alors qu'ils effectuaient des mesures en attendant que le bateau contenant le ballon et leur équipement revienne de Suède.

Andrée s'est montré franc eu égard à son manque de connaissance quant à ce qui provoque le vent mais il m'a montré les rapports d'un aide de camp sur le site de lancement de Danskøya. Le vent s'est maintenu dans les mêmes paramètres depuis sa découverte. Nous pouvons donc espérer le trouver la saison prochaine. Peut-être existe-t-il une ouverture dans la glace plus loin au nord, un volcan qui crée un appel d'air ? Peut-être est-ce même quelque chose de plus exotique. Nous le découvrirons. Ce qui importe pour l'instant est qu'il existe.

Quelles merveilles nous attendent !

Note personnelle : les entrées des mois suivants ne sont pas transcrites dans mon journal d'expédition, mais sont gardées dans ce volume, laissées en sécurité dans un coffre.

8 juillet 1897

Danskøya, Spitzberg

Nous sommes presque prêts à lancer *L'Aigle*, à un problème près : il fuit. Je ne comprends pas pourquoi car sa conception semble parfaite et Andrée lui-même s'en est porté garant. Néanmoins, de deux à trois mètres cubes de gaz s'échappent de *L'Aigle* chaque jour après qu'il soit gonflé. Cela pose un dilemme.

Un calcul simple démontre que, dans les circonstances auxquelles nous devons faire face, nous courons gravement le risque de ne pas atteindre le pôle. De plus, nous sommes sous-équipés pour faire face à la marche qui serait alors nécessaire. Nous sommes seulement trois à savoir que nous respectons les vraies valeurs de sécurité étant donné le courant aérien inconnu du grand public qu'Andrée et Ekholm ont découvert l'an passé. Mais Andrée craint de le révéler déjà en présumant, à juste raison je le crains, que dès l'instant où cela sera connu du grand public, quelqu'un ayant des moyens financiers plus importants saisira cette opportunité de lui voler cette découverte, à lui et à notre merveilleuse Suède. En résumé, devons-nous révéler notre main ou risquer de passer pour des fous ? Ce n'est pas une décision facile, car une mauvaise presse maintenant pourrait s'avérer difficile à récupérer par la suite, quand bien même notre voyage serait glorieux. Nous avons décidé de réfléchir à cela et de prendre une décision finale au plus tard le 10 juillet 1897.

9 juillet 1897

Danskøya, Spitzberg

Je me suis réveillé ce matin avec la conviction qu'il n'y avait qu'une décision possible. En déjeunant, j'ai découvert qu'A. et Strindberg pensaient exactement

la même chose : que le monde pense donc que nous sommes fous. Nous laisserons derrière nous une explication sous pli scellé qui ne devra être ouverte que lors de notre premier message au monde une fois le pôle atteint. Cela devrait démontrer que nous n'avons fait ni pari ni devinette, mais que nous avons agi sur la base d'informations fiables qui n'étaient pas encore connues du grand public.

Nous nous attelons de bon cœur aux derniers préparatifs.

11 juillet 1897

Danskøya, Spitzberg

En route !

Le voyage dans *L'Aigle* provoque des sensations diverses. Dans les autres ballons, nous cherchons à nous élever au-dessus des traits distinctifs du paysage pour atteindre les couches d'air plus calmes. Mais le ballon d'Andrée n'est aucunement ordinaire. Je regarde sous la nacelle et voit pendre de nombreuses cordes qui traînent au sol, environ trois cents mètres plus bas, chaque corde pouvant être levée ou descendue indépendamment des autres. Leur frottement nous ralentit de sorte que notre vitesse n'est pas exactement égale à celle du vent. Grâce à cette vitesse réduite, nous pouvons nous guider en utilisant de petites voiles déployées sur les côtés de la nacelle et de chaque côté du ballon. Je le savais déjà, bien entendu, mais le savoir n'est jamais aussi excitant que de le vivre.

Cependant, notre ascension ne s'est pas faite sans incident. Le frottement des cordes était par trop efficace et nous avons dû nous débarrasser d'une partie du ballast de peur de nous écraser en pleine mer. Nous savons que les observateurs les mieux informés prédisent un désastre, mais nous savons ce qu'ils ignorent encore. Nous nous mouvons maintenant lentement vers le courant secret et nous préparons à un voyage plus rapide.

Quelle aventure ! Je ne l'aurais manquée pour rien au monde.

12 juillet 1897

Au nord du Spitzberg

Tôt ce matin, nous avons découvert le courant secret. Maintenant, nous progressons à la vitesse très respectable de neuf nœuds. Le vent souffle à dix ou douze nœuds, avec des rafales de temps à autre, et nous déployons alors suffisamment de cordes pour pouvoir maintenir notre capacité à nous diriger. Devant nous ne s'étendent que la glace et les nuages, mais nous ressentons tous le frisson d'une découverte imminente. Notre route est orientée presque plein nord et, même si nous devons atterrir avant le pôle, nous avons suffisamment de traîneaux et d'équipement pour traverser la glace nous-mêmes après avoir arrimé le ballon puis pour y revenir.

J'espère que ce n'est pas trop enfantin de penser qu'avoir tu ce secret crucial rend la chose plus savoureuse encore.

Maintenant que nous sommes en l'air et que tout se passe bien, j'ai plus de temps pour observer mes collègues travailler. Je prends des notes afin de pouvoir garder une trace de mes perceptions sur le moment.

Salomon August Andrée n'est pas le genre d'homme que je voudrais pour ami. Il a quinze ans de plus que moi, mais ce n'est pas une question d'âge. Il est toujours tiré à quatre épingles et possède une immense confiance en lui, du genre qui pousse si souvent les montagnards à faire des folies. Ce qui le garde à l'écart de toute prise de risque est simplement que c'est un homme bien. Sa conception du ballon et son plan de route pour l'expédition fonctionnent exactement comme il le voulait. Cela permet de lui pardonner beaucoup de choses.

Par ailleurs, Nils Strindberg est un chic type. Il est un peu plus jeune que moi et bien moins expérimenté en tant qu'explorateur, mais il est néanmoins très habile pour manier son fragile équipement photographique avec précision dans les conditions les plus difficiles. Je confesse ne pas comprendre parfaitement ses préoccupations techniques mais les résultats – ses négatifs – parlent pour lui. Notre voyage sera parfaitement documenté. Andrée et moi considérons aussi avec bienveillance la dévotion de Strindberg envers sa fiancée, à laquelle il écrit de longues lettres que nos pigeons transportent avec nos données scientifiques. Que dire de moi ? Que dirais-je de moi si je devais me rencontrer ? Knut Fraenkel, 27 ans, ingénieur, montagnard vétéran et loin d'être novice dans les airs. Je suis un gentilhomme du monde. J'aime croire que j'aurais plaisir à faire ma connaissance.

Le vent semble gagner en vitesse. Il est temps que je surveille mes instruments.

13 juillet 1897

Au nord du Spitzberg

Le vent s'est effectivement levé hier après-midi, soufflant par rafales avant de s'apaiser quelque peu, gagnant toujours en force jusqu'à se stabiliser à environ vingt ou vingt-deux nœuds. Le frottement des cordes nous a ralenti à environ dix-sept nœuds, mais même ainsi c'est une vitesse inconfortablement rapide vu la conception de *L'Aigle*. En plus, le vent souffle maintenant légèrement vers l'ouest, ce qui ne nous éloigne pas vraiment du pôle, mais n'est pas véritablement sur la route que nous comptons suivre. J'aimerais avoir plus de frottements, mais je crains que nos cordes subiraient un trop grande tension et finiraient par céder tout simplement. Pour l'instant, nous ne pouvons qu'observer.

Je commence à penser que mon hypothèse concernant le volcan s'avérera exacte. La glace en dessous de nous révèle des aspérités hautes d'un ou deux mètres qui proviennent de (ou se dirigent vers) notre destination encore inconnue. Une éruption aurait un tel effet sur une masse glacée. Je cherche maintenant des fissures longitudinales dans la glace qui me permettraient de voir la mer.

Plus tard :

Le vent continue de gagner en force et a, à deux reprises, atteint la vitesse de vingt-huit nœuds. Nous avons perdu certaines de nos cordes et nos deux voiles sont sérieusement endommagées. J'ai suggéré de les ramener dans la nacelle pour plus de sécurité et nous l'avons fait. Pour l'instant, le vent nous pousse donc où il le souhaite et notre vitesse n'est que d'un nœud inférieure à la sienne.

En regardant devant nous, je vois des nuages étranges. Les conditions ne correspondent pourtant pas à ce qui semble être une tempête mais, même si les conditions s'y prêtaient, les cumulus ne toucheraient pas à la glace. Je ne peux qu'en conclure que mes sens me trompent. Dans quelques heures, nous découvrirons certainement la vérité, d'une manière ou d'une autre.

14 juillet 1897

Au nord du Spitzberg

Notre altitude a chuté après le souper, jusqu'à ce que nous nous stabilisions à environ quarante mètres. L'air est plus humide qu'il ne semble possible vu les conditions et j'ai découvert en montant sur le ballon qu'il y a des poches d'air tiède dans le courant ! Elles sont à environ dix degrés au-dessus de zéro et charrient de grosses gouttes d'eau, qui sont responsables de la glace qui s'accumule sur *L'Aigle*. À tour de rôle, nous nous relayons pour gratter les accumulations de glace que nous pouvons atteindre et Andrée a testé son idée de faire tourner et pencher le ballon dans le filet protecteur afin de pouvoir en nettoyer une plus grande partie. Hélas, le résultat a été bien moins impressionnant qu'escompté.

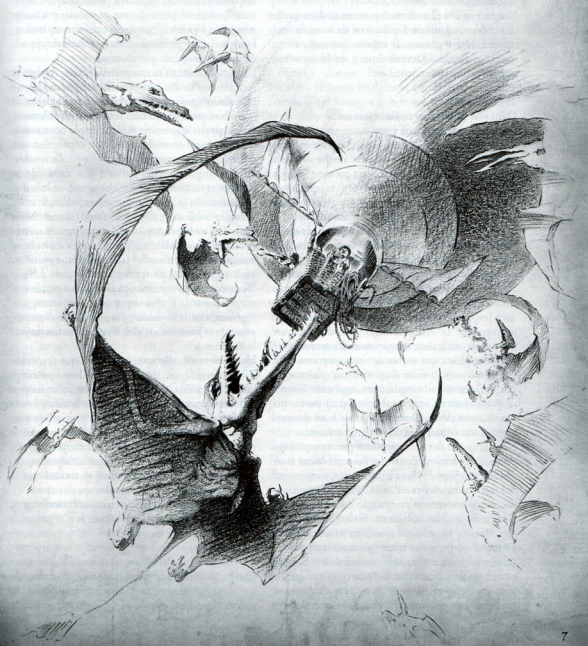
Nous avons passé les trois derniers quarts d'heure dans les nuages. De fortes rafales d'air chaud et humide se font sentir. Au lieu d'un volcan, je commence à soupçonner une activité géologique différente : une faille, comme en Islande, où la lave pousse sur deux plaques. La banquise que nous avons observée avant d'entrer dans les nuages semblerait confirmer cette hypothèse car elle était soulevée par endroits, parfois en cônes, parfois en de longues crêtes symétriques. Ces crêtes avaient parfois une teinte verdâtre remarquable, qui pourrait bien être due à un mélange de cuivre et d'autres minéraux contenus dans l'eau et expulsés par des geysers, par exemple.

La surface de la glace semble descendre légèrement vers le nord et l'ouest. Il est difficile de confirmer ces observations étant donné que les conditions sont variables, mais je m'attends à trouver de l'eau dans les prochaines heures si la pente demeure constante. Plus étonnant, je remarque de violentes secousses dans notre compas magnétique. Ce n'est pas totalement inattendu, il est bien connu que le pôle nord magnétique n'est pas parfaitement aligné avec l'axe géographique de la Terre et que les instruments magnétiques qui se trouvent dans les environs peuvent parfois montrer des fluctuations. Nous sommes relativement loin pour cela, mais ce sont

tout de même des conditions inhabituelles. Même ainsi, je ne peux qu'espérer que cette désorientation ne nait pas du phénomène qui nous attend. Je complète maintenant mes données habituelles de mes observations.

Plus tard :

La couverture nuageuse persiste et s'est même assombrie. Vu que nos compas fonctionnent mal, seules les mesures que je prends à l'aide des cordes nous fournissent une idée de notre vitesse et de notre direction. Je suppose que des erreurs se glissent dans mes calculs et prends note que si



d'autres voyageurs veulent nous suivre, ils devront les corriger.

Nous sommes au-dessus de l'eau maintenant. Il y a eu une zone de transition d'environ un ou deux kilomètres où la glace était brisée par endroits, mais depuis, nous survolons une mer sur laquelle se trouve parfois un bloc de glace à la dérive. Il y a un courant marin stable de quatre nœuds qui suit la direction du vent. De temps à autre, lorsque les nuages laissent passer la lumière, la mer semble penchée, bien que cela ne soit, bien sûr, qu'une illusion d'optique.

16 juillet 1897

Localisation inconnue

Nous ne savons plus où nous sommes ni dans quelle direction nous allons. En dessous de nous, la mer sombre. Derrière nous, le monde que nous avons connu a disparu. Devant nous : quels mystères, quelle fin nous attendent ?

17 juillet 1897

Dans une étrange nouvelle contrée

À notre réveil ce matin, nous avons remarqué que l'air était différent. Devant nous, nous avons vu le soleil levant. Nous ne savons pas quelle distance nous avons parcourue, mais il est presque sûr que nous avons dépassé le pôle Nord et que nous avançons maintenant vers l'est. Je pourrais me tromper de beaucoup dans mon estimation. J'ai confiance en mon jugement, mais la confiance n'est pas le fondement de la science et je me dois donc de considérer mes conclusions comme des hypothèses tant qu'elles ne sont pas objectivement vérifiées.

Notre altitude est passée de huit ou dix mètres à trente mètres et nous avons redéployé les cordes dans l'espoir de pouvoir manœuvrer. L'air est plutôt brumeux et la visibilité n'est que de quelques kilomètres, mais nous avons tous eu l'impression de voir des collines tout autour de nous, comme si nous nous trouvions au cœur d'un réservoir quelconque. La température a brusquement augmenté lorsque nous en sommes sortis, grimant d'au moins dix degrés en un demi-kilomètre et nous nous sommes rapidement débarrassés de nos gros manteaux.

Nous avons vu des îles éparpillées puis une côte qui s'élevait rapidement. Toutes les îles semblaient avoir des côtes élevées de deux à dix mètres, coupées par des ruisseaux et des éboulis, puis des paysages vallonnés couverts d'une jungle dense composée d'espèces végétales inconnues. Strindberg dit avoir regretté pour la première fois n'être jamais allé dans les forêts sauvages des terres que nous connaissons si bien et Andrée et moi avons acquiescé. Si nous nous trouvions face à une forêt de conifères ou à la toundra de notre Scandinavie bien-aimée, nous parviendrions certainement à l'analyser rapidement

et en profondeur à nous trois. Là, nous devons faire de notre mieux.

Les îles semblaient désertes de toute faune. La terre était toute autre. Alors que nous approchions, des oiseaux ont pris leur envol depuis leurs nids au sommet des arbres... ou du moins nous avons cru que c'étaient des oiseaux. Il est difficile de jauger de la distance et de la vitesse dans une brume persistante et dans des conditions inconnues. Mais nous avons rapidement réalisé qu'ils étaient plus grands qu'on ne l'aurait cru et que ce n'étaient pas des oiseaux, malgré le fait qu'ils volaient. Au lieu de cela, ils avaient la peau lisse et les crocs et griffes que l'on voit dans les reconstitutions de dinosaures disparus et d'autres créatures préhistoriques. Mais ceux-là étaient plein de vie et volaient à notre rencontre. Nous les regardions encore, sous le choc, lorsque leurs griffes ont ouvert l'enveloppe de *L'Aigle*, y laissant de grands trous.

J'ai tout de suite su ce que je devais faire. Andrée et moi avons fait des expériences avec des modèles à l'échelle lorsque nous étions en Suède, afin de savoir quoi faire pour monter ou descendre rapidement. Ce n'était pas le genre de difficultés que nous avions prévues, bien entendu, mais la préparation est, comme souvent, gage de succès face à l'adversité, aussi étrange soit-elle. J'ai crié aux autres de se coucher et ils m'ont obéi. J'ai alors jeté tout le lest et les cordes afin que nous montions rapidement et les étranges oiseaux-lézards nous ont suivis. Nous avons fait un bond de plusieurs centaines de mètres et cela m'a étourdi. Puis, alors que les créatures nous entouraient, j'ai tiré sur les voiles pour faire plusieurs ajustements avant de fermer le brûleur de *L'Aigle*. Nous avons fait une chute presque aussi rapide que notre montée. Enfin, en priant les saints des ingénieurs et de la chimie, j'ai gratté une allumette avant de la jeter dans le ciel, à peine capable de voir sa flamme.

Heureusement, elle a suivi le cours que j'espérais. Elle a trouvé le courant d'hydrogène laissé par notre ballon et y a mis le feu. Une colonne incendiaire a carbonisé deux de nos attaquants. En brûlant, ils ont mis le feu à d'autres poches d'hydrogène qui se sont également enflammées alors que je nous amenais à cinq mètres du sol vers l'intérieur des terres, loin des nids. Lorsque je regardais nos attaquants, ils tournaient en rond, enflammés et mortellement blessés, cherchant à s'éloigner de nous.

Je me suis alors affalé, heureux que Strindberg et Andrée s'occupent des réparations. Je n'ai pas vu le temps passer.

Plus tard :

Quelle que soit la lumière qui brille au-dessus de nous, ce n'est pas le Soleil comme nous le connaissons. Cet orbe demeure constamment dans

le ciel, sans jamais se lever ou se coucher. Nous nous retirons dans la nacelle et tirons les rideaux pour nous protéger du jour éternel qui brille à l'extérieur.

Jour 2

J'ai décidé de recourir à cette estimation de jours depuis notre arrivée sur cette terre étrange. Je ne peux qu'estimer le passage du temps en fonction des moments où nous dormons. La réconciliation de mon carnet avec notre calendrier sera difficile à faire et c'est important vu notre expérience.

Nous avons continué à faire route vers le sud, dirais-je, si j'avais confiance en une telle dénomination. La brume demeure. De même que cette sensation de courbure, dont nous avons longuement débattu. Strindberg pense que nous sommes dans une poche qui occupe une place entre la Terre et qu'il s'agit d'un phénomène réel. Andrée admet que nous nous trouvons dans un royaume interne, mais considère qu'il s'agit plutôt d'une sorte d'illusion d'optique. L'ingénieur Fraenkel n'a pas d'avis car il est incapable d'accepter l'idée de Strindberg à cause de ses implications mais tout aussi incapable d'accepter l'immense illusion que nécessite l'approche d'Andrée. Ce n'est pas le genre de chose auquel des études académiques ou une expérience de l'Arctique peut préparer.

De manière générale, la terre demeure toujours la même. En détail, elle varie sans fin. Il y a des minivolcans hauts d'un demi-kilomètre et des coulées de lave qui coulent, précisément comme je l'avais imaginé en voyant les fissures dans la glace. Les cendres qui accompagnent les éruptions récentes sont les seules interruptions face à la végétation dense visible jusqu'au bord de l'eau. Les ruisseaux et les rivières traversent le paysage et descendent de hauteurs que nous ne voyons pas dans le brouillard. Diverses formes de vie prospèrent sous nos pieds. Nous avons vu d'autres sortes d'oiseaux-lézards, mais ils ne nous ont pas attaqués. (Peut-être que nous portons l'odeur du puits ? Je ne peux pas imaginer d'organisme naturel qui se plairait dans de telles conditions.) Des créatures poilues ressemblant à des mammoths foulent le sol, de même que des oiseaux incapables de voler hauts de trois mètres qui démontrent un caractère irascible. J'ai reconnu certaines bêtes démontrant les mêmes traits que les reconstitutions de dinosaures par les paléontologues et certaines ressemblent à des espèces contemporaines mais bien plus grandes. D'autres encore sont des animaux chimériques échappant à toute description. Heureusement, Strindberg les photographie tous.

Il nous a fallu deux jours pour refaire nos réserves de gaz convenablement, mais nous pouvons maintenant garder une hauteur satisfaisante de cent mètres au-dessus de la cime des arbres, peut-être de

deux cents à trois cents mètres au-dessus du sol et, vu le vent doux qui semble constamment souffler près du puits, les voiles d'Andrée fonctionnent aussi bien qu'on pouvait l'espérer. Ce n'est assurément pas le pôle, mais c'est un monde merveilleux et je me réjouis de pouvoir le voir.

Jour 3

C'est la tempête. Je suis à peine capable de me lever et encore moins d'écrire. Les éclairs sont magnifiques. À suivre.

Jour 4

Je crains que ce soit la fin du vol de *L'Aigle*. Alors que la tempête s'apaisait, une puissante rafale nous a projetés contre ce qui ressemble à une fougère gigantesque dont les feuilles tranchantes ont déchiré la toile, la nacelle et les cordes de soutien. Nous sommes tombés par plusieurs paliers d'un à cinq mètres à chaque fois selon l'espacement des branches et avons finalement atterri dans un grand fracas. Il est heureux que le sol fertile ait amorti notre chute où nous aurions pu mourir sur place. En l'espèce, nous sommes tous endoloris et ne sommes parvenus qu'à monter les tentes que très lentement. Je ne peux rien écrire de plus pour l'instant.

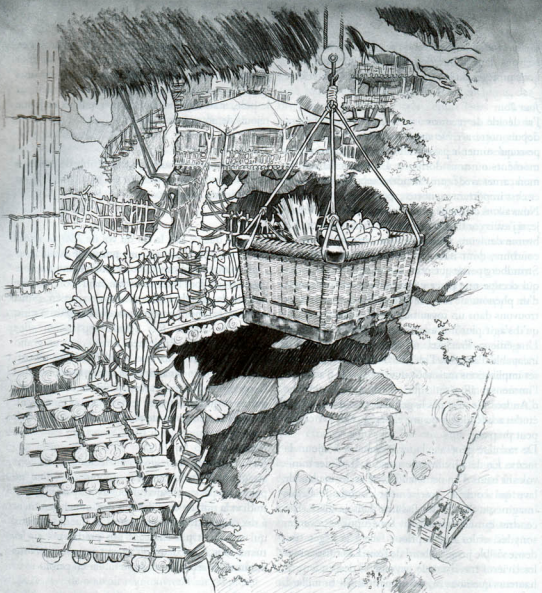
Plus tard :

Des créatures mi-tigres mi-lézards nous ont attaqués. Nous avons dû monter car elles ne pouvaient pas nous suivre. Nous avons passé l'après-midi et la nuit en équilibre sur des branches minces à dix mètres de hauteur, jusqu'à ce que les oiseaux qui ne volent pas chassent nos prédateurs en les tuant tous, sauf deux qu'ils ont poursuivi. Nous étions alors seuls, libres de trembler en privé.

Jour 5

Il n'y a aucun espoir de réparer *L'Aigle* sans les outils complexes que nous n'avons pas apporté et que nous ne pouvons pas fabriquer dans la jungle. Nous cherchons maintenant à adapter nos traîneaux pour pouvoir les diriger afin de pouvoir les tirer sans trop de problème. Une rapide consultation a montré que nous avions tous le désir d'aller vers le « sud » pour voir ce que nous y trouverons.

Nous avons découvert que nous n'étions pas seuls dans cette contrée étrange. En cherchant du bois, j'ai remarqué des traces de pas humains près du ruisseau. J'ai estimé qu'elles dataient d'une semaine et qu'elles semblaient aller de l'amont (donc devant nous) vers l'aval (donc, vers la mer, loin derrière nous). J'ai appelé les autres, mais plusieurs heures d'observation n'ont pas révélé d'autres signes de vie humaine. Nous progresserons prudemment, en espérant de la neutralité ou de la charité, tout en étant préparés pour l'agressivité, si c'est ce qui nous attend.



Jour 7

Nous avons pris une journée de repos et sommes partis « tôt » ce matin, ou du moins, c'est ce qu'il nous a semblé. Nous allons suivre la piste tracée par les autres, les inconnus. Nos traîneaux ne sont pas véritablement maniables, mais pas non plus aussi difficiles à tirer que je le craignais secrètement. Nous parvenons à maintenir une allure d'un kilomètre à un kilomètre et demi par heure d'efforts et cela aurait pu être bien pire. Le pire, ce sont encore les sortes de moucherons élargis et autres vermines qui partagent le goût de leurs cousins éloignés pour le sang et la peau humaine, mais qui se montrent plus agressifs. J'ai eu à plusieurs reprises l'envie de tirer au pistolet sur une de ces bestioles, avant de me rappeler que ce serait gâcher des munitions. Andrée a conçu d'intelligentes tapettes grâce aux cordes du ballon, et cela nous aide, mais même ainsi, ce n'est pas une promenade à la campagne.

Jour 8

Nous avons trouvé un village ! Et il est remarquable en plus. Il nous rappelle un ouvrage de M. Verne ou peut-être le classique de M. Wyss, *Le Robinson Suisse*. Il est arboré, conçu autour d'une douzaine d'arbres géants, comme un puzzle tridimensionnel composé de plateformes, de ponts de corde et d'échelles, où des pièces sont installées dans certains arbres. Des paniers de toutes tailles et formes ont été savamment reliés au réseau de cordes et permettent de transporter toutes sortes de biens.

Nous n'avons trouvé personne mais il est clair que les lieux ne sont pas abandonnés. Certains des paniers étaient chargés de fruits, de grains et de nourriture inconnue, mais ressemblant à du pain. Des foyers avaient été soigneusement érigés et du bois se trouvait prêt. Cependant, il n'y avait rien qui ressemblait à des possessions personnelles. C'était comme si le village était un hôtel ou un chalet de

chasseurs et non la demeure de ses concepteurs. Il est difficile de jauger du niveau de civilisation de ses concepteurs. Nous n'avons pas trouvé de métal dans la construction, mais étant donné les propriétés magnétiques particulières des lieux, peut-être n'est-ce qu'une précaution intelligente. Nous avons découvert que les outils en métal se mettent parfois à chauffer ou à faire des étincelles et nous présumons déjà que nous devons nous défier de certains, voire de tous, avant la fin de notre voyage. Mais il est certain que l'ingénierie dont font la preuve les poulies, les leviers, les voûtes et le reste est fantastique. Je n'aurais pas fait mieux moi-même et je ne crois pas connaître un seul ingénieur qui en serait capable.

Quelle découverte ! Strindberg maudit le destin qui a brisé certains de ses négatifs et béni ce même destin qui en a préservé autant. Il est certain que sans cela, rares sont ceux qui croiraient notre récit.

Plus tard :

Nous avons rencontré les inventeurs, et vice-versa. Pour le moment, ils sont groupés en dessous de nous, encerclant l'arbre dans lequel nous avons choisi de nous abriter. Il y a quatre douzaines d'hommes et de femmes ainsi qu'une douzaine d'enfants qui nous regardent sans un mot. Leur peau est d'une couleur bronze comme je n'en avais jamais vue ni même entendu parler, hormis dans les fables des bardes médiévaux. Ils sont aussi grands que nous et semblent en excellente santé. Leurs cheveux sont sombres, allant du brun au noir corbeau et leurs yeux sont tout aussi noirs. Ils portent des pantalons et des tuniques tissés et des sandales à semelles épaisses décorées de zigzags de couleurs vives, comme cela se fait en Amérique latine. Ils portent des arcs (et peut-être d'autres armes) dans de grands sacs.

Nous nous sommes réveillés de notre sieste et ils étaient là et depuis environ trente minutes, ils n'ont fait aucune tentative pour monter aux échelles. Andrée les a salués en suédois, en norvégien, en anglais et en français. J'ai fait de même en allemand et Strindberg en italien. Ils ont répondu à chaque phrase par une des leurs et nous sommes certains qu'ils ont essayé au moins trois langues avant de poursuivre dans ce qui est certainement la leur. Andrée a parlé pour nous après et celui

qui parlait pour eux a rapidement développé un style verbal proche. C'est, je pense, un talent utile pour un diplomate car cela doit permettre de comprendre l'esprit des autres avant même qu'une communication soit établie.

J'ai fait le tour de plusieurs arbres pour leur montrer que nous n'avions rien dérangé. Cela leur a fait pousser un étrange soupir, mais je pense que c'est un signe de satisfaction, tout comme (selon Burton) il existe des tribus où hocher de la tête signifie non alors que les dénégations signifient oui. J'ai également tenté de leur montrer des objets spécifiques comme une corde ou une poulie pour tenter d'apprendre leur vocabulaire, mais sans grand succès. Je pense qu'il est temps de descendre parmi eux et de voir si la paix apparente se maintiendra.

An 3, jour 183

Après de longues conversations, Andrée, Strindberg et moi avons décidé de partir. Nous vivons avec les villageois depuis sept ans maintenant, selon mon estimation, et nous avons beaucoup appris avec eux. Nous avons construit notre foyer ici, mais nous ne sommes pas chez nous et nous n'avons pas abandonné l'espoir de revoir ceux que nous aimons. Andrée en particulier n'a jamais cessé de chercher un moyen de nous ramener chez nous et il est convaincu qu'il a enfin réussi. Strindberg n'a jamais cessé de penser à sa demeure et a souvent exprimé son désir de retrouver la civilisation. Pour ma part, je pense que le monde entier devrait savoir ce que nous avons découvert. Le voyage sera dangereux, mais nous sommes tous les trois déterminés à tenter notre chance.

Nous partons aujourd'hui et, si Dieu le veut, nous serons bientôt de retour parmi nos amis et ceux qui nous sont chers.

TELEGRAMME

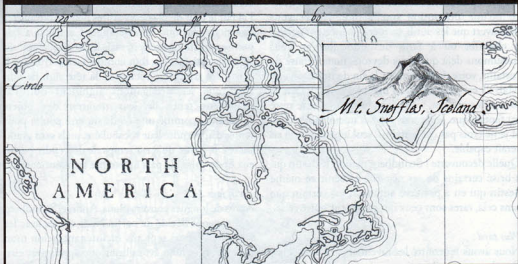
19 mai 1936

Envoyé de Tromsø, Norvège
Reçu par Berlin, Allemagne

DECODE

Confidentiel. Journaux de Fraenkel acquis. Expédition
Thulé en cours.
Von Wartenburg

INTRODUCTION



Préparez-vous à l'aventure d'une vie. *Hollow Earth Expedition* vous emmène dans un monde sauvage échappant à toute imagination. Ne prêtez pas attention aux pessimistes ou aux dubitatifs et aux incroyants qui se rient de l'existence d'une Terre intérieure. Vous les laisserez tous derrière vous en embarquant pour ce voyage fantastique !

Comment vous y rendre, vous demandez-vous. Certains parlent d'entrées par le biais de volcans, de grottes ou par les pôles. Peut-être que le vieux scientifique fou à la foreuse connaît le chemin. Quelle que soit la route que vous prendrez avec vos courageux explorateurs afin d'atteindre ces terres inexplorées, des merveilles vous y attendent : des civilisations perdues ayant des technologies et des trésors inconnus de l'homme, des créatures éteintes depuis longtemps à la surface de la terre et un soleil qui ne se couche jamais.

Si vous désirez la gloire, les richesses, la renommée ou la découverte de l'inconnu, c'est ce qu'il vous faut. Que vous soyez un explorateur, un scientifique, un journaliste, un adepte de l'occulte ou un malade en phase terminale à la recherche de propriétés guérisseuses légendaires, il y aura quelque chose pour vous en Terre creuse.

Mais méfiez-vous mes amis, la voie que vous allez suivre est périlleuse. Les dinosaures sont les rois de cette terre : les espèces carnivores essaieront de vous manger et les herbivores méfiants n'hésiteront pas à vous piétiner. Il y a aussi les plantes étranges et mortelles dont vous n'avez pas connaissance. Vous devrez aussi affronter les menaces de la surface. Des sociétés secrètes cherchent à s'approprier la plus

grande découverte de l'humanité. La Société Thulé – un ordre occulte lié à l'Allemagne nazie – cherche la Terre creuse et ne verra pas d'un bon œil une interférence avec ses plans et la Terra Arcanum millénaire n'aura de cesse de garder son existence secrète. Et il ne faudrait pas négliger les indigènes mécontents.

Des choses aussi insignifiantes ne retiendront pas votre groupe intrépide. Vous avez monté un groupe d'explorateurs talentueux et motivés, prêts à toute éventualité. Vous avez une carte, les hommes qu'il vous faut et la détermination nécessaire. Il est temps de partir, braves voyageurs, et de vivre une aventure plus excitante que vos rêves les plus fous !

Qu'est-ce qu'une aventure pulp ?

Les pulp sont des récits rythmés, sensationnels et excitants qui étaient publiés dans des magazines à grands tirages. L'intrigue, la couverture attirante et le bas prix ont rendu le pulp très populaire de la fin du XIX^e siècle jusqu'aux années 1950. Les personnages les plus connus et ayant la plus grande longévité ont été créés entre la fin des années vingt et jusqu'aux années quarante. C'est durant ces décennies que sont nés les personnages de Doc Savage, le Shadow, Tarzan et Conan le Barbare.

Bien que les aventures pulp soient basées sur différents genres (science-fiction, mystère, aventure, horreur/occulte, western, HEX.) il existe certaines conventions maintenues dans tous les livres.

- Les héros pulp viennent de tous horizons. Ils peuvent être riches ou vivre sous le seuil de

pauvreté, avoir fait de longues études ou être illettrés, mais ce sont toujours des hommes ou des femmes qui possèdent des qualités qui les distinguent des personnes ordinaires. Même ceux qui semblent être des durs à cuire possèdent bravoure, intégrité et honnêteté. Ils ne sont pas parfaits et ont leurs défauts, mais leurs motivations sont pures et ils sont très difficiles à corrompre.

- Dans les pulp, les antagonistes ne sont pas simplement mauvais, ils sont irrémédiablement diaboliques. Ils peuvent cacher leur vraie nature derrière un sourire plaisant ou un comportement aimable, mais leur échelle morale est brisée et irréparable. Il n'y a aucune chance pour qu'un héros puisse négocier avec un méchant. Les méchants ne se laisseront pas dévier de leurs plans funestes.
- Les personnages des pulp ne sont pas perturbés par des dilemmes moraux. Ce qui est juste est juste, ce qui est mal est vraiment mal. Les héros et les méchants ne se laisseront pas dévier de leurs buts. La copine du héros ou la nana du méchant peuvent changer de camp, mais les personnages principaux de l'histoire demeurent fidèles à leurs caractéristiques.
- Dans les pulp, au beau milieu du moment le plus excitant – quand le héros est dans une situation périlleuse et qu'on ne sait pas ce qui va se passer – la scène se termine ! L'action se focalise alors sur les autres personnages afin de savoir ce qu'ils font et le pauvre gars en mauvaise posture doit attendre son destin !

Qu'est-ce que *Hollow Earth Expedition* ?

Hollow Earth Expedition est un jeu de rôle qui suit la grande tradition des jeux de rôle pulp. Se situant dans les années 1930 tendues et tumultueuses, il s'inspire des œuvres littéraires d'Edgar Rice Burroughs, de Jules Verne et de Sir Arthur Conan Doyle, les géants du genre. Dans ce livre, vous trouverez toute l'action trépidante que vous désirez ! En tant que jeu pulp, *HEX* comporte tous les éléments du genre. Cependant, il a également adopté des conventions propres qui le rendent unique.

- Trouver la route qui mène en Terre creuse n'est pas chose facile, mais cela sera plus facile que de trouver une issue pour en sortir. L'un des conflits central et essentiel est celui entre les personnages et l'environnement. S'il était facile de s'échapper, il n'y aurait aucun sentiment de satisfaction ou de réussite lorsque les personnages en reviennent.
- Les héros ne comptent pas sur des fusils et des explosifs. L'ingéniosité humaine qui triomphe sur

le sauvage et le bestial est une convention. Il n'y a rien de plus excitant que de vaincre son adversaire par la ruse !

- Dans *HEX*, les années 1930 étaient une époque où le monde avait foi dans les découvertes scientifiques, leurs réussites et leurs avantages. La super-science régnait en maître et les superstitions disparaissaient. Mais les héros étaient bien plus susceptibles de croire au surnaturel que leurs prédécesseurs, mais ils sont aussi plus exposés à des conflits avec des cultes et sociétés secrètes aux étranges pouvoirs et capacités.
- Dans un lieu aussi dangereux que la Terre creuse, il est réconfortant de rester auprès des autres membres de l'expédition. Cependant, il est inévitable que quelqu'un soit séparé du groupe. Peut-être que le biologiste ne pourra pas résister à l'envie d'aller chercher cette rare plante, supposément éteinte, qu'il a aperçue à l'écart du chemin. La starlette pourrait être enlevée par une tribu indigène. Le groupe pourrait même être divisé par des dinosaures en débandade. Ce sera un vrai défi pour le groupe et pour le maître de jeu et ne devrait pas être utilisé trop souvent. Mais la séparation du groupe est un indispensable du genre et une convention primordiale dans *HEX*.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

En résumé, un jeu de rôle est une histoire interactive. C'est une occasion de se rassembler avec des amis – anciens ou nouveaux – pour puiser dans votre créativité, vous raconter des histoires et les voir prendre vie. *Hollow Earth Expedition* est un jeu de rôle qui vous offrira de nombreuses heures de plaisir.

Les livres d'histoire vous apprendront que le jeu de rôle est né dans les années 1970, lorsque les gens ont commencé à jouer à des wargames fantastiques avec de petites figurines puis que le tout premier livre de jeu de rôle a été publié. Mais le jeu de rôle existe depuis plus longtemps que ça. Après tout, quel enfant n'a jamais joué au papa et à la maman ou au gendarme et au voleur ? Ces jeux étaient bien moins sophistiqués que ceux auxquels nous jouons en tant qu'adultes, mais cela démontre que les fondements du jeu de rôle, à défaut de ses règles, existent depuis longtemps.

Le loisir qu'est le jeu de rôle a grandi en même temps que nous. Beaucoup de choses ont changé depuis la publication du premier livre. Il existe maintenant une myriade de genres disponibles : le fantastique, les super-héros, l'horreur, le pulp, pour n'en citer que quelques-uns. Tout aussi passionnant, nous avons maintenant plusieurs méthodes de jeu à prendre en compte : des règles générales qui laissent la place libre à une interprétation intense aux

combats sanglants aux règles précises, en passant par tous les intermédiaires possibles.

Hollow Earth Expedition est un jeu de rôle pulp avec des héros et des méchants archétypaux, des aventures infinies et une action rythmée. L'action souterraine est soutenue par *Ubiquity*, un système de jeu innovant qui insiste sur l'interprétation et l'action cinématique. Il vous donne les outils et la flexibilité nécessaires pour jouer le genre de jeu que vous préférez.

Comment utiliser ce livre ?

Hollow Earth Expedition est divisé en chapitres pratiques que le lecteur peut identifier aux parties spécifiques du jeu.

- **Le chapitre 1 : Le contexte** décrit le monde des années 1930 et plus particulièrement de l'année 1936.
- **Le chapitre 2 : Les personnages** explique pas à pas comment créer différents types de personnages.
- **Le chapitre 3 : Les règles** contient la méthode de résolution des actions et oppositions.

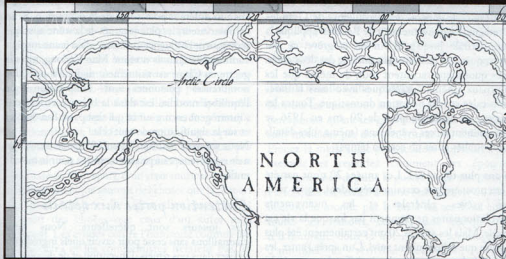
- **Le chapitre 4 : Le combat** fournit tous les outils nécessaires pour l'aventurier combattif !
- **Le chapitre 5 : L'équipement** décrit les armes, équipements et véhicules de l'époque, ainsi que certaines inventions scientifiques bizarres.
- **Le chapitre 6 : Conseils au maître du jeu** contient des informations sur la manière d'appliquer les concepts et conventions du pulp à *HEX*.
- **Le chapitre 7 : La Terre creuse** relate certains des secrets et mystères de la Terre creuse.
- **Le chapitre 8 : Amis et ennemis** liste certains des personnes et organisations qui vous aideront ou s'opposeront à votre expédition.
- **Le chapitre 9 : Bestiaire** décrit de nombreux animaux et plantes (mais pas tous) que vous pourriez croiser en Terre creuse.
- **L'exemple d'aventure** peut être joué comme une aventure isolée ou au commencement d'une campagne plus longue.
- **L'appendice** contient plusieurs ressources pulp qui peuvent inspirer les maîtres de jeu et les joueurs.

Et maintenant, sans plus attendre, nous vous invitons à explorer le monde fantastique de *Hollow Earth Expedition*. Un monde gorgé d'aventures vous y attend...



CHAPITRE 1

LE CONTEXTE



Pour ceux qui vivaient en 1936, les années 1930 ne sont pas de l'histoire, elles sont leur présent : pleines d'espoir et de peur, d'opportunités et d'obligations, d'incertitude quant au futur. Nous regardons le passé et voyons le cours suivi par l'histoire durant les années qui les séparent de nous, mais eux ne savaient pas ce qui allait se passer et, pour eux, rien ne garantissait que les choses doivent suivre un certain cours. Lorsqu'ils regardaient autour d'eux, voici ce qu'ils voyaient.

L'histoire récente

25 ans plus tôt : 1911. Le républicain William Howard Taft est président des États-Unis et le libéral Herbert Henry Asquith est premier ministre du Royaume-Uni. Marie Curie gagne le prix Nobel de chimie pour sa découverte du radium et son invention d'un procédé permettant de l'isoler des autres éléments pour fins d'étude. L'aviation progresse à grands pas : Jimmie Erickson prend la première photographie aérienne (de San Diego, en Californie) et Eugene B. Ely est le premier à faire atterrir son avion sur le pont d'un bateau (*l'USS Pennsylvania*). Le Mexique est en pleine guerre civile. Le règne impérial millénaire de la Chine se termine lorsque les nationalistes renversent le dernier empereur. Aux États-Unis, le désastre du Triangle Shirtwaist Factory donne naissance à une nouvelle vague de protestations ouvrières et à des tentatives de réduire le pouvoir illimité des entreprises. Des explorateurs américains découvrent la ville perdue de Macchu Picchu dans les lointaines

montagnes du Pérou. Toutes ces histoires (et bien d'autres) font les gros titres des quotidiens et sont relatées dans la presse à scandale de l'époque. Toutes les personnes âgées de plus de 35 ans en 1936 se souviennent de ces événements.

10 ans plus tôt : 1926. La Première Guerre mondiale a éclaté et s'est terminée. C'est un fléau pour toute une génération, autant sur le Vieux Continent que dans le Nouveau Monde. En 1911, les communistes étaient un groupe d'intellectuels en colère auxquels seuls les angoissés chroniques prêtaient attention. En 1926, ils règnent sur ce qui a été l'empire russe. L'effort international pour les vaincre par la force armée s'est achevé et les communistes sont toujours au pouvoir. Carrie Nation, porte-drapeau fanatique de la croisade contre l'alcool est décédée en 1911 mais les États-Unis subissent la Prohibition depuis six ans et la fin de cette époque ne semble pas proche. Taft a cédé la Maison Blanche à Wilson (un belliciste idéaliste) puis à Harding (dont la nature innocente permettait qu'il se fasse duper par les arnaqueurs de tous bords). Le Bureau Oval est maintenant occupé par le républicain Calvin Coolidge, dont les manières alimentent les vaudevilles. L'administration Asquith a cédé la place au gouvernement de Lloyd George pendant la guerre puis à une période de contrôle parlementaire incertain. Les conservateurs Law et Baldwin ont tous deux pris le contrôle de l'administration, le travailliste MacDonald aussi (il avait perdu son poste après avoir été accusé d'être un sympathisant communiste, sur la base de fausses

preuves) puis Stanley Baldwin est revenu au pouvoir. Quelqu'un a été le premier à survoler le pôle Nord, mais le débat pour savoir si c'était Roald Amundsen ou Richard E. Byrd fera rage pendant plusieurs années. Une grève des mineurs dégénère en un soulèvement général des travailleurs de Grande-Bretagne. Le gouvernement de Baldwin applique la loi martiale jusqu'à la fin de la grève, ce qui provoquera un ressentiment durable des deux côtés. Les quotidiens racontent tout, de même que les journaux cinématographiques avec leurs fanfares musicales et leur narration dramatique. Toutes les personnes âgées de plus de 20 ans en 1936 se souviennent de ces événements (même si les détails sont oubliés après un certain temps).

5 ans plus tôt : 1931. Les années 20 n'ont pas été l'ère prospère que certains prétendent. Après tout, les grèves générales et les mouvements révolutionnaires ne prennent pas lorsque la vie est facile. Mais les années 20 ont certainement été plus faciles que celles qui ont suivi. L'un après l'autre, les marchés boursiers mondiaux s'effondrent en 1929 et une partie de la richesse mondiale disparaît tout simplement. En Grande-Bretagne, MacDonald reprend le pouvoir, présidant une coalition des partis travailliste et conservateur, et cela ne se passe pas très bien. Aux États-Unis, le célèbre ingénieur et humanitaire Herbert Hoover, qui avait mené l'effort d'après-guerre ayant permis de sauver tant de vie en 1919, s'avère incapable de répondre à la nouvelle dépression. Les choses qui étaient déjà mauvaises en 1929 semblent empirer encore. Le Japon est occupé à bâtir un empire et exploite les problèmes internes de la Chine pour s'approprier des terres. Les autorités indiennes font face de leur mieux au soulèvement populaire mené par l'avocat Mohandas Gandhi. Les journaux cinématographiques diffusent tout cela (ou essaient de le faire) et ce qu'ils ne montrent pas, les quotidiens le décrivent. Toutes les personnes qui étaient enfants en 1936 se souviennent d'une grande partie de ces événements.

L'an dernier : 1935. Le monde change rapidement. La Prohibition est enfin terminée aux États-Unis et le Parti Républicain n'est plus au pouvoir. Le démocrate Franklin D. Roosevelt a obtenu le pouvoir aux élections de 1932 en promettant des changements qui libéreraient les Américains de la misère et de la peur. Les conservateurs et les classes supérieures affirment qu'il est presque aussi dangereux que les communistes, mais, pour la plupart des Américains, le programme de New Deal que Roosevelt met en place est une chance de mener une vie meilleure. Le gouvernement de coalition de MacDonald s'effondre et Stanley Baldwin redevient premier ministre, en utilisant la radio avec le même

talent que Roosevelt pour soutenir ses programmes face à la crise. Le chancelier allemand Hitler semble ridicule aux yeux des spectateurs des journaux télévisés, mais ses discours utilisent tout aussi brillamment les médias et il semble prendre un chemin différent pour sortir de la dépression. Seuls les observateurs les plus acharnés de la scène asiatique remarquent l'influence croissante d'un jeune meneur communiste chinois nommé Mao Zedong, mais la guerre en Chine est assurément digne d'intérêt. De nombreuses personnes ont l'impression que l'équilibre mondial est dans la balance et les gens s'interrogent encore sur ce qui s'est passé l'an dernier et sur la signification de tout cela.

Nous sommes maintenant en 1936, une année qui a de nombreuses surprises en réserve pour le monde entier.

L'attention portée aux détails

Les joueurs sont querelleurs. Nous nous chamaillons sans cesse pour savoir quels ingrédients utiliser dans nos rituels d'invention et de découverte partagées. La vérité est qu'une réponse qui convient à une personne ne convient pas nécessairement aux autres. C'est particulièrement vrai lorsqu'il s'agit d'utiliser l'histoire dans un jeu de rôle.

Certains joueurs aiment les détails historiques. Cela les dérangerait vraiment de jouer une aventure en février 1936 alors que le Boulder Dam leur fournit de l'électricité, vu que les générateurs ne sont pas entrés en fonction avant octobre. D'autres se contentent de savoir que 1936 se situe entre la première et la deuxième guerres mondiales et ils ne s'intéressent pas aux détails tant qu'ils ont des costumes bien coupés et des orchestres connus. Toutes sortes de possibilités existent entre ces deux extrêmes. Il n'existe pas de bonne réponse, mais il y en a une qui marchera pour votre groupe. Avant de commencer à jouer, passez un peu de temps pour en parler clairement, laissez à chacun la possibilité d'expliquer ses attentes afin de pouvoir identifier les problèmes possibles.

Il y a également certaines considérations générales à garder en tête lorsque vous utilisez des faits historiques.

Des personnes différentes connaîtront des choses différentes

Vous pouvez ouvrir une encyclopédie et apprendre des choses sur l'année 1936 que les personnes qui vivaient à l'époque ignoraient. Par exemple, il faudra des décennies avant que le monde occidental sache que ce Staline imposait à ses sujets et Sun Yat Sen semblait plus important pour la Chine à l'époque qu'il ne l'est aujourd'hui. Il ne s'agit pas simplement du fait que les gens de l'époque ne connaissaient pas

le futur, mais il est important par exemple que les gens de 1936 ne savaient pas qu'Hitler déjouerait tous les plans pour se débarrasser de lui, que les États-Unis ne s'engageraient pas avant l'attaque contre Pearl Harbor et ainsi de suite. Il s'agit surtout des choses qui se sont déroulées en 1936 mais qui n'ont pas été rapportées, qui ont été mal comprises ou n'ont simplement pas été remarquées. Bien entendu, toutes les personnes présentes à un moment spécifique de l'histoire ne s'entendent pas sur ce qui se passe. Votre personnage pourrait avoir des informations confidentielles. Les diplomates savent des choses que le public ignore, de même que les scientifiques, les historiens et tous ceux qui ont une carrière spécialisée. Cela ne s'applique pas seulement aux informations techniques : les joueurs ou amateurs d'un sport, d'un style musical ou d'une méthode artistique sauront des choses que la plupart des gens ignorent. Les gens d'un pays savent souvent des choses que ceux d'un autre pays ignorent. Les crimes contre l'humanité commis par les fascistes et les communistes n'étaient pas un secret pour leurs victimes, mais peu de personnes ailleurs dans le monde les écoutaient. S'il y a certains éléments de la période que vous voulez vraiment inclure dans le jeu, demandez-vous quel genre de personnes les connaît et faites de votre personnage ce genre de personne.

Les dates ne sont que des dates, les vies ont un sens

Plusieurs éléments historiques pourraient être relatés en des dialogues que personne ne pourrait réciter. Les auteurs de science-fiction ont donné un surnom à ce genre de discours, qui ne sont qu'un prétexte pour l'auteur qui veut donner un cours. Ces dialogues commencent par « Comme vous le savez, Bob... ». C'est ainsi qu'un professeur pourrait prendre la parole avant de relater des choses évidentes. Les Monty Python ont écrit un drame historique présentant de tels épisodes et, durant la diffusion du film, un sous-titre annonçait « Dialogues attestés par l'*Encyclopaedia Britannica* ». Heureusement, il n'est pas difficile d'éviter cet écueil. Les vraies personnes, et les personnages fictifs intéressants, parlent généralement des événements non dans un récit abstrait, mais en les reliant à des choses personnelles. Un homme qui célèbre ses 40 ans en 1936 pourrait se rappeler s'être engagé lors de la Première Guerre mondiale à ses 18 ans (ou à ses 21, s'il est Américain). Une Américaine du même âge pourrait se souvenir de la première radio achetée par sa famille ou de l'élection de la première femme au Congrès de manière plus vivace que de l'escalade de violence qui a mené les États-Unis à la guerre. Les gens mélangent souvent leurs souvenirs à quelques années près et les regroupent en disant

« quand j'étais plus jeune » ou « dans mon enfance ». Ils mélangent les choses et les transposent. Même si vous avez personnellement toujours une chronologie exacte, vous devez avoir remarqué que ce n'est souvent pas le cas des autres, parce que ce ne sont pas les dates, mais bien les événements qui sont importants à leurs yeux. Jugez de l'importance des événements pour votre personnage et vous obtiendrez un portrait plus vivant.

Tout le monde a une opinion

Hormis les secrets et les duperies manifestes, les perceptions qu'ont les gens du passé et du présent sont modelées par des préoccupations différentes. Prenez la mythologie et le folklore populaires, par exemple et regardez comment les époques différentes ont dépeint la guerre civile américaine. Parfois, elle est relatée comme étant l'œuvre de Dieu libérant le monde par le biais de ses Élus entre toutes les nations, comme une conspiration réactionnaire dont le but était de corrompre et d'annihiler la véritable révolution, comme l'inéluctable résultat d'interactions purement matérielles et économiques, ou autre chose encore. Les gens sont généralement très sincères dans leur opinion sur ce qui s'est passé et pourquoi, même si les observateurs trouvent cela étrange. Les Américains des années 1930 étaient bien moins convaincus que leurs descendants directs que les marchés boursiers seraient la pierre angulaire de l'économie et de la société. Ils ont assisté à un cycle de hauts et de bas depuis que la guerre civile a vraisemblablement annoncé la fin de l'ère capitaliste. Il en va de même avec tout ce qui retient l'attention des gens : ils tentent de comprendre où cela les mène mais parfois les calculs sont faux ou il y a plusieurs bonnes réponses. Une question comme « Votre personnage y a-t-il assisté ou est-ce une nouvelle qui lui a été rapportée » est tout aussi importante que « Qu'est-ce que votre personnage en pense ou ressent ».

Les faits devraient participer au jeu, pas lui nuire

Pour une aventure pulp, une règle de base est que si un détail historique ouvre de nouvelles possibilités et qu'un joueur dit « Super, cela me permettra de faire ce truc super cool », alors il appartient au jeu. Sinon, il n'a probablement pas sa place. Les pulp originaux n'étaient pas particulièrement attentifs aux détails, pas plus que les films et bandes dessinées qui leur ont succédé. De plus, le simple fait que la Terre creuse existe devrait indiquer à tout le monde qu'il ne s'agit pas d'un jeu réaliste sur le plan historique. Il appartient à chacun de déterminer quels sont les détails pertinents et à quel point leur absence peut ennuyer les personnages car il n'existe pas de solution

unanime. Mais envisagez au moins, lorsqu'il semble qu'un détail devra être écarté parce qu'il ne correspond pas à l'histoire, qu'il est possible de la détourner afin de permettre au jeu de se poursuivre.

L'économie

Le taux de chômage fluctuait légèrement, mais est demeuré aux environs de 25 % durant une bonne partie des années 30. Aussi mauvais que soit ce chiffre, il ne montre pas à quel point les choses étaient difficiles dans certaines régions. Des communautés entières du Midwest ont disparu sous le coup du Dust Bowl et les villes qui dépendaient de quelques industries fondamentales se sont effondrées en même temps que les industries concernées.

Il y avait cinquante-trois millions d'ouvriers américains, quarante-quatre millions d'entre eux avaient un emploi régulier. Dix millions travaillaient sur des fermes, bien que ce nombre diminuait chaque année. Quatre millions étaient employés par le gouvernement, y compris pour les programmes du New Deal. Sur le reste, les deux tiers travaillaient dans le secteur secondaire (manufactures, mines et construction) et les autres pour le secteur tertiaire (soit les services, les ventes par exemple).

Il existait une volonté de limiter formellement les heures de travail, mais cela ne trouverait application au niveau national que deux ans plus tard (lorsque le Fair Labor Standards Act a fait passer la semaine de travail à quarante-huit heures, puis à quarante, en plus de fixer le salaire minimum à vingt-cinq cents de l'heure). En 1936, les semaines de travail de cinquante ou soixante heures étaient fréquentes et le week-end moderne n'était pas encore en vigueur. La plupart des employés devaient travailler au moins une demi-journée, six ou sept jours par semaine, de sorte que leur temps de repos dépassait rarement plus d'une demi-journée.

Avant le krach boursier, les syndicats plaisaient plus aux artisans. L'American Federation of Labor représentait des ouvriers spécialisés, mais ceux-là étaient peu nombreux. L'appartenance aux syndicats a diminué après le krach et il semblait que le déclin allait se poursuivre, mais une loi inattendue du gouvernement Roosevelt a renversé la tendance. En 1933, le National Industrial Recovery Act a rendu explicitement les conventions collectives légales pour tous les emplois. Auparavant, il y avait eu de nombreuses discussions (de bonne et de mauvaise foi) sur le fait que la syndicalisation et la représentation des travailleurs n'était pas acceptée dans certains secteurs économiques. En 1935, le National Labor Relations Act a imposé aux entreprises de négocier avec tout syndicat soutenu par une majeure partie d'employés. Les syndicats locaux et spécialisés ont sauté sur les occasions ainsi offertes et leurs dirigeants ont rapidement commencé à se parler. Le Congress of Industrial Organizations s'est séparé de l'American Federation of Labor et s'est dévoué aux syndicats des manufactures. En 1936, leur nombre ne cessait d'augmenter et les relations entre partisans et opposants aux syndicats devenaient de plus en plus tendues.

Des conditions semblables prévalaient dans les autres pays industrialisés. Les nations ayant des gouvernements relativement conservateurs intervenaient dans les affaires sociales sans avoir de plan établi. Les nations ayant des gouvernements plus libéraux préconisaient des interventions systématiques et découvraient des difficultés toujours plus nombreuses en plus de faire face à l'opposition des mouvements conservateurs qui espéraient faire dérailler le cours des choses. On disait des régimes totalitaires qu'ils permettaient d'accomplir des choses. La défense classique d'Hitler était qu'au moins avec lui les trains arrivent à l'heure. En fait, ni lui, ni Mussolini, ni Staline ni aucun des autres dictateurs de l'époque ne le pouvait. Comme un économiste fuyant les Nazis le dirait plus tard : « Il pouvait simplement tirer sur ceux qui prétendaient que les trains arrivaient en retard. »

Le travail et le coût de la vie

En 1929, le salaire moyen aux États-Unis était de 2 300 \$.
En 1931, il était de 1 500 \$.

Biens de la vie quotidienne

Pain	0,09 \$ la miche
Lait	0,14 \$ le litre
Glace (1/2 litre)	0,20 \$ le demi-litre
Glace (litre)	0,30 \$ le litre
Sandwich	0,10 \$
Assiette de jambon, de steak ou de porc	0,25 \$
Ravage et coupe de cheveux pour homme	0,30 \$
Coupe de cheveux et coiffure pour dame	1 \$ ou plus

En vente par correspondance

Costume pour homme	25 \$ à 45 \$
Chemise pour homme	0,99 \$ à 3 \$
Chaussures pour homme	9 \$ à 18 \$
Manteau pour homme	32 \$ à 79 \$
Chemisier pour dame	1 \$ et plus
Jupe pour dame	1 \$ et plus
Robe	3 \$ à 28 \$
Corset	5 \$ à 15 \$
Combinaison	25 \$ à 35 \$
Radio	15 \$ à 200 \$
	(ou plus, selon ses caractéristiques)
Cuisinière	25 \$ et plus
Machine à laver électrique	35 \$ et plus
Machine à coudre électrique	25 \$ et plus

À New York

Chambre avec bain pour une personne	3 \$
Chambre avec bain pour deux personnes	4 \$

(Un dollar de plus ou de moins dans la plupart des autres villes)

L'habillement

Comme dans de nombreux aspects de la vie, il y avait une mode telle que vue dans les films, les actualités et les magazines et les vêtements portés par ceux qui devaient les payer.

La crise économique a provoqué la baisse des achats de vêtements. Les gens portaient plus longtemps ce qu'ils avaient et y faisaient des réparations mineures ou payaient les tailleurs pour en faire. Seules les familles les plus riches ne fabriquaient pas leurs vêtements seules, contrairement à ce qui se faisait dans les années 20. Les aristocrates du monde entier ont plus ou moins continué à vivre comme avant, mais c'est l'un des privilèges que d'avoir de l'argent et un statut social.

La femme idéale des grands couturiers des années 20 était tout en angles et plutôt masculine. Les femmes plus pulpeuses se cachaient dans des corsets et faisaient de leur mieux pour correspondre à cet idéal. Au milieu des années 30, les grands couturiers se sont intéressés à un autre type idéal : les femmes ayant des hanches fortes et des épaules larges. Les femmes qui avaient été rejetées étaient maintenant à l'avant de la scène. Les jupes et robes devaient tomber sur la cheville et la longueur est restée la même durant toute la décennie. Les épaulettes étaient communes, de même que les décolletés suffisamment profonds pour suggérer la poitrine des femmes sans la dévoiler. La plupart des robes avaient une ceinture à la taille et les jupes étaient plus travaillées que dans les années 20, avec leurs motifs élaborés, leurs bordures de dentelle et leurs ceintures ouvragées.

Les chapeaux étaient toujours importants et il était attendu que tout le monde en porte : les toques pour tout le monde et les bérêts pour ceux qui se sentaient un peu plus aventureux. Les chapeaux à bord revenaient à la mode de manière régulière, les bords étant de plus en plus élaborés avec la progression de la décennie.

Les chaussures pour femmes, plates ou à talons, avaient généralement des bouts arrondis et des talons larges. Les mules sont devenues populaires dans les années 30, bien que chaussures équipées de boucles ou lacées sur la cheville étaient plus luxueuses que leurs équivalents. Certains de ces changements étaient d'ordre pratique puisqu'ils permettaient de réduire les coûts en éliminant les dépenses inutiles comme les lacets. Les motifs à deux couleurs sont apparus dans les années 30 et étaient très populaires en 1936.

La mode pour hommes a connu au moins autant de changements autant dans le détail que dans le style général que celle pour femmes, et il s'agissait là d'une nouveauté. Jusque dans les années 20, les grands couturiers ont commencé à remarquer que les hommes suivraient les modes si on leur en

proposait. Comme d'habitude avec la mode, les développements excentriques pouvaient faire naître des tendances majeures. C'est un fait que les ventes de maillots de corps pour hommes ont baissé dans les années 30. Il est présumé qu'une foule d'hommes a cessé d'en mettre après que Clark Gable ait enlevé sa chemise au cinéma pour révéler sa poitrine mâle et nue. Dans les faits, la plupart des hommes ont continué de porter des maillots de corps pour absorber la transpiration, mais la plupart ont tenté de faire un effort pour paraître aussi Gable-esques que possible lorsqu'ils le pouvaient.

En général, les hommes portaient, dans la première moitié des années 30, un veston droit sur une chemise d'une couleur unie. En 1936, certains créateurs essayaient de faire en sorte que les vestons croisés prennent le dessus sur les vestons droits, mais ils n'avaient pas autant de succès qu'ils n'en auraient dans les années suivantes. Au cours de la décennie, les détails ont beaucoup changé, fournissant un motif pour vendre des vêtements à ceux qui pouvaient les acheter.

Les vêtements chics des deux sexes suivaient généralement la mode vue dans les films. Les femmes comme les hommes achetaient des vêtements semblables à ceux que leurs stars préférées portaient. La plupart des gens achetaient moins de vêtements chics qu'avant le krach et entretenaient mieux ceux qu'ils avaient déjà, mais une célébrité au look magnifique pouvait faire augmenter les ventes.

Une vraie révolution dans le monde de la mode était en marche en 1936. Jusqu'au début des années 30, les fabricants de tissus synthétiques, ainsi que les créateurs qui s'en servaient, cherchaient à imiter les vrais tissus. Le but était de fournir un bon équivalent aux tissus chers, à moindre coût. En 1935, la compagnie DuPont a découvert le nylon, qui ne cherchait pas à ressembler à autre chose et il a plu au public car il était durable et simple d'entretien. Les versions en nylon de vêtements destinés à être utilisés dans des métiers salissants étaient très prisées, de même que les sous-vêtements en nylon fin, comme les collants. Les sous-vêtements féminins étaient sur le point de devenir plus léger et moins compliqués, mais, en 1936, ce n'était que le commencement et seules celles qui étaient prêtes à faire l'expérience en constataient l'amélioration au quotidien.

Les loisirs

La radio

Le média le plus populaire pour les loisirs (et même pour les informations) était la radio. Les radios

étaient fabriquées à la chaîne, la technologie était bien maîtrisée par les fabricants et profitait d'économies d'échelle. De la même manière, les radios étaient peu coûteuses à entretenir par leurs propriétaires. Aux États-Unis, deux foyers sur trois avaient au moins une radio et elles étaient presque aussi populaires dans le reste du monde industrialisé. Dans les colonies et les pays moins développés, les radios pourraient être détenues en commun par une famille, un clan ou un village et il est possible d'en trouver dans des endroits auxquels les Occidentaux ne penseraient pas. Les récits de voyageurs relatent qu'ils ont trouvé des radios dans les profondeurs de la jungle ou dans les hauteurs des montagnes. De plus, la radio jouissait d'une confiance dont les journaux manquaient. Les publicitaires trouvaient que les auditeurs prenaient la radio plus au sérieux et qu'ils la considéraient comme une source d'informations plus fiable.

Les auditeurs bénéficiaient d'une foule de programmes : informations, comédies, drames, sermons et débats, commentateurs de matchs sportifs ou de tout autre événement où il était possible de tenir un micro. La radio permet d'entendre les chefs d'état non pas après coup (comme les journaux cinématographiques) mais en direct, comme s'ils leur parlaient. Les politiciens qui utilisaient la radio à bon escient avaient tendance à être élus.

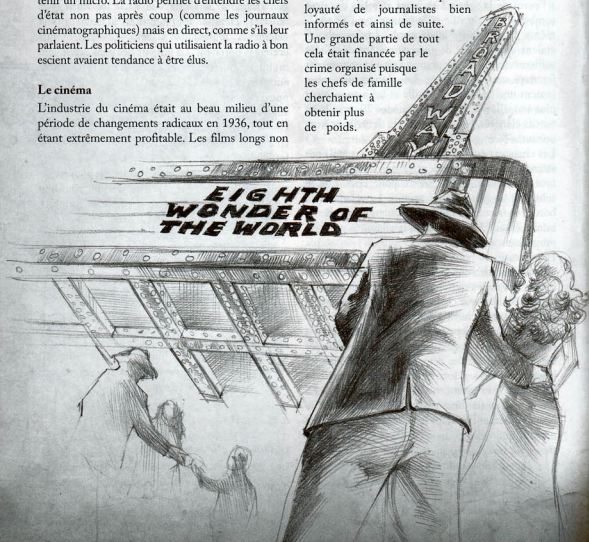
Le cinéma

L'industrie du cinéma était au beau milieu d'une période de changements radicaux en 1936, tout en étant extrêmement profitable. Les films longs non

muets sont devenus fréquents à la fin des années 20 et en 1936, les studios principaux ne produisaient tout simplement plus de films muets. Les réalisateurs et les équipes techniques continuaient d'explorer les possibilités offertes par le son, apprenant au fil de leurs essais et de leurs ratés comment mieux l'enregistrer et le restituer. La révolution suivante fut la couleur. Les dessins animés en couleur ont commencé à début des années 30. Le premier film enregistré en Technicolor à trois bandes (qui n'avait pas le même rendu que la vraie couleur, mais qui s'en approchait) était *Beck Sharp* en 1935. C'était un drame historique napoléonien basé sur un roman de William Makepeace Thackeray. En 1936, le drame *The trail of the lonesome pine* et la comédie musicale *Dancing pirate* ont été filmés en vrai Technicolor, éblouissant les spectateurs par leur richesse et leur profondeur.

Il y avait une compétition intense : les studios, les fabricants de caméras et les compagnies de distribution cherchaient à conclure des accords pour bénéficier d'un avantage sur leurs rivaux. Il y avait même de l'espionnage industriel puisque des voleurs étaient payés pour dérober informations et inventions, distribuer des pots de vin, acheter la loyauté de journalistes bien informés et ainsi de suite.

Une grande partie de tout cela était financée par le crime organisé puisque les chefs de famille cherchaient à obtenir plus de poids.



Le reste était le fait de la cupidité des gens de cinéma qui voyaient les grands enjeux de la course. Le public n'entendait pas parler de tout cela et préférait entendre les nouvelles concernant les célébrités.

Les nouvelles entourant les célébrités étaient une entreprise florissante. Les journaux et les magazines rapportaient les exploits des stars. L'article moderne de potins a trouvé son origine dans les années 20 et 30, développant l'habitude de semer des fausses pistes et de révéler brutalement les faits qui sont encore en cours de nos jours (bien que ces pratiques aient été limitées par les lois sur le droit à la vie privée). Les studios se battaient pour que leurs poulains soient en première page. Certains acteurs supportaient cela stoïquement alors que d'autres tentaient de s'en servir à leur avantage. Les droits versés pour obtenir la primeur d'une histoire étaient souvent astronomiques et les accords étaient fréquents.

L'accession au pouvoir d'Hitler a eu des conséquences sur Hollywood. Certains grands talents d'Allemagne ou d'Autriche sont venus s'installer en Amérique dans les années 20 et plus encore après 1933. Ils ont amené avec eux leur expérience, leur expertise technique et leurs perspectives personnelles différentes de celles qui prévalaient là. L'opposition des idées a fait naître des drames et des comédies d'une popularité grandissante. Au même moment, la désapprobation des conservateurs face à la glorification de l'immoralité cinématographique a donné naissance au Will Hays' Motion Picture Production Code par lequel le bureau de Will Hays a obtenu l'aval des studios pour faire respecter certains standards de décence. Certaines des conventions extrêmes sur le sexe et la violence qui avaient été appliqués dans les films des années 20 ont disparu, mais tous les réalisateurs ne s'y pliaient pas de bon cœur et il existait une lutte constante pour définir les limites acceptables de ce qui était montré.

Les disques

L'industrie des disques a presque disparu après le krach. Les ventes de disque ont chuté de 95 % entre 1928 et 1932 et commencent seulement à remonter. Les radios proposent une grande variété musicale qui contente la majeure partie des auditeurs, faisant en sorte qu'ils n'ont pas besoin d'acheter de disques. Les compagnies continuent de faire de nouveaux enregistrements, cherchant de nouveaux genres et compositeurs dans l'espoir de trouver quelque chose qui fera remonter les ventes, mais l'industrie ne reviendra viable que bien après la fin de la crise.

Les sports

Les sports et la politique se sont mélangés de manière dramatique en 1936. Le Comité olympique

désigne les villes d'accueil plusieurs années à l'avance et, lorsque Berlin a été choisie, rares étaient ceux qui avaient entendu parler d'Hitler et des Nazis. Cependant, entre-temps, Hitler avait pris le pouvoir et avait décidé d'utiliser les Jeux olympiques pour faire la démonstration de la suprématie nazie. Les installations olympiques étaient magnifiques. L'architecte Albert Speer s'était vu donner carte blanche. Les résultats sportifs aussi ont été remarquables, mais pas dans le sens qu'Hitler avait souhaité. Le coureur Afro-américain Jesse Owens a été mondialement reconnu pour ses quatre médailles d'or. La démonstration pratique que le régime nazi ne pouvait pas garantir une race d'humains supérieurs a contribué de manière significative à maintenir le moral des troupes pendant les périodes plus sombres de la guerre qui allait suivre.

Le grand développement dans les sports au cours des années 30 est le fait que des organisations professionnelles se sont organisées. Les équipes se sont formées en ligues, les ligues et les associations professionnelles ont organisé des tournois et des compétitions annuelles. Dans les années 30, ont été organisés le premier championnat du monde de football (en 1930), le premier championnat de la National Football League (en 1933) et le premier Masters de golf (en 1934).

Les voyages

En Europe comme en Amérique du Nord, l'automobile est devenue populaire après la Grande Guerre. Les gens de toutes classes sociales confondues conduisaient leur voiture en ville, ou pour des voyages plus longs. Ailleurs, elles étaient des objets de luxe pour les plus riches ou des objets utiles pour les entreprises. Ces dernières recouraient plus particulièrement aux nombreux camions conçus pour résister à tous les climats. C'était encore le rail qui transportait la majorité des marchandises et des personnes pour de longs voyages, mais la circulation automobile augmentait sans cesse. Au début de la Grande Guerre, le chemin de fer américain accomplissait la quasi-totalité de tous les trajets de plus de vingt kilomètres mais, durant la Dépression, les automobiles et camions transportaient le quart des marchandises et le tiers de la population. La part prise par l'automobile a continué de croître pendant la Dépression.

Les voyages maritimes obligeaient à prendre le bateau. L'apogée des luxueux palaces flottants était déjà passée, mais il y avait encore du luxe pour ceux qui pouvaient se l'offrir et des options moins glamour pour ceux qui devaient se déplacer ou transporter leurs marchandises sans vouloir la fanfare à l'arrivée. Les voyages aériens intercontinentaux existaient,

mais étaient rares. Les hydravions et leurs cousins terrestres traversaient l'Atlantique et le Pacifique en plusieurs étapes. Pour l'Atlantique, ils montaient vers le nord avant de traverser l'Océan puis redescendaient le long de l'autre côte. Pour le Pacifique, ils faisaient des arrêts sur de nombreuses îles afin de faire le plein. Les pionniers de l'aviation poussaient toujours plus loin les limites des vols sans escale, mais l'événement des vols réguliers sans escale au-delà des océans n'était pas proche. La plupart des gens traversaient les océans en bateau.

L'automobile

En 1936, les automobiles étaient un trait marquant du paysage. Les jours des expériences sauvages étaient terminés. Le moteur à l'avant et l'habitacle fermé étaient devenus la norme et la plupart des modèles plaçaient les contrôles principaux à la même place. Les inventions comme les quatre roues motrices allaient être faites à plusieurs reprises, parfois par des copieurs, parfois par des inventeurs indépendants, mais sans être mises en place par les principaux constructeurs. Les jours de la prolifération des constructeurs étaient aussi terminés. La consolidation a commencé dans les années 20 alors que les économies d'échelle permettaient aux grands constructeurs de racheter les plus petites. Elle s'est accélérée après le krach de 1929 quand les firmes qui parvenaient à rester viables dévoraient les restes de leurs rivaux qui n'avaient pas cette chance.

La crise économique a fait en sorte que les gens ne puissent pas acheter de nouvelles voitures aussi souvent qu'ils l'auraient voulu. Et les modèles fiables des années 20 (comme la Ford A et l'Austin Seven) étaient encore utilisés. Les nouvelles voitures étaient souvent des modèles de luxe, conçues pour ceux dont la richesse avait survécu au krach ou qui étaient parvenus à gagner de l'argent depuis. Les compagnies comme Cadillac ou Bugatti concentraient leurs efforts sur ce marché réduit, mais viable, et ont prospéré.

Les films modernes montrent souvent une gamme limitée de voitures et de camions pour la simple raison qu'il n'existe pas tant de modèles bien préservés de cette époque, ni non plus de bonnes reconstitutions. Les routes de 1936 ne montraient pas autant de diversité que celle du 21^e siècle, mais il y avait tout de même plusieurs sortes de véhicules : les berlines brillantes et les voitures de sport luttant contre des voitures vieilles de dix ans et parfaitement entretenues ainsi que contre des antiquités du début des années 20, voire plus vieilles encore. Certains camions de 1936 avaient l'air moderne et avaient une vitesse de pointe suffisante pour qu'il devienne nécessaire de les rendre plus aérodynamiques alors que d'autres étaient des boîtes

anguleuses qui contenaient des moteurs puissants, mais simples.

Dans le monde non industrialisé, le mélange des voitures était encore plus éclectique. Les modèles de luxe étaient visibles partout où se rassemblaient les dirigeants sophistiqués de nations technologiquement attardées et de colonies, même si elles roulaient sur des routes mal pavées ou inexistantes qui allaient briser leurs suspensions rapidement et ainsi les transformer en des reliques immobiles exposées. Les voitures qui étaient considérées comme trop primitives par les acheteurs européens et américains de 1936 trouvaient preneurs ailleurs, neues ou d'occasion car une conception moins élaborée était aussi synonyme de maintenance plus facile.

Le coût d'une nouvelle voiture allait de quelques centaines de dollars (pour une Ford A ou une berline du même genre) à 5 000 \$ ou plus pour un modèle plus luxueux. L'essence coûtait de 0,03 \$ à 0,04 \$ environ dans les années 30.

Le train

Presque toutes les grandes villes du monde civilisé, beaucoup de ville en dehors et de nombreuses petites villes ou bourgs offraient une combinaison de métros et de tramways en 1936. Il y a eu une multiplication de construction de routes après la Deuxième Guerre mondiale et la plupart de ces routes ont été construites le long des trajets de tramways. Mais les tramways étaient là les premiers, ils existaient souvent depuis des décennies, et les quartiers s'étaient développés autour. L'élaboration des villes pousse souvent les gens du 21^e siècle à penser que les autoroutes ont été installées en premier. En fait, les autoroutes permettaient aux gens du quartier de voyager à plus grande vitesse, mais n'ont rien à voir avec la forme finale des zones urbaines, telle que Los Angeles horriblement étendue, contrairement à ce que les gens croient.

La plupart des tramways fonctionnaient à l'électricité, provenant soit de fils au-dessus de la voie, soit de câbles enterrés en surface. Dans certaines régions, ils fonctionnaient à l'essence ou avec un autre carburant embarqué à bord, mais l'apogée des tramways non électrique s'était éteinte au début du 20^e siècle. Le réseau de tramways des années 30 couvrait des régions plus étendues que les réseaux d'autobus actuels, s'étendant loin dans les banlieues et jusqu'aux villes voisines, et les heures de passage étaient plus nombreuses. Les lignes principales proposaient des véhicules toutes les quelques minutes, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit.

Les tarifs étaient de 0,10 \$ dans la plupart des villes. Certaines lignes tentaient de préserver le tarif de 0,05 \$ en vigueur dans les années 20, d'autres

imposaient des tarifs de 0,15 \$ voire 0,25 \$, mais 0,10 \$ était le tarif régulier.

L'avion

L'âge d'or des zeppelins a été de courte durée et, en 1936, il était quasiment terminé. Il y avait toujours eu des inquiétudes quant aux énormes ballons remplis d'hydrogène et bien que la catastrophe du *Hindenburg* ne se produirait que l'année suivante, ceux qui s'opposaient aux vols de véhicules plus lourds que l'air menaient une propagande efficace en utilisant les moindres incidents impliquant des zeppelins ou des dirigeables. L'hélium était un remplaçant plus sûr, mais la politique en vigueur en empêchait l'usage. Les États-Unis étaient le premier producteur mondial d'hélium et l'administration Roosevelt s'inquiétait d'en vendre de grandes quantités aux compagnies de zeppelins de l'Allemagne nazie.

Entre-temps, les partisans de l'aviation redoublaient d'efforts. Les pionniers repoussaient les limites de la vitesse et de la distance parcourue. En 1936, Howard Hughes avait fait le tour du monde en trois jours seulement. Les pilotes de course et les casse-cou se pressaient aux démonstrations aériennes et aux courses. Les fournitures de base pour un avion n'étaient pas si chères et un pilote motivé sans grandes ressources financières pouvait réussir à en construire un, alors que des modèles de plus en plus sophistiqués étaient disponibles pour un usage récréatif ou commercial. Les vols réguliers relient certaines villes d'Amérique du Nord et d'Europe et de nouvelles destinations étaient sans cesse proposées. Les billets pour de tels vols coûtaient plusieurs centaines de dollars pour les vols plus longs et demeuraient un moyen de transport luxueux, mais un volume de trafic aérien de plus en plus conséquent faisait baisser les prix. Un billet qui coûtait mille dollars au début des années 30 pouvait ne coûter que cent ou deux cents dollars au début de la Deuxième Guerre mondiale.

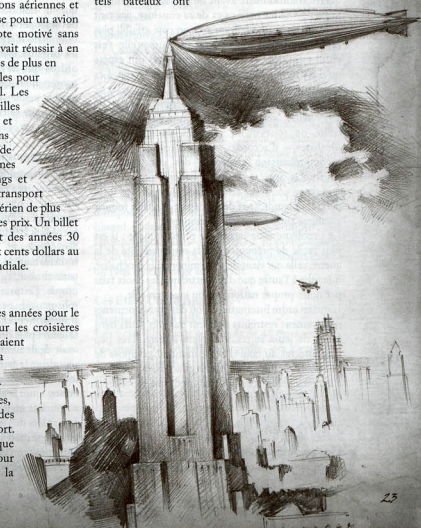
Le bateau

Les années 30 ont été les meilleures années pour le voyage par bateau, du moins pour les croisières luxueuses. Les gens riches continuaient de voyager, même au plus fort de la Dépression, et même si les plus grands avions pouvaient accueillir une ou deux douzaines de personnes, les bateaux pouvaient en loger des centaines dans le plus grand confort. Les grands bateaux de l'époque mettaient quatre à cinq jours pour traverser l'Atlantique et faisaient la

navette régulièrement. La catastrophe du *Titanic* était du passé et des leçons avaient été tirées de ces erreurs.

Les voyageurs riches aussi comptaient sur les bateaux. Les immigrants, les réfugiés et ceux qui voyageaient pour affaires prenaient le bateau ou lui confiaient leurs marchandises. En effet, le jour où les avions pourraient prendre en charge d'importants cargos pour des particuliers n'était pas arrivé.

Les cargaisons importantes et non personnelles étaient également confiées à des bateaux, mais les bateaux cargos n'étaient pas encore inventés. Certaines compagnies britanniques ont fait des expériences avec des containers dans les années 30, mais les résultats n'étaient pas impressionnants, surtout lorsqu'elles prenaient en considération le coût de la construction d'une flotte de tels bateaux. Les bateaux cargos deviendraient donc à la mode après la Deuxième Guerre mondiale, lorsque les besoins militaires ont permis ce que les besoins civils n'avaient pas réussi à faire et ont forcé la construction d'une flotte de bateaux aux containers interchangeables. En plus, de tels bateaux ont



nécessité l'embauche de travailleurs doués pour manipuler les cargaisons en toute sécurité et pour décharger des paquets de toute sorte. Une mauvaise répartition des charges pouvait mener un navire à sa perte en le faisant chavirer par gros temps, en permettant que des charges mal attachées se détachent et frappent la cale jusqu'à ouvrir une voie d'eau, etc. La marine marchande était une entreprise bien plus risquée dans les années 30 qu'elle n'allait le devenir.

L'état du monde

En 1936, le monde a des problèmes. Des mauvaises choses se sont produites et il semble que d'autres soient sur le point de commencer. Les hommes et les femmes réfléchis s'inquiètent et se demandent ce qu'ils pourraient faire pour renverser le flux, alors que leurs voisins inconscients cherchent simplement à suivre ce qui se passe.

La Grande Guerre s'est terminée voilà moins de vingt ans, et presque tout le monde en Occident connaît quelqu'un qui a été gravement blessé ou qui est mort. Elle a éclaté comme n'importe quelle guerre traditionnelle avant de devenir un monstre qui a dévoré les nations et de se conclure, pas tant avec un côté vainqueur qu'avec un côté affaibli plus rapidement que son adversaire. Lorsqu'elle s'est enfin terminée, les gens des deux côtés ont espéré qu'il n'y aurait plus jamais une telle tragédie. Les dirigeants des pays Alliés ont surfé sur la vague de l'espoir et de la peur lors des conférences de paix de 1919 mais... cela n'a pas fonctionné. Les termes du traité ne sont qu'un ramassis de spéculations idéalistes, d'accords secondaires et d'une incompréhension arrogante des conditions de l'autre. La Société des Nations, créée pour unir le monde en une force efficace pour le maintien de la paix, était handicapée dès le départ et a failli mourir exsangue suite à plusieurs blessures.

Le problème sous-jacent est plutôt simple : il est plus facile de prétendre que la responsabilité de la guerre, celle qui vient de se terminer ou la prochaine, incombe à l'autre que d'admettre que les choix faits par notre propre nation ont pu jouer un rôle.

L'ancien ordre international, où des gouvernements relativement restreints n'étaient pas très actifs dans la vie de leurs sujets, a été jeté à terre. Très peu d'architectes du nouvel ordre mondial, composé de nouveaux régimes plus grands et actifs, ont cherché à le mettre en place. Ils ne faisaient que répondre à une crise après l'autre.

L'affrontement des -ismes

On s'accorde à dire que le monde était mal parti en 1936. Les choses empiraient et ne semblaient pas

vouloir s'améliorer dans un futur proche. Mais personne ne s'entendait sur ce qui allait mal, ni sur ce qu'il faudrait faire.

Le capitalisme

Sagesse conventionnelle de l'époque, le capitalisme prétendait qu'un gouvernement peu impliqué et le libre-marché demeuraient les meilleures options possibles et, même si la Dépression était une mauvaise chose, les efforts pour imposer une solution extérieure au marché ne pouvaient que créer plus de problèmes et qu'il fallait donc chercher une réponse interne. Les opinions quant à l'implication souhaitée du gouvernement dans les affaires sociales variaient grandement, allant d'une implication totale à aucune implication du tout et le débat allait s'intensifier sans aucune pression des autres idéologies.

Le socialisme

Tendance générale dans les sociétés libérales capitalistes de l'époque, plus populaire en Europe qu'aux États-Unis, le socialisme s'implantait là où la démocratie et le capitalisme entraient en conflit et que la démocratie prévalait. Le gouvernement devait jouer un rôle plus actif dans la société, que ce soit en dirigeant directement les industries et les organisations principales ou en donnant des ordres qui devaient être suivis. Les capitalistes conservateurs considéraient le socialisme comme le résultat inéluctable d'un capitalisme libéral alors que les libéraux se considéraient comme le juste milieu entre les excès socialistes et conservateurs.

Le communisme

Version appliquée de la théorie marxiste, le communisme promouvait l'idée que l'état, dans son rôle de champion du peuple, devait diriger directement l'intégralité de la société. Staline avait succédé à Lénine en tant que dirigeant de l'Union Soviétique et en tant que promoteur de la transformation du monde entier en un ordre communiste, ce qui permettrait la naissance d'une utopie. En pratique, les Russes et les autres pays sous gouverne soviétiques se sont avérés difficiles à transformer et le régime de Staline réprimait toujours plus brutalement toute dissension. Mais il avait également la propagande la plus efficace au monde et le taux de mortalité incroyable ainsi que les souffrances des peuples demeuraient inconnus. Avant que Staline ne perde l'amitié qu'il avait accumulée auprès des autres dirigeants en s'alliant à Hitler lors de l'invasion de la Pologne, de nombreux pays désespérés considéraient l'Union Soviétique comme un modèle et un phare dans la noirceur de la Dépression.

Le fascisme

Le fascisme aussi promulguait l'unification de tous les aspects de la société sous le règne de l'état, mais par des principes très différents. Le communisme se voulait scientifique et orienté vers le futur alors que le fascisme cherchait à libérer le peuple d'une nation de ses problèmes et à retrouver l'époque mythique de sa gloire passée. L'enthousiasme du fascisme pour l'industrie et les sciences appliquées le rendait attrayant aux ouvriers au chômage, qui voyaient là l'espoir d'améliorer leur sort tant qu'ils demeuraient de loyaux sujets. Les programmes militaristes allemands et italiens faisaient en sorte que les deux pays se sortaient de la Dépression bien plus vite que la plupart des autres pays capitalistes. En plus, il y avait de nombreuses autres alternatives moins tenaces et inconnues ou presque, d'efforts technocratiques ou religieux d'établissements de nouveaux régimes. La réaction des étudiants modernes face à ces alternatives est souvent incrédule. La pensée populaire et la vie durant la Dépression ont fait naître des croyances plus étranges que tout ce que les joueurs pourraient imaginer.

La guerre des -ismes : la guerre civile espagnole

En juillet 1936, les partisans de l'autorité post-libérale ont fait éclater une guerre. En 1931, le roi d'Espagne a abdicé et une constitution démocratique a été ratifiée, permettant la naissance de la Seconde République hispanique. Une coalition de forces allant des républicains centristes aux socialistes a gouverné pendant cinq ans. Le général Francisco Franco a orchestré un coup d'état après que plusieurs soulèvements d'extrême-droite aient échoués et la guerre civile espagnole est devenue le terrain sur lequel des théories rivales ont dû faire leurs preuves.

L'Allemagne d'Hitler a fourni des armes à l'armée nationaliste de Franco, en plus de l'entraîner, de même que plusieurs autres groupes de sympathisants en Europe ou en Amérique. Franco était soutenu avec enthousiasme par une faction dure de l'Église romane catholique en raison de son opposition au sécularisme et de sa défense des privilèges cléricaux. C'était une objection majeure à l'encontre de l'implication du catholicisme dans la politique pour ceux qui considéraient Franco comme une partie du problème, et non comme une solution. Avec l'aide de la Luftwaffe, l'aéronautique a joué un rôle plus important que dans toute guerre antérieure, annonçant certains éléments de la Blitzkrieg.

L'Union Soviétique de Staline a soutenu les forces républicaines, ainsi qu'une alliance bigarrée d'anarchistes, de révolutionnaires romantiques, de

Le contexte historique

Ce petit résumé n'est pas un condensé exhaustif de l'état des nations en 1936. Il cherche plutôt à donner le contexte prévalant dans les pays d'où les personnages peuvent venir ou se rendre au cours de leurs aventures. Rien ne saurait se substituer à un livre d'histoire si vous voulez connaître les détails.

croisés anticléricaux, de libéraux et de socialistes de toutes sortes. Les Brigades Abraham Lincoln rassemblaient les Américains qui voulaient défendre la république et leur donnait un minimum d'entraînement. Au cours des trois années suivantes, les forces soviétiques allaient continuellement affaiblir et trahir leurs alliés, mais rares étaient les Républicains qui s'en doutaient en 1936. À la fin, l'insistance des Soviétiques pour une autorité non partagée et l'efficacité des Nazis pour donner des ordres et les voir appliquer ont condamné la République et Franco a fondé en 1939 un gouvernement socialiste qui allait durer des décennies.

L'Amérique du Nord

Le Canada

Population : 11 millions

Le Canada est un dominion uni depuis 1867 et le Statute of Westminster de 1931 a confirmé que nulle loi du Parlement ne s'appliquerait au Canada sans le consentement de celui-ci. Le processus vers une indépendance graduelle allait se poursuivre tout au long du 20^e siècle. Le libéral Mackenzie King a été Premier Ministre du Canada pendant une grande partie des années 20. Cinq années de règne conservateur sous Richard Bedford Bennett se terminent en 1935, alors que le Canada est en pire état que les États-Unis. Bennett avait tenté d'imposer des réformes à la Roosevelt, mais au hasard et sans grand succès. King a imposé des réformes plus vastes à son retour au pouvoir mais, un an plus tard, en 1936, le Canada subissait encore un taux de chômage important.

Les États-Unis d'Amérique

Population : 128 millions

Les États-Unis sont composés de 48 états au cours des années 30. L'Alaska est propriété des États-Unis depuis 1867 et en est un territoire depuis 1912. Son admission à titre d'état ne se fera pas avant une vingtaine d'années. Hawaï est propriété des États-Unis depuis 1896, mais dans des circonstances complexes. Une coalition d'hommes d'affaires américains et européens ont d'abord imposé une constitution handicapante à la reine hawaïenne puis l'ont déposée par un coup d'état en 1893. Ils ont

ensuite œuvré avec des politiciens américains pour effacer toute preuve de la préférence des indigènes pour leur autonomie pour favoriser l'union avec les États-Unis, qui a été conclue en 1896. Hawaï est devenu un territoire en 1900 et un état après la Deuxième Guerre mondiale. Peu d'histoires pulp ont puisé dans cette intrigue pour en tirer un complot machiavélique, et c'est malheureux. Franklin Roosevelt a gagné sa première campagne de réélection en 1936, remportant 46 des 48 états. Les Yankees de New York l'ont emporté sur les Giants de New York en série mondiale de baseball. L'Academy Award du meilleur film a été remporté par *Les révoltés du Bounty*, et Eugene O'Neill a remporté le prix Nobel de littérature.

Le Mexique

Population : 18 millions

Le Mexique commençait seulement à se relever d'une longue guerre civile au début de la Dépression. Le conflit avait commencé en 1911 pour se terminer officiellement en 1920-21 avec l'émergence d'un président acceptable par une majorité de Mexicains, à l'exception du clergé conservateur et des propriétaires terriens, qui avaient l'argent et les ressources pour continuer le combat. En 1929, le président mexicain Plutarco Elias Calles a fondé le Parti National Révolutionnaire (PNR). Il a obtenu le soutien de suffisamment de commandants rebelles pour mettre un terme à l'interminable combat et a rapidement mis à la tête de toutes les branches du gouvernement des sympathisants du parti. La doctrine officielle était que le PNR était un trépied qui unissait les ouvriers, les paysans et les bureaucrates mais, en pratique, un seul groupe dominait les autres. Le président Lázaro Cárdenas a terminé la reconstruction en 1934 en exilant Calles pour démontrer que les militaires aussi étaient soumis au règne du parti. En 1936, Calles n'avait pas encore accompli ses politiques ambitieuses, mais ce n'était un secret pour personne qu'il soutenait les forces antifascistes dans la guerre civile espagnole et qu'il offrait l'asile aux réfugiés venus d'Espagne, ni qu'il voulait nationaliser les industries pétrolières et utiliser leurs richesses pour financer l'éducation et d'autres programmes destinés aux nombreux pauvres du Mexique.

L'Amérique centrale et du Sud

Le thème politique majeur en Amérique latine était le conflit entre le pouvoir autocratique, associé aux propriétaires terriens et aux militaires, et les groupes réformistes, qui représentaient des combinaisons de groupes des classes moyennes et modestes. Les coups d'état étaient nombreux. Que l'armée veuille régner ou simplement désigner leur dirigeant, il n'y

avait que peu d'espoir de l'en empêcher. Les pays qui ne sont pas décrits ici en détail sont ceux qui n'étaient pas au beau milieu d'une nouvelle révolte ou ceux qui viennent d'en sortir. Parfois, pas de nouvelles, bonnes nouvelles.

Les anciennes civilisations d'Amérique du Sud sont encore mystérieuses par bien des aspects. Les expéditions se poursuivent pour trouver de nouvelles ruines, preuves d'empires qui s'étendaient bien plus loin que ce que les érudits du 19^e siècle imaginaient. Les chercheurs universitaires s'interrogeaient sur les langues et symboles ésotériques. Les personnes plus mystiques associaient les sites d'Amérique du Sud aux ruines de l'Atlantide et d'autres races disparues, voire y voyaient des informations ou des accès au monde situé sous la surface de la Terre.

L'Argentine

Population : 12 millions

Avant la Dépression, l'Argentine était l'un des fers de lance de l'Amérique du Sud. Plusieurs administrations successives étaient parvenues à une adéquation entre les inquiétudes des investisseurs étrangers et les besoins des classes ouvrières et moyennes du pays, permettant une croissance économique, une stabilité politique et une amélioration de la pauvreté historique du pays. Le krach de 1929 a mis un terme à tout cela. L'effondrement des devises étrangères a obligé les industries à fermer les unes après les autres, et les militaires ont chassé les réformateurs du pouvoir, donnant naissance à un gouvernement intéressé uniquement par le maintien de la loi et l'ordre. Les groupes extrémistes de gauche se sont multipliés et ont coopéré, provoquant une escalade de la violence. En 1936, l'issue de ces combats était encore incertaine alors que les groupes révolutionnaires de tout le continent craignaient que l'Argentine devienne socialiste, voire communiste. (En fait, une faction fasciste a pris le pouvoir et s'est alliée avec les Nazis, avant de se joindre prudemment aux Alliés à la fin de la Deuxième Guerre mondiale.)

La Bolivie

Population : 2 millions

Un diplomate américain a fait référence à la Bolivie comme étant le perdant désigné par l'Amérique du Sud. Lorsque le pays a acquis son indépendance au début du 19^e siècle, son avenir semblait brillant grâce au développement des ressources pétrolières. Mais il a dû livrer des guerres contre presque tous ses voisins, parfois étant envahi, parfois envahissant les autres et a fini par perdre le contrôle de ses ressources. En 1904, il a perdu l'accès au Pacifique (le Chili a pris le contrôle du front de mer). En 1935, une guerre de trois ans contre le Paraguay lui

a fait perdre d'autres terres, des habitants et des ressources. La classe dirigeante traditionnelle était discréditée par le peuple mais il n'y avait aucune alternative claire et la guerre civile a éclaté dans presque tout le pays. En 1936, le gouvernement a nationalisé l'industrie pétrolière et a instauré une corporation gouvernementale pour diriger tous les centres pétroliers de Bolivie ainsi que les finances qui en résultaient. Avec cet accroissement des enjeux, les combats sont devenus plus intenses et ce n'est qu'à la fin de la Deuxième Guerre mondiale qu'un gouvernement apparemment stable a été réinstauré. Dans l'intervalle, les ressources naturelles et l'héritage archéologique du pays sont demeurés inexploités car trop peu d'explorateurs pouvaient embaucher une armée pour assurer leur sécurité.

Le Brésil

Population : 41 millions

En 1930, Getulio Dornellas Vargas (gouverneur d'un état du sud du Brésil) a mené une révolution contre l'aristocratie rurale du pays. Le besoin pressant de modernisation ainsi que la misère liée à la Dépression ont uni les militaires, les ouvriers des villes, les paysans et la majeure partie du pays contre l'élite qui gouvernait encore selon un style médiéval. Vargas a entamé un programme de mesures populaires semblables au New Deal de Roosevelt. En effet, les deux hommes admiraient les efforts de l'autre et s'en inspiraient. Mais alors que Roosevelt est parvenu à garder le cap, Vargas a dû faire appel aux réactionnaires pour maintenir l'ordre. Le gouvernement brésilien est devenu de plus en plus répressif et partisan du pouvoir industriel, quel qu'en soit le coût social. En 1936, le peuple était désillusionné et espérait ou craignait qu'une autre révolution ne devienne nécessaire. (En fait, en 1937, Vargas allait adopter une politique basée explicitement sur l'exemple fasciste et s'accorderait un pouvoir dictatorial en 1938.)

Les berges du fleuve Amazone demeurent la principale étendue inexploitée du Nouveau Monde. Une grande partie n'a jamais été survolée ou parcourue par les Européens et, grâce aux migrations et aux guerres, les tribus qui vivent dans cette région ne savent rien de ceux qui sont venus là avant eux. Il s'agissait là d'un mystère et d'un défi qui attirait les explorateurs, scientifiques, artistes, entrepreneurs et conquérants, qui allaient presque tous en revenir déçus.

Le Chili

Population : 4 millions

En 1936, le Chili sortait d'une décennie de guerre civile. En 1924, un coup d'état mené par les

militaires et les conservateurs contre un président réformateur a donné naissance à toute une série de reprises de pouvoir et de contrecoups. En 1932, la stabilité est revenue grâce à l'avènement du parti radical des classes moyennes, qui préconisait un rôle plus présent du gouvernement sur le modèle du New Deal et qui est parvenu à garder le pouvoir par des coalitions successives. Les investissements étrangers et les entreprises locales ont commencé graduellement à revivre mais de nombreux dégâts témoignaient encore des guerres.

L'Équateur

Population : 2 millions

La démocratie est venue tard en Équateur. Ce n'est qu'après la révolution de 1895 qu'un gouvernement représentant le peuple, et non l'église et l'aristocratie, a pris le pouvoir. Ses réformes ont duré aussi longtemps que rentrait l'argent résultant de la vente de cacao à l'étranger. Lorsque les revenus du cacao ont chuté en 1920, la guerre civile s'est faite menaçante. En 1925, un coup d'état a cédé la place au règne civil du très populaire José Maria Velasco Ibarra, mais en 1935 il a été déposé par un autre coup d'état et a repris les rênes de la résistance. Ce cycle allait se poursuivre pendant des décennies.

Le Nicaragua

Population : 1 million

En 1909, les Marines américains ont envahi le Nicaragua et ont pris le pouvoir. Ils sont restés en place jusqu'en 1933, avant de se retirer en laissant la place au régime réactionnaire d'Anastasio Somoza Garcia, qui était lié depuis longtemps aux intérêts militaires et commerciaux américains. L'ancien commandant guérillero Augusto César Sandino a participé à la coalition dans l'espoir de pouvoir faire une différence constructive, mais en vain. En 1934, les forces de Somoza ont assassiné Sandino. En 1936, Somoza a pris le contrôle seul et sa famille allait régner sur le pays pendant plusieurs décennies.

L'Uruguay

Population : 2 millions

L'Uruguay était l'autre rare succès d'Amérique du Sud. Un parti dirigeant fort au début du 20^e siècle a permis au pays d'avoir des services sociaux organisés ainsi qu'une participation harmonieuse des principaux groupes au sein du gouvernement. Cet équilibre a été maintenu par les administrations successives et les avantages étaient suffisamment évidents pour que les adversaires de la réforme, incluant les propriétaires terriens et les militaires, ne tentent rien à leur encontre. L'Uruguay a également réussi à échapper aux guerres à répétition que se

livraient ses voisins et cherchait plutôt à remporter des compétitions moins destructrices, comme lorsqu'il a accueilli la première coupe du monde de football en 1930. (La chute des prix agricoles après la Deuxième Guerre mondiale allait assombrir ce tableau, mais les années 30 ont été aussi douces en Uruguay que dans n'importe quel autre pays.)

L'Europe

L'Allemagne

Population : 67 millions

La république de Weimar a été établie en 1933 lorsque le Chancelier Adolf Hitler a aboli tous les partis politiques autres que le sien pour prendre le contrôle de la vie industrielle et sociale du pays. Les industries devaient maintenant respecter des quotas de production dans le cadre d'un plan visant à préparer l'Allemagne à une guerre contre les peuples inférieurs qui l'entouraient. Des travaux publics à grande échelle ainsi que la volonté de créer un déficit aussi important que nécessaire ont rapporté aux Nazis un considérable soutien populaire. Non pas que tous les Allemands désiraient une guerre interminable, la subjugation totalitaire de la pensée et le génocide, mais ils voyaient bien qu'aucune autre réponse face à la Dépression n'était aussi efficace.

En 1936, Hitler a fait le premier pas décisif vers la guerre. Le Traité de Versailles signé en 1919 avait contraint l'Allemagne à céder le contrôle de la Rhénanie, l'une des régions minières et manufacturières les plus productives et de la débarrasser de toute valeur militaire. Hitler y a ramené ses troupes en 1936 et, bien que les Alliés se soient plaints, ils n'ont rien fait de tangible pour contrer cette décision. Hitler a vu là le signe qu'il pouvait poursuivre selon ses plans.

L'État libre d'Irlande

Population : 3 millions

L'État libre d'Irlande était encore une nation en devenir. En 1916, la révolte républicaine a tenté de bouter les Britanniques hors d'Irlande. Elle a échoué, mais l'exécution de ses meneurs par les Britanniques a animé le sentiment populaire comme la révolte elle-même n'en avait pas été capable. En 1919, alors que le gouvernement Britannique se débattait avec les conséquences de la guerre, un nouveau mouvement républicain a déclaré l'indépendance de l'Irlande et un conflit armé contre les troupes britanniques a éclaté. En 1921, les négociations en faveur d'un cessez-le-feu ont culminé en 1922 lors de l'accord du statut de dominion à l'Irlande. Ce n'était pas l'indépendance, mais c'était plus proche de l'autonomie que ce qui avait été accordé depuis plusieurs siècles. Des lois successives ont permis à l'État libre d'Irlande de prendre de plus en plus de contrôle et, en 1927, des élus irlandais détenaient le pouvoir. Le deuxième Premier Ministre de l'État libre d'Irlande, Eamon de Valera a pris le pouvoir en 1932 et a poursuivi le processus. En 1937, il allait remplacer la constitution originale par une nouvelle établissant l'Eire, signant ainsi la fondation du gouvernement irlandais. En 1936, ce n'était pas encore arrivé, mais la tendance était visible et populaire.

La France

Population : 41 millions

Avant la Grande Guerre, la France s'était lancée dans une politique de fortifications élaborées et de stratégies complexes. Tout cela a lamentablement échoué face à l'avancée allemande qui recourait à des stratégies et tactiques que les généraux français auraient pu prendre en compte, mais avaient négligées. La France a bâti de nouvelles fortifications



(la célèbre et inutile Ligne Maginot) à la frontière allemande dans les années 1920 mais Léon Blum, élu premier Premier Ministre socialiste élu en 1936, reflétait la volonté populaire par sa détermination à négocier à tout prix pour éviter une nouvelle guerre à la France. Les tensions internes en France n'étaient pas aussi extrêmes que les violences exploitées par Mussolini lors de sa prise de pouvoir, mais elles étaient palpables alors qu'une faction militante d'extrême-droite soulève la foule et des milices contre ses rivaux d'extrême-gauche et que le public en général se refusait à perdre une génération supplémentaire dans une guerre contre l'Allemagne.

L'Italie

Population : 42 millions

L'Italie, premier pays fasciste, était l'un des plus jeunes pays d'Europe. Pendant une grande partie de son histoire, la péninsule italienne a été divisée entre plusieurs pouvoirs régionaux et cités-états, souvent dominés en partie ou totalement par d'autres pays. L'unification n'a été réalisée qu'en 1861, alors que Rome et le reste de la papauté n'ont été inclus qu'en 1870. C'était encore vivace à l'esprit des Italiens et le sentiment d'avoir une nouvelle chose, valable et vulnérable, à perdre est pour beaucoup dans la popularité du fascisme. Dans les années 20, des armées privées rivales de gauche ou de droite ont combattu à travers tout le pays, la violence rurale étant monnaie courante dans de nombreuses villes. L'ordre civil ne dépendait que de la capacité de chacun de payer autant de voyous et de seigneurs de guerre que possible. Benito Mussolini, dirigeant de l'une des forces de droite les plus efficaces, a été invité par le roi d'Italie, affaibli, à devenir Premier Ministre en 1922, une décennie avant l'élection d'Hitler en Allemagne.

Mussolini a commencé par diriger une importante coalition de groupes, allant de réactionnaires à libéraux, mais, en 1925, il a manœuvré pour se débarrasser de ses alliés au pouvoir et instaurer le Parti Fasciste comme seul parti légitime en Italie. Des travaux publics importants lui ont valu un soutien populaire, surtout après le krach de 1929 et la propagande permettait que le peuple s'en prenne à de nombreux ennemis. En 1935, il a déclaré la guerre à la nation africaine d'Abyssinie, permettant d'écouler les stocks militaires amassés et recourant pour la première fois depuis la Première Guerre mondiale aux armes chimiques. La Société des Nations a protesté, mais ne pouvait rien faire pour l'arrêter. L'échec de la Société des Nations dans ce cas-ci l'a condamnée à demeurer inactive face aux crimes futurs. Lorsque la guerre civile espagnole a commencé, Mussolini a soutenu Franco et s'est trouvé bien placé pour une alliance avec Hitler.

La Pologne

Population : 34 millions

La première république polonaise se targuait d'avoir l'une des premières constitutions écrites d'Europe en 1791, mais elle a rapidement disparu en tant que nation, partagée entre ses voisins. La deuxième république polonaise est née en 1919, grâce aux termes négociés à la fin de la Grande Guerre. Même le soutien des Alliés n'a pas permis d'assurer son avenir : l'Union Soviétique a passé deux années à livrer une guerre vaine contre la nouvelle nation. En 1926, un coup d'état mené par Josef Pilsudski a permis la prise de pouvoir du Parti Sanacja (ce qui signifie assainissement). Pilsudski lui-même n'a jamais régné, mais personne ne pouvait diriger le gouvernement sans son accord jusqu'à sa mort en 1935 et, à ce moment-là, ses préférés sont demeurés en poste. Une coalition souvent instable de groupes de la gauche, du centre et de la droite cherchait à améliorer l'hygiène morale de la Pologne, à éliminer la corruption et à contenir l'inflation. Elle a connu certains succès, mais les luttes entre factions à la mort de Pilsudski ont contribué à la vulnérabilité de la Pologne face à l'invasion allemande. En 1939, la deuxième république polonaise allait disparaître face à la Blitzkrieg allemande et un sentiment de désastre imminent flottait déjà dans l'air en 1936.

Le Royaume-Uni (la Grande-Bretagne)

Population : 46 millions

Le Royaume-Uni est le plus important pouvoir Allié. Comme tous les autres, il souffre de la Dépression. Le gouvernement de Stanley Baldwin ne pouvait pas mettre un terme aux inquiétudes et besoins plus efficacement que ses successeurs et les protestations bien plus importantes qu'aux États-Unis se multipliaient. Comme toutes les nations européennes (y compris l'Allemagne et l'Union Soviétique), elle se débattait contre le problème des pertes liées à la guerre. La génération des hommes à la fin de la trentaine ou au début de la quarantaine en 1936 était réduite parce que beaucoup étaient morts pendant la Grande Guerre. La conscience de cette perte a donné naissance à des disputes internes en plus de façonner les réponses faites face aux agressions d'Hitler. De nombreuses personnes n'étaient tout simplement pas prêtes à risquer une telle perte à nouveau. De plus, de nombreux champions qui encourageaient des actions plus vigoureuses semblaient totalement inconscients du coût humain de la guerre et se moquaient visiblement de ce que leur plan pourrait obliger l'abandon par d'autres de choses auxquelles ils tenaient. Cela explique en partie pourquoi les nations belliqueuses parvenaient à poursuivre leurs actes guerriers impunément pendant un certain temps.

L'Union des Républiques Socialistes Soviétiques (Union Soviétique)

Population : 100 millions

Le pays le plus peuplé d'Europe, de loin, est l'Union Soviétique, mais peut-être que pays n'est pas le bon terme pour désigner un simple régime dirigeant plus d'une douzaine de gouvernements annexés et une douzaine de groupes ethniques. Staline détenait un pouvoir absolu, dirigeant via les institutions officielles du gouvernement soviétique lorsque c'était plus pratique et via son réseau d'espions et d'hommes de main lorsqu'il en avait envie. L'Union Soviétique était au cœur d'un gros effort de modernisation en 1936, sans aucun égard pour les vies humaines. En particulier, les fermes familiales ont été abolies et les fermiers contraints d'aller travailler sur des fermes collectives, censées être plus efficaces. Elles auraient pu l'être, n'eût été de la corruption présente à tous les niveaux et de la résistance logique de tout être humain contraint de modifier son style de vie du tout au tout. Des millions de personnes sont mortes de faim alors que les récoltes étaient abandonnées, alors même que l'Union Soviétique contrôlait les terres agricoles les plus rentables au monde. La paranoïa croissante de Staline ne faisait qu'empirer les choses alors que des exécutions de prétendus espions et saboteurs privaient le gouvernement de ses ouvriers les plus aptes.

Le Moyen-Orient

L'Arabie Saoudite

Population : 13 millions

Au 19^e siècle, plusieurs familles nobles ont combattu pour prendre le contrôle de la péninsule arabe. Entre 1902 et 1932, le Sultan Abdul Aziz ibn Saud a progressivement vaincu tous ses rivaux et a uni la péninsule sous une seule bannière. Les pouvoirs européens ont reconnu sa victoire et le Royaume d'Arabie Saoudite est devenu une réalité en 1932. Très peu de personnes hors de la péninsule s'intéressaient à un tel développement car le royaume n'avait aucune ressource connue. La découverte d'importantes réserves de pétrole ne serait faite qu'en 1938, permettant aux compagnies gouvernementales et privées de conclure des accords afin de partager les richesses.

L'Irak

Population : 3 millions

L'Irak était également une nouvelle nation créée sur les ruines de l'Empire Ottoman. La Grande-Bretagne a arbitrairement décidé de rassembler trois régions distinctes et de les placer sous le règne de l'Émir Faisal, qui avait mené la révolte des Arabes contre les Ottomans. En théorie, il a pris le pouvoir

dès 1921 mais en pratique il n'a eu une véritable autorité qu'à compter de 1932, lorsque le mandat des Britanniques s'est achevé et que les troupes se sont retirées. Dans l'intervalle, d'importantes réserves pétrolières ont été découvertes et des droits accordés à une compagnie britannique, l'Iraq Petroleum Company. Faisal a considéré cet octroi comme le prix de son accession au pouvoir, de même que son fils, Ghazi qui lui a succédé en 1933. Les Kurdes et d'autres nations qui avaient été intégrés à l'Irak par des négociateurs étrangers n'étaient pas encore organisés en une force efficace, et ne le deviendraient que bien après la guerre. Faisal et Ghazi ont pu régner de manière moins répressive que leurs successeurs principalement parce que leurs sujets étaient encore habitués à accepter une autorité éloignée et absolue sans poser de question.

Le Liban

Population : 1 million

Le Liban a été donné à la France et, contrairement à la Syrie, il avait été décidé que la France garderait le contrôle pendant un long terme. Pour accroître son autorité directe, le gouvernement français a joué avec les frontières, octroyant au Liban des régions dont les peuples et la géographie étaient traditionnellement syriens. Le Liban était un mélange plus ou moins égal de chrétiens et de musulmans, mais les terres supplémentaires ont ajouté des musulmans et des druzes. La constitution de 1926 accordée par la France exigeait que le président soit chrétien et que le Premier Ministre soit un musulman sunnite. Comme la population musulmane du Liban croissait plus rapidement que la population chrétienne, l'insatisfaction face à ce décret s'est faite sentir et a nourri les tensions religieuses. Même ainsi, le Liban est demeuré bien plus paisible que ses voisins et Beyrouth est demeurée une destination de choix, la Riviera du Moyen-Orient, pendant les années 30.

La Palestine

Population : 1 million

En Palestine mandataire, les graines des problèmes à venir avaient déjà germé. Après la Grande Guerre, la Grande-Bretagne avait accepté de prendre le contrôle de cette région, qui était auparavant une province de l'Empire Ottoman, dans l'espoir de soutenir le mouvement sioniste auprès des Juifs européens. La Palestine pourrait ainsi devenir la demeure d'une nouvelle communauté juive. Malheureusement, les détails étaient plus compliqués. Des années de diplomatie se sont achevées lorsque la Grande-Bretagne a décrété que les immigrants juifs pouvaient s'installer dans la partie orientale du pays, mais pas en Transjordanie, région bien plus vaste, à l'est du

fleuve Jourdan. Plus de cent mille Juifs avaient immigré dans les années 20, provoquant l'hostilité des Arabes qui y vivaient et qui se sentaient envahis. Les efforts subséquents menés par les Britanniques pour limiter l'immigration ont mécontenté toutes les parties. Les immigrants entraient alors illégalement et les Arabes jugeaient que les Britanniques ne faisaient pas respecter leurs engagements de protéger et développer les institutions et la société arabe. Une campagne terroriste de violence menée par les groupes juifs extrémistes de l'Irgoun et du groupe Stern allait se poursuivre jusqu'à la Deuxième Guerre mondiale. Inévitablement, les extrémistes arabes ont répondu à cette violence.

La Syrie

Population : 3 millions

La Syrie a été donnée à la France pour qu'elle la gouverne après son détachement de l'Empire Ottoman et il a été décidé qu'elle devrait acquérir rapidement son indépendance. Le gouvernement français n'a pas vraiment soutenu ce mouvement après sa prise de contrôle et, au cours des années 20, les violences nationalistes et la répression se sont accentuées. En 1936, les dirigeants syriens ont négocié un traité d'indépendance et Hashim al-Atassi a remporté l'élection pour devenir le premier Premier Ministre syrien. La France a refusé de ratifier ce traité et a maintenu son occupation, privant al-Atassi de pouvoir. Il allait démissionner en 1938, en signe de protestation, et la lutte allait se poursuivre pendant une décennie de plus.

La Turquie

Population : 14 millions

L'Empire Ottoman a fait partie des victimes de la Grande Guerre, remplacé par une nouvelle république séculière sous la houlette de Mustafa Kemal en 1921. Kemal, dont le surnom Atatürk signifie « Père de tous les Turcs » a bâti une nouvelle société turque avec une brutale efficacité. Les coutumes ancestrales ont été bannies, les vêtements et l'éducation à l'occidentale rendus obligatoires, et l'autorité de l'état sur tous les aspects de la vie privée assurait que les choses se déroulaient selon les plans d'Atatürk. Tout effort pour fonder un parti politique adverse était écrasé et cela s'est produit pour la dernière fois en 1930. Après, il n'y a plus eu de tentative avant la fin de la guerre. Atatürk allait mourir en 1938 et son successeur désigné, Ismet İnönü, allait conclure un traité avec l'Allemagne pour permettre que la Turquie demeure neutre durant la guerre.

L'Afrique

L'Afrique est un continent en transition. La Grande Guerre s'est terminée alors que les Empires

Centraux venaient d'être contraints d'abandonner leurs colonies et que les Alliés les remplaçaient en accordant aux pouvoirs locaux divers degrés d'autorité. La guerre a démontré aux différents mouvements indépendantistes que les Européens pouvaient être vaincus et les meneurs en faveur de la libération de l'Afrique ont appris à traiter avec les dirigeants européens. Malheureusement, ce mouvement ne s'est pas fait facilement ni sans opposition. Partout où les mouvements indigènes gagnaient du terrain, des Européens étaient prêts à les ramener à la case départ en usant de toute la violence qu'ils jugeaient nécessaire ou appropriée. Dans les années 30, rien de décisif ne s'était encore passé. Il faudrait attendre la Deuxième Guerre mondiale et l'affaiblissement de la position européenne pour faire pencher la balance. Pour les gens des années 30, l'issue des combats en cours était encore un mystère.

L'Abyssinie (Éthiopie)

Population : 10 millions

L'Abyssinie était une zone de guerre en 1936. Les troupes italiennes l'ont envahie en octobre 1935 et ont formellement annexé le pays en mai 1936. La Société des Nations n'a pas pris d'action et l'Italie a poursuivi la guerre jusqu'au début de la Deuxième Guerre mondiale. L'Empereur Haïlé Sélassié, qui est monté sur le trône en 1930, a été contraint à l'exil mais est demeuré en contact avec la résistance éthiopienne. Son statut de seul monarque africain d'une nation jamais colonisée a fait de lui une figure prophétique du mouvement rastafari qui émergeait en Jamaïque.

L'Afrique du Sud

Population : 8 millions

La première présence européenne en Afrique du Sud a été hollandaise. Ensuite sont venus des commerçants et colons anglais et les tensions entre les deux groupes se sont accrues tout au long du 19^e siècle jusqu'à l'éclatement de la guerre des Boers à la fin du 19^e et au début du 20^e siècle. Lorsque la paix est enfin revenue, la Grande-Bretagne contrôlait la pointe sud du continent. Les Afrikaners (descendants des colons hollandais) avaient maintenu les peuples indigènes à une position inférieure, et l'Union d'Afrique du Sud britannique a poursuivi cette tradition. Mais les Afrikaners étaient également désavantagés par rapport aux Britanniques et les activistes Afrikaners recouraient aux pressions politiques au sein du système et recouraient parfois à la violence. De nombreux Afrikaners admiraient les propos racistes d'Hitler ainsi que l'efficacité nazie et espéraient que, lors d'un futur conflit, l'Allemagne pourrait les aider contre les Britanniques.

L'Afrique Équatoriale Française

Population : 9 millions

La fédération de l'Afrique Équatoriale Française a réuni quatre colonies françaises en 1910 sous l'égide d'un gouverneur général basé au Congo. À son cœur se trouvent les terres françaises situées au nord du fleuve Congo, réunies afin de défer les possessions belges situées sur l'autre rive du fleuve. En 1936, il s'agissait encore d'une jungle classique d'Afrique noire profonde : des colonies, des fermes et des mines étaient installées dans la forêt dense à un prix faramineux en argent et en vies humaines et tenues d'une main tyrannique. De là, la fédération s'étendait jusqu'à la savane et aux forêts plus aérées jusqu'à la frontière sud du Sahara et quelques routes commerciales allaient d'une oasis à l'autre jusqu'en Algérie et en Libye.

L'Afrique Occidentale Française

Population : 15 millions

La France a réuni huit de ses colonies de l'ouest de l'Afrique en une même fédération en 1904, dirigées par un gouverneur général basé au Sénégal, la plus vieille colonie française dans cette partie du continent. Les frontières des colonies composant la fédération ont considérablement changé au cours des années, alors que les administrations successives ajustaient les cartes pour correspondre à leur vision des choses et à leurs idées pour améliorer la situation. Voilà plusieurs siècles, avant l'arrivée des Européens, certains des empires les plus avancés d'Afrique prospéraient dans les vallées des grands fleuves. Lorsque le commerce des esclaves s'est développé pour passer du stade d'occupation occasionnelle à celui de fondation de l'économie entière, les descendants de ces empires et les tribus qui les entouraient ont été les plus lourdement touchés.

Au 19^e siècle, avant l'abolition de l'esclavagisme en Europe et aux États-Unis, il y a eu des efforts utopiques de résoudre le problème en aidant les esclaves (ou en les obligeant) à retourner en Afrique. Certaines de ces tentatives se sont poursuivies jusqu'à la Deuxième Guerre mondiale, obligeant des Noirs nés à l'étranger et acculturés à faire de leur mieux pour vivre avec des voisins semblables à eux par l'ethnie mais d'une culture fort différente.

L'Algérie

Population : 7 millions

L'Algérie est l'une des régions d'Afrique les plus parfaitement conquises. La France la traite comme une région de la France, pas simplement une colonie, et ses territoires (du moins leurs occupants de descendance française) sont représentés au sein du gouvernement national français. Les sujets arabes pouvaient devenir citoyens français, mais

seulement s'ils renonçaient à être gouvernés par la loi musulmane dans leur vie personnelle, ce que peu d'entre eux étaient prêts à accepter. Les efforts de résistance des années 30 étaient mal organisés et éclataient uniquement lorsque les Algériens étaient suffisamment en colère pour prendre des mesures contre le gouvernement colonial puis s'effaçaient dès que la réponse était musclée.

L'Égypte

Population : 15 millions

La Grande-Bretagne a accordé l'indépendance formelle à sa colonie égyptienne en 1922, mais les troupes et officiers britanniques sont demeurés présents et influents et les meneurs du pays n'ont pas pris leurs propres décisions avant la fin de la Deuxième Guerre mondiale. Le roi Farouk, âgé de 16 ans, tentait de concilier les intérêts britanniques, les siens et ceux du parti Wafd, dont les meneurs voulaient l'union d'une Égypte indépendante avec un Soudan indépendant.

Le Kenya

Population : 2 millions

Le Kenya était une colonie royale britannique. Ses chefs étaient désignés en Angleterre et les meneurs locaux avaient bien moins de pouvoir qu'en Égypte. Les terres intérieures abritaient des fermes riches et des champs de café et les colonies britanniques locales étaient parmi les plus réussies d'Afrique. La suppression politique et sociale par les colons des tribus Kikuyu, qui vivaient là depuis des siècles, a donné naissance au premier mouvement de protestation durable : le Mouvement des Jeunes Kikuyus fondé en 1921. Il a gagné en popularité parmi les indigènes alors que les générations successives de colons tentaient de prendre un pouvoir plus parfait encore. Les terres basses sont tropicales, surtout humides, et ne conviennent pas à une agriculture à grande échelle. Des pirates avaient encore des refuges le long des côtes dans les années 30, attaquant les navires coloniaux malgré les efforts de l'Empire pour les éradiquer.

La Libye

Population : 8 millions

Il s'agit de l'un des plus jeunes pays d'Afrique, créé en 1934 lorsque l'Italie a fusionné ses colonies de la Tripolitaine et de la Cyrénaïque sous le seul nom de Libye. La partie centrale de la côte méditerranéenne africaine avait longtemps fait partie de l'Empire ottoman mais, en 1911, l'Italie a lancé une guerre de conquête, en partie pour donner à la nation italienne nouvellement créée un sentiment de triomphe partagé. Lorsque Mussolini a pris le pouvoir, il a fait du parachèvement de la conquête

son but premier pas n'a jamais réussi à le mener parfaitement à bien. Il y a eu une violente résistance jusqu'à la Deuxième Guerre mondiale, lorsque l'Italie a dû redéployer ses troupes ailleurs.

Le Maroc

Population : 2 millions

La France a commencé à avoir un certain contrôle sur les affaires marocaines au début du 19^e siècle et a renforcé son emprise jusqu'à ce que le Maroc devienne une colonie française dans les faits, sinon de nom, au début du 20^e siècle. Le sultan continuait à régner, mais n'avait pas le pouvoir d'interférer avec les affaires des marchands et colons français. Des bureaux embauchant des fonctionnaires français faisaient respecter la loi française au peuple français du Maroc et avaient présence sur la loi et l'usage locaux quand bon leur semblait. Un mouvement de résistance est né et a disparu dans les années 20. Un autre pointe à l'horizon en 1936.

La Rhodésie

Population : 2 millions

De nombreux aventuriers ont bâti leurs propres empires au cours des 19^e et 20^e siècles. Rares sont ceux qui ont réussi aussi bien que Cecil Rhodes, une combinaison unique d'industriel, diplomate, mercenaire et visionnaire. Il a négocié des accords avec les seigneurs locaux lorsqu'il le pouvait, a assemblé des armées de conquête dans le cas contraire et a parfois bénéficié du soutien secret du gouvernement britannique pour ses incursions en Afrique du sud. Il est mort en 1902, mais la Grande-Bretagne s'est approprié ses conquêtes pour les exploiter au nom de l'Empire. Être « le prochain Rhodes » était le statut recherché par tout bâtisseur d'empire avant et après la Grande Guerre, jusqu'à l'éclatement de la Deuxième Guerre mondiale et l'avènement des Nations Unies, qui ont rendu les choses plus difficiles.

Le Soudan

Population : 6 millions

Plus vaste que l'Égypte mais moins peuplé, le Soudan anglo-égyptien était possédé conjointement par la Grande-Bretagne et l'Égypte. Un gouverneur général britannique supervisait un conseil d'officiers britanniques et égyptiens alors que la plupart des Égyptiens considéraient que le Soudan était leur propriété et qu'ils pouvaient donc agir comme bon leur semblait. Le Parti Wafd a tenté, sans grand succès avant la Deuxième Guerre mondiale, de ranimer le sentiment national soudanais pour que le peuple du Soudan se sente les égaux et les alliés des Égyptiens. Au Soudan, les autorités traitaient ce mouvement comme une dangereuse subversion.

L'Asie et le Pacifique

L'Australie

Population : 6 millions

L'Australie était une nation en devenir en 1936. Jusqu'en 1900, la présence britannique avait été divisée en six colonies indépendantes. En 1901, l'union a été faite sous le nom de Commonwealth d'Australie. En 1931, le Westminster Act lui a accordé une certaine autonomie, mais l'Australie n'a pas ratifié cette loi avant 1942. Comme l'économie australienne était principalement basée sur les exportations agricoles, comme la laine et le blé, l'effondrement du commerce mondial durant la Dépression l'a frappée durement. Le Parti National australien, parti conservateur nouvellement créé, a été porté au pouvoir en 1932 et le Premier Ministre Joseph Lyons a dirigé le pays durant toutes les années 30. Comme de nombreux autres dirigeants, il a dû se contenter de mener les efforts pour sortir de la Dépression.

La Chine

Population : 450 millions

La dernière dynastie impériale chinoise s'affaiblit depuis des décennies suite aux rébellions et dissensions internes et les pressions étrangères affaiblissent à la fois ses ressources et la détermination de ses meneurs. Un coup d'état militaire en 1911 a contraint l'Empereur Puyi à abdiquer. Le réformateur Sun Yat Sen, qui n'était pas impliqué dans le coup d'état mais avait une bonne réputation internationale en tant que partisan d'un changement progressif, a aidé à organiser la nouvelle république, qui n'allait durer que quelques années. Le général Yuan Shikai, fomenteur du coup d'état, a poussé Sun vers la sortie puis a tenté de se déclarer empereur en 1915, avant d'abdiquer et mourir l'année suivante. Après ça, tous ceux qui pouvaient prendre le pouvoir à l'échelle d'une ville ou d'une province l'ont fait et la Chine est entrée dans une période d'anarchie. À la mort de Sun en 1925, alors que ses efforts pour réunifier la Chine étaient restés vains, deux principaux rivaux ont émergé : le Parti Communiste, plus fort dans le nord, et le Kouo-Min-Tang, ou Parti Nationaliste, qui détenait le pouvoir dans le sud. Aux yeux du monde entier, Chiang Kai-shek et le Kouo-Min-Tang formaient le véritable gouvernement de Chine. Le Kouo-Min-Tang et les Communistes avaient conclu une alliance nominale contre les Japonais mais en pratique les Communistes étaient bien plus prêts à se battre. La politique nationaliste était basée sur le contrôle des profits et une volonté de rester à l'écart des dangers autant que possible et de nombreux officiels Nationalistes étaient prêts à collaborer.

L'Inde

Population : 350 millions

Le gouvernement britannique tentait d'apaiser le désir des Indiens pour leur indépendance sans abandonner le contrôle de cette terre et de ses ressources inestimables. Le vice-roi nommé par la Grande-Bretagne a eu des conseillers locaux au début du 20^e siècle et plusieurs aspects de l'administration routinière sont passés entre des mains indiennes. Mais le Congrès National indien a poussé le gouvernement à chasser totalement les Britanniques. L'ancien avocat Mohandas Gandhi était revenu d'Afrique du Sud en 1920 et a rapidement pris la tête du Congrès National indien alors que tout le monde reconnaissait sa conviction et son génie tactique inventif. Les démonstrations nationales de désobéissance publique ont commencé dans les années 20 et ont été de mieux en mieux coordonnées au cours des années 20 et 30. La réponse britannique oscillait entre une coopération passive et des éclatements de violence, qui ne provoquaient qu'une plus grande sympathie envers le Congrès National.

L'Indochine française

Population : 21 millions

La France a pris le contrôle de plusieurs régions de la péninsule vietnamienne au milieu du 19^e siècle et les contrôlait encore. Les rois et empereurs locaux demeuraient en place, mais n'avaient aucun pouvoir. La chute de la Chine impériale a mis une nouvelle pression sur le régime colonial car les mouvements locaux indépendantistes venaient de prendre espoir que ce qui était arrivé en Chine pourrait leur arriver aussi. Pour leur part, les représentants des gouvernements chinois et japonais essayaient de recruter ces mouvements afin de diriger les soulèvements en Indochine à leur avantage. Tout devenait compliqué et n'allait qu'empirer.

Le Japon

Population : 65 millions

La guerre était essentielle au bon fonctionnement du système impérial japonais. L'industrialisation centralisée nécessitait des matières premières et de la main-d'œuvre bon marché, deux choses que le Japon ne pouvait avoir en quantité suffisante, et le commerce dépendait toujours du bon vouloir des autres. Les conquêtes donnaient au Japon ce dont il avait besoin. Les victoires contre les colonies allemandes du Pacifique durant la Grande Guerre lui ont permis de participer à la conférence de paix en 1919, à égalité avec les grands pouvoirs, et il a obtenu une place importante au sein de la Société des Nations. En 1931, le Japon a conquis les provinces chinoises du nord-est de la Mandchourie

pour y installer un gouvernement fantoche dirigé par le dernier empereur chinois, chassé de son trône en 1911. Lorsque la Société des Nations a émis une objection, le Japon a quitté ses rangs. D'autres incursions japonaises ont provoqué une résistance chinoise et la guerre sino-japonaise allait éclater en 1937. Dans l'intervalle, les divers partis démocratiques japonais se sont avérés incapables, seuls ou ensemble, de restreindre le pouvoir croissant de l'armée impériale, qui était le réel meneur du pays durant la Dépression.

Les Philippines

Population : 2 millions

En 1936, les Philippines entraient dans un nouveau stade de leur indépendance. À la fin du 19^e siècle, les troupes américaines avaient conquis le pays et mené une guerre brutale, voire un génocide, à l'encontre de la résistance. Cependant, pas à pas, le pouvoir américain s'est retiré et, en 1935, le Commonwealth des Philippines a été créé. Les Philippines avaient alors le pouvoir pour la première fois au cours du 20^e siècle. Ils ont même eu le droit d'élire leur représentant au sein de la Chambre des Représentants. Les conséquences de la guerre et de la pauvreté généralisée après la Dépression ont rendu la transition de pouvoir plus difficile, alors que certaines factions craignaient un changement trop rapide et que d'autres tentaient de ralentir le processus. Mais le Commonwealth a survécu et s'est même reconstitué après l'occupation japonaise durant la Deuxième Guerre mondiale.

Les territoires inconnus

Dans les années 1930, il y avait encore des grandes étendues de terre et de mer peu connues, voire inconnues, du monde occidental. Il y avait des lieux où de braves hommes et femmes pouvaient aller et être les premières personnes civilisées.

L'Antarctique a été la cible de plusieurs expéditions chaque année durant toute la décennie. Les aviateurs le survolaient, découvrant de nouvelles chaînes de montagnes et des vallées, alors que des groupes comptaient sur des traîneaux à chiens pour explorer l'île depuis la côte. Les aviateurs menaient aussi des explorations de l'Arctique. Les aviateurs soviétiques en particulier accomplissaient des vols plus longs, mais les grandes avancées n'auraient pas lieu avant 1937.

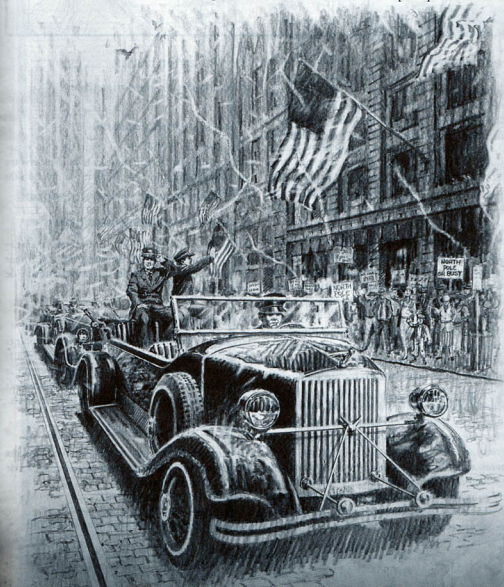
La géographie générale de l'Afrique, de l'Asie et de l'Amérique du Sud était établie dans les années 30, mais il y avait encore d'innombrables découvertes à faire. Personne ne savait réellement à quel point l'Amazone était étendue, par exemple, ni les secrets qui pouvaient se trouver dans la jungle. Il en était de même pour les montagnes d'Asie intérieure et

leurs tribus nomades qui vivaient dans les steppes et vallées, pour les vastes forêts du nord de l'Asie ou d'Amérique du Nord, et ainsi de suite. Il y avait aussi des nouvelles grottes qui étaient sans cesse découvertes, y compris les vastes réseaux en Indonésie ou en Amérique Centrale.

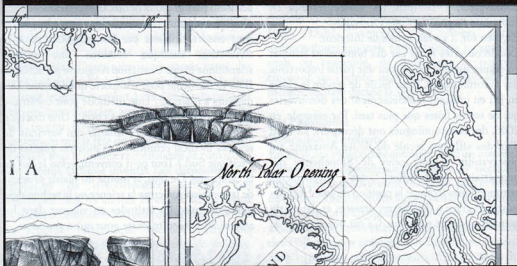
Et, bien sûr, il y avait le monde intérieur.

Les découvertes faites par des hommes et femmes en avance sur leur temps sont une partie importante des aventures pulp. Il est facile de rendre la chose en jeu en utilisant judicieusement des découvertes qui ne seront faites que plus tard. Par exemple, en 2006, des anthropologues ont découvert, au nord d'un des affluents reculé du fleuve Amazone, un observatoire comme celui de Stonehenge qui permettait d'identifier des événements astronomiques (comme la position du soleil lors des solstices) grâce à des pierres dressées et datant du premier siècle de notre ère. Ce fut une surprise de

taille car le consensus universitaire jusqu'à cette date était à l'effet qu'aucune société capable de telles constructions n'avait jamais vécu en Amazonie. Un explorateur pulp pourrait, à ses risques et périls ou pour son plus grand bénéfice, faire cette découverte en 1936 et découvrirait certainement que les pierres sont encore utilisées par les indigènes dont la civilisation exotique combine une sagesse scientifique et une conviction religieuse particulière. Il en va de même pour n'importe quoi d'autre. Des moteurs à réaction ? Une méthode pour construire des tubes cathodiques moins chers ? Une machine à rayons X multiples et rotatifs qui servirait de scanner médical primitif ? Les pieuvres géantes du Pacifique Sud ? Tout peut convenir, selon le but de la campagne. De plus, la moitié du plaisir provient de la combinaison entre la science ou la technologie ultérieure avec les attitudes en vigueur dans les années 30. L'histoire existe pour qu'on s'en serve.



CHAPITRE 2 LES PERSONNAGES



Les personnages sont la force motrice d'*Hollow Earth Expedition* et ce sont leurs buts et motivations qui font avancer l'histoire. En tant que joueur, votre but est de créer un personnage par le biais duquel vous allez interagir avec le monde du jeu et participer activement à l'histoire. Vous prendrez le rôle de votre personnage à chaque fois que vous jouerez et vous pourrez le voir croître et se développer au fil du temps. Avec un peu de chance, votre personnage deviendra un grand héros qui subira des revers mais accomplira de grandes choses, comme les personnages de films ou de romans.

La création de personnage est un processus assez simple que vous pouvez faire seul. Cependant, il est conseillé que les joueurs créent leurs personnages tous ensemble sous la supervision du Maître de jeu pour qu'il puisse répondre aux questions et vous guider.

Le processus de création de personnage commence par le choix d'un Archétype et d'une Motivation, qui se traduiront ensuite en compétences et caractéristiques. Vous avez un certain nombre de points de personnage grâce auxquels acquérir les compétences de base du personnage : Attributs, Compétences, Talents et Ressources. Vous devrez déterminer les forces et faiblesses relatives de votre personnage dans chacun de ces domaines. Vous devrez aussi décrire le passé de votre personnage, son histoire avant le début du jeu. Une fois le processus de création du personnage terminé, vous devriez savoir qui est votre personnage, ce qu'il veut et comment l'interpréter durant le jeu.

Survol du processus de création de personnage

1^{ère} étape : Archétype (p. 38)

Choisissez un Archétype ou trouvez-en un vous-même. Votre Archétype représente le rôle de votre personnage et sert de guide durant la création du personnage.

2^e étape : Motivation (p. 41)

Choisissez une Motivation ou trouvez-en une vous-même. Votre Motivation représente le but directeur de votre personnage et lui donne une raison de participer au jeu.

3^e étape : Attributs primaires (p. 43)

Choisissez des Attributs. Vous avez 15 points d'Attributs pour acquérir des niveaux d'Attributs primaires, qui sont achetés à raison d'un point par point. Vous devez attribuer au moins un point, mais pas plus de cinq points, à chacun des six Attributs.

4^e étape : Attributs secondaires (p. 45)

Calculez les Attributs secondaires. Vos niveaux d'Attributs secondaires sont calculés en fonction de vos Attributs primaires.

Taille = 0 (humain moyen)

Déplacement = Force + Dextérité

Perception = Intelligence + Volonté

Défense = Corps + Dextérité - Taille
 Étourdissement = Corps
 Santé = Corps + Volonté + Taille
 Initiative = Dextérité + Intelligence

5^e étape : Compétences (p. 47)

Choisissez vos Compétences. Vous avez 15 points de Compétences pour acquérir des degrés de Compétence, à raison d'un point par point. Lors de la création du personnage, vous pouvez acheter

jusqu'à cinq degrés pour une Compétence donnée. Compétence spécialisée (option) : Vous pouvez demander à ce que votre personnage soit spécialisé dans un aspect particulier d'une Compétence. Chaque fois que votre Spécialisation s'applique à une action, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre test. Les Compétences spécialisées coûtent un demi-point chacune et vous devez avoir au moins un degré de Compétence pour acquérir une Spécialisation dans cette Compétence. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Spécialisation par Compétence lors de la création du personnage. Des Compétences spécialisées peuvent être acquises durant le jeu grâce aux points d'expérience.

6^e étape : Talents et Ressources (p. 59)

Choisissez un Talent ou une Ressource. Les Talents représentent une compétence particulière de votre personnage alors que les Ressources jaugent le pouvoir, la richesse et l'influence de votre personnage. Les Talents ne sont jamais perdus mais les Ressources peuvent s'accroître ou décroître au cours du jeu.

7^e étape : Défauts (option) (p. 76)

Choisissez un Défaut. Les Défauts représentent des imperfections physiques, mentales ou sociales de votre personnage. Si votre personnage est blessé ou que son Défaut le limite au cours du jeu, vous gagnez des points de Style qui pourront être dépensés plus tard sous la forme de dés bonus lors d'un test. Attribuer un Défaut à votre personnage lors de sa création lui donne un point de Style pour commencer.

8^e étape : Expérience (p. 80)

Commencez à dépenser des points d'expérience. Votre personnage commence le jeu avec une certaine expérience de la vie. Vous avez 15 points d'expérience à dépenser sur vos Attributs primaires, vos degrés de Compétences, vos Compétences spécialisées ou des Talents et Ressources supplémentaires. Les points d'expérience non dépensés pourront être conservés pour plus tard avec l'accord du Maître de jeu.

Caractéristique	Coût en points d'expérience
Attributs primaires	Nouveau degré x 5 points
Compétence	Nouveau degré x 2 points
Compétence spécialisée	3 points
Talent	15 points
Ressource	15 points

Note : Le Maître de jeu peut faire varier le nombre de points d'expérience de départ selon le niveau du jeu qu'il veut mener. Si un joueur crée un nouveau

personnage pour rejoindre un groupe existant, il pourrait se voir accorder des points d'expérience supplémentaires pour ne pas être trop en retard par rapport aux autres personnages.

7^e étape : Dernières touches

Maintenant que vous avez déterminé les compétences et aptitudes de votre personnage, il est temps de vous occuper des détails. Donnez-lui un nom et décrivez-le physiquement. Relatez son passé et équipez-le. Votre personnage est presque prêt à jouer !

10^e étape : Style (p. 80)

Calculez vos points de Style de départ. Si vous avez choisi un Défaut lors de la création du personnage, vous commencez à jouer avec un point de Style. Le Maître de jeu peut accorder des points de Style supplémentaires pour avoir écrit le passé du personnage, lui avoir trouvé des accessoires ou un costume ou pour tout autre élément.

Exemple de création de personnage

Alex veut jouer un personnage orienté vers l'action. Après avoir parlé au Maître de jeu et aux autres joueurs, il restreint ses choix aux Archétypes d'Aventurier, de Chasseur ou de Soldat. Il aime l'idée de combattre les dinosaures, et pense que ce serait amusant de jouer un personnage spécialisé dans le combat contre les gros animaux. Il choisit l'Archétype Chasseur de gros gibier. Alex cherche ensuite la motivation de son personnage de Chasseur de gros gibier. Après avoir lu les descriptions des Motivations et avoir parlé au Maître de jeu, il restreint ses choix aux Motivations suivantes : Devoir, Gloire et Survie. Ces trois Motivations seraient adéquates pour un Chasseur de gros gibier, mais il décide que la raison principale pour laquelle son personnage se rend en Terre creuse est de chasser les dinosaures pour ramener des trophées. Il décide donc que la Motivation de son personnage sera la Gloire.

Alex est maintenant prêt à décider des Attributs primaires de son personnage. Il a quinze points à dépenser. Il attribue immédiatement cinq points en Dextérité car c'est la base pour la Compétence Armes à feu. Malheureusement, cela ne lui laisse que dix points, ce qui suffit à peine à accorder deux points à chacun des autres Attributs. Alex ne veut pas que son personnage soit moyen partout ailleurs et il ne veut pas plus n'avoir qu'un seul point dans un Attribut. À contrecoeur, il baisse sa Dextérité à 4, ce qui lui donne un point de plus à dépenser. Après avoir consulté tous les Attributs, il décide de mettre un point de plus en Volonté. Il veut que son personnage soit capable de tenir bon face à un dinosaure qui le charge, sans perdre son calme.

Une fois les Attributs primaires choisis, Alex calcule ses Attributs secondaires. Son personnage est un humain

moyen et sa Taille est automatiquement de 0. Il calcule le reste de ses Attributs secondaires, ce qui lui donne : Déplacement 6, Perception 5, Initiative 6, Défense 6, Étourdissement 2 et Santé 5. C'est un personnage rapide et perceptif qui a une bonne défense. Alex est content de la progression de son personnage jusque là.

Alex a 15 points à dépenser pour acquérir des Compétences. Il consulte la liste de Compétences et choisit rapidement Armes à feu, Discrétion et Survie. Ces Compétences semblent essentielles à un Chasseur de gros gibier. Alex veut aussi que son personnage sache faire autre chose que tenir un fusil et il choisit donc Sports, Bagarre et Mêlée. Son personnage pourrait également avoir appris une ou deux langues étrangères lors de ses voyages et il prend donc Linguistique.

Avec 15 points à dépenser, Alex peut acquérir deux degrés dans chaque Compétence et il lui resterait un point. Malheureusement, cela ne rend pas le personnage d'Alex aussi compétent en Armes à feu et en Survie qu'il le souhaiterait et il doit donc abandonner quelque chose. Il décide que Linguistique n'est pas très important vu le concept de son personnage et il le raye donc de sa liste. Cela donne à Alex deux points de plus à dépenser et il en accorde un en Armes à feu et l'autre en Survie. Avec son dernier point, Alex acquiert deux Spécialisations : Fusils (Armes à feu) et Pistage (Survie). C'est mieux !

Alex peut choisir un Talent ou une Ressource pour son personnage. C'est facile selon lui. Il regarde la liste et choisit le Talent Compétence accrue, qu'il applique à sa Compétence d'Armes à feu. Son personnage a maintenant un talent naturel pour manier les armes, ce qui lui accorde un bonus de +2 à son degré en Armes à feu.

Bien que ce ne soit pas nécessaire, Alex décide de choisir un Défaut à son personnage. Il commence à se faire l'image d'un Chasseur de gros gibier effronté et arrogant, le genre à aller à la chasse avec un seul chargeur, parce que « cela me suffit ». Il décide de prendre le Défaut Arrogant parce que cela lui semble amusant et que cela lui permettra de gagner des points de Style au cours du jeu.

Il est maintenant temps qu'Alex dépense les points d'expérience de son personnage. Il pourrait augmenter certains degrés de Compétences, voire d'Attributs. Au lieu de cela, il revient à la liste de Talents et choisit la Précision. Il veut que son personnage soit un tireur d'élite. Après tout, il devra toucher à chaque coup.

Alex a presque terminé la création de son personnage. Il ne lui reste qu'à trouver les détails en décrivant le passé de son personnage, en choisissant son équipement de départ et en calculant ses points de Style de départ.

Les Archétypes

La première étape de la création de personnage est de choisir un Archétype à interpréter. Les Archétypes représentent les rôles classiques et iconiques des personnages que vous pouvez interpréter. Voyez-y des concepts et stéréotypes sur

lesquels vous baser et non des modèles tout prêts. Choisissez l'Archétype qui vous plaît le plus (ou qui ira le mieux avec les autres personnages) et donnez-lui un tour personnel. Quel genre de Médecin est votre personnage ? Un Médecin de brousse ou un Médecin établi ? En quoi votre personnage est-il unique et différent ? Répondre à cette question vous aidera à créer votre personnage.

Il existe de nombreux Archétypes différents. Les plus communs à *Hollow Earth Expedition* sont listés ici. Vous pouvez inventer le vôtre si aucun ne vous convient, mais obtenez d'abord l'accord de votre Maître de jeu.

Aventurier

Les Aventuriers sont toujours en mouvement, en une quête permanente du danger et de l'excitation. Ils ont généralement beaucoup voyagé et ont souvent des compétences utiles, comme de savoir piloter des avions, ce qui fait d'eux des atouts pour n'importe quelle expédition. Ils savent pénétrer dans des endroits interdits et s'en sortir en plus de pouvoir se battre si nécessaire. Les Aventuriers sont farouchement indépendants et tendent à agir pour des raisons qui leur sont propres.

Exemples : Casse-cou, Pilote aguerri, Contrebandidier

Célébrité

Les Célébrités sont connues pour leur talent, leur apparence physique, leur richesse ou pouvoir, le fait d'avoir accompli une action étonnante ou infamante. Ils ont souvent des compétences ou capacités utiles et peuvent attirer l'attention (en bien ou en mal) sur n'importe quelle expédition à laquelle elles participent. Certaines Célébrités se sont lassées des projecteurs ou s'intéressent plus à leur métier qu'à la notoriété qui vient avec. Ces individus feraient n'importe quoi pour trouver l'inspiration ou simplement pour fuir leur monde.

Exemples : Starlette d'Hollywood, Réalisateur de film, Scénariste

Chasseur

Les chasseurs sont des éclaireurs et pisteurs hors pair, habitués à chasser des animaux pour se nourrir et/ou pour le plaisir. Ils pistent aussi les gens, ce qui est utile pour les chasseurs de prime ou les opérations de sauvetage. Ils sont souvent expérimentés avec les armes de tir, mais peuvent rechercher le défi et recourir à des armes moins efficaces. Avec leur capacité à protéger et nourrir les autres, ils sont un avantage appréciable pour toute expédition à laquelle ils participent.

Exemples : Chasseur de gros gibier, Guide indigène, Pisteur

Former un groupe

Parlez aux autres joueurs des Archétypes que vous allez jouer. Tout comme dans une vraie expédition, chacun devrait savoir quel rôle tiendra son personnage au sein du groupe. En plus, assurez-vous de définir les domaines de compétences de chacun. Vous ne voulez pas arriver au but sans que personne n'ait de compétence ou d'aptitude primordiale. Le jeu sera plus simple et amusant si tout le monde sait comment son personnage contribue à l'expédition.

Du même coup, il est utile de parler des Motivations de chacun. Vous n'avez pas besoin de vous montrer explicite quant aux Motivations de votre personnage si vous n'en avez pas envie, mais il serait bon de savoir si certains sont incompatibles avec le reste du groupe. Même si tout le monde connaît le rôle de son personnage, le jeu pourrait sombrer dans des luttes intestines si les personnages ont des buts contradictoires. Discuter des Motivations à l'avance avec le reste du groupe permet d'entrevoir à l'avance quels seront les conflits internes possibles par la suite.

Interrogez votre Maître de jeu si vous avez des questions sur les Archétypes et Motivations qui conviendraient le mieux.

Criminel

Les Criminels ont contrevenu à la loi ou ont été accusés d'un crime et ils sont généralement en fuite. Ils sont considérés comme indignes de confiance et, à moins de tenter de recommencer leur vie, ils cherchent à garder leur passé secret. Les Criminels peuvent faire des choses utiles au sein d'une expédition, comme trouver l'argent ou les contacts, mais ils peuvent être un inconvéient si leurs crimes les suivent.

Exemples : Faussaire, Innocent en cavale, Gangster

Érudit

Les Érudits sont studieux et intelligents et recherchent le savoir. Ce sont souvent des étudiants ou des professeurs d'université qui consacrent leur temps à la recherche ou à l'enseignement d'une matière particulière (par exemple l'histoire, l'anthropologie ou la linguistique). Ce sont donc des sources d'informations fiables, utiles à n'importe quelle expédition. Tous les Érudits ne sont pas des rats de bibliothèque. La plupart excellent sur le terrain.

Exemples : Anthropologue culturel, Historien célèbre ou Spécialiste des langues mortes

Explorateur

Les Explorateurs sont obsédés par l'envie de découvrir des endroits inconnus et d'en revenir pour

être accueillis en héros. Ce sont souvent les meneurs des expéditions qui se poussent, et poussent leur groupe, aux limites de l'endurance humaine pour atteindre leur but. Les Explorateurs passent de longues périodes loin de la civilisation et tendent à être des individus solitaires et laconiques, bien que certains soient des meneurs dynamiques et charismatiques.

Exemples : Cartographe, Meneur sans peur, Héros national

Financier

Les Financiers sont des personnes riches et influentes qui peuvent se permettre de financer des projets qui leur plaisent ou d'investir dans des intrigues folles. Ils veulent presque toujours quelque chose en retour de leur mécénat, généralement plus de richesses, de pouvoir ou de prestige. Certains Financiers peuvent choisir de se joindre à des expéditions pour protéger leur investissement. D'autres sont prêts à tout pour des causes philanthropiques. Les Financiers sont aussi souvent des femmes que des hommes.

Exemples : Magnat excentrique, Banquier, Producteur de films

Ingénieur

Les Ingénieurs sont doués pour construire et réparer les objets et équipements. Ils se spécialisent généralement dans un métier, comme charpentier ou forgeron. Ils ne répugnent pas à se salir les mains et aiment comprendre comment fonctionnent les choses. Lorsque le succès d'une expédition dépend du bon fonctionnement d'un véhicule ou d'un outil, il vaudrait mieux que le groupe comprenne un bon Ingénieur !

Exemples : Forgeron, Ingénieurs des ponts et chaussées, Mécanicien automobile

Journaliste

Les Journalistes tentent toujours d'obtenir la primeur sur une nouvelle ou une entrevue exclusive avec une personne importante. Ce sont des personnes créatives et tenaces qui cherchent toujours à avoir l'histoire complète, soit parce qu'ils veulent faire la une, soit parce que « le public à le droit de savoir ». Les Journalistes couvrent souvent des expéditions depuis le terrain pour obtenir un récit de première main.

Exemples : Biographe, Journaliste d'enquête, Photographe

Médecin

Les Médecins sont des professionnels de la santé diplômés qui savent bander les blessures, traiter les

maladies et prescrire des médicaments. Ils occupent un rôle vital au sein des expéditions et avoir un médecin compétent peut faire la différence entre la vie et la mort pour les aventuriers. Malheureusement, trouver un médecin qualifié prêt à l'aventure est chose compliquée et certaines expéditions doivent se contenter de partir avec des médecins sous qualifiés ou non diplômés.

Exemples : Médecin de brousse, Chirurgien naval, Vétérinaire

Missionnaire

Les Missionnaires sont des hommes d'Église appelés à faire connaître la parole de Dieu. Ils sont généralement éduqués, ont beaucoup voyagé et sont prêts à s'enfoncer dans les profondeurs sauvages et inconnues afin de sauver de nouvelles âmes. Certains Missionnaires sont des érudits ayant rejoint l'Église pour bénéficier d'une meilleure éducation. Ils sont des ajouts de taille à une expédition car ce sont souvent de fins diplomates ayant des connaissances médicales de base.

Exemples : Évangéliste, Prêtre jésuite, Théologien

Occultiste

Les Occultistes sont fascinés par ce qui est étrange et inconnu. Ils écoutent les rumeurs les plus folles et cherchent à enquêter sur les mystères. Ils ont des vues politiques et religieuses uniques qui peuvent les faire passer pour fous ou instables. Les Occultistes ont souvent des informations inhabituelles, des artefacts rares ou une capacité extraordinaire qui les rendent utiles à toutes les expéditions.

Exemples : Diseur de bonne aventure, Enquêteur de l'occulte, Spiritualiste

Scientifique

Les Scientifiques mènent des enquêtes expérimentales sur la nature. Ils sont souvent spécialisés en sciences naturelles, comme la botanique ou la zoologie ou en sciences pures, comme la géologie ou la physique. Les Scientifiques sont très intelligents et maîtrisent parfaitement leur domaine particulier, ce qui en fait des membres idéaux pour une expédition. Ils sont souvent calmes et logiques, mais parfois, la séparation est mince entre le génie et la folie.

Exemples : Savant fou, Naturaliste, Théoricien en sciences physiques

Soldat

Les Soldats sont des guerriers professionnels entraînés au combat dans de multiples environnements et situations. Que ce soit des

Soldats aguerris (ou d'anciens membres) des forces armées ou simplement des mercenaires, ils tendent à penser que les problèmes peuvent être résolus par la force. Les Soldats suivent les ordres de leur officier ou de celui qui les a employés au sein de l'expédition.

Exemples : Agent du gouvernement, Ancien Marine, Soldat sans formation

Survivant

Les Survivants ont survécu à un désastre ou à une catastrophe personnelle. Ils peuvent avoir été victimes d'un naufrage ou d'un crash aérien ou avoir fui des persécutions ethniques ou religieuses. Ils peuvent être perdus et chercher désespérément un moyen de rentrer chez eux ou être des réfugiés en quête d'un nouveau foyer. Les Survivants se joignent généralement à une expédition pour fuir leur condition actuelle.

Exemples : Exilé, Réfugié politique, Voyageur perdu

Les Motivations

Après avoir choisi un Archétype, la prochaine étape est de choisir une Motivation. La Motivation représente le but ultime ou le moteur de votre personnage. Les personnages sont complexes, autant que les vraies personnes, mais il y a une chose qu'ils veulent par-dessus tout et qui motive leurs actes.

Identifier la Motivation principale de votre personnage est particulièrement important dans *HEX* car peu de personnes se rendraient aux confins de la Terre simplement pour voir ce qui s'y trouve. Moins encore traqueraient un mythe pour savoir s'il est fondé ou auraient la foi nécessaire pour croire en une chose ouvertement ridiculisée par les autres. Comprendre la raison pour laquelle votre personnage cherche la Terre creuse donne à votre personnage une raison tangible d'être présent et de s'impliquer dans le jeu.

La Motivation vous aide non seulement à interpréter votre personnage, mais a aussi un impact direct sur le jeu. En termes de jeu, répondre à la Motivation du personnage vous permet de gagner des points de Style qui pourront être pris comme dés de bonus lorsque vous en aurez besoin. Interpréter la Motivation de votre personnage est non seulement amusant, mais cela le rend aussi plus fort et plus adaptable !

Vérifiez avec le Maître de jeu quelles Motivations conviennent le mieux au jeu, car il pourrait avoir sélectionné certaines Motivations comme thèmes centraux. Elles représenteront les conflits et sujets qui reviendront sans cesse au cours de l'histoire. Avoir pour Motivation un thème de l'histoire

permettra de vous impliquer plus et vous donnera plus d'occasion de gagner des points de Style.

Choisissez une Motivation qui vous convient et qui est compatible avec celle des autres personnages. Les héros et leurs adversaires aux Motivations différentes créent des frictions et alimentent l'histoire, mais des personnages-joueurs ayant des Motivations mal assorties peuvent devenir problématiques. Trouvez, en accord avec les autres joueurs, des Motivations qui conviennent à tout le monde.

Il y a plusieurs Motivations qui peuvent convenir à votre personnage, mais les plus fréquentes dans *HEX* sont décrites ici. Vous pouvez inventer la vôtre si aucune ne vous convient, mais obtenez d'abord l'accord de votre Maître de jeu.

Amour

Votre personnage fera n'importe quoi par amour, allant jusqu'à se porter volontaire pour une expédition exotique afin de prouver sa dévotion. Il peut aussi avoir fait le vœu de retrouver un être cher porté disparu. Ses sentiments peuvent ou non être partagés, mais c'est sans importance. Il va où son cœur le porte et le suivra n'importe où.

Vous gagnez des points de Style lorsque votre personnage fait quelque chose de romantique ou persuade quelqu'un de suivre son cœur.

Adéquat pour les : Célébrités, Explorateurs, Journalistes

Cupidité

Votre personnage cherche toujours à gagner de l'argent ou à rêver de sa prochaine rentrée d'argent. Il peut vouloir piller les ressources naturelles de la Terre creuse ou vouloir vendre les artefacts au plus offrant, ou simplement y aller parce qu'il a été bien payé pour le faire. Il ne s'intéresse qu'à l'argent et

L'histoire, les conflits et les Motivations

Le côté dramatique de l'histoire est ce qui nous permet de nous y engager et fait en sorte que nous nous soucions de son dénouement. Il fait en sorte que lorsque les gentils affrontent les méchants, nous nous demandons ce qui va se passer ensuite. En résumé, l'histoire prend lorsque des personnages ayant des buts opposés se rencontrent. Nous ne savons pas ce qui va se passer, mais nous sommes sûrs que cela sera passionnant ! Les différentes motivations des personnages créent des conflits, ce qui alimente l'histoire et nous permet de rentrer dedans. Il est donc important de réfléchir à la Motivation de votre personnage et à la manière dont il interagit avec les autres. Sachez quel personnage sera en opposition constante avec le vôtre. Pour créer un jeu intéressant et prenant, le Maître de jeu doit s'assurer que les Motivations des adversaires du groupe entrent en conflit avec celles des personnages-joueurs et vice-versa.

fera tout ce qu'il faut pour en gagner davantage.

Vous gagnez des points de Style lorsque votre personnage met la main sur un objet de valeur ou gagne beaucoup d'argent.

Adéquat pour les : Aventuriers, Criminels, Financiers

Devoir

Votre personnage a toujours eu de forts sentiments eu égard au devoir et aux obligations. Il fait ce qui est juste et tient toujours sa parole, même si cela l'oblige à enfreindre la loi. Il peut chercher la Terre creuse parce qu'il a eu l'ordre de la trouver ou parce qu'il est tenu par l'honneur d'y accompagner quelqu'un. Quelle qu'en soit la raison, il fera ce qu'il faut pour remplir ses obligations.

Vous gagnez des points de Style lorsque votre personnage agit de manière responsable ou convainc quelqu'un de tenir sa parole.

Adéquat pour les : Médecins, Soldats, Criminels

Foi

Votre personnage est un vrai croyant. Il est dévoué à un pouvoir supérieur ou motivé par des croyances qui lui sont chères. Sinon, votre personnage pourrait aussi avoir pour seule foi que la Terre creuse est réelle. Il pourrait avoir vu – ou avoir la preuve – que la Terre creuse est réelle. Il pourrait s'agir d'une anomalie géologique rare, du Jardin d'Éden ou de la demeure d'une civilisation avancée qui lui parle en rêve. Il est convaincu de son existence et fera tout pour la trouver.

Vous gagnez des points de Style lorsque le point de vue de votre personnage est soutenu par des faits ou qu'il convertit quelqu'un à sa croyance.

Adéquat pour les : Érudits, Missionnaires, Occultistes

Fuite

Votre personnage pourrait avoir trouvé la Terre creuse par accident et ne rien vouloir d'autre que retourner chez lui. Par ailleurs, il pourrait aussi fuir quelque chose, peut-être une chose si terrible qu'il irait au bout du monde pour y échapper, un souvenir douloureux, ou les forces de l'ordre. Il cherche désespérément à s'échapper de sa condition, quelle qu'elle soit.

Vous gagnez des points de Style lorsque votre personnage échappe à un danger ou aide quelqu'un d'autre à fuir son passé.

Adéquat pour les : Aventuriers, Criminels, Survivants

Gloire

Votre personnage cherche l'attention et aime être en pleine lumière. Il peut être connu pour son talent, pour sa beauté ou pour avoir accompli un exploit remarquable. Il peut encore être dans l'attente de sa

reconnaissance. Néanmoins, il veut que tout le monde connaisse son nom. Des grandes aventures comme trouver et explorer la Terre creuse peuvent être un moyen d'avoir bonne presse et il ferait tout pour que son nom soit diffusé.

Vous gagnez des points de Style lorsque votre personnage fait quelque chose de remarquable ou accroît sa réputation.

Adéquat pour les : Célébrités, Explorateurs, Journalistes

Pouvoir

Votre personnage est affamé de pouvoir par-dessus tout. Que cela prenne la forme de l'immortalité, du contrôle sur les autres ou de la victoire contre ses ennemis, il ne pense qu'à ça. Il ira n'importe où – jusqu'au centre de la Terre – pour trouver ce qu'il cherche. C'est là son destin et il détruira tout ce (et tous ceux) qui se dressent sur son chemin.

Vous gagnez des points de Style lorsque votre personnage agit de manière égocentrique ou persuade quelqu'un d'utiliser son pouvoir à des fins personnelles.

Adéquat pour les : Financiers, Occultistes, Scientifiques

Revanche

Votre personnage a été lésé et ne trouvera pas le repos tant qu'il ne se sera pas vengé de ses ennemis. Il pourrait vouloir se faire justice ou simplement chercher à faire juger son ennemi pour ses crimes (peut-être simplement dans le but de laver son nom). Par ailleurs, il pourrait aussi simplement être ridiculisé pour ses théories folles et avoir fait le vœu de prouver au monde qu'il avait tort.

Vous gagnez des points de Style lorsque votre personnage règle ses comptes ou encourage quelqu'un d'autre à se venger.

Adéquat pour les : Chasseurs, Scientifiques, Survivants

Survie

Votre personnage fera tout ce qu'il faut pour rester en vie : manger des insectes, de l'écorce ou ses compagnons décédés s'il le faut. Il peut être perdu ou chercher les situations désespérées afin de mettre sa résolution à l'épreuve. Il pourrait même être moins préoccupé par sa propre survie que par le bien-être à long terme de ses compagnons.

Vous gagnez des points de Style lorsque votre personnage défie la mort ou sauve la vie de quelqu'un.

Adéquat pour les : Médecins, Chasseurs, Survivants

Vérité

Votre personnage est obsédé par le savoir, la découverte et la vérité. Il est heureux lorsqu'il résout un mystère ou découvre une nouvelle chose. Il veut

partager son savoir avec le monde. Les gens ont le droit de savoir ce qui se passe et il fera ce qu'il faut pour qu'ils puissent connaître les faits.

Vous gagnez des points de Style lorsque votre personnage fait une découverte ou persuade quelqu'un de partager un secret.

Adéquat pour les : Érudits, Journalistes, Scientifiques

Les Attributs

Les êtres humains ont une capacité naturelle à penser, bouger et agir. Tout le monde possède ses aptitudes à divers degrés. Certaines personnes sont plus résistantes, plus intelligentes ou plus persuasives que d'autres. Nous n'y pensons pas souvent, mais nos capacités naturelles affectent nos interactions avec le monde qui nous entoure.

Il en est de même pour votre personnage. Chaque personnage a des Attributs qui représentent ses aptitudes naturelles. En termes de jeu, les Attributs sont la base de toutes les Compétences et aptitudes particulières de votre personnage. Presque tous les tests de dés que vous ferez au cours du jeu impliqueront un Attribut.

Les Attributs sont scindés en deux catégories : les Attributs primaires et les Attributs secondaires. Les Attributs primaires représentent les traits physiques, mentaux et sociaux inhérents à votre personnage. Les Attributs primaires servent également à calculer les Attributs secondaires, qui représentent la taille, la vitesse de déplacement, la perception et les habiletés de combat de votre personnage.

Les Attributs primaires sont notés de 1 à 5 mais des personnages exceptionnels peuvent atteindre des niveaux plus élevés. Les Attributs secondaires sont généralement compris entre 1 et 10. Les personnages-joueurs ne peuvent pas avoir 0 dans un Attribut (sauf en Taille), car cela indiquerait une absence totale de compétence dans le domaine.

Pendant, les personnages

non-joueurs et les animaux peuvent avoir des Attributs à 0.

Niv. / Attribut primaire	Aptitude	Niv. / Attribut secondaire
0	Lamentable	0 - 1
1	Mauvais	2 - 3
2	Moyen	4 - 5
3	Bon	6 - 7
4	Très bon	8 - 9
5	Excellent	10 - 11
6 et plus	Stupéfiant	12 et plus

Tester les Attributs

Un Attribut est testé seul s'il n'existe pas de Compétence adaptée à la situation, comme lorsqu'un personnage tente de se souvenir d'une information, de garder son équilibre ou de soulever quelque chose par sa seule force brute. Dans ces cas, le nombre de dés est égal à deux fois le niveau de l'Attribut concerné. Des exemples de tels tests sont indiqués dans la description de chaque Attribut.

Les Attributs primaires

Corps

Le Corps représente la constitution et la résistance de votre personnage. Cela détermine le degré de dommages qu'il peut encaisser et à quel point il est résistant aux blessures. Cela détermine aussi le temps qu'il peut demeurer sans nourriture ni eau. Les personnages ayant des niveaux élevés en Corps sont aguerris et résistants alors que ceux qui ont un niveau bas sont fragiles et maladifs.

Note : La Taille de votre personnage modifie son niveau maximal de Corps. Un personnage de Taille 1 à un niveau maximal de Corps de 6. Un personnage de Taille -1 à un niveau maximal de Corps de 4.

Les tests de Corps

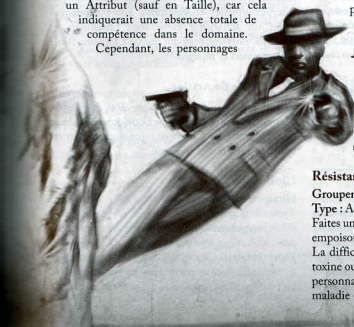
Faites un test de Corps lorsque votre personnage tente de combattre une maladie, de résister aux effets d'une drogue ou d'un poison et pour savoir combien de temps il peut retenir son souffle.

Résistance

Groupement de dés : Corps x 2

Type : Action réflexe

Faites un test de Corps lorsque votre personnage est empoisonné ou exposé à une maladie contagieuse. La difficulté du test dépend de la puissance de la toxine ou de la maladie. Un échec indique que votre personnage est empoisonné ou qu'il a contracté la maladie et qu'il en subira les effets



(voir *Les maladies*, p. 135 ou *Les poisons et drogues*, p. 138).

Maladie/Toxine	Difficulté
Empoisonnement alimentaire léger	1
Rhume	2
Malaria	3
Venin de serpent	4
Cyanure	5

Dextérité

La Dextérité représente la vitesse, la coordination et l'agilité de votre personnage. Elle détermine la capacité de votre personnage à éviter les dommages ainsi que sa vitesse de réaction face au danger. Elle sert également de base pour le tir, la discrétion et le pilotage. Les personnages ayant une Dextérité élevée sont rapides et gracieux alors que ceux qui ont une Dextérité faible sont lents et maladroits.

Les tests de Dextérité

Faites un test de Dextérité lorsque votre personnage essaie de prendre quelque chose avant qu'il tombe ou de se saisir d'un objet avant une autre personne. La Dextérité détermine aussi à quel point votre personnage peut garder l'équilibre dans des conditions instables.

L'équilibre

Groupement de dés : Dextérité x 2 *

Type : Action réflexe

* *Les personnages ayant la Compétence Sports ou Acrobaties peuvent prendre une de ces Compétences pour ce test.*

Faites un test de Dextérité lorsque votre personnage risque de perdre l'équilibre. Pour que votre personnage garde son équilibre, le nombre de succès obtenus au test doit évaluer ou excéder la difficulté assignée à la tâche. Un échec indique que votre personnage perd l'équilibre et tombe (voir *Les chutes*, p. 137).

Équilibre	Difficulté
Marcher sur un sol inégal	1
Marcher sur un tronc couché	2
Sauter d'une pierre à l'autre	3
Marcher sur une corniche étroite	4
Marcher sur une corde raide	5

Force

La Force représente la vigueur et la puissance musculaire de votre personnage. Elle détermine les dommages que votre personnage inflige au combat au corps à corps ainsi que le poids qu'il peut porter. Elle sert de base aux compétences de combat au corps à corps et de sports. Les personnages ayant

une Force élevée sont forts et puissants, ceux qui ont une Force basse sont faibles et léthargiques.

Note : La Taille de votre personnage modifie sa Force. Un personnage de Taille 1 à une Force maximale de 6. Un personnage de Taille -1 à une Force maximale de 4.

Les tests de Force

Faites un test de Force dès que votre personnage tente de soulever ou de casser un objet par la force brute. Cela inclut aussi pousser une autre personne ou prendre un objet des mains de quelqu'un.

Les démonstrations de Force

Groupement de dés : Force x 2 *

Type : Action normale

* *Les personnages ayant la Compétence Sports peuvent l'utiliser pour ce test.*

Faites un test de Force lorsque votre personnage tente de se saisir d'un objet. La difficulté de l'action dépend du poids de l'objet. Un échec signifie que votre personnage ne parvient pas à s'en saisir ou qu'il ne parvient à le soulever qu'en partie.

Poids	Difficulté
25 kg	1
50 kg	2
100 kg	3
250 kg	4
400 kg	5

Charisme

Le Charisme représente la confiance en soi et la personnalité de votre personnage. Il détermine aussi sa force de persuasion et de séduction face aux autres. Il sert de base aux compétences interpersonnelles et théâtrales. Les personnages ayant un Charisme élevé sont charmeurs et attirants, alors que ceux qui ont un Charisme faible sont grossiers et répugnants.

Les tests de Charisme

Faites un test de Charisme dès que votre personnage tente de charmer quelqu'un ou de se faire bien voir. Le Charisme représente aussi votre aptitude à plaire aux animaux.

L'influence

Groupement de dés : Charisme x 2 *

Type : Action normale

* *Les personnages ayant la Compétence Diplomatie peuvent l'utiliser pour ce test.*

Faites un test de Charisme lorsque votre personnage tente d'influencer un personnage non-joueur (PNJ). La difficulté de l'action est égale au niveau de

Volonté du PNJ. Les alliés qui vous sont loyaux sont plus faciles à influencer et vous permettent d'obtenir un bonus de +2 à votre test de Charisme. À l'inverse, vos ennemis jurés sont plus difficiles à influencer et vous imposent un malus de -2 à votre test de Charisme.

Le Maître de jeu détermine l'attitude initiale du PNJ face à votre personnage et chaque succès obtenu en excès de leur niveau de Volonté améliore d'un cran leur attitude à votre égard. Un échec indique une dégradation de l'opinion qu'avait de vous le PNJ, à raison d'un cran par succès manquant.

Attitude

- Loyal (bonus : +2)
- Serviable
- Amical
- Neutre
- Inamical
- Hostile
- Ennemi (malus : -2)

Intelligence

L'Intelligence représente la raison et l'intellect de votre personnage. Elle détermine à quel point votre personnage comprend le monde qui l'entoure et sa rapidité de réaction face au danger. Elle sert de base à toutes les compétences de connaissance et de métiers manuels. Les personnages ayant une Intelligence élevée sont érudits et observateurs alors que ceux qui ont une Intelligence faible sont stupides et inattentifs.

Les tests d'Intelligence

Faites un test d'Intelligence dès que votre personnage tente de se souvenir d'une information ou d'inscrire quelque chose dans sa mémoire. Cela détermine aussi à quel point votre personnage est doué pour découvrir des motifs récurrents ou pour recouper les informations.

Le raisonnement

Groupement de dés : Intelligence x 2 *

Type : Action réflexe

* Les personnages ayant la Compétence Investigation peuvent l'utiliser pour ce test.

Faites un test d'Intelligence dès que votre personnage essaie de comprendre une information qu'il vient de découvrir ou de comprendre les raisons sous-jacentes à une série d'événements. La difficulté du test dépend de la complexité de l'information ou de la situation. Un échec indique que votre personnage est incapable de comprendre ce qu'il voulait, ou n'en comprend qu'une partie.

Raisonnement	Difficulté
Indications claires	1
Indications complexes	2
Situations bizarres	3
Informations ésotériques	4
Mystères obscurs	5

Volonté

La Volonté représente le courage et la résolution de votre personnage. Elle détermine à quel point il est difficile pour les autres de le manipuler. Elle représente aussi la volonté de vivre de votre personnage ainsi que les dommages qu'il peut encaisser lors d'un combat. Les personnages ayant une Volonté élevée sont courageux et déterminés alors que ceux qui ont une Volonté faible sont peureux et crédules.

Les tests de Volonté

Faites un test de Volonté dès que quelqu'un tente de manipuler votre personnage ou si sa vie est en danger. La Volonté représente aussi la résistance de votre personnage face à la douleur et la torture.

Le courage

Groupement de dés : Volonté x 2

Type : Action réflexe

Faites un test de Volonté dès que votre personnage se trouve en danger de mort. La difficulté du test dépend du danger réel de la situation. Un échec signifie que votre personnage est ébranlé et qu'il tentera de se sortir de la situation dès que possible.

Courage	Difficulté
Faire face à un danger	1
Être blessé	2
Être handicapé ou défiguré	3
Faire face à une mort certaine	4
Faire face à une mort lente et douloureuse	5

Les Attributs secondaires

Taille

La Taille représente la grandeur, le poids et la carrure de votre personnage. Contrairement aux autres Attributs secondaires, la Taille ne se calcule pas. Elle est à 0 pour les personnages humains standards. Les Tailles plus grandes ou plus petites sont généralement réservées aux enfants, aux animaux et aux personnages non-humains.

La Taille de votre personnage influence sa Défense, sa Santé et ses niveaux maximaux en Corps et en Force. Elle est également soustraite de sa Discretion et des tests d'attaque. Les personnages plus grands

sont plus faciles à toucher, mais sont plus forts et peuvent encaisser plus de dommages avant de mourir. À l'inverse, les personnages plus petits sont plus difficiles à toucher, mais sont plus faibles et n'ont pas besoin d'autant de dommages pour mourir. Par exemple, un personnage de Taille 1, qui est à la fois plus grand et plus fort que la moyenne, aura un niveau maximal de Corps et de Force de 6. Il bénéficiera également d'un bonus de +1 en Santé. Malheureusement, sa Taille le rend plus facile à prendre pour cible et il sera plus difficile pour lui d'attaquer des créatures plus petites. Ainsi, il aura un malus de -1 à ses tests d'attaque et de Défense. Consultez la page 125 pour savoir comment la Taille affecte les combats.

Déplacement

Le Déplacement représente la vitesse à laquelle votre personnage bouge durant un combat ou lorsqu'il marche ou court.

Le Déplacement de votre personnage est calculé comme suit :

$$\text{Déplacement} = \text{Force} + \text{Dextérité}^*$$

** Les personnages ayant la Compétence Sports peuvent l'utiliser pour déterminer leur Déplacement.*

Les personnages ayant un Déplacement élevé sont forts et rapides alors que ceux qui ont un Déplacement faible sont lents et se fatiguent facilement. Le Déplacement d'un personnage lui sert à calculer à quelle vitesse il peut marcher, courir,

nager, grimper ou sauter. Consultez le tableau ci-dessous pour convertir le Déplacement en distance.

Perception

La Perception représente la capacité de votre personnage à remarquer et interpréter son environnement. Elle représente aussi son aptitude à se concentrer et à rester vigilant sur de longues périodes. Plus vous obtenez de succès, plus votre personnage est observateur. Dans certains cas, votre test sera fait en opposition avec le test de Discrétion d'un autre personnage. Un échec indique que votre personnage a manqué quelque chose ou qu'il néglige un élément primordial.

La Perception de votre personnage est calculée comme suit :

$$\text{Perception} = \text{Intelligence} + \text{Volonté}$$

Les personnages qui ont une Perception élevée sont perspicaces et observateurs alors que ceux qui ont une Perception faible ont la tête dans les nuages.

Initiative

L'Initiative indique à quel point votre personnage réagit rapidement face au danger. Elle détermine aussi à quel moment il agit durant un round de combat. Plus vous obtenez de succès en Initiative, plus tôt votre personnage agira durant le combat.

L'Initiative de votre personnage est calculée comme suit :

$$\text{Initiative} = \text{Dextérité} + \text{Intelligence}$$

Taille	Atq/Déf.	Santé	Corps/Santé max.	Grandeur	Poids	Exemple
8	-8	+8	14	15 à 30 m	50 à 100 l	Brontosauire
4	-4	+4	10	7 à 15 m	10 à 50 l	Tyrannosaure
2	-2	+2	8	4 à 7 m	1 à 10 l	Mammouth
1	-1	+1	6	2 à 4 m	250 kg à 1 t	Ours des cavernes
O	O	O	5	1,5 à 2 m	50 à 250 kg	Humain
-1	+1	-1	4	60 à 150 cm	5 à 50 kg	Chien
-2	+2	-2	3	30 à 60 cm	1 à 5 kg	Singe
-4	+4	-4	1	15 à 30 cm	200 à 400 g	Crapaud
-8	+8	-8	O	15 cm et moins	400 g et moins	Insecte

Déplacement	Combat (tour)	Natation (tour)	Grimpeur (tour)	Saut en longueur	Saut en hauteur	Marche (heure)	Course (heure)
1	1,5 m	75 cm	75 cm	75 cm	30 cm	800 m	1,5 km
2	3 m	1,5 m	1,5 m	1,5 m	60 cm	1,5 km	3 km
3	4,5 m	1,5 m	1,5 m	1,5 m	1 m	2,5 km	5 km
4	6 m	3 m	3 m	3 m	1,2 m	3 km	6,5 km
5	7,5 m	3 m	3 m	3 m	1,5 m	4 km	8 km
6	9 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	1,8 m	5 km	9,5 km
7	10,5 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	2,1 m	5,5 km	11 km
8	12 m	6 m	6 m	6 m	2,5 m	6,5 km	12,5 km
9	13,5 m	6 m	6 m	6 m	2,8 m	7 km	14,5 km
10	15 m	7,5 m	7,5 m	7,5 m	3 m	8 km	16 km

** Si votre personnage ne bénéficie pas d'une course d'élan, ces distances sont diminuées de moitié.*

Les personnages ayant une Initiative élevée sont rapides et vigilants, ceux qui ont une Initiative faible sont lents et facilement surpris.

Défense

La Défense représente la robustesse de votre personnage et sa capacité à éviter les attaques. Cela inclut se cacher et protéger les zones sensibles de son corps. Un attaquant doit obtenir plus de succès que votre niveau de Défense afin de pouvoir vous blesser. Si l'attaquant obtient moins de succès, l'attaque échoue. Si l'attaquant obtient plus de succès que votre niveau de Défense, votre personnage en subit les dommages. Voir page 130 pour en savoir plus sur la Défense et les dommages. La Défense de votre personnage est calculée comme suit :

$$\text{Défense} = \text{Défense passive} + \text{Défense Active} - \text{Taille}$$

$$\text{Défense passive} = \text{Corps}$$

$$\text{Défense active} = \text{Dextérité}$$

Les personnages ayant une Défense élevée sont plus coriaces et durs à blesser alors que ceux qui ont une Défense faible sont fragiles et facilement blessés. Parfois, votre personnage ne pourra utiliser que son niveau de Défense active ou de Défense passive. C'est généralement le cas lorsque votre personnage ne peut se soustraire à une attaque ou que son attaquant cherche simplement à le toucher. Certains bonus ou malus ne s'appliquent qu'aux niveaux de Défense active ou de Défense passive. Dans certains cas, votre personnage peut perdre totalement sa Défense active, ne lui laissant que son niveau de Défense passive.

Étourdissement

L'Étourdissement représente la capacité de votre personnage à ignorer les dommages et à poursuivre le combat. Si votre personnage encaisse plus de dommages que son niveau d'Étourdissement en un seul coup, il est étourdi et perd son action suivante. Si votre personnage encaisse plus de deux fois son niveau d'Étourdissement en un seul coup, il est au tapis pour un nombre de minutes égal au nombre de dommages supplémentaires encaissés. L'Étourdissement de votre personnage est calculé comme suit :

$$\text{Étourdissement} = \text{Corps}$$

Les personnages dont l'Étourdissement est élevé sont des combattants résistants et déterminés alors

La Santé négative

Les petits personnages tendent à être des créatures faibles et fragiles. C'est pourquoi ils ont un malus à leur niveau maximal de Santé et de Corps. Cela peut faire en sorte qu'ils commencent à jouer avec une Santé négative, qui est ignorée au début du jeu. Lorsque le personnage subit sa première blessure, le nouveau niveau de Santé prend effet. Cela fait généralement en sorte que le personnage sombre dans l'inconscience. Cependant, un personnage qui commence à jouer avec un Santé de -4 ou moins mourra dès qu'il subit sa première blessure.

que ceux qui ont un niveau faible sont fragiles et il est facile de se débarrasser d'eux.

Santé

La Santé représente la vitalité de votre personnage ainsi que sa capacité à encaisser des dommages. Cela comprend les dommages létaux et non létaux. Votre personnage peut encaisser des dommages jusqu'à son niveau de Santé sans inconvénient. Lorsque le niveau actuel de Santé du personnage tombe en dessous de 0, il sombre dans l'inconscience. Lorsqu'il atteint -5, il meurt. Voir page 133 pour plus d'information sur la guérison et les dommages. La Santé de votre personnage est calculée comme suit :

$$\text{Santé} = \text{Corps} + \text{Volonté} + \text{Taille}$$

Les personnages ayant une Santé élevée sont robustes et résistants aux blessures, ceux qui ont une Santé faible sont fragiles et malades.

Les Compétences

Les Compétences représentent l'entraînement et l'éducation de votre personnage tout au long de sa vie. Elles couvrent un vaste éventail de sujets et d'activités, allant de la négociation d'un contrat commercial dans une langue étrangère à l'accomplissement de cascades acrobatiques sur l'aile d'un avion en vol. Les Compétences particulières que vous choisissez pour votre personnage illustrent sa personnalité et son passé. Par exemple, les professeurs et les mercenaires auront des domaines de compétence très différents. Servez-vous de l'Archétype de votre personnage comme guide dans le choix de vos Compétences.

Les Attributs de base

Chaque Compétence est basée sur un Attribut qui représente la capacité naturelle de votre personnage

dans cette Compétence particulière. Même si votre personnage n'a aucun entraînement, il pourrait tout de même avoir une certaine aptitude. Cependant, pour être un véritable expert, il doit investir du temps et de l'énergie dans la maîtrise d'une Compétence.

Les degrés de Compétence

Les degrés de Compétence représentent les efforts que votre personnage a investis pour apprendre cette Compétence, que ce soit par le biais d'une éducation formelle ou de l'expérience sur le terrain. Le degré de Compétence de votre personnage est calculé en ajoutant votre degré au niveau de l'Attribut de base concerné.

Degré de Compétence	Niveau de Compétence
0	Attribut de base - 2
1	Attribut de base +1
2	Attribut de base +2
3	Attribut de base +3
4	Attribut de base +4
5	Attribut de base +5

Vous ne pouvez pas acquérir un degré supérieur à cinq dans une Compétence donnée lors de la création du personnage, mais des degrés supplémentaires peuvent être acquis durant le jeu avec des points d'expérience.

Niveaux de Compétence

Les niveaux de Compétence représentent la maîtrise générale que votre personnage a d'un sujet ou d'une activité précis. Plus important encore, ils déterminent le nombre de dés que vous lancez lors d'un test de Compétence. Les niveaux de Compétence s'échelonnent généralement entre 0 et 10, mais des personnages exceptionnels peuvent avoir des niveaux supérieurs.

Niveau de Compétence	Aptitude
0 - 1	Lamentable
2 - 3	Mauvais
4 - 5	Moyen
6 - 7	Bon
8 - 9	Très bon
10 - 11	Excellent
12 et plus	Stupéfiant

Les Compétences spécialisées

Les Compétences couvrent un vaste éventail de sujets et d'activités mais vous pouvez choisir que votre personnage se spécialise dans un aspect particulier d'une Compétence. Une Compétence spécialisée représente un sujet, une activité ou un objet spécifique duquel votre personnage a une connaissance approfondie. Par exemple, votre

personnage pourrait être meilleur avec les pistolets ou avec les fusils qu'avec toute autre arme à feu. Lorsque la Spécialisation de votre personnage s'applique directement à l'action entreprise, vous bénéficiez d'un dé bonus à votre test de Compétence. Vous devez avoir au moins un degré de Compétence pour pouvoir vous spécialiser et vous ne pouvez pas acquérir plusieurs Spécialisations pour une même Compétence lors de la création du personnage. Il existe d'innombrables Spécialisations différentes pour chaque Compétence. Les plus communes dans *HEX* sont indiquées ici. Vous pouvez créer vos propres Spécialisations, mais assurez-vous d'abord d'avoir l'accord de votre Maître de jeu.

Les Compétences spécialisées accrues

Au cours du jeu, vous pouvez utiliser vos points d'expérience pour acquérir des Spécialisations supplémentaires dans une Compétence. En fait, vous pouvez même choisir de prendre plusieurs fois la même Spécialisation, donnant à votre personnage une expertise encore plus grande dans le domaine. Si votre personnage a une Compétence spécialisée accrue, vous bénéficiez d'un dé bonus supplémentaire (pour un maximum de cinq dés) à chaque fois que la Spécialisation entre en ligne de compte. Par exemple, si votre personnage a déjà une Spécialisation en Fusils, reprendre cette même Spécialisation lui permettrait d'avoir Fusils +2. Chaque fois que votre personnage utiliserait un fusil en combat, il bénéficierait de deux dés de bonus à son test d'Armes à feu.

Les tests de Compétences non entraînées

Vous pouvez normalement faire un test de Compétence même si votre personnage n'a aucun degré dans une Compétence donnée. Le niveau d'une Compétence non entraînée est égal au niveau de l'Attribut de base qui lui est associé avec une pénalité de -2, plus ou moins les autres modificateurs qui pourraient être applicables au test. Si cela fait en sorte que votre groupement de dés est de 0 ou moins, votre test échoue automatiquement, à moins que vous n'ayez de l'aide, que vous ne preniez plus de temps ou que vous dépensiez des points de Style. Bien que la plupart des Compétences puissent être testées même non entraînées, une Compétence spécialisée (par exemple Érudition, Art, Métier, Pilotage ou Sciences) ne peut pas être testée sans avoir au moins un degré dans cette Compétence.

Les Disciplines

Certaines Compétences sont si vastes ou si complexes qu'il faut se concentrer sur une seule discipline. Chaque Discipline est traitée comme une

Compétence	Attribut	Spécialisations et Disciplines
Acrobaties	Dextérité	Chutes, Contorsions, Equilibre, Jonglerie, Pirouettes
Armes à feu	Dextérité	Anciennes, Fusils, Fusils à pompe, Mitraillettes, Pistoles
Armes de trait	Dextérité	Arbalètes, Arcs, Filets, Frondes, Sarbacanes
Arnaque	Charisme	Baratin, Bluff, Duperie, Mensonges, Séduction
Art	Intelligence	Écriture, Musique, Peinture, Photographie, Sculpture
Artillerie	Intelligence	Bombes, Canons, Mitrailleuses, Roquettes, Tirs d'artillerie
Bagarre	Force	Coups bas, Coups de pied, Coups de poing, Lutte, Projections
Bureaucratie	Intelligence	Affaires, Gouvernementale, Juridique, Militaire, Scolaire
Conduite	Dextérité	Bus, Camion, Moto, Tank, Voiture
Débrouillardise	Charisme	Beuverie, Marchandage, Marché noir, Récupération, Rumeurs
Démolition	Intelligence	Artisanal, Désamorçage, Dynamite, Incendiaire, Poudre à canon
Diplomatie	Charisme	Commandement, Étiquette, Négociations, Persuasion, Politique
Discrétion	Dextérité	Camouflage, Déguisements, Filature, Se cacher, Se faufiler
Dressage	Charisme	Chats, Chevaux, Chiens, Oiseaux, Reptiles
Empathie	Intelligence	Émotions, Intuition, Langage corporel, Mensonges, Objectifs
Équitation	Dextérité	Chameau, Cheval, Éléphant, Mule, Taureau
Érudition	Intelligence	Droit, Histoire, Littérature, Philosophie, Religion
Interprétation	Charisme	Chant, Danse, Discours, Instrument de musique, Théâtre
Intimidation	Charisme	Interrogatoire, Menaces, Ordres, Regard menaçant, Torture
Investigation	Intelligence	Crimes, Enigmes, Foulles, Interrogatoire, Recherches
Jeu	Intelligence	Blackjack, Craps, Poker, Roulette, Tricherie
Linguistique	Intelligence	Codes, Déchiffrage, Langue des signes, Lecture sur les lèvres, Traduction
Médecine	Intelligence	Chirurgie, Diagnostics, Maladies, Médecine vétérinaire, Premiers soins
Malée	Force	Couteaux, Épées, Gourdins, Haches, Lances
Métier	Intelligence	Apothicaire, Charpentier, Chimiste, Électronicien, Mécanicien
Pilotage	Dextérité	Aérostat, Avion, Foreuse, Navire, Sous-marin
Sciences	Intelligence	Biologie, Chimie, Ingénierie, Géologie, Physique
Sports	Force	Course, Escalade, Natation, Lancer, Saut
Survie	Intelligence	Abris, Chasse, Cueillette, Orientation, Pistage
Vol	Dextérité	Crochelage, Perçage de coffres, Prestidigitation, Sécurité, Vol à la tire

* Compétence à Disciplines

Anthropologie Intelligence

Compétence distincte et doit être acquise séparément au coût normal d'un degré de Compétence. (Les Spécialisations pour ces Disciplines peuvent être acquises au coût normal, avec l'accord du Maître de jeu.)

Exemple : Clay choisit des Compétences pour son personnage Érudite et veut acquérir trois degrés de Compétence en Sciences. Le Maître de jeu explique à Clay que ce n'est pas possible puisque la Compétence Sciences est divisée en Disciplines et qu'il doit donc choisir une Discipline spécifique. Après mûre réflexion, Clay choisit d'acquérir trois degrés en Archéologie. Si Clay avait également voulu avoir la Discipline Chimie, il aurait dû l'acquérir séparément, comme une autre Compétence.

Comme elles couvrent des domaines vastes, les Disciplines ne peuvent pas être testées si elles sont non entraînées, à moins d'avoir au moins un degré dans une Discipline voisine. Par exemple, si votre personnage a au moins un degré en Mécanicien, il pourrait faire un test d'Électronicien même sans entraînement en utilisant son niveau de Mécanicien avec une pénalité de -2.

La synergie des Compétences

Que votre personnage ait une ou plusieurs Compétences applicables à une situation donnée, vous bénéficiez de dés de bonus à votre test de Compétence. Utilisez toujours le plus haut niveau de Compétence pour le test, mais ajoutez 2 dés de bonus pour chaque Compétence applicable ayant un niveau de 4 ou plus (pour un maximum de 10 dés de bonus). Les niveaux de Compétence inférieurs à 4 n'accordent aucun bonus. Par exemple, si votre personnage tente de communiquer avec un indigène et qu'il a Linguistique 6 et Anthropologie 4, vous lancerez huit dés pour votre test de Compétence (6 dés pour votre niveau de Linguistique +2 dés de bonus pour votre niveau en Anthropologie).

Le travail d'équipe

Dans certaines situations, les personnages peuvent travailler de concert pour mener un projet à bien. Chaque personnage impliqué doit avoir un niveau de Compétence utile de 4 ou plus. Le personnage ayant le niveau le plus élevé fait le test, avec un bonus de 2 dés par personnage qui l'assiste (pour un maximum de 10 dés de bonus). Si trois personnages

essaient de réparer un avion endommagé, que votre personnage a Mécanicien 5 et les deux autres Mécanicien 4, vous lancez 9 dés pour votre test de Compétence (5 dés pour votre niveau de Mécanicien plus 4 dés pour vos deux assistants).

Description des Compétences

Acrobaties

Attribut de base : Dextérité

Les Acrobaties représentent une certaine expérience et un entraînement dans le domaine d'exploits physiques particulièrement exigeants comme les contorsions, la jonglerie et les pirouettes. Cette Compétence est souvent utile devant un public mais a également des usages plus pratiques, comme d'avancer sur une corniche étroite ou de chuter sans se faire mal. Les personnages ayant cette Compétence peuvent utiliser leur niveau d'Acrobaties lors des tests de Dextérité.

Niv.	Description
0 - 1	Aucune compétence acrobatique
2 - 3	Jongleur ou contorsionniste amateur
4 - 5	Gymnaste doué ou virtuose de l'évasion
6 - 7	Acrobate doué et talentueux
8 - 9	Capable de se débiter de n'importe quels liens ou presque
10 - 11	Artiste de cirque mondialement reconnu

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Chutes :** La capacité à chuter sans se faire mal et à subir moins de dommages
- **Contorsions :** La capacité à contorsionner son corps dans des positions inhabituelles
- **Équilibre :** La capacité à garder son équilibre dans des situations précaires et dangereuses
- **Jonglerie :** La capacité à jongler simultanément avec des objets multiples
- **Pirouettes :** La capacité à faire des roulades, des saltos et des sauts avec grâce et style

Armes à feu

Attribut de base : Dextérité

Armes à feu représente l'efficacité avec diverses armes. Cela comprend les pistolets, les fusils, les fusils à pompe, les armes utilisant de la poudre noire et les armes plus complexes comme les mitraillettes. Les personnages ayant cette Compétence sont capables de tirer et d'entretenir toutes sortes d'armes à feu avec talent et précision.

Niv.	Description
0 - 1	N'a jamais utilisé une arme
2 - 3	A déjà tiré une ou deux fois
4 - 5	Familier avec les armes à feu
6 - 7	Tireur compétent
8 - 9	Tireur d'élite
10 - 11	Ne manque jamais sa cible, quelle que soit la portée

Votre personnage peut se spécialiser dans les armes suivantes :

- **Anciennes :** Maîtrise des pistolets et fusils à poudre
- **Fusils :** Maîtrise des fusils et carabines de tous calibres
- **Fusils à pompe :** Maîtrise de tous types de fusils à pompe
- **Mitraillettes :** Maîtrise de tous calibres de mitraillettes
- **Pistolets :** Maîtrise de tous calibres de pistolets et revolvers

Armes de trait

Attribut de base : Dextérité

Armes de trait représente l'efficacité avec des armes de tir primitives, incluant des arcs, des arbalètes ou des frondes. Elle comprend aussi l'utilisation d'armes plus exotiques comme les sarbacanes, les filets ou les bolas. Cette Compétence est plus répandue parmi les peuples primitifs et ceux qui ont vécu longtemps parmi eux.

Niv.	Description
0 - 1	Aucune expérience avec les armes de trait
2 - 3	A tiré une ou deux fois à l'arc
4 - 5	Touche généralement sa cible
6 - 7	Chasseur doué
8 - 9	Tireur d'élite
10 - 11	Blessure mortelle à n'importe quelle distance

Votre personnage peut se spécialiser dans les armes suivantes :

- **Arbalètes :** L'efficacité avec plusieurs sortes d'arbalètes et de carreaux
- **Arcs :** L'efficacité avec des arcs courts, des arcs longs et plusieurs types de flèches
- **Filets :** L'efficacité avec des filets et d'autres armes de tir qui emprisonnent leur proie
- **Frondes :** L'efficacité avec des frondes et d'autres types de projectiles
- **Sarbacanes :** L'efficacité avec des sarbacanes et d'autres projectiles soufflés

Arnaque

Attribut de base : Charisme

L'Arnaque représente un talent certain pour les mensonges et les duperies. Elle comprend le bluff, le baratin, la séduction et la tromperie. Les personnages qui ont cette Compétence peuvent obtenir ce qu'ils veulent, mais les autres ne leur font pas confiance et ils doivent rapidement s'éloigner avant que leur victime ne se rende compte qu'elle a été trompée.

Niv.	Description
0 - 1	Incapable de mentir
2 - 3	Peu mentir sur des petites choses
4 - 5	Peut parfois duper certaines personnes
6 - 7	Arnaqueur professionnel
8 - 9	Artiste du mensonge
10 - 11	Peut convaincre n'importe qui de faire n'importe quoi

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Baratin** : La capacité à obtenir ce que voulez en baratinant les autres
- **Bluff** : La capacité à sembler plus fort ou plus faible que votre personnage ne l'est réellement
- **Duperie** : La capacité à piéger quelqu'un pour l'obliger à faire ce que votre personnage veut qu'il fasse
- **Mensonges** : La capacité à mentir de manière convaincante et sincère
- **Séduction** : La capacité à séduire par le charme et les mots d'esprit

Art

Compétence à Disciplines

Attribut de base : Intelligence

L'Art représente l'expérience et l'entraînement acquis dans une voie artistique particulière. Il comprend diverses disciplines artistiques comme la peinture, la sculpture ou l'écriture. Les personnages ayant cette Compétence seront capables de créer, concevoir ou critiquer l'art au sein de leur domaine de spécialisation.

Niv.	Description
0 - 1	Peu de créativité ou d'originalité
2 - 3	Amateur ou dilettante
4 - 5	Artiste compétent
6 - 7	Artiste doué et talentueux
8 - 9	Expert respecté
10 - 11	Maître mondialement connu

Votre personnage doit se concentrer sur une Discipline spécifique :

- **Écriture** : La capacité à écrire des poèmes, des romans et des nouvelles
- **Musique** : La capacité à écrire et composer des chansons et des thèmes musicaux
- **Peinture** : La capacité à dessiner, illustrer et peindre des images
- **Photographie** : La capacité à prendre des photos et à développer les films
- **Sculpture** : La capacité à sculpter des bustes et des statues

Artillerie

Attribut de base : Intelligence

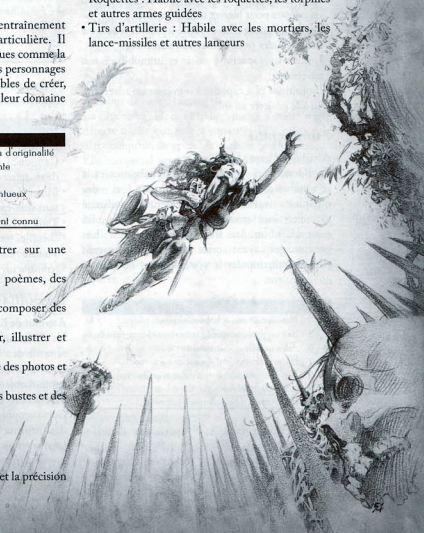
L'Artillerie représente la compétence et la précision

avec des armes sur pied ou montées sur des véhicules. Elle comprend les tirs d'artillerie, les bombes, les canons et les armes plus exotiques, comme les roquettes ou les torpilles. Les personnages ayant cette Compétence sont capables de détruire leurs ennemis avec plusieurs sortes d'armes lourdes.

Niv.	Description
0 - 1	Danger pour lui et les autres
2 - 3	Sans expérience pour les armes lourdes
4 - 5	Apte à utiliser des armes lourdes
6 - 7	Bombardier ou canonnière compétent
8 - 9	Tireur d'élite à l'arme lourde
10 - 11	Ne manque (presque) jamais sa cible

Votre personnage peut se spécialiser dans les armes suivantes :

- **Bombes** : Habile avec les bombes, les charges en profondeurs et autres armes non guidées
- **Canons** : Habile avec les canons, les armes montées sur les tanks et autres armes de tir
- **Mitrailleuses** : Habile avec les mitrailleuses lourdes et autres armes anti-infanterie
- **Roquettes** : Habile avec les roquettes, les torpilles et autres armes guidées
- **Tirs d'artillerie** : Habile avec les mortiers, les lance-missiles et autres lanceurs



Bagarre

Attribut de base : Force

La Bagarre représente la capacité de votre personnage à se battre à mains nues. Elle comprend tout, des prises d'arts martiaux disciplinés au simple fait de griffer ou de mordre. Les personnages ayant cette Compétence ne sont pas seulement adeptes du combat à mains nues, ils sont également capables de mettre au tapis, de blesser gravement ou de projeter leurs adversaires.

Niv.	Description
0 - 1	N'a jamais participé à une bagarre
2 - 3	Combattant inefficace
4 - 5	Bagarreur compétent
6 - 7	Doué en arts martiaux
8 - 9	Expert du combat à mains nues
10 - 11	Les mains du personnage sont des armes létales

Votre personnage peut se spécialiser dans les attaques suivantes :

- **Coups bas :** La capacité à faire ce qu'il faut pour blesser son adversaire
- **Coups de pied :** La capacité à utiliser les pieds ou les genoux pour blesser son adversaire
- **Coups de poing :** La capacité à utiliser les mains ou les coudes pour blesser son adversaire
- **Lutte :** La capacité à saisir et immobiliser son adversaire
- **Projections :** La capacité à renverser un adversaire ou à le projeter au sol

Bureaucratie

Attribut de base : Intelligence

La Bureaucratie représente la connaissance et la compréhension de l'administration et des organisations. Elle inclut également la familiarité avec certaines structures gouvernementales, les entreprises ou les institutions scolaires. Les personnages ayant cette Compétence savent comment manipuler le système pour obtenir ce qu'ils veulent.

Niv.	Description
0 - 1	Ne connaît rien à la bureaucratie
2 - 3	Sait un peu comment fonctionnent les organisations
4 - 5	Administrateur compétent
6 - 7	Homme/Femme d'affaires avéré
8 - 9	Autorité reconnue en matière de réglementations gouvernementales
10 - 11	Bureaucrate mondialement reconnu

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Affaires :** La capacité à fonder et diriger une entreprise

- **Gouvernementale :** La connaissance et la compréhension des différentes réglementations gouvernementales
- **Juridique :** La capacité à comprendre et à naviguer au sein du système juridique
- **Militaire :** La connaissance et la compréhension du protocole militaire
- **Scolaire :** La connaissance et la compréhension des politiques scolaires et universitaires

Conduite

Attribut de base : Dextérité

La Conduite représente la capacité à conduire plusieurs véhicules à roues ou à chenilles. Cela comprend les voitures, les camions, les motos, les bus et les tanks. Les personnages ayant cette Compétence sont capables de conduire avec vitesse et précision, d'accomplir des cascades dangereuses et de manœuvrer facilement.

Niv.	Description
0 - 1	Conducteur dangereux
2 - 3	Conducteur inexpérimenté
4 - 5	Chauffeur de bus ou camionneur expérimenté
6 - 7	Pilote de course ou conducteur de tank
8 - 9	Casse-cou ou cascadeur
10 - 11	Peut faire n'importe quoi avec un véhicule

Votre personnage peut se spécialiser dans les véhicules suivants :

- **Bus :** La capacité à conduire des véhicules longs pour nombreux passagers (comme des bus ou des tramways).
- **Camion :** La capacité à conduire de gros véhicules de marchandises, comme des camions.
- **Moto :** La capacité à conduire des motos, avec ou sans side-car.
- **Tank :** La capacité à conduire un véhicule à chenilles (comme un bulldozer ou un tank).
- **Voiture :** La capacité à conduire de petites voitures (comme un taxi ou une voiture personnelle).

Débrouillardise

Attribut de base : Charisme

La Débrouillardise représente la capacité à obtenir des informations et des objets dans le monde interlope. Cela comprend l'achat ou la vente d'objets au marché noir, la négociation de prix et la récupération d'objets dans les poubelles. Cela comprend aussi la capacité à boire, à trouver des informations et à faire circuler les rumeurs. Les personnages ayant cette Compétence sont bien informés et peuvent trouver n'importe quel objet.

Niv.	Description
0 - 1	Repéré de loin dans la rue
2 - 3	A passé un peu de temps dans les rues
4 - 5	Sait se débrouiller en vivant dans la rue
6 - 7	Criminel, membre d'un gang ou de la mafia
8 - 9	Chef de gang ou patron de la mafia
10 - 11	Chef d'un réseau criminel international

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Beuverie** : La capacité à pouvoir entrer dans n'importe quel bar pour y passer du bon temps
- **Marchandage** : La capacité à obtenir n'importe quel objet ou service moins cher
- **Marché noir** : La capacité à acheter et revendre des objets sur le marché noir
- **Récupération** : La capacité à retrouver des objets jetés
- **Rumeurs** : La capacité à se faire rapporter les rumeurs ou à les propager

Démolition

Attribut de base : Intelligence

Démolition représente la capacité à préparer et à faire exploser des bombes et d'autres explosifs. Cela inclut la manipulation de la dynamite, la poudre à canon et le napalm. Cela permet aussi de fabriquer des engins explosifs artisanaux. Les personnages ayant cette Compétence sont capables de creuser des tunnels et des mines, ainsi que de raser des bâtiments.

Niv.	Description
0 - 1	Ne devrait pas pouvoir approcher d'explosifs
2 - 3	Sait lancer des feux d'artifice
4 - 5	Entraîné à manipuler des explosifs dangereux
6 - 7	Mineur ou sapeur professionnel
8 - 9	Expert reconnu en démolition
10 - 11	Sait fabriquer une bombe avec n'importe quoi

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Artisanal** : La capacité à fabriquer et utiliser des explosifs artisanaux
- **Désamorçage** : La capacité à désamorcer et à se débarrasser d'explosifs
- **Dynamite** : La capacité à utiliser la dynamite et la nitroglycérine
- **Incendiaire** : La capacité à utiliser le napalm et le feu grégeois
- **Poudre à canon** : La capacité à utiliser des explosifs à base de poudre noire

Diplomatie

Attribut de base : Charisme

La Diplomatie représente l'expérience et l'entraînement nécessaires pour se sortir de diverses

situations sociales. Elle comprend l'étiquette, la prise de commandement et la politique. Elle comprend aussi la négociation et savoir faire adopter aux autres son propre point de vue. Votre personnage est une source d'inspiration et sait motiver les autres. Les personnages ayant cette Compétence peuvent utiliser leur niveau de Diplomatie pour les tests de Charisme.

Niv.	Description
0 - 1	Met généralement les pieds dans le plat
2 - 3	Mal à l'aise en société
4 - 5	Bonnes aptitudes sociales
6 - 7	Meneur inspirant
8 - 9	Diplomate ou ambassadeur respecté
10 - 11	Peut désamorcer n'importe quelle situation hostile

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Commandement** : La capacité à motiver et inspirer les autres
- **Étiquette** : La capacité à se comporter convenablement quelle que soit la situation
- **Négociations** : La capacité à négocier avec quelqu'un et conclure un accord
- **Persuasion** : La capacité à rallier les autres à n'importe quel point de vue
- **Politique** : La capacité à obtenir et garder un poste politique

Discrétion

Attribut de base : Dextérité

La Discrétion représente la capacité à éviter d'être détecté quelle que soit la situation. Elle permet de filer quelqu'un, de se cacher et de se faufiler partout. Elle comprend aussi la capacité de votre personnage à se déguiser ou à déguiser les autres. Les personnages ayant cette Compétence ne laissent aucune trace de leur passage et sont difficiles à détecter.

Note : La Taille de votre personnage a une influence sur les tests de Discrétion. Il est plus difficile pour des personnes grandes de passer inaperçues alors que les personnes plus petites sont plus dures à repérer.

Niv.	Description
0 - 1	Gauche et visible comme le nez au milieu de la figure
2 - 3	A joué à cache-cache étant enfant
4 - 5	Sait recouvrir ses traces
6 - 7	Chasseur ou détective privé
8 - 9	Espion ou saboteur de haut niveau
10 - 11	Pourrait marcher sur du papier de riz sans laisser de trace

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Camouflage** : La capacité à cacher des objets ou des gens en les faisant se fondre dans leur environnement

- **Déguisements** : La capacité à se déguiser soi-même
- **Filature** : La capacité à suivre quelqu'un sans être vu
- **Se cacher** : La capacité à se cacher en se fondant dans son environnement
- **Se faulxer** : La capacité à se déplacer sans être vu ou entendu

Dressage

Attribut de base : Charisme

Le Dressage représente la capacité à dresser les animaux et à les soigner. Cela convient pour apprivoiser ou domestiquer un animal, pour travailler avec lui et pour lui apprendre des ordres simples. Tous les animaux ne sont pas capables d'apprendre des tours et les animaux sauvages n'obéiront certainement pas aux ordres tant que votre personnage n'aura pas gagné leur confiance.

Niv.	Description
0 - 1	Aucun rapport avec les animaux
2 - 3	Peut apprivoiser des animaux domestiques
4 - 5	Peut enseigner des tours à des animaux domestiques
6 - 7	Peut apprendre des tâches spécifiques aux animaux
8 - 9	Peut apprendre des tours à des animaux sauvages
10 - 11	Peut faire obéir des animaux sauvages

Votre personnage peut se spécialiser dans les animaux suivants :

- **Chats** : La capacité à travailler avec des chats, des tigres et d'autres gros félins
- **Chiens** : La capacité à travailler avec des chiens, des loups et d'autres canidés
- **Chevaux** : La capacité à travailler avec des chevaux, des mules et des ânes
- **Oiseaux** : La capacité à travailler avec des pigeons voyageurs, des faucons et d'autres oiseaux
- **Reptiles** : La capacité à travailler avec des lézards, des serpents et d'autres reptiles

Empathie

Attribut de base : Intelligence

L'Empathie représente la capacité à lire les gens et à comprendre leurs sentiments et objectifs. Cela inclut l'interprétation du langage corporel et la détection du mensonge, ainsi qu'une certaine intuition quant à une situation donnée. Les personnages ayant cette Compétence ont de bons instincts et sont difficiles à bernier.

Niv.	Description
0 - 1	Crédule et facile à manipuler
2 - 3	Peut sentir des émotions fortes
4 - 5	Sensible aux émotions des autres
6 - 7	Doté pour lire les autres
8 - 9	Très intuitif et perceptif
10 - 11	Personne ne peut garder un secret face à votre personnage

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Émotions** : La capacité à identifier correctement l'état émotionnel d'une personne
- **Intuition** : La capacité à ressentir une situation ambiguë
- **Langage corporel** : La capacité à lire avec précision le langage corporel d'autrui
- **Mensonges** : La capacité à détecter lorsqu'une personne ment
- **Objectifs** : La capacité à deviner les vrais objectifs d'une personne

Équitation

Attribut de base : Dextérité

L'Équitation représente l'aptitude de votre personnage à monter différentes sortes de montures, incluant les chevaux, les mules, les chameaux et les animaux exotiques. Certaines montures ne sont disponibles qu'en Terre creuse. Les personnages ayant cette Compétence sont capables de monter avec aisance et contrôler leur monture lors de combats.

Niv.	Description
0 - 1	Se fera certainement désarçonner
2 - 3	Cavalier de peu d'expérience
4 - 5	À pris des leçons
6 - 7	Cavalier compétent
8 - 9	Jockey connu
10 - 11	Cavalier mondialement reconnu

Votre personnage peut se spécialiser dans les montures suivantes :

- **Chameau** : La capacité à monter à dos de chameau et à se déplacer sans tomber
- **Cheval** : La capacité à monter à cheval et à se déplacer sans tomber
- **Éléphant** : La capacité à monter à dos d'éléphant et à se déplacer sans tomber
- **Mule** : La capacité à monter à dos de mule et à se déplacer sans tomber
- **Taureau** : La capacité de monter à dos de taureau et à se déplacer sans tomber

Érudition

Compétence à Disciplines

Attribut de base : Intelligence

L'Érudition représente une connaissance générale des sciences humaines et des arts libéraux, acquise par le biais d'une éducation formelle ou d'une étude personnelle intensive. Votre personnage a consacré du temps à l'étude d'un sujet particulier (comme l'histoire, la philosophie ou la religion) et peut discuter longuement de ce sujet.

Niv.	Description
0 - 1	Aucune connaissance dans le domaine
2 - 3	Quelques connaissances dans le domaine
4 - 5	Sérieuses connaissances dans le domaine
6 - 7	Connaissances approfondies dans le domaine
8 - 9	Expert reconnu dans le domaine
10 - 11	Expert mondialement reconnu dans le domaine

Votre personnage doit se concentrer sur une Discipline spécifique :

- Droit : L'étude du droit et la compréhension de plusieurs domaines juridiques
- Histoire : L'étude de l'histoire humaine de la préhistoire aux temps modernes
- Littérature : L'étude de la littérature et la connaissance des auteurs et de leurs œuvres
- Philosophie : L'étude de la logique, de la pensée et de la signification de la vie
- Religion : L'étude de la théologie et la connaissance de diverses croyances religieuses

Interprétation

Attribut de base : Charisme

L'Interprétation représente le talent pour divertir les gens par le biais de performances artistiques comme le théâtre, la danse ou le chant. Elle comprend aussi le fait de jouer d'un instrument de musique ou de livrer un discours inspirant. Les personnages ayant cette Compétence sont amusants et intéressants, divertissants et savent souvent faire rire ou émouvoir leur public.

Niv.	Description
0 - 1	Iris mauvais interprète
2 - 3	Interprète novice ou amateur
4 - 5	Interprète compétent et fiable
6 - 7	Interprète doué et talentueux
8 - 9	Interprète populaire et reconnu
10 - 11	Interprète mondialement connu

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- Chant : La capacité à chanter avec force et nuance, avec ou sans accompagnement musical
- Danse : La capacité à sauter et danser avec style et grâce
- Discours : La capacité à déclamer un discours persuasif et motivant
- Instrument de musique : La capacité à jouer d'un instrument de musique avec précision et inspiration
- Théâtre : La capacité à jouer un rôle ou à interpréter une personne spécifique

Intimidation

Attribut de base : Charisme

L'Intimidation représente la capacité à intimider et effrayer les autres, y compris pour les menacer, leur

hurler des ordres ou les interroger. Si la situation l'exige, votre personnage pourrait même torturer pour obtenir ce qu'il veut. Les personnages ayant cette Compétence sont imposants et souvent laissés à eux-mêmes.

Niv.	Description
0 - 1	N'effraie personne
2 - 3	Ni très effrayant ni très imposant
4 - 5	Est capable de menacer
6 - 7	Sergent autoritaire
8 - 9	Interrogateur ou bourreau en chef
10 - 11	Possède une aura menaçante palpable

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- Interrogatoire : La capacité à obtenir verbalement des informations
- Menaces : La capacité d'effrayer quelqu'un afin d'obtenir quelque chose
- Ordres : La capacité de faire obéir les autres à des ordres directs
- Regard menaçant : La capacité de faire hésiter les autres juste en les regardant
- Torture : La capacité à torturer physiquement ou psychologiquement quelqu'un afin d'obtenir quelque chose

Investigation

Attribut de base : Intelligence

L'Investigation représente la capacité à chercher des indices et découvrir des preuves. Elle inclut aussi la recherche d'informations et la réunion des indices découverts. Votre personnage est capable d'interroger quelqu'un pour connaître son histoire ou obtenir les réponses à certaines questions. Les personnages ayant cette Compétence sont capables d'éclaircir n'importe quel mystère. Les personnages ayant cette Compétence peuvent utiliser leur niveau d'Investigation lors des tests d'Intelligence.

Niv.	Description
0 - 1	Seule souvent à de fausses conclusions
2 - 3	Détective amateur ou amateur de mystères
4 - 5	Policier ou enquêteur d'expérience
6 - 7	Détective privé ou journaliste d'enquête
8 - 9	Agent du gouvernement ou médecin légiste
10 - 11	Enquêteur mondialement reconnu

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- Crimes : La capacité à enquêter sur des scènes de crime et à découvrir des indices
- Énigmes : La capacité à éclaircir des mystères et à résoudre énigmes et charades
- Fouilles : La capacité à fouiller une zone pour découvrir des indices ou des cachettes



- **Roulette** : Don pour la roulette, et connaissance de ses variantes
- **Tricherie** : Don pour tricher aux différents jeux de hasard

Linguistique

Attribut de base : Intelligence

La Linguistique représente la connaissance et la compréhension des structures de la langue. Elle comprend l'encodage de messages écrits, la traduction ou l'interprétation, la lecture sur les lèvres et la langue des signes. Elle représente également le nombre de langues étrangères parlées par votre personnage. Les personnages ayant cette Compétence sont des traducteurs efficaces et maîtrisent généralement plusieurs langues.

Niv.	Description
0 - 1	Ne connaît aucune langue étrangère
2 - 3	Connait une langue étrangère
4 - 5	Connait deux langues étrangères
6 - 7	Connait quatre langues étrangères
8 - 9	Connait huit langues étrangères
10 - 11	Connait seize langues étrangères

- **Interrogatoire** : La capacité à interroger quelqu'un afin d'obtenir des réponses à certaines questions
- **Recherches** : La capacité à faire le travail sur le terrain pour trouver des indices et des réponses

Jeu

Attribut de base : Intelligence

Le Jeu représente une expertise aux jeux de talent et de hasard. Il comprend les jeux classiques comme le poker, le blackjack, le craps et la roulette. Il comprend aussi les jeux plus exotiques. Les personnages ayant cette Compétence ont généralement plus de chance et quittent la table de jeu avec plus d'argent qu'ils n'en avaient à leur arrivée.

Niv.	Description
0 - 1	Facile à plumer
2 - 3	Perd plus qu'il ne gagne
4 - 5	Familier avec la plupart des jeux
6 - 7	Gagne plus qu'il ne perd
8 - 9	Gagne sa vie en jouant
10 - 11	Joueur mondialement connu

Votre personnage peut se spécialiser dans les jeux suivants :

- **Blackjack** : Don pour le blackjack, et connaissance de ses variantes
- **Craps** : Don pour le craps, et connaissance de ses variantes
- **Poker** : Don pour le poker, et connaissance de ses variantes

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Codes** : La capacité à crypter des messages et à casser des codes
- **Déchiffrage** : La capacité à déchiffrer des textes, des gravures ou des tablettes
- **Langue des signes** : La capacité à communiquer par le biais de gestes expressifs
- **Lecture sur les lèvres** : La capacité à comprendre quelqu'un en lisant sur les lèvres
- **Traduction** : La capacité à traduire, ou interpréter, d'une langue à l'autre

Médecine

Attribut de base : Intelligence

La Médecine représente l'entraînement et l'expérience dans le domaine médical. Elle comprend les diagnostics et le traitement des maladies, autant pour les humains que les animaux. Elle comprend aussi les pansements et les chirurgies. Les personnages ayant cette Compétence sont capables de traiter des maladies, soigner des blessures et sauver des vies.

Niv.	Description
0 - 1	Fait plus de mal que de bien
2 - 3	Connait un ou deux remèdes de grand-mère
4 - 5	Infirmière ou ambulancier
6 - 7	Médecin généraliste
8 - 9	Chirurgien respecté
10 - 11	Docteur mondialement connu

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Chirurgie** : La capacité à accomplir des chirurgies pour rectifier une condition médicale
- **Diagnostics** : La capacité à diagnostiquer une maladie en observant les symptômes du patient
- **Maladies** : La capacité à prévenir et traiter les maladies avec les médicaments appropriés
- **Médecine vétérinaire** : La capacité à examiner les animaux et à les traiter
- **Premiers soins** : La capacité à panser les blessures, arrêter les hémorragies et réanimer un patient

Mêlée

Attribut de base : Force

La Mêlée représente l'efficacité avec plusieurs armes. Elle comprend les armes courantes, comme les gourdins et les couteaux, ainsi que des armes plus archaïques comme les haches, les épées et les lances. Les personnages avec cette Compétence sont dangereux avec n'importe quelle arme de contact.

Niv.	Description
0 - 1	Doit faire attention à ne pas se couper
2 - 3	A manié une hache une ou deux fois
4 - 5	A pris quelques cours d'escrime
6 - 7	Dangereux combattant au couteau
8 - 9	Épéiste expert
10 - 11	Peut transformer n'importe quoi en une arme létale

Votre personnage peut se spécialiser dans les armes suivantes :

- **Couteaux** : Maîtrise des couteaux et autres armes à lame courte
- **Épées** : Maîtrise des épées, rapières et autres armes à lame longue
- **Gourdins** : Maîtrise des masses d'armes, des gourdins et autres armes contondantes

- **Haches** : Maîtrise des haches, hallebardes et autres armes tranchantes
- **Lances** : Maîtrise des lances, javelots et autres armes longues

Métier

Compétence à Disciplines

Attribut de base : Intelligence

Métiers représente l'expérience et l'entraînement dans une profession particulière. Cette Compétence comprend plusieurs métiers techniques ou artisanaux, comme charpentier, électronicien ou mécanicien. Les personnages ayant cette Compétence sont capables de construire, réparer ou modifier les objets en lien avec leur métier.

Niv.	Description
0 - 1	Ne sait pas quels outils prendre
2 - 3	Amateur
4 - 5	Compagnon
6 - 7	Ouvrier habile
8 - 9	Artisan respecté
10 - 11	Maître-artisan mondialement reconnu

Votre personnage doit se concentrer sur une Discipline spécifique :

- **Apothicaire** : La capacité à préparer et créer divers tonifiants et médicaments
- **Charpentier** : La capacité à construire et réparer des structures et meubles en bois
- **Chimiste** : La capacité à préparer et créer divers composés chimiques
- **Électronicien** : La capacité à construire et réparer des engins électroniques, comme des radios
- **Mécanicien** : La capacité à construire et réparer des engins mécaniques, comme des moteurs

Pilotage

Compétence à Disciplines

Attribut de base : Dextérité

Le Pilotage représente la capacité de votre personnage à piloter des véhicules complexes et rares. Il comprend le pilotage d'avions, de bateaux, de voiliers et de véhicules plus rares encore, comme des sous-marins ou des foreuses. Les personnages ayant cette Compétence seront capables de conduire un véhicule spécifique avec talent et expertise.

Niv.	Description
0 - 1	Désastre imminent
2 - 3	Pilote inexpérimenté
4 - 5	Pilote ou timonier qualifié
6 - 7	Pilote commercial ou capitaine de navire
8 - 9	Casse-cou ou cascadeur
10 - 11	Peut faire n'importe quoi avec un véhicule



Votre personnage doit se concentrer sur une Discipline spécifique :

- **Aérostas** : La capacité à piloter des ballons de toutes tailles
- **Avion** : La capacité à piloter des avions et des dirigeables
- **Foreuse** : La capacité à piloter des machines qui forent ou percent le sol
- **Navire** : La capacité à piloter des navires de toutes tailles
- **Sous-marin** : La capacité à piloter des sous-marins ou des submersibles

Sciences

Compétence à Disciplines

Attribut de base : Intelligence

Les Sciences représentent la connaissance et la pratique de votre personnage dans le domaine des sciences physiques ou humaines. Cela comprend la biologie, la chimie, la géologie, l'ingénierie et la physique. Cela comprend aussi les mathématiques et les méthodes expérimentales qui conviennent à ces Disciplines. Les personnages ayant cette Compétence sont versés dans une Discipline spécifique et peuvent faire des expériences dans ce domaine.

Niv.	Description
0 - 1	Aucune connaissance dans le domaine
2 - 3	Quelques connaissances dans le domaine
4 - 5	Sérieuses connaissances dans le domaine
6 - 7	Connaissances approfondies dans le domaine
8 - 9	Expert reconnu dans le domaine
10 - 11	Expert mondialement reconnu dans le domaine

Votre personnage doit se concentrer sur une Discipline spécifique :

- **Biologie** : Connaissance de la botanique, de la zoologie et des méthodes expérimentales
- **Chimie** : Connaissance des composés chimiques et des méthodes expérimentales
- **Ingénierie** : Connaissance des principes d'ingénierie et du dessin industriel
- **Géologie** : Connaissance des minerais et des ressources naturelles, ainsi que de leur composition
- **Physique** : Connaissance des forces, des mouvements et des méthodes expérimentales

Sports

Attribut de base : Force

Sports représente un talent pour l'accomplissement d'activités physiques quotidiennes comme la course, le saut ou la natation. Sports comprend aussi



l'escalade ou le lancer, y compris pour lancer des armes lors d'un combat. Les personnages ayant cette Compétence peuvent utiliser leur niveau de Sports lors des tests de Force ou pour calculer leur Déplacement.

Niv.	Description
0 - 1	Aucune compétence sportive
2 - 3	Athlète amateur
4 - 5	Athlète compétent
6 - 7	Athlète doué et talentueux
8 - 9	Personnalité sportive reconnue
10 - 11	Athlète de renommée mondiale

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Course** : La capacité à courir sur des courtes ou longues distances
- **Escalade** : La capacité à grimper aux arbres, à escalader des murs ou d'autres obstacles
- **Natation** : La capacité à traverser des rivières, des lacs et d'autres étendues d'eau
- **Lancer** : La capacité à lancer des objets avec précision et sur une grande distance
- **Saut** : La capacité à sauter en longueur ou en hauteur

Survie

Attribut de base : Intelligence

La Survie représente la capacité de votre personnage à trouver nourriture et abri en pleine nature. Elle comprend aussi l'orientation, la chasse et le pistage de gibier. Les personnages ayant cette Compétence sont à l'aise dans la nature et savent non seulement prendre soin d'eux, mais sont aussi capables de nourrir et guider des groupes.

Niv.	Description
0 - 1	Perdu dans la forêt
2 - 3	A fait une ou deux randonnées
4 - 5	Adepte du camping
6 - 7	Chasseur ou guide expérimenté
8 - 9	Pisteur ou éclaireur aguerri
10 - 11	Pourrait vivre éternellement en pleine nature

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Abris** : La capacité à bâtir ou trouver des abris convenables contre les intempéries
- **Chasse** : La capacité à trouver, piéger et tuer des animaux pour se nourrir ou se vêtir
- **Cueillette** : La capacité à trouver des plantes comestibles et des sources d'eau potable
- **Orientation** : La capacité à déterminer les points cardinaux et les chemins à prendre
- **Pistage** : La capacité à suivre les traces laissées par des personnes ou des animaux

Vol

Attribut de base : Dextérité

Le Vol représente la capacité à dérober et cambrioler. Il comprend tout, du vol simple comme du vol à la tire au vol plus complexe où il faut désactiver l'alarme pour percer un coffre. Les personnages ayant cette Compétence peuvent voler tout ce qu'ils veulent, peu importe la complexité de la sécurité.

Niv.	Description
0 - 1	Souvent pris la main dans le sac
2 - 3	Peut faire des tours de magie simple
4 - 5	Voleur doué
6 - 7	Magicien ou pickpocket doué
8 - 9	Perceur de coffres accompli ou expert en sécurité
10 - 11	Peut voler n'importe quoi n'importe quand

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- **Crochetage** : La capacité à crocheter une serrure avec les outils disponibles
- **Perçage de coffres** : La capacité à percer un coffre par plusieurs méthodes
- **Prestdigitation** : La capacité à prendre de petits objets en main et à accomplir des tours de magie
- **Sécurité** : La capacité à monter ou détourner des systèmes de sécurité et des alarmes
- **Vol à la tire** : La capacité à voler quelque chose dans les poches de quelqu'un sans qu'il le remarque

Les Talents

Les Talents reflètent les aptitudes et habiletés particulières de votre personnage. Ils couvrent plusieurs activités et donnent à votre personnage la possibilité d'acquérir de nouvelles aptitudes ou d'en améliorer une qu'il a déjà. Les Talents vous permettent aussi de « faire mentir les règles » en ignorant certaines pénalités ou en rendant possible quelque chose qui ne le serait normalement pas.

Il existe deux types de Talents : standards et uniques. Les Talents uniques ne peuvent être pris qu'une seule fois alors que les Talents standards peuvent être choisis plusieurs fois. Un Talent n'est accessible qu'aux personnages qui remplissent les conditions requises (s'il y en a). Bien que la plupart des Talents puissent être acquis n'importe quand, certains ne sont disponibles que lors de la création du personnage.

Les Talents accrus

Les Talents standards peuvent être acquis plusieurs fois – et ainsi représenter une compétence plus grande encore – afin de donner à votre personnage un avantage plus important. Les Talents accrus

Chapitre 1 - Les Talents

Talent	Condition	Avantage
Affinité avec les animaux	-	Bonus de Charisme +1 face aux animaux
<i>Agilité</i>	-	Niveau de Dextérité +1
Ambidextre	Dextérité 3	Réduit la pénalité liée aux attaques avec deux armes
Arme gardien	Intelligence 3	Procure un bonus de Défense aux alliés
<i>Aptitude au combat</i>	Intelligence 3	Intervient les dés d'attaque et de défense
Attaque audacieuse	Charisme 3	Recours au Charisme avec une Compétence de combat particulière
Attaque calculée	Intelligence 3	Recours à l'Intelligence avec une Compétence de combat particulière
Attaque concentrée	Volonté 3	Permet d'utiliser la Volonté avec une Compétence de combat spécifique
Attaque en finesse	Dextérité 3	Permet d'utiliser la Dextérité avec une Compétence de combat spécifique
Attaque en déplacement	Dextérité 3	Permet de bouger et d'attaquer simultanément
Attaque puissante	Force 3	Permet d'utiliser la Force avec une Compétence de combat spécifique
Attaque robuste	Corps 3	Permet d'utiliser le Corps avec une Compétence de combat spécifique
Blocage	Bagarre 4	Fait des blocages en actions réflexes
Capitivent	Interprétation 4	Hypnotise temporairement une cible
Chanceux	-	Bonus de +2 à n'importe quel test, une fois par session de jeu
<i>Charismatique</i>	-	Charisme +1
Combat en aveugle	-	Pénalité réduite en cas de visibilité limitée
Compétence accrue	-	Niveau de Compétence +2 dans une Compétence spécifique
Compétence de combat	Compétence 4	+2 en Défense avec une Compétence spécifique hors combat
<i>Coriace</i>	-	Corps +1
Coup assommant	Bagarre 4	Permet de faire reculer l'adversaire
Coup contondant	Mêlée 4	Cause des dommages non létaux avec une arme létale
Coup mortel	Bagarre 4	Cause des dommages létaux avec des attaques de Bagarre
<i>Coureur</i>	-	Vitesse de course accrue
<i>Défense audacieuse</i>	Charisme 3	Recours au Charisme pour le niveau de Défense
<i>Défense calculée</i>	Intelligence 3	Recours à l'Intelligence pour le niveau de Défense
<i>Défense concentrée</i>	Volonté 3	Recours à la Volonté pour le niveau de Défense
<i>Défense puissante</i>	Force 3	Recours à la Force pour le niveau de Défense
Défense totale	Dextérité 3	Défense améliorée
Défense vigoureuse	Dextérité 3	Pénalités réduites contre des attaques multiples
Dur à cuire	-	Améliore le Seuil mortel
<i>Grimpeur</i>	-	Vitesse d'escalade accrue
Esquive	Sports 4	Esquive en action réflexe
Excellente mémoire	-	N'oublie jamais rien
<i>Fort</i>	-	Force +1
<i>Gâchette facile</i>	-	Dégaîne son arme en action réflexe
<i>Géant</i>	-	Taille +1
<i>Guérison rapide</i>	Corps 3	Double la vitesse de guérison normale
<i>Guérisseur</i>	Médecine 4	Améliore les capacités de guérison
<i>Horloge interne</i>	-	Sait toujours l'heure
<i>Intelligent</i>	-	Intelligence +1
Mâchoire d'acier	-	Étourdissement +1
Maîtrise d'une	Compétence Intelligence 3	Expertise générale dans une Discipline
Mise au tapis	Bagarre 4	Facilite les mises au tapis
Mitrailage	Armes à feu 4	Améliore le mitrailage
Motivant	Diplomatie 4	Procure un bonus de Compétence aux alliés
<i>Nageur</i>	-	Distance parcourue en nageant améliorée
Parade	Mêlée 4	Fait une parade en action réflexe
Précision	-	Pénalités de tir moins élevées
Provocateur	Arnaque 4	Provoque temporairement des adversaires
Rapide	-	Déplacement +2
<i>Robond</i>	-	Se relève en action réflexe
<i>Rechargement instantané</i>	-	Recharge une arme en action réflexe
Reflexes rapides	-	Initiative +2
Résistance accrue à la douleur	-	Réduit les pénalités liées aux blessures
<i>Robuste</i>	-	Santé +2
<i>Saut</i>	-	Améliore les distances de saut
Séduisant	-	Bonus de Charisme +2 face aux personnes
Sens aiguisés	-	Perception +4 pour un sens spécifique
<i>Sens de l'orientation</i>	-	Sait toujours la direction
<i>Sensibilité psychique</i>	-	Sensibilité aux phénomènes psychiques
<i>Sixième sens</i>	-	Réduit les pénalités liées à l'effet de surprise
Terrifiant	Intimidation 4	Effraie temporairement des adversaires
<i>Têtu</i>	Volonté 3	Recours à la Volonté pour le niveau d'Étourdissement
<i>Tir à longue portée</i>	-	Double la portée de l'arme
Tir automatique	Armes à feu 4	Attaque au tir automatique améliorée
Tir rapide	Dextérité 3	Réduit les pénalités pour des tirs multiples
<i>Vif</i>	Dextérité 3	Pénalité réduite pour des attaques multiples
Vigilance	-	Perception +2
<i>Volonté de fer</i>	-	Volonté +1

* Ces talents ne sont disponibles que lors de la création du personnage

Les Talents uniques sont indiqués en italique

peuvent être acquis le nombre de fois précisé, ce qui limite le bénéfice maximal. Consultez les descriptions de chaque Talent pour en savoir plus.

Description des Talents

Affinité avec les animaux

Condition : Aucune

Votre personnage a le tour avec les animaux et sait intuitivement comment les prendre. En retour, les animaux l'aiment et réagissent mieux lorsqu'il n'est pas loin.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Charisme lorsqu'il traite avec des animaux. Ce bonus affecte ses tests de Charisme et de Compétences basées sur le Charisme.

Normal : Le niveau de Charisme de votre personnage n'est pas modifié lorsqu'il traite avec des animaux.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, gagnant à chaque fois un +1 supplémentaire en Charisme.

Agilité

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage est d'une grâce, d'une agilité et d'une coordination exemplaires. Sa vitesse et son agilité excèdent de loin les moyennes.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Dextérité. Ce bonus affecte ses tests de Dextérité et toutes les Compétences reliées à la Dextérité. Cela influe également sur les Attributs secondaires et augmente d'un point son niveau maximal de Dextérité.

Normal : Le niveau de Dextérité de votre personnage n'est pas modifié.

Ambidextre

Condition : Dextérité 3

Votre personnage peut tenir une arme dans chaque main, doublant les dommages qu'il peut causer à ses ennemis.

Avantage : Votre personnage peut attaquer sans pénalité lorsqu'il tient son arme dans son autre main. Sinon, il peut attaquer à deux reprises (avec une arme dans chaque main) en faisant une attaque totale avec une pénalité de -4 à chaque test d'attaque. Les attaques peuvent viser des cibles différentes.

Normal : Attaquer avec une arme dans son autre main provoque une pénalité de -2. Sinon, votre

personnage peut attaquer deux fois en faisant une attaque totale avec une pénalité de -4 à la première attaque et de -6 pour l'attaque avec son autre main (consultez *Les attaques totales*, p. 120).

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, ce qui réduit la pénalité de l'attaque totale de 2 à chaque fois.

Ange gardien

Condition : Intelligence 3

Votre personnage est doué pour garder un œil sur les autres et les protéger contre toute blessure. Il leur crie des avertissements, pare les coups et leur évite les mauvaises passes.

Avantage : Comme action d'attaque, votre personnage peut accorder un bonus de Défense de +2 à tous ses alliés placés à moins de trois mètres de lui. Il doit pouvoir voir et parler à ses alliés afin que ce bonus puisse être accordé.

Normal : Votre personnage ne peut accorder de bonus de Défense à ses alliés.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, donnant aux alliés de votre personnage un bonus de Défense de +2 à chaque fois.

Aptitude au combat

Unique

Condition : Intelligence 3

Votre personnage a un talent naturel pour le combat. Il sait comment utiliser cet avantage autant pour attaquer que pour se défendre.

Avantage : En action réflexe au tour de votre personnage, vous pouvez vous imposer une pénalité allant jusqu'à -4 à votre niveau de Défense pour l'ajouter à votre niveau d'attaque, ou vice-versa. Vous ne pouvez pas réduire l'un ou l'autre niveau à zéro de cette manière. Ces modificateurs demeurent en vigueur jusqu'à l'action suivante de votre personnage, lorsque vous pouvez réallouer les dés.

Normal : Vous subissez une pénalité de -4 à votre test d'attaque et obtenez un bonus de +2 en Défense lorsque votre personnage combat de manière défensive.

Attaque audacieuse

Condition : Charisme 3

Votre personnage est courageux et sait comment utiliser cela comme une arme. Il énerve ses adversaires avec son inébranlable confiance en lui.

Avantage : Votre personnage utilise son niveau de Charisme comme Attribut de base pour une Compétence de combat particulière, comme Armes à feu, Armes de trait, Bagarre, Mêlée ou Sports (à déterminer lorsque vous choisissez ce Talent).

Normal : Votre personnage utilise les Attributs de base standards pour ses Compétences de combat.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent plusieurs fois, mais il doit s'appliquer à une autre Compétence à chaque fois.

Attaque calculée

Condition : Intelligence 3

Votre personnage est rusé et intelligent et sait se servir de son intelligence comme d'une arme. Il sait profiter des erreurs de son adversaire et exploiter les faiblesses d'une défense.

Avantage : Votre personnage utilise son Intelligence comme Attribut de base pour une Compétence de combat particulière, comme Armes à feu, Armes de trait, Bagarre, Mêlée ou Sports (à déterminer lorsque vous choisissez ce Talent).

Normal : Votre personnage utilise les Attributs de base standards pour ses Compétences de combat.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent plusieurs fois, mais il doit s'appliquer à une autre Compétence à chaque fois.

Attaque concentrée

Condition : Volonté 3

Votre personnage est concentré et n'abandonne jamais. Il peut utiliser cette discipline comme une arme. Il concentre ses attaques afin de percer les défenses de ses adversaires.

Avantage : Votre personnage utilise sa Volonté comme Attribut de base pour une Compétence de combat particulière, comme Armes à feu, Armes de trait, Bagarre, Mêlée ou Sports (à déterminer lorsque vous choisissez ce Talent).

Normal : Votre personnage utilise les Attributs de base standards pour ses Compétences de combat.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent plusieurs fois, mais il doit s'appliquer à une autre Compétence à chaque fois.

Attaque en déplacement

Condition : Dextérité 3

Votre personnage a un déplacement excellent et peut faire des attaques précises et puissantes même en mouvement.

Avantage : Votre personnage peut attaquer sans arrêter son mouvement (au maximum égal à son Déplacement).

Normal : Votre personnage peut se déplacer puis attaquer ou attaquer puis se déplacer, mais ne peut pas attaquer en se déplaçant.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, permettant ainsi à votre personnage de courir et d'attaquer.

Attaque en finesse

Condition : Dextérité 3

Votre personnage est rapide et agile et sait utiliser sa vitesse comme une arme, faisant passer ses attaques sous la défense de son adversaire.

Avantage : Votre personnage utilise sa Dextérité comme Attribut de base pour une Compétence de combat particulière, comme Armes à feu, Armes de trait, Bagarre, Mêlée ou Sports (à déterminer lorsque vous choisissez ce Talent).

Normal : Votre personnage utilise les Attributs de base standards pour ses Compétences de combat.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent plusieurs fois, mais il doit s'appliquer à une autre Compétence à chaque fois.

Attaque puissante

Condition : Force 3

Votre personnage est fort et puissant et sait utiliser son énergie et sa vigueur pour rendre n'importe quelle arme plus puissante, perçant les défenses de son adversaire.

Avantage : Votre personnage utilise sa Force comme Attribut de base pour une Compétence de combat particulière, comme Armes à feu, Armes de trait, Bagarre, Mêlée ou Sports (à déterminer lorsque vous choisissez ce Talent).

Normal : Votre personnage utilise les Attributs de base standards pour ses Compétences de combat.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent plusieurs fois, mais il doit s'appliquer à une autre Compétence à chaque fois.

Attaque robuste

Condition : Corps 3

Votre personnage est robuste et résistant et il peut utiliser sa carrure comme une arme en enfonçant la défense de son adversaire.

Avantage : Votre personnage utilise son Corps comme Attribut de base pour une Compétence de combat particulière, comme Armes à feu, Armes de trait, Bagarre, Mêlée ou Sports (à déterminer lorsque vous choisissez ce Talent).

Normal : Votre personnage utilise les Attributs de base standards pour ses Compétences de combat.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent plusieurs fois, mais il doit s'appliquer à une autre Compétence à chaque fois.

Blocage

Condition : Bagarre 4

Votre personnage sait se défendre au combat à mains nues. Il bloque et dévie instinctivement les coups sans avoir à se mettre en défensive.

Avantage : Votre personnage accomplit les manœuvres de Blocage en actions réflexes (voir

Bloquer, p. 120). Tout bonus de Défense résulte également en un bonus à la manœuvre de blocage. Si votre personnage perd sa Défense active, il perd également son Blocage.

Normal : Votre personnage accomplit des blocages en actions d'attaque.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, donnant à votre personnage un bonus de Défense supplémentaire de +2 contre des attaques de Bagarre.

Captivant

Condition : Interprétation 4

Votre personnage est un interprète charismatique et prenant. Il est capable de captiver l'attention de son public par ses capacités d'interprète et la force brute de sa personnalité.

Avantage : Comme action d'attaque, votre personnage peut tenter d'hypnotiser ses adversaires lors d'un combat. Faites un test d'Interprétation contre tous les adversaires qui se trouvent à moins de trois mètres de votre personnage. Si vous obtenez plus de succès que le niveau de Volonté de vos adversaires, ils sont captivés par votre personnage et incapables d'attaquer pour un nombre de tours égal au nombre de succès obtenu en plus de leur niveau de Volonté. Un adversaire sous votre charme peut se défendre normalement, mais le charme est rompu s'il est attaqué pendant ce temps. Si vous obtenez deux fois plus de succès que le niveau de Volonté d'un adversaire, celui-ci est complètement sous le charme et perd sa Défense active pour un nombre de tour égal au nombre de succès obtenu en plus du double de leur niveau de Volonté.

Normal : Votre personnage ne peut tenter de séduire son public qu'en dehors des situations de combat. Ses cibles perdent automatiquement tout intérêt pour lui si la situation dégénère.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, donnant à votre personnage un bonus d'Interprétation de +2 à chaque fois.

Chanceux

Condition : Aucune

Votre personnage est exceptionnellement chanceux et parvient à se sortir de situations dangereuses ou de manœuvres complexes.

Avantage : Une fois par session de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de chance de +2 pour n'importe quel test.

Normal : Vos tests ne sont pas modifiés.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à cinq fois, donnant à votre personnage un bonus de chance de +2 à chaque fois par session de jeu. Ces bonus peuvent être utilisés séparément ou ajoutés au même test.

Charismatique

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage est exceptionnellement charmant et persuasif. Sa capacité à influencer les autres excède de loin la moyenne.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Charisme. Ce bonus affecte ses tests de Charisme et toutes les Compétences liées au Charisme. Cela influe également sur les Attributs secondaires et augmente son niveau maximal de Charisme d'un point.

Normal : Le niveau de Charisme de votre personnage n'est pas modifié.

Combat en aveugle

Condition : Aucune

Votre personnage peut prendre des adversaires pour cible sans les voir. Il peut les entendre respirer, sentir leur odeur ou leur présence, mais il sait toujours où ils sont.

Avantage : Votre personnage peut attaquer en aveugle avec une pénalité réduite. Il peut ignorer jusqu'à une pénalité de -2 due à une visibilité réduite (par exemple, pour des combats à la nuit tombante ou alors que sa vision est brouillée).

Normal : Vous subissez une pénalité de -4 lorsque votre personnage tente d'attaquer un adversaire en aveugle s'il sait à peu près où il se trouve. Attaquer en aveugle un adversaire dont il ignore la position résulte en une pénalité de -8.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à quatre fois. Votre personnage peut ignorer une pénalité supplémentaire de -2 à chaque fois.

Compétence accrue

Condition : Aucune

Votre personnage a une habileté naturelle pour une activité ou une matière particulière et est considéré comme un prodige ou un expert du domaine.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un niveau de Compétence de +2 dans une Compétence particulière (à déterminer lorsque vous choisissez ce Talent). Il s'agit d'un bonus général qui ne donne pas à votre personnage de degré de Compétence supplémentaire.

Normal : Vos niveaux de Compétence ne sont pas modifiés.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent plusieurs fois, mais il doit s'appliquer à une autre Compétence à chaque fois.

Compétence de combat

Condition : Compétence hors combat 4

Votre personnage sait se tenir éloigné des problèmes grâce à une Compétence qui n'est pas liée au combat

(comme Médecine, Photographie ou Diplomatie), même durant les combats.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un bonus de Défense de +2 lorsqu'il utilise une Compétence hors combat particulière (à déterminer lorsque vous choisissez ce Talent).

Normal : Votre niveau de Défense n'est pas modifié lorsque vous utilisez une Compétence hors combat en situation de combat.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, donnant à votre personnage un bonus de supplémentaire de +2 à chaque fois que vous utilisez cette même compétence en combat.

Coriace

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage est exceptionnellement musclé et robuste. Sa vigueur et son endurance excèdent de loin la moyenne.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Corps. Ce bonus affecte les tests de Corps et les Compétences basées sur le Corps. Cela influe également sur les Attributs secondaires et augmente d'un point le niveau maximal de Corps.

Normal : Le niveau de Corps de votre personnage n'est pas modifié.

Coup contondant

Condition : Mêlée 4

Votre personnage sait comment utiliser son arme pour immobiliser ses adversaires sans les tuer, les frappant du plat de sa lame ou du manche de sa hache jusqu'à ce qu'ils se soumettent.

Avantage : Votre personnage peut causer des dommages non létaux avec une arme létale, sans pénalité. S'il manie une arme non létale, comme un bâton, votre personnage bénéficie d'un bonus de Mêlée de +2 à son attaque.

Normal : Vous subissez une pénalité de -2 à votre test d'attaque dès que votre personnage tente de faire des dommages non létaux (au lieu de létaux) avec une arme de mêlée.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, donnant à votre personnage un bonus supplémentaire de +2 en Mêlée.

Coup mortel

Condition : Bagarre 4

Les mains de votre personnage sont des armes létales. Il sait exactement comment et où frapper son adversaire pour causer un maximum de dommages. Il ne tente pas de blesser son adversaire, seulement de le tuer.

Avantage : Les attaques de Bagarre de votre personnage causent des dommages létaux. Chaque tranche de deux points de dommages non létaux inflige plutôt un point de dommages létaux. Les points qui restent font des dommages non létaux, comme normalement.

Normal : Vos attaques de Bagarre font des dommages non létaux.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, donnant à votre personnage un bonus de Bagarre de +2 pour des attaques létales.

Coup puissant

Condition : Bagarre 4

Les coups à mains nues de votre personnage sont extrêmement puissants. Il peut faire vaciller son adversaire, voire le faire tomber.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un bonus de dommage de +1 pour faire tomber son adversaire. Aucun dommage supplémentaire n'est causé, mais le bonus permet à votre personnage de faire vaciller ou de renverser son adversaire.

Normal : Les dommages non modifiés de votre personnage sont comparés à la Force de son adversaire. Si votre personnage inflige plus de dommages que le niveau de Force de son adversaire, celui-ci recule de 1m50 par succès supplémentaire obtenu. Si le nombre de succès obtenu est le double du niveau de Force, l'adversaire tombe.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à quatre fois, donnant à votre personnage un bonus de dommages de +1 à chaque fois afin de renverser votre adversaire.

Coureur

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage est rapide. Il court bien plus vite que la moyenne et peut même maintenir son incroyable vitesse sur de longues distances.

Avantage : La vitesse de course de votre personnage est doublée (voir *Déplacement*, p. 129).

Normal : Votre personnage court à une vitesse normale.

Défense audacieuse

Unique

Condition : Charisme 3

Votre personnage est confiant et n'a peur de rien. Il utilise la seule force de sa personnalité pour se défendre. Il effraie tellement ses adversaires qu'ils n'attaquent que faiblement.

Avantage : Votre personnage utilise son Charisme au lieu de sa Dextérité pour calculer ses niveaux de Défense active et de Défense.

Normal : Votre personnage utilise sa Dextérité pour calculer son niveau de Défense.

Avancé : Vous ne pouvez pas acquérir ce Talent si votre personnage a déjà le Talent Défense calculée.

Défense calculée

Unique

Condition : Intelligence 3

Votre personnage est rusé et intelligent. Il anticipe les attaques de ses adversaires et se défend efficacement.

Avantage : Votre personnage utilise son Intelligence au lieu de sa Dextérité pour calculer ses niveaux de Défense active et de Défense.

Normal : Votre personnage utilise sa Dextérité pour calculer son niveau de Défense.

Avancé : Vous ne pouvez pas acquérir ce Talent si votre personnage a déjà le Talent Défense audacieuse.

Défense concentrée

Unique

Condition : Volonté 3

Votre personnage est têtue. Il met toute sa volonté au service de sa défense, évite les coups et ne baisse jamais sa garde.

Avantage : Votre personnage utilise sa Volonté au lieu de son Corps pour calculer ses niveaux de Défense passive et de Défense.

Normal : Votre personnage utilise son Corps pour calculer son niveau de Défense.

Avancé : Vous ne pouvez pas acquérir ce Talent si votre personnage a déjà le Talent Défense puissante.

Défense puissante

Unique

Condition : Force 3

Votre personnage est robuste et vigoureux. Il utilise sa puissante carrure pour se défendre et résister aux dommages.

Avantage : Votre personnage utilise sa Force au lieu de son Corps pour calculer ses niveaux de Défense passive et de Défense.

Normal : Votre personnage utilise son Corps pour calculer son niveau de Défense.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent si votre personnage a déjà le Talent Défense concentrée.

Défense totale

Unique

Condition : Dextérité 3

Votre personnage est doué pour se défendre et ne baisse jamais la garde. Il peut se défendre alors même qu'il lance un assaut furieux.

Avantage : Votre personnage bénéficie toujours de son niveau de Défense complet.

Normal : Selon les circonstances, votre personnage ne peut utiliser que sa Défense active ou sa Défense passive.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, donnant à votre personnage un bonus de Défense de +2 à chaque fois. Ce bonus s'ajoute à tous les autres modificateurs de Défense et s'ajoute aux avantages de la manœuvre de Défense totale (voir *La Défense totale*, p. 122).

Défense vigoureuse

Condition : Dextérité 3

Votre personnage maintient une défense active. Il est sans cesse en déplacement et garde ses adversaires à distance. Même des adversaires multiples auront de la difficulté à le fatiguer !

Avantage : Votre personnage peut être attaqué deux fois durant le même tour de combat sans pénalité. Les attaques supplémentaires pénalisent normalement son niveau de Défense.

Normal : Si votre personnage est attaqué plus d'une fois au cours du même tour, il subit une pénalité de -2 à son niveau de Défense pour chaque attaque additionnelle.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à quatre fois. Cela permet à votre personnage de se défendre contre une attaque supplémentaire par tour de combat à chaque fois (la première acquisition permet à votre personnage de se défendre contre une attaque additionnelle par tour sans pénalité, la deuxième s'applique à deux attaques additionnelles par tour, etc.).

Dur à cuire

Condition : Aucune

Votre personnage est dur à tuer ! Il peut continuer le combat même après avoir encaissé suffisamment de dommages pour tuer une personne ordinaire.

Avantage : Votre personnage ne sombre pas dans l'inconscience et se stabilise automatiquement, même lorsqu'il a une Santé négative. Il peut continuer à agir, mais il subit les pénalités de blessure applicables à son niveau de Santé actuel. En plus, son Seuil mortel passe à Santé -7.

Normal : Votre personnage sombre dans l'inconscience lorsqu'il a une Santé négative et il continue à perdre des niveaux de Santé tant qu'il n'est pas stabilisé.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, abaissant à chaque fois le Seuil mortel du personnage de deux points (jusqu'à Santé -11).

Grimpeur

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage est naturellement doué pour monter dans les arbres ou escalader des murs. Il peut grimper avec une vitesse et une agilité surprenantes.

Avantage : La vitesse d'escalade de votre personnage est doublée (voir *Déplacement*, p. 129).

Normal : Votre personnage escalade à vitesse normale.

Esquive

Condition : Sports 4

Votre personnage a le don inné d'éviter les attaques de tir. Il se met à couvert et esquive, devenant plus difficile à toucher.

Avantage : Votre personnage accomplit les manœuvres d'esquive en actions réflexes (voir *Esquiver*, p. 122). Tout bonus de Défense s'ajoute au bonus de la manœuvre d'esquive. Si votre personnage perd sa Défense active, il perd également sa capacité d'Esquive.

Normal : Votre personnage accomplit les manœuvres d'esquive en actions d'attaque.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, donnant à votre personnage un bonus de Défense de +2 à chaque fois contre les attaques de tir.

Excellente mémoire

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage n'oublie jamais rien. Il a une mémoire photographique et se souvient en détail de tout ce qu'il a vu, entendu ou lu.

Avantage : Votre personnage se souvient toujours des détails, sans faire de test d'Intelligence. (La prise de note durant le jeu est toujours utile pour l'interprétation de ce Talent.)

Normal : Vous devez réussir un test d'Intelligence (à une difficulté décidée par le Maître de jeu) pour vous souvenir d'une information particulière.

Fort

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage est exceptionnellement musclé et bien bâti. Sa puissance et sa vigueur excèdent de loin la moyenne.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Force. Ce bonus affecte ses tests de Force et toutes les Compétences basées sur la Force. Cela influe également sur ses Attributs secondaires et augmente d'un point son niveau maximal de Force.

Normal : Le niveau de Force de votre personnage n'est pas modifié.

Gâchette rapide

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage est capable de dégainer son arme à une vitesse folle. Il est tellement rapide que ses armes semblent se matérialiser dans sa main.

Avantage : Votre personnage dégaine son arme en une action réflexe, ce qui lui permet de dégainer et d'attaquer dans le même tour. Les armes qui prennent normalement plus d'un tour pour être prêtes à tirer ne nécessitent qu'une action d'attaque pour l'être.

Normal : Dégainer une arme prend une action d'attaque, mais certaines armes exigent plus de temps selon la manière dont elles sont portées. Votre personnage doit attendre son prochain tour avant de pouvoir tirer.

Géant

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage mesure plus de 2m10 et pèse plus de 150 kg. Il domine tout le monde et est plus grand, plus fort et plus résistant. En fait, il est tellement grand que ses vêtements sont faits sur mesure.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Taille.

Normal : Votre personnage a une Taille de 0.

Avancé : Ce bonus affecte la Santé ainsi que les niveaux maximaux de Corps et de Force. La Taille de votre personnage pénalise également les niveaux d'attaque et de Défense (consultez *Taille*, p. 125).

Guérison rapide

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Corps 3

Votre personnage guérit incroyablement vite. Même les blessures mortelles ne le retiennent pas longtemps. Il est sur pied en un rien de temps !

Avantage : Votre personnage guérit deux fois plus vite que normalement. Il guérit deux blessures non létales par jour, ou une blessure létale pour trois jours de repos. S'il ne se repose pas, le temps nécessaire pour guérir est deux fois plus lent.

Normal : Votre personnage guérit une blessure non létale par jour ou une blessure létale pour sept jours de repos. S'il ne se repose pas, le temps nécessaire pour guérir est deux fois plus lent.

Avancé : Les temps de guérison sont systématiquement améliorés en Terre creuse (voir *La guérison*, p. 133).

Guérisseur

Unique

Condition : Médecine 4

Votre personnage est un guérisseur compétent. Son toucher est apaisant et il a une capacité étonnante à soigner les blessures. Les gens qu'ils soignent guérissent plus rapidement.

Avantage : Votre personnage soigne un point de dommages létaux ou deux points de dommages non létaux par succès obtenu au test de Médecine.

Normal : Votre personnage soigne un point de dommages létaux ou deux points de dommages non létaux par tranche de deux succès obtenus au test de Médecine (voir *La guérison*, p. 133).

Horloge interne

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage n'a pas besoin d'une montre. Il a une horloge interne très précise et sait toujours l'heure qu'il est ou le temps écoulé.

Avantage : Votre personnage sait toujours quelle heure il est sans faire de test. Il peut même dire combien de temps s'est écoulé alors qu'il dormait et se réveiller à une heure prédéterminée.

Normal : Vous devez faire un test d'Intelligence ou de Survie (difficulté 2) pour déterminer l'heure qu'il est approximativement.

Intelligent

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage est d'une intelligence supérieure. Son QI dépasse celui d'une personne normale. 4

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Intelligence. Ce bonus affecte ses tests d'Intelligence et toutes ses Compétences basées sur l'Intelligence. Cela influe également sur ses Attributs secondaires et augmente d'un point son niveau d'Intelligence maximum.

Normal : L'Intelligence de votre personnage n'est pas modifiée.

Mâchoire d'acier

Condition : Aucune

Votre personnage est exceptionnellement robuste et solide. Il est très difficile à étourdir et peut encaisser de nombreux coups avant de perdre conscience.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Étourdissement.

Normal : Le niveau d'Étourdissement de votre personnage n'est pas modifié.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à

quatre fois, donnant à votre personnage un bonus de +1 en Étourdissement à chaque fois.

Maîtrise d'une Compétence

Condition : Intelligence 3

Votre personnage est un génie dans un domaine particulier et a une expertise dans les diverses disciplines reliées. Il peut être un artisan ou un pilote hors pair, voire un expert scientifique.

Avantage : Votre personnage peut prendre une Compétence spécialisée (Art, Érudition, Métier, Pilotage ou Sciences) comme une Compétence générale, ce qui lui donne une connaissance de toutes les Disciplines.

Normal : Chaque Discipline d'une Compétence spécialisée doit être apprise comme une Compétence distincte.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent plusieurs fois, en l'appliquant à une Compétence spécialisée différente à chaque fois.

Mise au tapis

Condition : Bagarre 4

Votre personnage est passé maître dans le combat non légal. Il sait exactement où frapper son adversaire pour l'assommer sans le blesser vraiment.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un bonus de dommage de +1 pour assommer son adversaire (voir ci-dessous). Aucun dommage additionnel n'est fait, mais ce bonus de dommage permet à votre personnage d'assommer son adversaire sans lui faire de réels dommages.

Normal : Les dommages non modifiés de votre personnage sont comparés au niveau d'Étourdissement de votre adversaire. S'il inflige plus de dégâts que le niveau d'Étourdissement de son adversaire, ce dernier sera KO pendant un tour par succès obtenu en plus. Si votre personnage inflige plus de dommages que deux fois le niveau d'Étourdissement de son adversaire, celui-ci sera KO pendant une minute par succès obtenu en plus.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à quatre fois, donnant à votre personnage un bonus de dommage de +1 à chaque fois, pour assommer son adversaire.

Mitrailage

Condition : Armes à feu 4

Votre personnage est très efficace avec une arme automatique et sait attaquer plusieurs cibles avec une efficacité maximale.

Avantage : Lorsque votre personnage effectue une attaque au tir automatique, vous pouvez ignorer une pénalité allant jusqu'à -2 pour mitrailler d'une cible

à l'autre, par exemple lorsque deux adversaires sont l'un à côté de l'autre. Si votre personnage mitraille sur une grande distance, réduisez de 2 la pénalité de mitrillage.

Normal : Lorsque vous attaquez au tir automatique, vous subissez une pénalité de -2 à votre test d'attaque pour chaque distance de 1m50 entre vos cibles.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à quatre fois, permettant à votre personnage d'ignorer une pénalité de mitrillage de -2 à chaque fois.

Motivant

Condition : Diplomatie 4

Votre personnage est doué pour motiver les autres. Il peut insuffler sa confiance et son enthousiasme aux autres et les pousser à faire mieux qu'ils ne l'auraient espéré.

Avantage : Comme action d'attaque, votre personnage peut accorder un bonus de Compétence de +2 à ses alliés se trouvant à moins de trois mètres de lui. Il doit être capable de voir et de parler à ses alliés afin de pouvoir leur accorder un tel bonus.

Normal : Votre personnage ne peut pas accorder de bonus de Compétence à ses alliés.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, permettant à votre personnage d'accorder à ses alliés un bonus de Compétence supplémentaire de +2 à chaque fois.

Nageur

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage nage à une vitesse étonnante. Il est comme un poisson dans l'eau et n'est pas ralenti du tout.

Avantage : La vitesse de nage de votre personnage est doublée (voir *Déplacement*, p. 129).

Normal : Votre personnage nage à une vitesse normale.

Parade

Condition : Mêlée 4

Votre personnage peut parer des attaques armées. Il pare et dévie les coups de taille et d'estoc sans avoir à se mettre en défense.

Avantage : Votre personnage peut parer en action réflexe (voir *Parer*, p. 122). Tout bonus de Défense fournit également un bonus à la manœuvre de parade. Si votre personnage perd sa Défense active, il perd également sa Parade.

Normal : Votre personnage peut faire une manœuvre de parade durant son action d'attaque.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, donnant à votre personnage un bonus de

Défense de +2 à chaque fois contre les attaques armées au corps à corps.

Précision

Condition : Aucune

Votre personnage peut attaquer avec une précision exemplaire, isoler sa cible dans une foule, l'atteindre malgré un couvert ou viser les points vulnérables.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'une pénalité réduite pour un tir de précision. Il peut ignorer jusqu'à une pénalité de -2 pour prendre en cible un point précis, comme lorsqu'un adversaire porte une armure ou est à couvert. Ce Talent réduit aussi la pénalité liée aux attaques contre un adversaire plus petit que lui.

Normal : Lorsque vous faites un tir de précision, votre personnage subit entre -1 et -8 de pénalité, selon la taille de la cible visée, le type d'armure porté par sa cible ou son couvert.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à quatre fois. Votre personnage peut ignorer une pénalité additionnelle de -2 par niveau (donc, la première fois lui permet d'ignorer une pénalité allant jusqu'à -2, la deuxième jusqu'à -4 et ainsi de suite).

Provocateur

Condition : Arnaque 4

Votre personnage est doué pour agacer et insulter. Il sait attirer l'attention sur lui au lieu de sur ses amis et alliés.

Avantage : Lors de son action d'attaque, votre personnage peut tenter de provoquer ses adversaires pour qu'ils l'attaquent. Faites un test d'Arnaque contre tout adversaire se trouvant à moins de trois mètres. Si vous obtenez plus de succès que le niveau de Volonté de votre adversaire, il tente d'attaquer votre personnage durant un nombre de tours égal au nombre de succès obtenus en plus, ou jusqu'à être attaqué par quelqu'un d'autre. Si vous obtenez deux fois plus de succès que le niveau de Volonté de votre adversaire, il continue de vous attaquer même si quelqu'un d'autre l'attaque.

Normal : Vous pouvez faire un test d'Arnaque pour pousser un ennemi à attaquer votre personnage.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, donnant à votre personnage un bonus d'Arnaque de +2 à chaque fois.

Rapide

Condition : Aucune

Votre personnage est incroyablement rapide. Sa vitesse excède de loin la moyenne.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +2 en *Déplacement*.

Normal : Le Déplacement de votre personnage n'est pas modifié.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, donnant à votre personnage un bonus de Déplacement de +2 à chaque fois.

Rebond

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage peut se remettre sur pied à une vitesse incroyable et gracieusement. Lorsqu'il est mis au tapis, il rebondit immédiatement.

Avantage : Votre personnage se relève en une action réflexe, ce qui lui permet de se relever et d'attaquer dans le même tour.

Normal : Se relever prend une action d'attaque.

Rechargement instantané

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage peut recharger ses armes très rapidement. Il est si rapide qu'il semble ne jamais manquer de munitions.

Avantage : Votre personnage peut recharger une arme en action réflexe, ce qui lui permet de recharger et de tirer durant le même tour. Les armes qui prennent normalement plus d'un tour de combat pour être rechargées ne nécessiteront qu'une action d'attaque pour l'être.

Normal : Recharger une arme prend une action d'attaque, mais certaines armes sont plus longues encore à recharger. Votre personnage doit attendre son prochain tour pour tirer après avoir rechargé son arme.

Réflexes rapides

Condition : Aucune

Votre personnage réagit plus vite que la moyenne face au danger, ce qui lui permet d'agir avant n'importe qui d'autre.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +2 à son Initiative.

Normal : L'Initiative de votre personnage n'est pas modifiée.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, donnant à votre personnage un bonus d'Initiative de +2 à chaque fois.

Résistance accrue à la douleur

Condition : Aucune

Votre personnage peut ignorer les blessures graves. Il ressent la douleur mais cela ne l'atteint pas autant que les autres personnes.

Avantage : Votre personnage ne sombre pas automatiquement dans l'inconscience lorsque sa Santé devient négative. (Vous devez tout de même

faire un test de stabilisation ou votre personnage continuera de perdre des points de Santé chaque tour.) Il demeure conscient et ignore les pénalités de blessure jusqu'à arriver à -3 de Santé, auquel cas il sombre dans l'inconscience.

Normal : Votre personnage sombre automatiquement dans l'inconscience lorsque sa Santé devient négative et il doit faire un test de stabilisation ou continuer de perdre des points de Santé chaque tour.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, permettant à votre personnage de demeurer conscient et d'ignorer les pénalités de blessure jusqu'à atteindre Santé -5 (à ce point il s'effondre, mort). Si votre personnage a également le Talent Dur à cuire, vous pouvez acquérir le Talent Résistance accrue à la douleur une fois de plus par niveau de Dur à cuire. Chaque niveau supplémentaire permet à votre personnage d'ignorer deux points de pénalité de blessure supplémentaires.

Robuste

Condition : Aucune

Votre personnage est en pleine santé. Sa santé physique est de loin supérieure à la moyenne. En conséquence, il est capable d'encaisser beaucoup de dommages avant de sombrer dans l'inconscience.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +2 en Santé.

Normal : La Santé de votre personnage n'est pas modifiée.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, donnant à votre personnage un bonus de Santé de +2 à chaque fois.

Saut

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage a un talent naturel pour le saut. Il est capable de sauter des longueurs ou des hauteurs incroyables.

Avantage : La distance de saut de votre personnage est doublée (voir *Déplacement*, p. 129).

Normal : La distance de saut de votre personnage n'est pas modifiée.

Séduisant

Condition : Aucune

Votre personnage est plus sexy et séduisant que la moyenne. Les gens l'aiment et sont plus facilement influencés lorsqu'il est présent.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Charisme lorsqu'il traite avec des gens. Ce bonus affecte ses tests de Charisme et de Compétences basées sur le Charisme.

Normal : Le niveau de Charisme de votre personnage n'est pas modifié lorsqu'il traite avec des gens.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, obtenant à chaque fois un +1 supplémentaire en Charisme.

Sens aiguisés

Disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage a un sens particulièrement aiguisé, que ce soit la vue, l'ouïe ou l'odorat. Il est très sensible et il est rare qu'il manque quelque chose.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +4 en Perception lorsqu'il utilise ce sens particulier, que ce soit la vue, l'ouïe, le toucher, le goût ou l'odorat (à déterminer lorsque vous choisissez ce Talent).

Normal : La Perception de votre personnage n'est pas modifiée.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent plusieurs fois, mais en l'appliquant à un sens différent à chaque fois.

Sens de l'orientation

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage n'a pas besoin de boussole. Il a un sens de l'orientation inné et se perd rarement. Il sait où se trouve le nord même sans voir le soleil.

Avantage : Même dans des conditions difficiles, votre personnage sait automatiquement dans quelle direction il se dirige, même sans faire de test. Ce Talent lui donne également un bonus de +2 à tous les tests d'orientation.

Normal : Vous devez faire des tests d'orientation (difficulté 2) pour que votre personnage détermine la direction qu'il va prendre.

Sensibilité psychique

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage est capable de sentir les énergies psychiques qui l'entourent. Il n'a aucun pouvoir spécifique mais a parfois des visions ou des rêves prophétiques ou sent le pouvoir d'une personne, d'un objet ou d'une zone.

Avantage : Vous pouvez faire un test d'Empathie dès que votre personnage tente de sentir l'énergie psychique qui l'entoure. Plus vous obtenez de succès, plus votre personnage est sensible à la force et la source de l'énergie psychique. Parfois, le Maître de jeu fera ce test à votre place pour savoir si votre personnage jouit d'une vision imprévue ou ressent un pouvoir invisible à l'œuvre.

Normal : Vous n'avez pas conscience des phénomènes psychiques.

Sixième sens

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage peut sentir des menaces invisibles, comme des embuscades. Comme il est constamment attentif à tout danger potentiel, il n'est jamais pris garde baissée.

Avantage : Votre personnage garde toute sa Défense lorsqu'il est surpris ou pris en embuscade. Cela inclut les attaques qu'il n'a pas pu voir arriver, comme les coups de couteau dans le dos ou les tirs de sniper. Parfois, le Maître de jeu fera un test d'Empathie à votre place pour savoir si votre personnage a une prémonition ou un mauvais sentiment face à une situation donnée.

Normal : Votre personnage perd sa Défense active lorsqu'il est surpris ou pris en embuscade.

Terrifiant

Condition : Intimidation 4

Votre personnage sait comment utiliser la peur et l'intimidation comme une arme. Il peut déstabiliser ses ennemis et même les forcer à tourner les talons.

Avantage : Votre personnage peut tenter d'effrayer ses ennemis, pour une action d'attaque. Faites un test d'Intimidation contre tous les adversaires qui se trouvent à moins de trois mètres de lui. Si vous obtenez plus de succès que le niveau de Volonté de vos adversaires, ils subissent une pénalité de -2 à leurs attaques et tests de Compétence durant un nombre



de tours égal au nombre de succès que vous avez obtenus en plus de leur niveau de Volonté. Si vous avez obtenu plus de deux fois le niveau de Volonté d'un adversaire, il fuit, terrorisé, pendant un nombre de tours égal au nombre de succès que vous avez obtenus en plus du double de son niveau de Volonté.

Normal : Vous pouvez tenter de faire un test d'Intimidation contre un seul adversaire dans le but de l'effrayer.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, donnant à votre personnage un bonus d'Intimidation de +2 à chaque fois.

Têtu

Unique

Condition : Volonté 3

Votre personnage est décidé et inébranlable et il se sert de son immense volonté pour ignorer les coups les plus puissants. Il peut littéralement se convaincre de continuer le combat, même si son corps est prêt à s'effondrer.

Avantage : Votre personnage utilise sa Volonté au lieu de son Corps pour calculer son niveau d'Étourdissement.

Normal : Votre personnage utilise son Corps pour calculer son niveau d'Étourdissement.

Tir à longue portée

Unique

Condition : Aucune

Votre personnage est doué pour atteindre des cibles éloignées. Il ajuste intuitivement la portée et atteint sa cible avec précision, même à très longue portée.

Avantage : La portée des armes de votre personnage est doublée, ce qui lui permet de toucher des cibles distantes en bénéficiant d'une pénalité réduite.

Normal : La portée des armes de votre personnage n'est pas modifiée.

Tir automatique

Condition : Armes à feu 4

Votre personnage est très efficace pour tirer avec des armes entièrement automatiques et il sait comment les utiliser à leur plein potentiel, le plus meurtrier.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 aux attaques à l'arme automatique. Ce bonus s'ajoute au bonus normal des armes automatiques.

Normal : Les attaques de votre personnage à l'arme automatique ne sont pas modifiées (consultez *Tir automatique*, p. 123).

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, obtenant à chaque fois un bonus de +1 en tir automatique (pour un total de +2). Ce bonus s'ajoute aux bonus normaux du tir automatique.

Tir rapide

Condition : Dextérité 3

Votre personnage peut attaquer le même adversaire deux fois en une succession de coups rapides, doublant les dommages qu'il inflige à un adversaire lors d'un combat de tir.

Avantage : Votre personnage peut attaquer deux fois le même adversaire en faisant une attaque totale avec une pénalité de -2 à chaque test d'attaque. Les deux attaques doivent être faites avec la même arme et le personnage doit pouvoir attaquer deux fois durant le même tour.

Normal : Vous pouvez attaquer le même adversaire en faisant une attaque totale avec une pénalité de -4 à chaque attaque (voir *Les attaques totales*, p. 120).

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, permettant ainsi à votre personnage d'attaquer le même adversaire deux fois sans pénalité.

Vif

Condition : Dextérité 3

Votre personnage peut attaquer le même adversaire deux fois en une succession de coups rapides, doublant les dommages qu'il inflige à ses ennemis en combat au corps à corps.

Avantage : Votre personnage peut attaquer le même adversaire deux fois en faisant une attaque totale avec une pénalité de -2 à chaque test d'attaque. Les deux attaques doivent être faites avec la même arme ou à mains nues.

Normal : Votre personnage peut attaquer le même adversaire deux fois en faisant une attaque totale avec une pénalité de -4 à chaque test d'attaque (consultez *Les attaques totales*, p. 120).

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, permettant à votre personnage d'attaquer le même adversaire deux fois sans pénalité.

Vigilance

Condition : Aucune

Votre personnage est remarquablement attentif à son environnement. Il est vigilant et baisse rarement sa garde.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +2 en Perception.

Normal : Le niveau de Perception de votre personnage n'est pas modifié.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent deux fois, ce qui vous permet de bénéficier d'un +2 supplémentaire en Perception.

Volonté de fer

Unique, disponible uniquement à la création du personnage

Condition : Aucune

Votre personnage est exceptionnellement courageux et motivé. Sa résolution et sa détermination dépassent de loin la moyenne.

Avantage : Votre personnage bénéficie d'un +1 en Volonté. Ce bonus affecte ses tests de Volonté et ses Compétences basées sur la Volonté. Cela influe également sur ses Attributs secondaires et augmente d'un point son niveau maximal de Volonté

Normal : La Volonté de votre personnage n'est pas modifiée.

Les Ressources

Les Ressources représentent les amis, l'influence et la richesse de votre personnage. Les personnages sans Ressources ne sont ni pauvres ni rejetés. Ils ont ce qu'il faut pour mener à bien leur vie, mais lorsque les choses se compliquent, ils doivent se débrouiller seuls. Les personnages qui ont des Ressources peuvent faire appel à des contacts et des alliés pour obtenir des faveurs ou des informations. Ils ont des assistants qui les aident et suffisamment d'influence pour obtenir que les choses se fassent. Ils peuvent même posséder des objets aux propriétés particulières.

Les Ressources ne sont pas des capacités innées et elles peuvent donc être acquises ou perdues au cours du jeu. Ainsi, votre personnage devrait protéger ses Ressources et s'en servir à bon escient pour ne pas les perdre. Cela ne veut pas dire que votre personnage doit se montrer avare de ses Ressources, simplement les utiliser au bon moment pour être le meilleur ami de tout le monde.

Les Ressources accrues

Tout comme les Talents, vous pouvez acquérir la même Ressource plusieurs fois afin que votre personnage en tire un bénéfice plus grand encore. Cependant, ne comptez pas trop sur vos Ressources accrues car elles peuvent être perdues, tuées ou volées. Pourtant, les Ressources accrues peuvent être incroyablement utiles non seulement pour votre personnage, mais aussi pour ses compagnons d'aventure. À cette fin, les personnages-joueurs peuvent vouloir mettre leurs Ressources en commun pour créer une Ressource conjointe plus puissante

encore. Comme toujours, le Maître de jeu a le dernier mot pour déterminer quelles Ressources peuvent être mises en commun.

Description des Ressources

Alliés

Les Alliés représentent les amis et membres de la famille sur lesquels votre personnage peut toujours compter. Cependant, ils ont leur propre vie et ne peuvent aider que jusqu'à un certain point. Pourtant, ils sont toujours prêts à rendre des faveurs ou à soutenir votre personnage lorsqu'il en a besoin. Les Alliés ont souvent des compétences utiles de même que des Talents et Ressources. Plus vous choisissez cette Ressource, plus vos Alliés deviennent nombreux et puissants.

Les Alliés sont loyaux envers votre personnage dès le départ, ce qui les rend plus faciles à influencer par vous, et moins faciles à atteindre par vos ennemis (consultez *L'influence*, p. 44). Bien que vous définissiez la nature de votre relation avec vos Alliés, le Maître de jeu contrôle ces PNJ et détermine ce qu'ils font ou non. Abuser ou profiter de vos Alliés affectera leur attitude envers votre personnage de manière négative.

Les Alliés typiques ont 12 points d'Attributs, 10 points de Compétence et un Talent ou une Ressource. Acquérir des niveaux supplémentaires de cette Ressource permet à votre personnage d'obtenir un nouvel Allié ou d'améliorer celui qu'il a déjà. Les Alliés améliorés obtiennent +3 points d'Attributs, +5 points de Compétences et un Talent ou une Ressource par niveau additionnel que vous investissez en eux.

- **Alliés 1 :** Un Allié modérément doué ou influent
- **Alliés 2 :** Un Allié doué et influent ou deux Alliés moins puissants
- **Alliés 3 :** Un Allié très doué et influent ou jusqu'à trois Alliés moins puissants
- **Alliés 4 :** Un Allié très puissant et influent ou jusqu'à quatre Alliés moins puissants
- **Alliés 5 :** Un Allié extrêmement puissant et influent ou jusqu'à cinq Alliés moins puissants

Ressource	Description
Alliés	Des amis proches ou des membres de la famille à appeler en cas de besoin
Artefact	Objet puissant et unique en possession de votre personnage
Contacts	Réseau d'associés qui peuvent être appelés pour obtenir des objets ou des informations
Compagnons	Amis fidèles ou serviteurs qui accompagnent votre personnage
Rang	Rang et appartenance à une organisation secrète ou exclusive
Mentor	Médecin, professeur ou protecteur influent qui veille sur votre personnage
Notoriété	Réputation, notoriété et influence liées à la popularité de votre personnage
Refuge	Maison sûre et confortable, retraite privée ou laboratoire secret
Richesses	Revenus et biens, plus les montants disponibles pour des investissements
Statut	Statut social et revenus liés à la profession de votre personnage ou résultant d'un héritage

Artefact

Les Artefacts représentent des objets ou véhicules uniques et puissants en possession de votre personnage. Il peut s'agir de quelque chose qu'il a inventé, dont il a hérité ou qui lui a été confié pour qu'il le garde en lieu sûr. Cela pourrait aussi être une chose qu'il a trouvée ou volée ! Votre personnage pourrait même ne pas être conscient du plein potentiel de son Artefact. Même ainsi, plus vous choisissez cette Ressource, plus l'Artefact devient puissant.

Les Artefacts ont toutes sortes de formes, tailles et usages. Un Artefact simple pourrait être une montre porte-bonheur qui fournit un bonus de +2 à un test de Compétence (une fois par session de jeu) à la personne qui la porte. Un Artefact plus avancé pourrait être un sac à dos à réaction qui permet à celui qui le porte de voler sur une distance limitée ou un rayon qui permet un contrôle mental, mais aux munitions limitées. Les appareils volants et foreuses géantes représentent parmi les Artefacts les plus gros et puissants.

- **Artefact 1** : Un Artefact utile (comme une montre porte-bonheur)
- **Artefact 2** : Un Artefact rare et très utile (comme un sac à dos à réaction)
- **Artefact 3** : Un Artefact unique et incroyablement utile (comme un rayon à contrôle mental)
- **Artefact 4** : Un Artefact unique et très puissant (comme un robot)
- **Artefact 5** : Un Artefact légendaire et extrêmement puissant (comme une foreuse)

Compagnons

Les Compagnons représentent les amis fidèles, les serviteurs et les animaux de compagnie de votre personnage. Les Compagnons ne sont pas toujours très doués ni très influents, mais ils sont farouchement loyaux et suivront votre personnage où qu'il aille. Les Compagnons sont très utiles et s'occuperont de toutes les tâches quotidiennes, mais votre personnage doit les rémunérer et payer leurs dépenses lorsqu'ils sont à son service.

Les Compagnons sont loyaux envers votre personnage dès le départ, ce qui les rend plus faciles à influencer par vous, et moins faciles à atteindre par vos ennemis (consultez *L'influence*, p. 44). Bien que vous définissiez la nature de votre relation avec vos Compagnons, le Maître de jeu contrôle ces PNJ et détermine ce qu'ils font ou non. Abuser ou profiter de vos Compagnons affectera leur attitude envers votre personnage de manière négative.

Acquérir cette Ressource plusieurs fois augmentera votre nombre de Compagnons ou améliorera leurs capacités. Vous pouvez obtenir deux Compagnons

inexpérimentés, un Compagnon compétent ou améliorer deux Compagnons existants à chaque fois que vous reprenez cette Ressource. Les Compagnons standards ont 9 points d'Attributs, 5 points de Compétences et aucun Talent ni Ressources. Les Compagnons améliorés ont +3 points d'Attributs, +5 points de Compétences et un Talent ou Ressources pour chaque niveau supplémentaire que vous investissez en eux.

- **Compagnons 1** : Un Compagnon compétent ou deux Compagnons inexpérimentés
- **Compagnons 2** : Deux Compagnons compétents ou jusqu'à quatre Compagnons inexpérimentés
- **Compagnons 3** : Trois Compagnons compétents ou jusqu'à six Compagnons inexpérimentés
- **Compagnons 4** : Quatre Compagnons compétents ou jusqu'à huit Compagnons inexpérimentés
- **Compagnons 5** : Cinq Compagnons compétents ou jusqu'à dix Compagnons inexpérimentés

Contacts

Les Contacts représentent le réseau de connaissances et d'associés de votre personnage. Ils ne lui sont pas particulièrement loyaux et ne l'aideront que si cela en vaut la peine ou que c'est visiblement dans leur intérêt propre. Néanmoins, un réseau de Contacts permet à votre personnage d'obtenir des informations ou des objets utiles.

Choisir cette Ressource donne à votre personnage des Contacts dans une sphère d'influence particulière, comme le monde scolaire ou universitaire, la pègre ou la police. À chaque fois que votre personnage cherche des équipements ou informations auprès d'une personne appartenant à ce milieu, il bénéficie d'un bonus de +2 à son test de Compétence approprié. Acquérir cette Ressource plusieurs fois permet à votre personnage de choisir une autre sphère d'influence ou d'accroître son poids auprès de ses Contacts existants, lui permettant de bénéficier d'un +2 supplémentaire par niveau.

- **Contacts 1** : Bonus de +2 dans une sphère d'influence
- **Contacts 2** : Bonus de +4 dans une sphère d'influence ou bonus de +2 dans deux sphères différentes
- **Contacts 3** : Bonus de +6 dans une sphère d'influence ou bonus inférieur jusque dans trois sphères différentes
- **Contacts 4** : Bonus de +8 dans une sphère d'influence ou bonus inférieur jusque dans quatre sphères différentes
- **Contacts 5** : Bonus de +10 dans une sphère d'influence ou bonus inférieur jusque dans cinq sphères différentes

Mentor

Un Mentor est le mécène, le professeur ou le protecteur de votre personnage. C'est souvent une personne puissante et influente qui est liée à votre personnage d'une manière importante. Il peut s'agir d'un parent, d'un membre plus gradé de la même organisation ou d'un mystérieux étranger qui arrive juste à temps avec des informations cruciales. Bien qu'un Mentor puisse faire beaucoup de choses pour votre personnage, sa loyauté ne lui est pas acquise. Votre personnage devra de temps à autre lui rendre des services pour rester dans ses bonnes grâces.

Un Mentor aidera votre personnage, mais les raisons qu'il a de le faire peuvent demeurer parfaitement mystérieuses. Bien que vous définissiez la nature de votre relation avec votre Mentor, le Maître de jeu contrôle ce PNJ et détermine ce qu'il est prêt à faire ou non. Harceler votre Mentor ou tenir son aide pour acquise affectera son attitude envers votre personnage de manière négative.

Les Mentors sont généralement plus puissants que votre personnage. Ils restent souvent à l'arrière-plan, rendant des faveurs à votre personnage ou utilisant son influence pour l'aider. Les Mentors ont généralement 15 points d'Attributs, 15 points de Compétences et deux Talents et/ou Ressources. Acquérir cette Ressource plusieurs fois accroît le pouvoir et l'influence du Mentor. Les Mentors améliorés obtiennent +3 points d'Attributs, +5 points de Compétences et un Talent ou une Ressource par niveau supplémentaire.

- **Mentor 1** : Le Mentor de votre personnage est comme son grand frère
- **Mentor 2** : Le Mentor de votre personnage a une grande influence
- **Mentor 3** : Le Mentor de votre personnage est puissant et influent
- **Mentor 4** : Le Mentor de votre personnage a une influence nationale
- **Mentor 5** : Le Mentor de votre personnage a une influence internationale

Notoriété

La Notoriété mesure la réputation et célébrité de votre personnage. Elle indique aussi à quel point son nom et son visage sont connus. Être reconnu en tant que célébrité à ses avantages : les gens vous font souvent des faveurs simplement parce que vous êtes connu. Mais la notoriété a aussi des inconvénients : il est difficile de rester incognito lorsque votre visage est facile à reconnaître.

Votre personnage peut être un acteur, un cascadeur ou un criminel. Lorsque quelqu'un reconnaît votre personnage, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les tests sociaux concernant cette personne. Acquérir

cette Ressource plusieurs fois accroît la réputation de votre personnage et vous octroie un bonus social de +2 par niveau.

- **Notoriété 1** : Votre personnage est connu dans une ville
- **Notoriété 2** : Votre personnage est connu dans une région
- **Notoriété 3** : Votre personnage est connu dans un pays
- **Notoriété 4** : Votre personnage est connu sur tout un continent
- **Notoriété 5** : Votre personnage est connu partout dans le monde

Rang

Le Rang représente le grade militaire ou l'appartenance à une organisation exclusive (ou secrète). Votre personnage jouit d'une grande autorité auprès des autres membres de cette organisation et pourrait même bénéficier d'aide ou de ressources. Il pourra donner des ordres aux membres d'un rang inférieur dans l'organisation, tout comme il devra obéir aux ordres de ses supérieurs.

Choisir cette Ressource fait en sorte que votre personnage appartienne officiellement à une organisation particulière (comme l'armée américaine, la Société National Geographic ou l'Église catholique). Avoir un rang élevé permet à votre personnage d'être respecté, même hors de son organisation. Vous bénéficiez d'un bonus social de +2 à chaque fois que votre personnage exerce son autorité ou agit au nom de son organisation. Abuser de son autorité, gaspiller les ressources ou violer les règles de conduite pourrait provoquer le renvoi de votre personnage ou la révocation de son grade.

Les membres d'une organisation peuvent réquisitionner d'autres Ressources. Par tranche de deux niveaux de Rang, vous pouvez temporairement acquérir une autre Ressource ou augmenter une de celle que vous avez déjà (avec l'accord du Maître de jeu). Les personnages peuvent aussi accroître les Ressources d'autres personnages de cette manière. Un personnage ainsi favorisé pourrait ainsi obtenir des Alliés, des Compagnons ou un Artefact qui appartiendrait à l'organisation, par exemple. Pendant ce temps, votre personnage garde le bonus social lié à son Rang, mais ne peut pas réquisitionner autre chose car il a déjà exercé son autorité sur l'organisation. Cette augmentation temporaire dure jusqu'à ce que les Ressources soient rendues à l'organisation, après quoi d'autres Ressources peuvent être réquisitionnées. Chaque niveau en sus vous octroie un bonus social supplémentaire de +2 et donne le droit à votre personnage de réquisitionner des Ressources

supplémentaires et de donner des ordres aux membres de l'organisation d'un Rang inférieur.

- **Rang 1** : Votre personnage a le Rang d'initié et quelques privilèges
- **Rang 2** : Votre personnage est membre à part entière de l'organisation et jouit de tous les privilèges
- **Rang 3** : Votre personnage a un Rang supérieur et les privilèges qui vont avec
- **Rang 4** : Votre personnage a un Rang élevé et les privilèges qui vont avec
- **Rang 5** : Votre personnage a un Rang de directeur et les privilèges qui vont avec

Refuge

Le Refuge est la maison de votre personnage, sa retraite privée ou son laboratoire secret, qui lui appartient personnellement ou qu'il partage avec d'autres membres de son organisation. Quel que soit le cas, c'est un endroit où il se sent en sécurité et productif. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos tests de Compétences lorsque votre personnage se trouve dans son Refuge. À l'inverse, les intrus subissent une pénalité de -2 à tous les tests de Compétence pour localiser votre Refuge ou y entrer par effraction.

Acquérir cette Ressource plusieurs fois accroît la taille, la sécurité et le confort de votre Refuge. Chaque niveau additionnel vous octroie un bonus de Compétence supplémentaire de +2 et rend toute infiltration plus difficile (pénalité supplémentaire de -2). Avec l'accord du Maître de jeu, les personnages peuvent regrouper leurs Ressources pour avoir un Refuge plus grand et plus impressionnant. Dans ce cas, chaque personnage a un droit de propriété limité et un accès restreint.

- **Refuge 1** : Votre personnage possède une maison isolée ou un laboratoire secret



- **Refuge 2** : Votre personnage possède une base d'opérations sûre et confortable
- **Refuge 3** : Votre personnage possède un Refuge vaste et sûr ainsi que des ressources importantes
- **Refuge 4** : Votre personnage possède un manoir (ou une forteresse) isolé et très grand
- **Refuge 5** : Votre personnage possède une île en guise de base secrète, équipée de tout ce dont il pourrait avoir besoin

Richesses

Les Richesses représentent les revenus et biens de votre personnage. Cela inclut le montant d'argent dont il dispose en espèces ainsi que l'argent qu'il peut investir. Les Richesses n'octroient pas automatiquement à un personnage le respect ou l'autorité, mais un personnage riche peut acheter tout ce qu'il veut. Votre personnage commence à jouer avec l'équivalent d'un salaire mensuel en espèces.

Les personnages riches peuvent investir leur argent dans d'autres Ressources. Par tranche de deux niveaux de Richesses de votre personnage, celui-ci peut temporairement soit acquérir une autre Ressource soit augmenter une de celles qu'il a déjà (avec l'accord du Maître de jeu). Les personnages riches peuvent également accroître les ressources d'autres personnages de cette manière. Le personnage ainsi favorisé peut devenir plus influent ou pouvoir construire des Artefacts plus gros et plus puissants. Votre personnage ne peut pas tirer profit de ses Richesses pendant ce temps puisque ses revenus et son compte en banque sont utilisés ailleurs. Cette augmentation temporaire dure jusqu'à ce que les Richesses soient investies ailleurs.

- **Richesses 1** : Votre personnage a un salaire mensuel de 250 \$ et possède une maison et une voiture
- **Richesses 2** : Votre personnage a un salaire mensuel de 500 \$ et des investissements
- **Richesses 3** : Votre personnage a un salaire mensuel de 1 000 \$ et possède plusieurs objets de luxe
- **Richesses 4** : Votre personnage a un salaire mensuel de 2 500 \$ et de gros investissements
- **Richesses 5** : Votre personnage a un salaire mensuel de 5 000 \$ et peut acheter n'importe quoi

Statut

Le Statut représente le statut social de votre personnage. Cela peut être lié à sa profession (par exemple docteur, avocat ou professeur), à son appartenance à une riche famille aristocratique ou à son travail pour une organisation criminelle comme la mafia ou la pègre. Quel que soit le cas, le Statut de votre personnage lui amène respect et revenus réguliers.

À chaque fois que le statut social ou la réputation de votre personnage s'applique à une situation, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests sociaux pertinents. Votre personnage commence aussi le jeu en ayant des rentrées d'argent mensuelles. Acquérir cette Ressource plusieurs fois accroît les revenus et le respect dont jouit votre personnage. Chaque niveau additionnel augmente les revenus mensuels de votre personnage et vous accorde un bonus social supplémentaire de +2.

- **Statut 1** : Votre personnage est modérément respecté et a un salaire mensuel de 150 \$
- **Statut 2** : Votre personnage est respecté et a un salaire mensuel de 250 \$
- **Statut 3** : Votre personnage est très respecté et a un salaire mensuel de 500 \$
- **Statut 4** : Votre personnage est fortement respecté et a un salaire mensuel de 1 000 \$

- **Statut 5** : Votre personnage est extrêmement respecté et a un salaire mensuel de 2 500 \$

Les Défauts

Les Défauts représentent les problèmes physiques, mentaux ou sociaux de votre personnage. Dès que votre personnage est blessé ou limité par son Défaut au cours du jeu, vous gagnez des points de Style qui peuvent être dépensés sous la forme de bonus aux tests lorsque vous en avez besoin. Ainsi, mieux vous interprétez les Défauts de votre personnage, plus celui-ci sera fort et complet. Cependant, n'interprétez pas constamment vos Défauts non plus, sinon ils perdront de leur efficacité. C'est pour cette raison que les Maîtres de jeu peuvent limiter le nombre de points de Style acquis par Défaut par session de jeu.

Vous obtenez un point de Style si vous choisissez un Défaut lors de la création de votre personnage. Les personnages peuvent commencer le jeu avec un Défaut uniquement mais, avec l'accord de votre Maître de jeu, vous pouvez en ajouter, en changer ou en enlever au cours du jeu. Vous trouverez ici les descriptions des Défauts les plus courants. Vous pouvez créer le vôtre, mais assurez-vous d'avoir l'accord du Maître de jeu d'abord.

Descriptions des Défauts

Les Défauts physiques

Aveugle : Votre personnage ne voit rien et est obligé de compter sur ses autres sens au quotidien. Il peut avoir eu un accident ou être né ainsi, mais il est totalement aveugle. Vous échouez automatiquement aux tests qui nécessitent que votre personnage voie. Vous gagnez un point de Style dès qu'un problème ou une incompréhension graves résultent de la cécité de votre personnage.

Borgne : Votre personnage n'a qu'un œil. Il peut porter un œil de verre ou un bandeau sur l'autre. En conséquence, votre personnage perçoit mal la profondeur et vous subissez une pénalité de -2 aux tests de Conduite, de Pilotage ou de tir. Vous gagnez un point de Style si votre personnage juge mal la distance à un moment critique ou que quelque chose l'empêche de voir de l'autre œil.

Dur d'oreille : Votre personnage entend mal. Il pourrait être sourd d'une oreille ou simplement avoir des problèmes d'audition. Quel que soit le cas, vous subissez une pénalité de -2 lorsque l'ouïe est un facteur pertinent. Vous gagnez un point de Style lorsque la mauvaise ouïe de votre personnage lui cause des problèmes ou crée une incompréhension grave.

Manchot : Votre personnage n'a qu'un bras. Il ne peut pas manier d'armes à deux mains et ne peut

Défauts	Description
Défauts physiques	
Aveugle	Échoue systématiquement aux tests de vue
Borgne	N'a qu'un œil et a une mauvaise perception de la profondeur
Dur d'oreille	Entend mal et peut mal comprendre ce qu'on lui dit
Manchot	N'a qu'un bras et peut avoir des difficultés à faire certaines choses
Mourant	A une maladie incurable et pourrait mourir prochainement
Muet	Ne peut pas parler et doit écrire ou faire des gestes à la place
Myope	Voit mal et a de la difficulté à identifier les objets
Nain	N'est pas aussi grand ou aussi fort que les autres
Pied bot	A une jambe boiteuse ou un pied bot et se déplace plus lentement
Sourd	Échoue systématiquement aux tests d'ouïe
Défauts mentaux	
Amnésique	A perdu la mémoire et a des réminiscences
Arrogant	Téméraire au point de se créer des problèmes
Dépendant	A une dépendance à une substance ou activité spécifique
Distrait	Oublie des choses ou néglige des détails importants
Illettré	Dyslexique ou sans éducation, ne sait ni lire ni écrire
Impulsif	Impatient et casse-cou au point de se créer des problèmes
Lâche	Craint les conflits et peut fuir les bagarres
Obsession	Compulsion à effectuer une activité particulière
Paranoïaque	Anxieux se méfie de tout le monde
Phobie	Effrayé d'une chose particulière qu'il évite
Défauts sociaux	
Cœur de pierre	Égoïste et insensible
Condescendant	Se pense meilleur que tout le monde
Défiguré	Laid et repoussant
Pacifiste	Opposé à la violence et à la guerre pour une raison quelconque
Préjugés	A des préjugés contre un groupe particulier
Recherché	Censé avoir commis un crime sérieux
Secret	A un secret embarrassant ou honteux
Superstitieux	Se donne du mal pour respecter ses croyances extraordinaires
Timide	N'aime pas les situations sociales et tente de les éviter
Problème d'élocution	A des problèmes d'élocution et pourrait être mal compris
Défauts divers	
Aimant à problèmes	Attire les problèmes sans les chercher
Malchanceux	Maudit ou malchanceux
Rétrograde	Non familier avec les technologies modernes

soulever que des charges deux fois moins lourdes. Si votre personnage entreprend une action qui nécessite normalement deux bras, vous subissez une pénalité de -2 à votre test. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage laisse tomber quelque chose ou qu'il fait une erreur grave parce qu'il lui manque un bras. *Vous ne pouvez pas prendre le Talent Ambidextre si vous avez ce Défaut.*

Mourant : Votre personnage est en phase terminale et mourra bientôt. Il pourrait avoir le cancer ou toute autre maladie incurable, mais il n'a pas abandonné l'espoir de s'en sortir. Vous subissez une pénalité de -2 à tous les tests lorsque votre personnage souffre particulièrement. Vous gagnez un point de Style si votre personnage est rendu invalide par sa maladie ou s'il est obligé d'affronter sa mort prochaine.

Muet : Votre personnage ne peut pas parler et ne peut communiquer que par gestes ou en écrivant. Il

peut avoir un problème aux cordes vocales ou avoir eu la langue coupée, mais il lui est impossible de parler. Vous échouez automatiquement aux tests qui nécessitent que votre personnage parle. Vous gagnez un point de Style dès qu'un problème ou une incompréhension graves résultent de la mutité de votre personnage.

Myope : Votre personnage voit mal. Il peut être myope ou simplement mal voir. Si votre personnage ne porte pas ses lunettes, vous subissez une pénalité de -2 à tous les tests où la vue est un facteur. Vous gagnez un point de Style dès qu'un problème ou une incompréhension graves résultent de la vue défaillante de votre personnage.

Nain : Votre personnage a une Taille de -1, ce qui lui cause des problèmes physiques et sociaux. Il est souvent méprisé pour n'être pas aussi grand ou fort que les autres. Vous gagnez un point de Style dès que la taille de votre personnage lui cause un problème

grave ou qu'il est rejeté pour cela. *Vous ne pouvez pas prendre ce Défait si vous avez le Talent Géant.*

Pied bot : Votre personnage a une jambe boiteuse ou un pied bot qui le ralentit. Il peut avoir eu un accident ou être né ainsi. Quel que soit le cas, votre personnage subit une pénalité de -2 à son niveau de Déplacement. Vous gagnez un point de Style si votre personnage est incapable de fuir devant un danger ou si sa mauvaise jambe lui cause des problèmes.

Sourd : Votre personnage n'entend rien et peut devoir lire sur les lèvres pour pouvoir communiquer. Il peut avoir eu un accident ou être né ainsi, mais il est totalement sourd. Vous échouez automatiquement aux tests qui nécessitent que votre personnage entende. Vous gagnez un point de Style dès qu'un problème ou une incompréhension graves résultent de la surdité de votre personnage.

Les Défaits mentaux

Amnésique : Votre personnage a subi un traumatisme qui lui a fait perdre la mémoire. Il peut retrouver une partie de sa mémoire avec le temps, mais c'est très déroutant lorsque cela arrive et vous subissez une pénalité de -2 à tous vos tests jusqu'à la fin des réminiscences. Vous gagnez un point de Style lorsque votre personnage fait des réminiscences douloureuses ou qu'une chose de son passé revient le hanter.

Arrogant : Votre personnage a une très haute opinion de lui-même, peut-être trop haute. Il croit pouvoir tout faire mieux que n'importe qui. Son attitude peut lui causer des problèmes de temps à autre. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage est obligé de demander de l'aide ou lorsque son arrogance lui cause des problèmes graves.

Dépendant : Votre personnage est physiquement ou mentalement dépendant d'une substance ou d'une activité spécifique et fera tout ce qu'il peut pour

satisfaire ses besoins. S'il se laisse aller trop souvent à sa dépendance ou s'il reste trop longtemps sans sa dose nécessaire, vous subissez une pénalité de -2 à tous vos tests jusqu'à être plus sobre ou rassasié. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage est blessé ou blesse quelqu'un à cause de sa dépendance.

Distrait : Votre personnage oublie des choses et est distrait. Qu'il soit d'un naturel rêveur ou simplement préoccupé par des choses plus importantes, il n'a pas conscience de ce qui se passe autour de lui. En conséquence, vous subissez une pénalité de -2 à tous les tests de Perception. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage néglige un détail crucial ou oublie une chose importante.

Illettré : Votre personnage est dyslexique ou n'a jamais appris à lire. Quoi qu'il en soit, il ne sait ni lire ni écrire. C'est également vrai pour toute langue étrangère qu'il aurait appris avec la Compétence Linguistique. Vous échouez automatiquement à tout test qui nécessite que votre personnage lise. Vous gagnez un point de Style dès que l'illettrisme de votre personnage lui cause un problème grave ou lui fait honte.

Impulsif : Votre personnage est impatient et casse-cou. Il déteste attendre et passera à l'action sans établir de plan. En conséquence, il n'est souvent pas prêt face aux problèmes et doit improviser. Il saute dans les problèmes sans y réfléchir à deux fois. Vous gagnez un point de Style dès que l'impulsivité de votre personnage cause des problèmes graves, à lui ou à ses compagnons.

Lâche : Votre personnage craint les conflits et ne se défend pas. Il fuit les bagarres ou se rend s'il ne peut pas fuir. Vous subissez une pénalité de -2 à tous vos tests lorsque quelqu'un menace votre personnage de recourir à la violence physique. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage fuit sans combattre ou abandonne ses amis pour sauver sa peau.

Obsession : Votre personnage fait une fixation sur une activité particulière, comme de rester propre, organiser ses affaires ou de faire la cour à la femme de ses rêves. Si votre personnage ne peut pas se laisser aller régulièrement à son obsession, vous subissez une pénalité de -2 à tous vos tests jusqu'à ce qu'il soit capable de satisfaire son obsession. Vous gagnez un point de Style dès que l'obsession de votre personnage le pousse à faire quelque chose de dangereux ou met en danger la vie de quelqu'un d'autre.

Paranoïaque : Votre personnage s'inquiète excessivement de son bien-être. Il se méfie de tout le monde, y compris de sa famille et amis proches. Il pourrait même avoir un complexe de persécution et croire qu'il existe une conspiration à son encontre. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage repousse un ami ou démasque quelqu'un qui œuvrait contre lui.



Phobie : Votre personnage a peur d'une situation, d'un objet ou d'un type de personnes particuliers. Il évitera activement l'objet de sa phobie et fuira s'il y est confronté. S'il ne peut pas s'échapper, vous subirez une pénalité de -2 à tous ses tests jusqu'à ce que son personnage puisse s'échapper. Vous gagnez un point de Style dès que la peur de votre personnage l'emporte sur sa raison.

Les Défauts sociaux

Cœur de pierre : Votre personnage est égoïste et insensible à la souffrance des autres. Il a un cœur de pierre et ne fera rien pour aider les autres. Les demandes d'aide tombent dans l'oreille d'un sourd. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage se montre particulièrement égoïste ou s'il refuse d'aider quelqu'un qui en aurait bien besoin.

Condescendant : Votre personnage pense qu'il vaut mieux que n'importe qui d'autre. Qu'il soit supérieur aux autres ou non ne change rien, il sait qu'il a toujours raison. Tous ceux qui ne sont pas d'accord avec lui sont visiblement dans l'erreur et doivent être remis à leur place. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage prouve que quelqu'un d'autre a tort ou reconnaît sa supériorité.

Défiguré : Votre personnage a une vilaine cicatrice, une tache de naissance ou une difformité qui répugne les autres. Il est considéré comme laid et repoussant. Vous subissez une pénalité de -2 à tous les tests où l'apparence de votre personnage est un facteur pertinent. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage est rejeté à cause de son apparence.

Pacifiste : Votre personnage est opposé à la violence et à la guerre, quelles que soient les circonstances. Il croit que l'agression et l'usage de la force sont foncièrement de mauvaises choses et il tente toujours de trouver des moyens pacifistes de régler les différends. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage parvient à éviter toute violence ou à régler un différend à l'amiable.

Préjugés : Votre personnage a un préjugé à l'encontre de certaines situations, comportements ou groupes (par exemple une race, un sexe ou une religion). Il peut réagir avec dégoût, voire hostilité, lorsqu'il est confronté à l'objet de son inimitié. Vous gagnez un point de Style dès que les préjugés de votre personnage lui causent des problèmes ou dès qu'il parvient à convaincre quelqu'un d'adopter les mêmes préjugés.

Problème d'élocution : Votre personnage a du mal à s'exprimer clairement. Il peut bégayer, avoir un bec de lièvre ou toute autre défiguration qui le rend difficile à comprendre. Cela peut faire en sorte que des informations importantes soient mal comprises ou relatées trop lentement. Vous gagnez un point de Style dès qu'un problème ou une

incompréhension graves résultent du trouble de langage de votre personnage.

Recherché : Votre personnage est censé avoir commis un crime grave, qu'il l'ait fait réellement ou non. Il peut être un fugitif en cavale ou avoir fait de la prison pour ses crimes. Quel que soit le cas, les gens se méfient de lui et pourraient le dénoncer aux autorités s'ils en ont l'occasion. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage est blessé par sa mauvaise réputation.

Secret : Votre personnage a un secret honteux qu'il serait très embarrassé de voir découvert. En conséquence, il fera tout ce qu'il peut pour s'assurer que son secret demeure enfoui. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage est confronté à la vérité ou s'il doit faire des efforts pour garder son secret.

Superstitieux : Votre personnage est extrêmement superstitieux et fera tout ce qu'il peut pour respecter ses croyances étranges. Il évitera de faire des choses qui sont considérées comme portant la poisse et ne manquera jamais de faire quelque chose qui pourrait lui porter chance. Vous gagnez un point de Style dès que les excentricités de votre personnage lui causent des problèmes ou si l'une de ses croyances s'avère être vérifiée.

Timide : Votre personnage est mal à l'aise dans les situations sociales et tente de les éviter au maximum. Il n'aime pas être le centre de l'attention et préfère laisser les autres occuper le devant de la scène. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage manque une reconnaissance ou une récompense parce qu'il refuse de se mettre en avant.

Les Défauts divers

Aimant à problèmes : Votre personnage attire les problèmes et se retrouve souvent dans des situations dangereuses. Pour une raison quelconque, c'est toujours lui qui est choisi comme sacrifice humain, qui est le seul survivant d'un naufrage ou dont un singe géant tombe amoureux. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage est en danger sans avoir rien fait pour cela.

Malchanceux : Votre personnage est maudit, est victime d'un mauvais sort ou souffre de malchance chronique. Dès qu'une chose dépend du hasard, les circonstances se liquent presque toujours contre lui. Une fois par session de jeu, vous subissez une pénalité de -2 à un test. Vous gagnez un point de Style si cela fait en sorte que votre personnage échoue ou si vous obtenez un échec critique.

Rétrograde : Votre personnage vient d'une culture primitive ou a été élevé loin de toute civilisation. En conséquence, la technologie moderne lui est inconnue. Vous subissez une pénalité de -2 à tout test de Compétence lié à une technologie moderne,

comme Conduite, Armes à feu et Sciences. Vous gagnez un point de Style dès que la nature primitive de votre personnage le limite ou lui cause problème.

Les points d'expérience de départ

Chaque personnage commence le jeu avec 15 points d'expérience, qui représentent l'expérience et l'entraînement qu'il a accumulé avant le début du jeu. Le Maître de jeu peut faire varier les points d'expérience de départ selon le niveau du jeu qu'il prévoit. Si un joueur crée un nouveau personnage pour rejoindre un groupe existant, il pourrait obtenir des points d'expérience de départ supplémentaires. Les points d'expérience de départ peuvent être dépensés de la façon suivante :

Caractéristique	Coût en points d'expérience
Attribut primaire	Nouveau niveau d'Attribut x5 points
Compétence	Nouveau niveau de Compétence x2 points
Compétence spécialisée	3 points
Talent	15 points
Ressource	15 points

Les points non dépensés peuvent être gardés pour le jeu, avec l'accord du Maître de jeu.

Les derniers détails

Maintenant que vous avez fini de choisir les compétences et aptitudes de votre personnage, il est temps de vous intéresser aux détails.

- Comment s'appelle votre personnage ? Le nom de votre personnage en dit long sur lui et sur ses origines. Par exemple, simplement par leur nom, il est facile de voir que Mick Hardigan et Emerson Peachtree sont très différents.
- D'où vient votre personnage ? Le passé de votre personnage n'a pas besoin d'être très élaboré, mais il y a certaines questions générales qui devraient avoir une réponse. Quelles sont les grandes lignes de son passé ? Où a-t-il développé ses compétences et aptitudes ? Comment est-il arrivé au point où il en est au début du jeu ? Utilisez la Motivation de votre personnage pour vous guider.
- À quoi ressemble votre personnage ? Vous n'avez pas besoin de trop entrer dans les détails, mais vous devriez noter les caractéristiques majeures de votre personnage. De quelle couleur sont ses cheveux ? Est-il grand ou petit, mince ou massif ? A-t-il un regard perçant ou un sourire charmeur ? Utilisez les niveaux d'Attributs de votre personnage pour vous guider dans sa description physique.
- Quel équipement transporte votre personnage ? Cela n'a pas besoin d'être une liste exhaustive, mais vous devriez préciser les équipements et outils

indispensables à votre personnage. Vous ne voulez pas qu'il manque de munitions ou de fournitures médicales en Terre creuse ni qu'il n'ait pas les outils nécessaires à son métier. Utilisez les Compétences, Talents et Ressources de votre personnage pour vous aider à choisir son équipement.

Note : Le Maître de jeu peut donner à votre personnage des armes ou des équipements gratuitement selon son historique, ou vous allouer un certain montant d'argent selon ses Ressources. Dans ce cas, les personnages sans Ressources commencent le jeu avec 100 \$ en poche.

Les points de Style de départ

Vous pouvez commencer le jeu avec jusqu'à cinq points de Style. Cependant, vous devez faire quelque chose en plus pour les obtenir. Les points de Style de départ s'obtiennent de diverses manières, toujours à la discrétion du Maître de jeu.

- Choisir un Défaut lors de la création du personnage : 1 point
- Écrire l'histoire de son personnage : 1 à 3 points.
- Créer une amorce d'histoire (un rival ou une personne à charge) pour son personnage : 1 point par amorce
- Utiliser des accessoires ou costumes pour interpréter votre personnage : 1 point
- Divers (par exemple, être l'hôte de la soirée de jeu) : 1 point

LES ARCHÉTYPES

Chapitre 2 Des Personnages



ARCHÉTYPE

CÉLÉBRITÉ

Chapitre 2 Les Personnages



« Ils n'ont pas l'air dangereux. Je pense qu'ils veulent simplement mon autographe. »

JOSPH/ES

Passé du personnage

J'ai neuf frères et sœurs alors, quand j'ai voulu me démarquer, cela n'a pas été facile. Je suis plutôt douée pour trouver des moyens de me faire remarquer. Lorsque j'ai été assez grande pour commencer à jouer un rôle, je savais que j'étais faite pour cela, mais je n'obtenais jamais les meilleurs rôles à l'école. J'étais prête à abandonner l'idée lorsque, un été, tout a changé.

Lorsque je suis revenue à l'école, j'avais un visage. Subitement, les garçons me remarquaient. Subitement, avoir les meilleurs rôles est devenu plus facile. C'était magique.

J'ai repris confiance et j'ai décidé d'aller à New York une fois mon diplôme obtenu. Je me suis installée avec une amie qui habitait là depuis un an et j'ai fait des petites productions avant de percer. Et percer n'est pas un vain mot. J'étais la doublure de Lilly Desario dans *The Big Fish* et, alors que je me rendais au théâtre pour la première représentation, j'ai été heurtée par une voiture. J'ai eu une fracture ouverte à la jambe.

Enfin, un réalisateur de film était à l'hôpital. Il s'appretait à commencer un film sur des patients à l'hôpital et il lui manquait une fille plâtrée pour le casting. J'ai donc été plâtrée et j'ai obtenu le rôle ! Après ça, Universal Studios m'a mis sous contrat et j'ai déménagé à Hollywood. Au début, mon appartement était miteux et j'ai survécu en me faisant payer des repas par des hommes charmants entre les rôles. C'était terrible, mais j'avais un contrat et c'était déjà mieux que les autres filles.

J'ai fait deux films pour commencer : *A Lady Called Monday* avec Hugh Castle et *The Lightning of Kings* avec Grant Losson. Grant était merveilleux, mais il détestait le couvre-chef pharaonique. Il était lourd et cela lui faisait mal au coup. Il se plaignait constamment. Je ne pense pas que quelqu'un se souvienne de *Monday* mais *Kings* était un grand film et a très bien marché. Julie Mann a eu un Oscar pour son rôle de la reine, mais tout le monde se souvient de moi dans le rôle de la jeune esclave. Mon personnage n'avait même pas de nom – et était peu vêtue – mais Megaversal m'a remarqué.

Comme j'avais été mémorable dans *Kings*, mes premiers rôles ont été dans des films historiques et je jouais une concubine, une demoiselle en détresse ou une esclave. J'ai finalement obtenu mon premier vrai rôle quand Howard Crane m'a donné un rôle dans *The Savage Jungle*. Ce devait être un grand film sur la découverte d'une étrange nouvelle contrée peuplée de monstres ou quelque chose de ce genre. Nous devons filmer en décors naturels et j'allais pouvoir porter ce costume étourdissant avec des bottes magnifiques et un casque ! Mais nous ne sommes jamais arrivés à Singapour. Notre bateau s'est déroté ou quelque chose du genre et nous avons fini ici. Je suis prête à tout pour un rôle, mais celui-là est un peu trop réel pour moi. J'ai hâte qu'on vienne nous sauver.

Interprétation

Vous êtes une star montante d'Hollywood, une bombe blonde ayant fait quelques films populaires et vous voulez désespérément devenir une grande star. Mais le Studio continue de vous donner des rôles d'esclave, et cela vous frustre. Si votre carrière doit décoller un jour, vous devez saisir votre chance et faire quelque chose de vraiment différent. C'est pourquoi vous avez accepté cette offre d'un réalisateur fou d'aller dans une jungle reculée pour tourner dans des décors naturels.

La chose qui vous surprend le plus dans votre vie, c'est à quel point de mauvaises choses vous arrivent. Dans les films, vous êtes chanceuse, mais dans la vraie vie, les désastres vous poursuivent. Les criminels viennent voler les banques alors que vous venez faire un dépôt, les éléphants s'échappent alors que vous visitez le zoo, etc.

ACTRICE EN DANGER

Archétype : Célébrité Motivation : Fuite
Style : 3 Santé : 4

Attributs primaires

Corps : 2	Charisme : 4 (5) *
Dextérité : 3	Intelligence : 2
Force : 2	Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 0	Initiative : 5
Déplacement : 5	Défense : 5
Perception : 4	Étourdissement : 2

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Acrobaties	3	2	5	(2+)
Proxuelles			6	(3)
Arnaque	5 *	1	6	(3)
Débrouillardise	5 *	1	6	(3)
Diplomatie	5 *	1	6	(3)
Discrétion	3	3	6	(3)
Empathie	2	4	6	(3)
Interprétation	5 *	2	7	(3+)
Théâtre			8	(4)

Talents

Séduisant 1 (Charisme +1 face aux personnes)

Ressources

Notoriété 1 (bonus social +2 si reconnue)

Défaut

Aimant à problèmes (+1 point de Style dès que votre personnage attire les problèmes)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Coup de poing	0 N	0	0 N	(0) N

ARCHÉTYPE

SCIENTIFIQUE

*« Bien sûr, l'archelon
est une tortue,
mais c'est une tortue
carnivore
de près de cinq mètres
de long,
alors je ne mettrais
pas ma main là
si j'étais vous. »*



Passé du personnage

S'occuper de moi enfant a dû être difficile pour Maman. Ce serait sûrement difficile de trouver une femme plus apte qu'elle à traiter les piqûres, les morsures de serpent, les griffures, etc. Elle a tout appris avec moi, je peux vous le dire. Je ne me souviens pas avoir jamais fait autre chose que traquer les bestioles qui vivaient dans les bois derrière notre vieille maison.

Mon père était métayer sur une ferme et nous avions donc notre maison au bout d'un champ, juste avant les marais et les bois. C'était une terre difficile à cultiver, mais c'était le paradis sur terre pour un petit garçon qui aimait les animaux.

Je gardais des spécimens dans des bocaux, je faisais des collections d'insectes et je trouvais des moyens de les classer. J'avais ma propre taxonomie ridicule. Il y avait des choses que je ne parvenais pas à attraper, mais j'attendais des heures, parfaitement immobile, juste pour pouvoir les voir. Et je les dessinais dans mon journal. C'était une sorte de feuille de route et je faisais de mon mieux pour trouver les noms et plein d'informations sur les animaux que je découvrais.

Bien entendu, la plupart des animaux n'aiment pas être pourchassés et c'est pour ça que Maman est devenue si douée pour soigner mes blessures. Je me suis fait piquer par des insectes ou des porcs-épics, asperger par des mouffettes, griffer par des rongeurs et picorer par des oiseaux. Je me suis même battu avec un coyote une fois, et cela n'a pas été facile, croyez-moi. Mon père m'avait donné un couteau pour mon douzième anniversaire, une semaine plus tôt, et le coyote a dû réfléchir à deux fois avant de décider que j'étais comestible. Je garde une cicatrice de cet incident là. Elle me rappelle que la nature nous demande de la respecter et que, si nous ne le faisons pas, elle nous le rappellera.

Lire des livres sur les animaux, les insectes et les poissons était ce qui me plaisait le plus, après les chasser.

Lorsque je ne pouvais pas aller dehors pour me salir, je lisais. Lorsque je suis entré au lycée, j'en savais plus sur les animaux que les professeurs !

Je n'ai jamais douté une seule seconde que je voulais devenir biologiste et je suis donc entré à Howard University dans ce but. J'ai continué d'étudier ce en quoi j'étais bon et j'ai obtenu mon diplôme, puis une maîtrise, puis un doctorat, tout cela pour traquer des animaux en pleine nature et tenter de comprendre comment ils fonctionnent. C'est ce que j'aurais fait de toute manière, alors c'était une bonne chose pour moi. J'ai été très excité lorsque j'ai entendu parler des spécimens rapportés par la première expédition. Chaque biologiste rêve d'avoir la chance d'étudier quelque chose de nouveau, de découvrir une espèce que personne n'a eu la chance d'observer avant. Vous imaginez ma déception lorsque j'ai appris que tous les échantillons avaient été détruits et qu'il ne restait aucune preuve de l'existence de la Terre creuse.

Certaines personnes disent que c'est un canular, mais, pour ce que cela vaut, je pense qu'il y a un fond de vérité là-dedans. Nous pourrions ne pas trouver ce que nous cherchons, mais n'importe quelle incursion dans une zone inexplorée me permettra d'étudier de plus près les espèces qui y vivent. Pour moi, c'est suffisant pour rendre ce voyage utile. Et si nous trouvons quelque chose de plus exotique ou incroyable, ce sera la cerise sur le gâteau.

Interprétation

Vous n'avez jamais rencontré d'animal que vous ne vouliez pas étudier. Toutes les créatures vivantes sont fascinantes selon vous et si vous parvenez réellement à observer des créatures censées être éteintes depuis des millions d'années, cela sera des plus excitants. Vous avez un très grand respect pour la nature et ses créatures.

Vous avez fait des découvertes majeures sur plusieurs espèces et vous êtes respecté pour vos connaissances, mais vous n'êtes pas intéressé par les postes qui vous ont été offerts. Le travail sur le terrain est votre passion et même si vous avez mémorisé tous les livres, vous ne seriez pas heureux dans un laboratoire ou une salle de classe. Heureusement, vous avez pu faire votre bout de chemin grâce aux bourses octroyées par le Smithsonian, les grands zoos et les autres institutions.

BIOLOGISTE DE TERRAIN

Archétype : Scientifique Motivation : Vérité
Style : 3 Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 3 Charisme : 2 (3)
Dextérité : 2 Intelligence : 3
Force : 3 Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 5
Déplacement : 5 Défense : 5
Perception : 5 Étouffement : 3

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Biologie	3	5	8	(4)
Dressage	3	3	6	(3)
Empathie	3	2	5	(2)
Langage corporel				(3)
Médecine	3	2	5	(2)
Médecine vétérinaire				(3)
Sports	3	3	6	(3)
Survie	3	2	5	(2)
Pistage				(3)

Talents

Affinité avec les animaux 1 (Charisme +1 face aux animaux)

Ressources

Aucune

Défaut

limide (+1 point de Style lorsque votre personnage refuse de se mettre en avant)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Carabine Winchester	3 L	0	3 L	(1+) L
Couteau	1 L	0	2 L	(1) L
Coup de poing	0 N	0	1 N	(0-) N

ARCHÉTYPE

CHASSEUR

« Lorsque j'avance, j'avance seul.
Tout ce qui ne s'appelle
pas Winchester reste en arrière. »



Passé du personnage

À ma majorité, la guerre était commencée depuis longtemps déjà. Mon père et moi en avions longuement discuté, et je comprenais ce que je devais faire. J'aurais préféré pouvoir m'enrôler plus tôt afin de pouvoir botter le cul des Huns, mais j'ai dû me contenter d'attendre en arrière. Je ne dis pas que j'aurais aimé que la guerre dure plus longtemps. C'était bestial et nous avons tous été heureux que ce maudit Kaiser ait son compte. Mais quand même, j'aurais aimé avoir la chance de combattre les Allemands.

En fait, je n'ai jamais été au front. L'Armée britannique a décidé que je serais parfait pour rejoindre un bataillon en Inde et je suis parti rejoindre une brigade chargée des relations avec les indigènes. Pas de quoi se réjouir. Les Indiens étaient sympathiques et la nourriture était succulente.

Mais je n'avais pas signé pour me remplir la panse. J'aurais pu rester à la maison pour me gaver de biscuits à l'heure du thé si j'avais voulu. Alors, j'ai fait quelques pressions pour être transféré dans le 6^e bataillon des Fusiliers royaux africains. Cela a fait toute la différence. Je n'ai pas vu beaucoup plus d'action là, mais au moins, une partie de notre travail était de surveiller les braconniers. Le commerce de gibier m'était inconnu jusque là. Je ne parle pas de renards et de petits animaux. Il s'agissait de vraie chasse. J'ai vu un peu d'action en spectateur, mais je me suis rapidement trouvé affecté à un poste de bureau, pour m'être élevé trop rapidement dans la hiérarchie. Inutile de vous dire qu'un soldat en temps de paix s'ennuie vite. En souhaitant bonne chance à des camarades, j'ai fait mes valises et j'ai quitté l'armée pour aller dans la savane.

Le Kenya, la Tanzanie, le Zimbabwe, la Birmanie, la Malaisie et la Nouvelle-Guinée, j'ai tout vu. Cette Winchester et moi, on a tué des lions, des ours, des hyènes et des rhinocéros en pleine charge. Nous nous en sommes toujours sortis mieux que nos proies. J'ai chassé pour de l'ivoire, des trophées, des fourrures et pour ma survie. Dans la savane, mieux vaut se faire des amis des indigènes si tu veux avoir encore une tête le lendemain matin. Mes prouesses à la chasse et le fait que je sois prêt à laisser la part du lion en viande, m'ont sauvé la mise à plusieurs occasions.

J'ai une certaine réputation maintenant. Elle est méritée, si je puis dire. Ma salle des trophées en Angleterre est pleine à craquer, alors même que j'ai donné plusieurs spécimens à mon club. J'ai chassé avec tout le monde, des rois aux mercenaires, et j'ai découvert que les titres ne veulent rien dire là-bas. Le tigre de Birmanie ne s'arrêtera pas pour te demander ton rang ni de quelle école tu es issu. Ton blason ne lui donnera pas d'indigestion. Dans le bush, tu dois survivre avec ton astuce, tes compétences et ton sang-froid. Tiens-toi droit, affronte ton ennemi et fais ce que tu dois faire. Tu lui couperas la tête ou il prendra la tienne. Il est temps de savoir de quel bois tu es fait, mon gars.

Interprétation

Vous n'avez fait que chasser depuis que vous avez affronté votre premier prédateur. Des années passées dans le bush et la jungle ont affûté vos compétences et vos instincts au maximum, faisant de vous l'un des meilleurs chasseurs du monde. Vous vous êtes associé avec des tribus indigènes des quatre continents afin d'apprendre leurs astuces, vivant avec elles pendant un temps. Il n'y a rien que vous refusiez de faire si cela peut faire de vous un meilleur chasseur.

Être le meilleur a des côtés négatifs. Les animaux standards succombent trop rapidement maintenant. Vous êtes devenu tellement doué que même les lions ne vous donnent plus autant de frissons qu'avant. Vous avez commencé à chasser le gros gibier et êtes maintenant passé maître dans l'art de tuer les rhinocéros et les éléphants.

Lorsque vous avez entendu parler de la Terre creuse, cela vous a rappelé les légendes que racontent les indigènes partout dans le monde : des histoires de grottes qui s'ouvrent dans la terre et qui mènent à d'autres mondes où vivent encore des créatures fantastiques. Vous avez toujours pensé que ce n'était qu'un mythe, une autre partie de folklore que les indigènes primitifs croient, mais il pourrait y avoir autre chose.

Si c'est vrai, vous pourriez trouver les défis que vous cherchez et prouver au monde que vous êtes le plus grand chasseur encore vivant.

CHASSEUR DE GROS GIBIER

Archétype : Chasseur Motivation : Gloire
Style : 3 Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 2	Charisme : 2
Dextérité : 4	Intelligence : 2
Force : 2	Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0	Initiative : 6
Déplacement : 6	Défense : 6
Perception : 5	Éclouissement : 2

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	4	3	9	(4.)
Fusils				
Bagarre	2	2	10	(5)
Discretion	4	2	4	(2)
Mêlée	4	2	6	(3)
Mêlée	2	2	4	(2)
Sports	2	2	4	(2)
Survie	2	3	5	(2.)
Pistole			6	(3)

Talents

Précision 1 (pénalité liée à la précision réduite)
Compétence accrue (niveau d'Armes à feu +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Arrogant (+1 point de Style lorsque votre personnage a des problèmes jusqu'au cou)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Fusil Winchester .405	4 L	0	4 L	(7) L
Revolver Webley .455	3 L	0	2 L	(6) L
Couteau de chasse	1 L	0	5 L	(2.) L
Coup de poing	0 N	0	4 N	(2) N

ARCHÉTYPE

AVENTURIER

« Ça ressemble
à un dialecte toltèque.
De riches bâtards,
les Toltèques. »



Passé du personnage

J'ai grandi dans une réserve Kiowa en Oklahoma. Ils disent que c'est notre terre, mais l'école était dirigée par le gouvernement, en grande partie pour s'assurer que nous apprendrions l'anglais et pas notre langue de « sauvages » que personne ne comprend. On pourrait dire que ça ne m'a pas vraiment dérangée puisque j'ai un don pour les langues depuis que je suis toute petite. L'anglais n'a été que le commencement pour moi. J'ai emprunté des livres dans toutes les langues possibles et j'essayais de trouver comment les lire.

J'ai travaillé dans la réserve jusqu'à devenir assez grande pour faire de l'autostop sur l'autoroute et mentir aux camionneurs à propos de ma mère, censée m'attendre au prochain village. Après, j'ai pris le train, suis montée en douce dans des remorques, sur des bateaux ou des avions. J'ai pris tous les moyens de transport qui me permettaient d'aller d'un endroit à un autre. Les gens me demandent souvent pourquoi je bouge sans cesse. Ce que je veux ? C'est plutôt simple. Tout ce que je veux, c'est... plus.

Plus d'argent. Plus de plaisir. Plus d'aventure. Plus de connaissances. C'est une malédiction presque. Je veux dire, quand vais-je être satisfaite ? Je ne sais pas. Je ne sais toujours pas. Mais je sais une chose : je n'en ai pas encore assez.

Au Mexique, je me suis associée à un type qui aimait « collectionner ». Il a dit qu'il était docteur en quelque chose, mais sans jamais préciser en quoi. C'était sans importance pour moi. J'aimais les trucs qu'il m'enseignait. J'ai appris des choses sur les Incas, les Mayas et les Aztèques. Vous seriez surpris de tout ce qu'il est possible d'apprendre sur quelqu'un en fouillant dans ses choses, même si ce sont des choses oubliées depuis un millier d'années.

J'ai relevé de nouveaux défis en Europe, en plus de trouver mon premier poste. J'ai appris assez vite que le monde des reliques n'est pas alimenté par l'érudition. Les premières pièces ont été frappées voilà presque 3 000 ans et elles valent beaucoup aujourd'hui. Les musées veulent les meilleures pièces pour attirer les foules et les dons, les collectionneurs privés sont prêts à payer en espèces pour satisfaire leur ego en possédant des artefacts uniques que leurs amis n'auront pas.

Je n'ai pas besoin de m'exercer pour rester en forme ou affûter mes sens. La vie n'a jamais été facile pour moi et je ne me suis jamais ramollie. Mais j'ai trouvé un moyen de gagner ma vie et je n'ai jamais regardé en arrière. Certaines personnes méprisent ce que je fais, mais sans moi, la plupart de ces reliques seraient encore enfouies dans la terre ou emmurées dans une tombe où personne ne pourrait jamais les apprécier ou les étudier. Je fournis un service important, dans des circonstances dangereuses, et je suis bien payée pour cela. C'est une bonne affaire.

Interprétation

Vous êtes casse-cou, toujours en quête d'un grand frisson et prête à l'action. Vous avez les tripes et l'envie nécessaire pour frapper de grands coups, qu'il s'agisse de retrouver le Livre des morts, l'or des Aztèques ou l'Arche d'alliance. Vous n'êtes pas une voleuse, mais parfois il est difficile de composer avec les lois concernant le transport d'artefacts et vous n'avez pas passé quinze mois dans une jungle puante pour vous faire délester de vos trouvailles par un douanier.

Les archéologues plus traditionalistes vous donnent du fil à retordre à propos de vos méthodes de mercenaire, mais la majeure partie de vos clients réguliers ne sont pas des musées. Les institutions qui veulent les meilleurs artefacts ne peuvent pas se montrer trop regardantes sur la manière dont elles les obtiennent et vous avez la réputation de livrer la marchandise. Mais que vous travailliez pour un musée respectable ou pour un riche collectionneur privé, vous obtenez toujours une prime.

Lorsque vous avez entendu parler de la Terre creuse, vous avez d'abord pensé que c'était une folie, mais les dessins ont changé votre vision. Si les dessins montrent ce que vous pensez qu'ils montrent, il y a plus de richesses à trouver là-bas que dans les plus riches ruines que vous avez visitées. Cette fois, vous ne donnerez pas les millions à un client. Cette fois, vous n'aurez pas à composer avec les lois sur l'export ni à composer avec des accusations de vol de trésors nationaux. Tout ce butin est à saisir et vous comptez bien en avoir une part.

CHASSEUR DE TRÉSORS

Archétype : Aventurier Motivation : Cupidité
Style : 3 Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 3	Charisme : 2
Dextérité : 3	Intelligence : 3
Force : 2	Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 0	Initiative : 6
Déplacement : 5	Défense : 6
Perception : 5	Étourdissement : 3

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	3	4	7	(3-)
Fusils à pompe			8	(4)
Bagarre	2	2	4	(2)
Débrouillardise	2	2	4	(2)
Linguistique	3	2	5	(2-)
Déchiffrage			6	(3)
Mémoire	2	2	4	(2)
Sports	2	4	6	(3)
Vol	3	2	5	(2-)
Sécurité			6	(3)

Talents

Chanceux 1 (+2 de bonus à un test par session de jeu)

Ressources

Aucune

Défaut

Amateur de grands frissons (+1 point de Style dès que votre personnage se met inutilement en danger)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Fusil à pompe	4 L	0	2 L	(6) L
Pistolet Colt M1911	3 L	0	0 L	(5) L
Couteau	1 L	0	5 L	(2-) L
Coup de poing	0 N	0	4 N	(2) N

ARCHÉTYPE

OCCULTISTE

« Quelle partie de
«N'ouvre pas la boîte
magique» n'as-tu
pas comprise ? »



Chapitre 2 Les Personnages

Passé du personnage

Je suis née et j'ai grandi à Hong-Kong. C'est là que j'ai appris l'anglais. Mon père est un homme sage qui a fui à Hong-Kong avant la révolution et la fin de la dynastie Manchu. C'est lui qui m'a appris les mystères du monde.

Mon père fournit des biens traditionnels chinois aux Occidentaux et à notre peuple. Je fais des traductions pour mon père depuis que j'ai 11 ans et j'ai appris que les Occidentaux achètent nos produits pour avoir des souvenirs. Je leur dis toujours qu'ils ont de la chance de ne pas avoir besoin de croire qu'un talisman peut les protéger contre les mauvais esprits, qu'une belle pièce de jade leur amènera richesse et santé, que porter de la soie rouge leur apportera bonheur et chance.

Mon père a tenté de m'apprendre de ne pas m'inquiéter pour ceux qui ne croient pas. Mais je ne peux pas m'empêcher de m'inquiéter pour les Américains et les Anglais à moustaches. Je tente de les convaincre qu'être à la mode est moins important que la chance, mais ils ne m'écoutent pas.

Je ne suis encore qu'une jeune femme, mais je suis née durant l'année du Serpent et cela m'apporte de nombreuses choses favorables. Je vois souvent un halo autour des personnes qui m'indique si elles ont de bonnes ou de mauvaises intentions. Je sais reconnaître les mensonges de la vérité. Je ressens des frissons dans le dos lorsque je suis proche d'un objet de pouvoir.

J'ai été amenée ici parce que j'ai des habiletés qui vous aideront à trouver ce que vous cherchez. Le travail que j'ai fait pour mon père m'a amené à voyager dans des lieux isolés pour trouver des reliques rares et chères. J'ai arpenté les jungles du Pérou, traversé les neiges de Sibérie et parcouru les déserts d'Arabie. J'ai été partout où le savoir perdu se trouve.

La carte que vous avez en mains ne vous conduira ni en Atlantide, ni au Jardin d'Éden, ni au Shangri-La, ou quel que soit le nom que vous lui donnez. Les marques sur le papier ne vous emmèneront que jusqu'à un certain point. Après, il faudra lui en demander plus. Vous aurez besoin de quelqu'un qui a la sensibilité nécessaire pour sentir les forces en jeu. Quelqu'un qui sait chercher et trouver les lieux de pouvoir.

Je ne peux pas y aller toute seule. Vous ne pouvez pas finir le voyage sans moi. Ensemble, nous trouverons le lieu le plus magnifique qui soit.

Interprétation

Vous êtes une femme intelligente et douce qui sait qu'elle ignore encore beaucoup de choses sur le monde. Vous avez une passion pour la recherche d'objets mystérieux et puissants. Vous voulez apprendre à vous en servir de manière à aider les autres et vous voulez empêcher que ceux qui puissent servir à des fins maléfiques tombent en de mauvaises mains.

Les Occidentaux du groupe n'ont aucune idée de ce qui les attend et ils ne croient pas ce que vous leur dites, mais ils ont l'argent, les ressources et l'équipement nécessaires pour le voyage. Vous avez toujours ressenti une grande force émaner du centre de la Terre, mais vous n'aviez jamais rêvé partir à sa recherche. Vous voyageriez avec toute personne en mesure de vous y emmener.

Une fois en Terre creuse, vous avez une liste d'anciens secrets que vous voulez chercher et que vous comptez ramener à votre père. Les autres peuvent bien chercher de l'or et des diamants, vous avez d'autres trésors à trouver.

ENQUÊTEUR DE L'OCCULTE

Archétype : Occultiste Motivation : Foi
Style : 3 Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 2 Charisme : 3
Dextérité : 3 Intelligence : 3
Force : 2 Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 0
Déplacement : 5 Défense : 5
Perception : 6 Étourdissement : 2

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Empathie	3	4	7	(3+)
Initiation			8	(4)
Investigation	3	4	7	(3+)
Énigmes			8	(4)
Linguistique	3	3	6	(3)
Érudition / Philosophie	3	3	6	(3)

Talents

Sensibilité psychique (votre personnage peut sentir les phénomènes psychiques)

Ressources

Aucune

Défaut

Superstitieuse (+1 point de Style dès qu'une superstition de votre personnage lui cause des problèmes)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Nunchaku	2 N	0	2N	(1) N
Coup de poing	0 N	0	0 N	(0) N

ARCHÉTYPE

EXPLORATEUR

« Il va falloir écraser l'esconade allemande,
escalader la paroi à pic, traverser le gouffre,
passer la créature, libérer nos compagnons
et remettre la gemme dans l'œil de la statue.
Je reviens tout de suite. »



Chapitre 2 Les Personnages

Passé du personnage

Le Nebraska n'est peut-être pas l'endroit le plus excitant où grandir, mais cela m'a donné les bases. Je me suis enrôlé dans l'armée à 16 ans. Je n'étais pas assez vieux, mais j'ai menti et le Sergent n'a pas vraiment vérifié. Je travaillais sur une ferme depuis ma plus tendre enfance et à 16 ans, je pouvais tenir tête à n'importe quel citadin de 18 ans.

Je n'ai jamais été violent, mais quand j'ai vu les actualités, je ne pouvais pas rester en Amérique et laisser les Allemands agir à leur guise. Cela aurait été mal. Alors, j'ai épaulé un fusil et j'ai pris le bateau. J'ai pensé que cela allait être difficile – la Grande Guerre, l'époque la plus terrible que le monde ait connue – mais je n'avais pas compté connaître la camaraderie, la loyauté et le sens du sacrifice.

Mon unité a vu plus que sa part de combats. Lorsque la guerre a été finie, je savais que j'avais changé. Nous avions tout changé. Je ne pouvais plus retourner à la ferme.

Alors, j'ai embarqué sur un bateau cargo qui allait Dieu sait où et j'ai fait le tour du monde avant de m'ennuyer. J'ai quitté le navire en Amérique du Sud. Je ne savais pas où j'allais, mais je savais que je n'étais pas encore arrivé.

Un jour au café, j'ai rencontré un homme d'une compagnie britannique qui m'a raconté que leur plus gros problème était l'absence de cartes locales fiables. J'avais étudié la cartographie à l'armée parce que, s'il y a une chose que tu ne veux pas en temps de guerre, c'est te perdre. J'ai demandé s'il était prêt à payer pour des cartes et c'était le cas. C'était même bien payé.

C'est comme ça qu'a commencé ma première exploration. Une fois que j'ai fait mon premier pas dans la jungle, j'ai réalisé que j'étais arrivée où je devais être : en terre inconnue. En explorant la nature jamais cartographiée, j'ai commencé à comprendre ce que Lewis et Clarke avaient dû ressentir et j'ai réalisé que c'était ça l'esprit de l'Amérique : faire ce que nul autre n'avait fait auparavant.

Depuis, j'ai exploré tous les continents. J'ai même passé du temps en Antarctique. J'ai dessiné des cartes, j'ai aidé à retrouver des expéditions perdues, j'ai traqué des épaves de navires, j'ai cherché des trésors et j'ai même aidé des scientifiques à retrouver des villes antiques. Trouver des choses, j'ai ça dans le sang et si je dis que je peux vous ramener, vous pouvez me croire.

Je suppose que c'est pour ça que je suis là. Je n'ai jamais été du genre à croire aux histoires extraordinaires, mais certains des hommes impliqués sont de ceux en qui j'ai confiance. Je suis prêt à les croire au mot et à aller voir par moi-même.

Interprétation

Vous êtes un explorateur-né et vous n'êtes pas heureux si vous n'avancez pas. Vous aimez les défis et vous avez trouvé tant de choses étonnantes au cours de vos voyages qu'il serait difficile de dire si une chose existe ou non tant que vous n'avez pas vérifié par vous-même. Votre participation à la guerre vous a appris la vie : toujours faire ce que vous avez dit que vous feriez, connaître ses limites sans se limiter, et ne jamais abandonner quelqu'un derrière soi.

Avec votre mâchoire carrée et vos poings puissants, vous n'avez pas peur de vous salir les mains s'il le faut, mais vous êtes un meneur d'hommes et vous n'avez généralement pas à recourir à de telles mesures pour que les choses se fassent. Les brutes sont une classe à part, mais vous savez les prendre. Même si vous avez été déçu dans le passé, vous tentez toujours de voir le bon côté des gens et de leur donner une chance. Certains vous trouvent naïf, mais vous avez été plus souvent heureusement surpris que déçu.

EXPLORATEUR AGUERRI

Archétype : Explorateur Motivation : Devoir
Style : 3 Santé : 6

Attributs primaires

Corps : 2 (+1) Charisme : 3
Dextérité : 2 Intelligence : 2
Force : 3 Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 4
Déplacement : 5 Défense : 5
Perception : 5 Etourdissement : 3

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	2	4	6	(3)
Bagarre	3	3	6	(3)
Intimidation	3	2	5	(2+)
Ordres			6	(3)
Mêlée	3	2	5	(2+)
Machette			6	(3)
Sports	3	3	6	(3)
Survie	2	3	5	(2-)
Navigation			6	(3)

Talents

Coriace (Corps +1/niveau maximum +1)

Ressources

Aucune

Défaut

Têtu (+1 point de Style dès que le manque de souplesse de votre personnage lui cause des problèmes)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Fusil calibre 30-06	3 L	0	9 L	(4+) L
Revolver S&W	2 L	0	8 L	(4) L
Machette	2 L	0	8 L	(4) L
Coup de poing	0 N	0	6 N	(3) N

ARCHÉTYPE

FINANCIER

« Pourquoi dites-vous
que les indigènes
ne sont pas intéressés par l'argent ?
Préfèrent-ils les chèques ? »



Passé du personnage

Il me semble que c'est une perte de temps, de vous raconter cela. Vous pourriez lire la section financière du journal et l'apprendre tout seul, ou attendre mon avis de décès. Si tout ne se passe pas comme je veux, il sera publié sous peu.

Mon histoire serait plus fascinante si j'étais né dans une famille de pauvres fermiers ou d'ouvriers, mais ce n'est pas comme ça que ça s'est passé. Bien que mon grand-père ait été pauvre (il a débarqué d'un bateau en provenance d'Europe sans un sou en poche) et qu'il n'a jamais connu le succès, sa détermination infatigable a appris à mon père tout ce qu'il devait savoir.

Mon père – que Dieu ait son âme – a fondé notre compagnie et l'a faite prospérer. Lorsque j'ai repris les rênes, notre domination sur l'industrie était presque assurée. Nos produits étaient mieux conçus, moins chers et plus faciles à trouver que ceux de nos concurrents. C'est une bonne chose que j'ai pu acheter la plupart de nos fournisseurs. Je voulais m'assurer que les matières premières ne manquent pas. Nos clients veulent que nous répondions à leurs besoins et je veux que ma compagnie soit à la hauteur !

Après tout, où en serait l'Amérique si les compagnies n'avaient pas la liberté et la détermination nécessaires pour s'assurer des matériaux qui leur permettraient de répondre aux besoins du marché ? Heureusement, je suis ami avec la plupart de ceux qui siègent au Département du commerce. J'ai pu leur faire comprendre à quel point une arrivée certaine de matériaux aide à assurer la santé de l'économie américaine et assure le bonheur des contribuables.

Alors que ma compagnie était au sommet, alors que les choses auraient dû atteindre leur apogée, Dieu m'a coupé l'herbe sous le pied, ce vieux bâtard roué. Je pesais encore un million de dollars lorsque les médecins m'ont donné leur diagnostic. Je ne les ai pas crus tout de suite, mais une troisième, quatrième puis cinquième opinion m'ont rendu la chose difficile à contredire.

Ma richesse m'a permis de me sortir de plusieurs passes difficiles, et j'ai donc tenté d'acheter un billet de sortie. J'ai fondé un centre de recherche et j'ai embauché des scientifiques et des docteurs pour qu'ils réfléchissent tous ensemble, mais ils ont échoué. Pas un seul des scientifiques mondialement reconnus n'a pu trouver de moyen pour m'aider.

Il n'y a pas si longtemps, j'ai commencé à le sentir. Je me fatigue facilement. J'ai une toux qui refuse de cesser. Sans compter la douleur : je prends toutes sortes de cachets, mais cela fait mal quand même. Je suis au bout du rouleau. Peut-être est-ce pour cela que je suis prêt à tenter ma chance. Ou peut-être que je deviens fou. Peut-être que mon cerveau pourrait aussi. Mais si cette carte a raison, alors, ce qui se trouve à l'autre bout pourrait être la seule chose au monde capable de me sauver. Si l'argent peut acheter un remède, j'ai mon portefeuille avec moi.

Interprétation

Vous avez été à la tête de l'une des plus grandes entreprises américaines pendant des années. Votre père vous a appris à travailler dur, à jouer salement et à ne jamais laisser la moindre chance à vos compétiteurs. Vous avez utilisé vos compétences et votre détermination pour rester au sommet et pour écraser tous ceux qui se mettaient sur votre chemin, mais votre corps s'est avéré être le seul ennemi capable de vous battre.

La maladie a un nom, mais il est long et compliqué, et sans importance au bout du compte. L'important est que vous allez mourir, et dans pas longtemps. Alors, vous avez fait ce que n'importe quel industriel riche et mourant ferait : vous vous êtes raccroché à n'importe quel espoir. Vous savez que cette carte de la « Source de Jouvence » est probablement un faux, mais vous n'avez littéralement rien à perdre. Si vous devez financer l'expédition vous-même, vous le ferez. Si le reste de l'équipage vous pense cinglé, ils sont suffisamment bien payés pour ne rien en dire.

FINANCIER MOURANT

Archétype : Financier Motivation : Survie
Style : 3 Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 2 Charisme : 3
Dextérité : 2 Intelligence : 3
Force : 2 Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 5
Déplacement : 4 Défense : 4
Perception : 6 Étourdissement : 2

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	2	3	5	(2,)
Pistols				(3)
Bogarro	2	2	4	(2)
Bureaucratie	3	4	7	(3,)
Affaires				(4)
Diplomatie	3	2	5	(2,)
Négociations				(3)
Jeu	3	2	5	(2,)
Poker				(3)

Talents

Aucun

Ressources

Richesses 2 (500 \$/mois et la possibilité d'investir dans une autre Ressource)

Défaut

Mourant (+1 point de Style lorsque votre personnage affronte sa mort prochaine)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Calibre 38 spécial	2 L	0	8 L	(4) L
Coup de poing	0 N	0	4 N	(2) N

ARCHÉTYPE

JOURNALISTE

→ Si ça continue comme ça,
je vais manquer de synonymes
pour géant. →



Passé du personnage

J'ai toujours eu beaucoup de choses à dire, mais j'ai découvert très tôt que les gens ne font pas attention lorsqu'une fille parle. Alors, j'ai commencé à écrire à l'école et j'ai gagné plusieurs prix pour mes articles. C'est là que j'ai compris que je voulais me vouer à l'écriture. Je pouvais écrire des choses importantes et être prise au sérieux. J'étais déterminée à devenir journaliste et à publier les choses que les gens devraient savoir. L'Université de l'Illinois m'a acceptée et m'a même donné une bourse. Mes dépenses étaient payées par un fonds en fidéicommis que m'avait laissé mon père. Ce n'était pas grand-chose, mais cela m'a permis de me concentrer sur mes études au lieu d'avoir à trouver un mari. Même comme ça, j'ai rencontré quelqu'un. Nous avons été fiancés jusqu'à ce qu'il me dise qu'il voulait une femme au foyer. Je l'aimais vraiment, mais je n'aurais pas pu me regarder en face si je n'avais pas poursuivi mon rêve. Je ne pense pas que l'un de nous deux s'en soit vraiment remis, mais je sais que c'était la bonne décision à prendre.

Avec mon diplôme en poche, j'ai trouvé un poste au *Tribune*. Bien sûr, je n'étais pas journaliste. Je tapais les articles des hommes, mais quelque fois je corrigeais des erreurs ou améliorais le style. Les idiots savaient boire leur whisky cul sec au bar d'en face, mais auraient été incapables d'épeler un mot pour sauver leur misérable peau. Quant au style, ils n'en avaient aucun. Ils allaient jusqu'à me demander de tout écrire pour eux avant de le leur soumettre. « Assure-toi que ça se lise bien, ma jolie » disaient-ils.

Je pense que le chef a dû l'apprendre car il est venu un jour et m'a dit de laisser tomber. La semaine suivante, il est revenu pour me dire qu'il ne savait pas qu'il avait de si mauvais journalistes avant que j'arrête de faire leur travail. Il m'a promue immédiatement. C'est un coup de chance que je n'avais pas prévu.

Les histoires intéressantes sont encore données aux hommes, bien entendu. Mais je suis restée à l'affût d'un gros coup et je pense que ce dingue de professeur pourrait bien m'en apporter un. Il prétend savoir comment accéder à la Terre creuse et dit qu'il y a des merveilles là-bas. S'il y a ne serait-ce qu'une once de vérité dans ce qu'il dit, le public a le droit de savoir ce qu'il en est.

Interprétation

Vous êtes une femme dans un milieu d'hommes. Vous savez que vous êtes bonne, mais vous savez aussi que vous devez travailler dix fois plus dur que n'importe qui pour obtenir une histoire intéressante. Vous avez la rage au ventre et voulez faire éclater la vérité au grand jour. Vous êtes prête à utiliser le charme, les vantardises ou le subterfuge pour arriver au cœur d'une affaire, et vous n'acceptez pas qu'on vous dise non. Lorsque vous ne cuisinez pas quelqu'un, vous faites des recherches ou tentez de résoudre des énigmes dans votre tête. Personne ne vous a jamais dit que la curiosité était un vilain défaut, vous suivez toutes les pistes et n'abandonnez jamais.

Lorsque vous avez entendu parler de l'expédition, vous auriez fait n'importe quoi pour en faire partie. Heureusement, tous les vieux barbons du *Tribune* étaient trop blasés ou sceptiques pour prendre le risque. Vous ne comprenez pas tout ce que dit le professeur, mais vous lisez tous les livres qu'il a apportés pour pouvoir rendre justice aux faits et savoir épeler « jurassique » correctement lorsque vous couvrirez l'histoire de l'année, voire de la décennie !

JOURNALISTE INTREPIDE

Archétype : Journaliste Motivation : Vêtilé
 Style : 3 Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 2 Charisme : 2
 Dextérité : 3 Intelligence : 3
 Force : 2 Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 6
 Déplacement : 5 Défense : 6
 Perception : 6 Étourdissement : 2

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	3	1	4	(2)
Arnaque	2	3	5	(2-)
Baratin				
Art / Écriture	3	5	8	(3)
Débrouillardise	2	3	5	(4)
Rumeurs				
Investigation	3	2	5	(2-)
Interrogatoire				
Vol	3	3	6	(3)

Talents

Aucun

Ressources

Statut 1 (journaliste : 150 \$/mois et le bonus social afférent de +2)

Défaut

Curieux (+1 point de Style dès que la curiosité de votre personnage lui cause des problèmes)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Double Derringer	1 L	0	5 L	(2+) L
Coup de poing	0 N	0	0 N	(0) N

ARCHÉTYPE

MISSIONNAIRE

« Si Dieu nous avait
amené ici pour éloigner
ces reptiles de son Jardin,
il nous aurait donné plus
de munitions. »



Passé du personnage

J'avais 17 ans lorsque Dieu m'a appelé. Avant ça, mon père ne comprenait pas pourquoi je lui causais tant de problèmes. J'avais été éduqué, j'avais de beaux habits et un toit au-dessus de la tête mais je passais quand même mon temps dans les rues en compagnie de garçons qu'il n'appréciait pas. J'avais sans cesse des problèmes avec la police.

Je n'étais pas heureux, il me manquait quelque chose que je ne pouvais pas décrire. Je cherchais un sens à ma vie dans la violence, l'alcool et le crime. Je n'avais aucune considération pour les autres. Je ne me respectais pas plus. Je mentais à ceux qui essayaient de m'aider. Je volais ceux qui m'auraient donné ce que je leur aurais demandé. J'étais un pécheur, mes amis.

Un jour, les autres garçons et moi avons décidé de voler le magasin d'un vieil homme. Nous avions pensé voler quelques trucs, que cela serait excitant, et que nous nous en tirerions. Le vieil homme n'a pas trouvé ça amusant. Il m'a tiré dessus, en pleine poitrine.

Ils ont appelé mon père à mon arrivée à l'hôpital. Je voyais bien au visage des médecins que j'allais y rester. J'étais un criminel et ne valais pas la peine d'être sauvé. J'ai pleuré et j'ai pleuré encore quand mon père est arrivé. Mon père était un homme massif. Il était fort, suffisamment pour que personne ne veuille le mettre en colère. Je ne l'avais jamais vu avoir peur, mais lorsqu'il m'a vu, il a été terrifié.

Les docteurs lui ont dit que je ne m'en sortirais pas, mais il a refusé de l'accepter. Il brûlait de rage. Il était la Colère incarnée, mise sur Terre par la propre fureur de Dieu, et il ne se laisserait rien refuser. Les docteurs ont recommencé à me soigner.

L'amour que me portait mon père, malgré tout ce que j'avais pu faire, en dépit de la peine que je lui avais causée et des mensonges que je lui avais racontés... m'a permis de comprendre l'amour. Alors que j'étais couché sur la table d'opérations, je me sentais baigné d'amour et j'ai compris ce que c'était pour la première fois : l'amour de Dieu. Mon père m'avait permis d'ouvrir mon cœur à l'amour de notre Père Céleste et, grâce à lui, j'étais sauvé.

Ma survie a tenu du miracle et je n'ai pas tenu pour acquis que la vie m'était due. Je me suis inscrit au Séminaire, j'ai reçu l'enseignement de notre Seigneur et je me suis dévoué à propager Sa parole. Je me suis rendu dans les régions les plus reculées pour bâtir des écoles et des églises, pour aider les indigènes à comprendre que Dieu leur offre le salut s'ils sont prêts à en entendre parler. Aussi isolée qu'elle soit, il n'existe aucune personne en ce monde qui soit plus fermée que je l'étais à la parole de Dieu avant que mes yeux ne s'ouvrent.

Maintenant, il semble que Dieu m'ait assigné une nouvelle tâche. Ces cartes pourraient ne pas être ce qu'elles semblent être. Si mon instinct ne m'abuse pas, ce sont des copies de rouleaux anciens perdus depuis des millénaires. Elles peuvent ne pas désigner le trésor que vous cherchez, mais la récompense au bout du chemin est plus importante que vous l'imaginez. Cette route pourrait nous mener au Jardin d'Éden.

Interprétation

Votre foi en Dieu est forte, tout comme votre foi en Son peuple. Vous espérez toujours faire connaître Sa parole à quelqu'un qui aurait besoin de l'entendre, même s'il ne veut pas vous écouter à prime abord. Vous avez aidé des tribus d'indigènes à comprendre que Dieu les aime et avez convaincu des chefs de tribus tellement sauvages que personne ne pensait que vous en sortiriez vivant.

Votre jeunesse de débauche vous a donné les outils nécessaires pour comprendre les pécheurs et pour leur parler d'une manière qu'ils comprennent. Votre expérience de Dieu est une chose que vous voulez partager et rien ne vous fait plus plaisir que d'aider les âmes perdues à retrouver leur voie auprès du Seigneur.

Vous vous êtes joint à l'expédition dans le but de convertir les indigènes d'une terre inconnue, mais votre vision des choses pourrait aider vos compagnons de route à prendre les bonnes décisions. Les personnes qui ont le plus besoin de salut ne sont pas nécessairement aussi éloignées que vous l'auriez pensé.

Avec la foi, vous parcourez toutes les distances.

MISSIONNAIRE COURAGEUX

Archétype : Missionnaire Motivation : Foi
Style : 3 Santé : 5

Attributs primaires	
Corps : 3	Charisme : 3
Dextérité : 2	Intelligence : 3
Force : 2	Volonté : 2

Attributs secondaires	
Taille : 0	Initiative : 5
Déplacement : 4	Défense : 5
Perception : 5	Étourdissement : 3

Compétences	Base	Degré	Niveau
Moyenne			
Diplomatie	3	3	6 (3)
Empathie	3	2	5 (2)
Émotions			
Linguistique	3	3	6 (3)
Médecine	3	2	5 (2)
Premiers soins			
Religion			
Survie	3	5	8 (4)
Cueillette	3	2	5 (2)
			6 (3)

Talents
Aucun

Ressources
Rang 1 (prêtre jésuite)

Défaut
Pacifiste (+1 point de Style lorsque votre personnage empêche un combat)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Coup de poing	0	N	0	0 N

ARCHÉTYPE

ÉRUDIT

« Ces plantes ressemblent
à des *Pisonius brasiliensis*,
mais ce n'en sont assurément pas.
Ce serait comme de tomber
sur un troupeau de dingaures.
Ridicule. »



Passé du personnage

J'essaie généralement de ne pas me conduire de manière supérieure, mais certaines personnes ne peuvent pas s'empêcher de voir mes actions de cette manière, simplement parce que j'ai toujours raison. Il est difficile d'être un homme de raison et de science en une époque qui voue une adoration aux artistes imposteurs et aux ridicules prétentions pseudo-scientifiques. Je considère qu'il est de mon devoir de rester un phare lumineux dans ce monde sombre et ignorant.

Lorsque je suis arrivé à Harvard en 1906, le monde était encore plein de l'émerveillement du nouveau siècle. Il y avait tant de choses à inventer, tant de merveilles à découvrir, qu'il semblait que chaque jour apportait un nouveau principe ou un nouvel objet. Bien entendu, aujourd'hui, nous avons quasiment exploité tous ces mystères en profondeur, et je serais fortement surpris qu'il reste de nombreux phénomènes d'importance à découvrir. Peut-être certains raffinements à nos théories actuelles, mais il ne reste rien de conséquent à découvrir.

Depuis que j'ai accédé à mon poste bien mérité de membre respecté de la communauté universitaire, mon premier intérêt demeure l'éducation d'une nouvelle génération d'érudits, dont les sensibilités pourraient être affinées pour ressembler aux miennes. C'est une tâche ingrate étant donné le calibre des étudiants qui accèdent aux universités de nos jours, mais vu notre société et son état de déclin, mon fardeau occupe un rôle social d'importance.

Les gens du commun sont si facilement crédules face aux affirmations les plus farfelues, comme cette incongruité de Terre creuse. J'ai du mal à croire qu'une notion aussi stupide ait été rapportée dans la presse, mais je suppose que je ne devrais pas être étonné. Le but des journalistes est de vendre des copies aux masses non éduquées et si un article sensationnaliste peut leur permettre d'atteindre leur but, loin de moi l'idée de leur imposer une quelconque responsabilité morale ou éthique.

La presse universitaire ne parle pas de ces nouvelles, comme il lui sied, mais si mon implication au sein de cette expédition peut permettre de contredire cette notion absurde, je participerai volontiers. Je ne peux qu'espérer être capable d'empêcher que toute autre énergie soit inutilement gaspillée sur ces théories absurdes pour que les financements et l'attention puissent être retenus par des causes plus dignes.

Interprétation

Bien que certaines personnes puissent vous prétendre arrogant, vous ne voyez aucun mal à dire la vérité et à avoir raison, chose que vous appréciez toujours. Diplômé d'une université prestigieuse ayant plusieurs diplômes et de nombreuses publications reconnues à votre actif, très peu de personnes ont le profil nécessaire pour s'opposer à vous.

Vous avez beaucoup lu et êtes un universitaire à l'éducation vaste, maîtrisant plusieurs disciplines, allant de l'histoire en passant par la biologie et la chimie. Cependant, vous laissez habituellement le travail salissant à vos étudiants et sortez rarement du campus universitaire. La publication d'articles, la participation à des conférences et la réfutation de théories dans des journaux universitaires prennent tout votre temps. Livres à l'appui, vous êtes déterminé à documenter l'échec de cette expédition, son incapacité à trouver quoi que ce soit qui ressemble à une « Terre creuse ». Vous avez vraiment hâte que cette chasse inutile cesse afin de prouver au monde que vous avez, une fois de plus, parfaitement raison.

PROFESSEUR SNOB

Archétype : Érudit
Style : 3
Motivation : Vérité
Santé : 4

Attributs primaires

Corps : 2	Charisme : 3
Dextérité : 2	Intelligence : 4
Force : 2	Volonté : 2

Attributs secondaires

taille : 0	Initiative : 6
Déplacement : 4	Défense : 4
Perception : 6	Étourdissement : 2

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Anthropologie	4	4	8	(4)
Bureaucratie	4	1	5	(2-)
Scolaire			6	(3)
Diplomatie	3	2	5	(2-)
Étiquette			6	(3)
Érudition	4	4	8	(4)
Investigation	4	1	5	(2-)
Recherches			6	(3)
Linguistique	4	1	5	(2-)
Déchiffrage			6	(3)

Talents

Maîtrise d'une Compétence (Érudition)

Ressources

Statut 1 (professeur d'université : 150 \$/mois et bonus social afférent de +2)

Défaut

Condescendant (+1 point de Style dès que votre personnage prouve sa supériorité)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Coup de poing	O N	O	O N	(O) N

ARCHÉTYPE

SCIENTIFIQUE

*« J'allais oublier,
il ne faut jamais traverser
le cours d'eau. »*

Les Personnages
Chapitre 2



Passé du personnage

Mon Dieu ! Par où commencer, par où commencer ? Je présume que le début serait un bon endroit, n'est-ce pas ? J'ai commencé à construire des choses quand je n'étais qu'un jeune garçon. Ma première invention a été un gratte-dos automatique pour chat, mon vieux Felinus. C'était un si beau chat. Et il guérissait vite. Perdre une jambe l'a à peine ralenti ! Je lui ai fabriqué une jambe mécanique, mais il était très difficile et ne l'a jamais portée. Je pense que c'est l'odeur du kérosène qui le dérangeait.

J'ai toujours eu des idées. Je veux simplement améliorer les choses – rendre la vie plus facile – mais ça ne fonctionne pas toujours. Ma mère a refusé d'utiliser la machine à laver que j'ai inventée pour elle, mais elle avait une peur irrationnelle du feu. Cela pourrait avoir un rapport avec le traitement anti taches de rousseur, mais si les mesures n'avaient pas été fausses d'une décimale, cela aurait parfaitement fonctionné. C'est dommage, vraiment.

Lorsque je regarde autour de moi, je vois les choses qui manquent aux gens. Je pose les questions que d'autres ne posent pas. Les vaches pourraient-elles faire des munitions valables ? Quel est le coût d'élevage d'une vache par rapport à la fabrication de balles ? C'est le genre de questions qui mène à de grandes découvertes !

Bien sûr, mes inventions sont des succès ou des échecs, mais dans l'ensemble, je m'en sors bien. Mon brevet de solvant industriel m'a fait gagner beaucoup d'argent après que j'ai changé le paquet. De toute manière, il n'était pas bon au goût auparavant. Donc, j'ai gagné au change. Avec ce que j'ai investi et ce qu'il me reste, je suis plutôt à l'aise financièrement.

Mes théories m'ont valu des applaudissements et une place à l'Institut, mais je n'ai jamais été vraiment compris par mes pairs. Ils ne comprennent pas la moitié de mon travail et méprisent l'autre moitié. C'est très frustrant, presque autant que les délais de construction sur mon projet de navire à éther. J'admets que les calculs initiaux de la densité de l'éther entre ici et Mars étaient faux, mais j'ai dédommagé mes ouvriers pour la perte de leurs cheveux et j'espère que cette histoire est du passé maintenant. Pendant que je résolvais cette situation, j'ai tourné mon intérêt vers la Terre.

La machine de forage automatique que j'ai créée m'a poussé à chercher d'autres moyens d'excaver et de trouver des éléments rares pour mes recherches. J'avais à peine commencé que j'ai eu l'idée de combiner le navire à éther avec une foreuse pour créer un véhicule qui pourrait voyager dans la terre aussi facilement qu'une foreuse géante !

Les modifications aux plans initiaux sont assez simples. Une fois que j'aurai trouvé un investisseur, je serai prêt à le construire. Il sera prêt pour son voyage inaugural en un rien de temps !

Interprétation

Il n'existe aucun problème qui ne puisse être réglé par la science et la technologie. Un nouveau problème pourrait en résulter, mais ce nouveau problème pourra être résolu par la technologie. Il faut seulement être diligent et espérer que les problèmes cesseront avant votre financement.

Votre laboratoire personnel est un ramassis d'inventions à moitié complétées et de tableaux couverts de denses calculs. Personne ne peut rien comprendre, et c'est justement ce que vous recherchez.

Ces élucubrations occultes vous inquiètent un peu car certaines personnes semblent y croire réellement. Bien entendu, ce ne sont que des sottises, mais qui pourraient être intéressantes à étudier. De quoi est faite cette roche « magique » ? Il pourrait s'agir d'un nouvel élément. Ce pourrait être passionnant. Les possibilités sont infinies.

SAVANT FOU

Archétype : Scientifique Motivation : Pouvoir
Style : 3 Senté : 5

Attributs primaires

Corps : 2	Charisme : 2
Dextérité : 2	Intelligence : 4
Force : 2	Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0	Initiative : 6
Déplacement : 4	Défense : 4
Perception : 7	Étourdissement : 2

Compétences

	Basé	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	2	2	4	(2)
Artillerie	4	1	5	(2-)
Roquettes			6	(3)
Démolition	4	1	5	(2-)
Artisanal			6	(3)
Métier / Mécanicien	4	4	8	(4)
Pilote / Foreuse	2	2	4	(2)
Sciences / Ingénierie	4	4	8	(4)

Talents

Aucun

Ressources

Aziotact 1 (Fusil étourdissant : bonus +1 pour étourdir l'adversaire)
Refuge 1 (laboratoire secret : bonus de Compétence +2 à l'intérieur)

Défaut

Distrait (+1 point de Style dès que votre personnage oublie un détail important)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Fusil étourdissant	4 N	0	8 N	(4) N
Coup de poing	0 N	0	0 N	(0) N

ARCHÉTYPE

SURVIVANT

« Les indigènes ne sont pas des amis.
Ils ont mangé le copilote. »



Passé du personnage

Je ne sais pas ce qui a causé l'écrasement. Le pilote a dit que sa boussole se comportait bizarrement et il y avait des lumières bizarres visibles par les hublots. J'ai été étonné de voir des aurores boréales. Je savais que ça existait, mais qui en avait déjà vu si loin au sud ?

Je ne me souviens pas de l'atterrissage, mais je me souviens même réveillé. Il y a quelque chose dans le martèlement des pas de dinosaures en pleine charge qui réveille, si vous voyez ce que je veux dire. Je ne sais pas comment je m'en suis sorti. J'ai couru. Rapidement, j'ai trouvé d'autres survivants et nous avons cherché à savoir ce qui était arrivé, où nous étions, et comment nous en sortir. Mais c'était inutile.

Nous avons pu récupérer certaines choses dans l'avion, mais les nécessités vitales premières sont rapidement devenues un sujet d'inquiétude. Je n'avais jamais tué un animal auparavant et je pense honnêtement que j'étais encore en plein déni. J'espérais encore que nous pouvions marcher quelques heures et trouver une autoroute où nous pourrions faire de l'autostop. Aucune chance.

L'un des hommes, un Anglais, nous a dit qu'il était chasseur amateur et qu'il allait tenter de tuer quelque chose, mais je pense qu'il n'avait pas prévu que maman dino arriverait si tôt. Il a été le premier à mourir. Nous avons trouvé des fruits et des légumes – ils sont énormes par ici, au cas où vous n'auriez pas remarqué – et nous avons trouvé un moyen de voler des œufs aux espèces d'oiseaux.

Pourtant, la nourriture est sans importance. Tout cet endroit est un piège. Les gens du groupe ont commencé à tomber comme des mouches. Une personne a marché sur une vigne mangeuse d'hommes, une autre est tombée dans un canal volcanique et Big Charlie en a mangé un autre. C'est comme ça qu'on appelle le tyrannosaure. Je ne me souviens plus pourquoi. D'autres sont tombés de la falaise, une autre a été piquée par un insecte géant et quelques-uns ont tenté de manger les trucs bleus qui ressemblent à des poires... oh, d'ailleurs, ne les mangez pas. Elles essaieront de vous manger aussi. Et si vous êtes piqué par un insecte géant, trouvez les plantes aux fleurs jaunes triangulaires et frottez les feuilles tout autour de la piqûre. Vous aurez une cicatrice comme la mienne, mais au moins vous n'en mourrez pas.

J'ai fait cette lance avec un morceau du fuselage et de la carlingue, avec des fils électriques pour tenir la pointe. Les herbivores ont une peau suffisamment épaisse pour repousser les prédateurs à griffes, mais c'est moins dangereux que de chasser les carnivores, tant que vous arrivez à leur trouer la peau. Avec ma lance, j'ai toujours eu la chance d'en abattre quelques-uns.

Je ne sais pas quoi dire, vraiment. Cela fait si longtemps que je n'ai eu personne à qui parler. Je suis vraiment heureux de vous voir, mais c'est un peu triste parce que... je sais que vous allez tous mourir.

Interprétation

Si vous aviez dû parier sur le dernier survivant, vous n'auriez pas misé sur vous. Que ce soit par un coup du sort ou grâce à vos tripes, vous êtes le seul encore en vie. Tout les autres sont morts, tués par cet endroit maudit. Les voir tous mourir vous a rendu un peu fou, à moitié de solitude et à moitié de culpabilité.

Mais en étant intelligent et en restant toujours à la pointe, vous vous en êtes sorti. Observer les animaux vous a appris beaucoup de choses, et vous êtes passé maître dans l'art de ne pas rester sur le chemin des choses qui pourraient vous manger. Le sang ne vous dérange plus. Plonger les mains dans la carcasse chaude pour atteindre les meilleurs morceaux vous aurait rendu malade autrefois, mais ici, la vie n'est pas un conte de fée.

Vous avez oublié les comforts de la civilisation et l'arrivée de ces gens avec leurs flasques de brandy et leurs cigares odorants est un choc. Vous pourriez bien les avoir imaginé, en fait. Surtout la blonde.

VOYAGEUR PERDU

Archétype : Survivant Motivation : Survie
Style : 3 Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 3 Charisme : 2
Dextérité : 3 Intelligence : 2
Force : 3 Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 5
Déplacement : 6 Défense : 6
Perception : 6 Étourdissement : 3

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	3	3	6	(3)
Bureaucratie	2	2	4	(2)
Discrétion	3	2	5	(2+)
Se faufiler			6	(3)
Mêlée	3	3	6	(3)
Lances			7	(3+)
Sports	3	3	6	(3)
Lancer			7	(3+)
Survie	2	4	6	(3)

Talents

Vigilance (Perception -2)

Ressources

Aucune

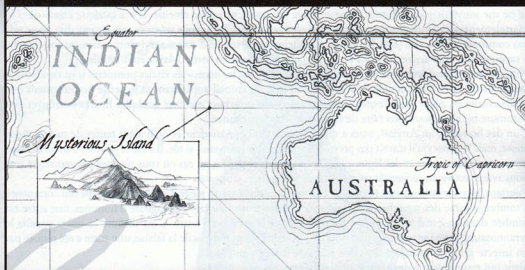
Défaut

Myope (+1 point de Style dès que la mauvaise vue de votre personnage lui cause des problèmes)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Lance	3 L	O	10 L	(5) L
Lance (lancer)	3 L	O	10 L	(5) L
Machette	2 L	O	8 L	(4) L
Coup de poing	O N	O	6 N	(3) N

CHAPITRE 3

LES RÈGLES



Le jeu de rôle, en résumé, ce sont des personnes qui se rassemblent pour raconter des histoires. Chaque personne prend un rôle différent et interagit par ce biais avec le monde du jeu. Les buts et motivations des personnages sont ce qui fait avancer l'histoire, nous intéressent à ce qui se passe et nous permet de savoir comment cela se termine. Mais que se passe-t-il lorsque deux personnages font des choses très différentes ? Que se passe-t-il lorsque leurs buts et motivations s'affrontent ? Qui décide qui gagne et qui perd ?

C'est là que les règles entrent en jeu. Les règles sont les fondements de tous les jeux et assurent qu'ils soient équitables. Si une chose est vraie pour une personne, alors elle l'est pour une autre aussi. Si deux personnages accomplissent la même action, la seule différence entre eux est leur talent et leur chance. La difficulté de l'action, et les règles pour la résoudre, demeurent les mêmes.

Ceci étant dit, les règles peuvent être aussi rigides ou flexibles que vous le désirez. Certains joueurs préfèrent interpréter la résolution des actions, laisser l'histoire en dicter l'issue sans que le système de jeu entre en ligne de compte. D'autres joueurs préfèrent résoudre les actions au dé afin que le hasard et le système de jeu aient une influence sur l'histoire. Les deux approches sont tout aussi valables. C'est simplement une question de goûts personnels.

Finalement, la plupart des joueurs se situent quelque part entre ces deux extrêmes. L'histoire coule tranquillement lorsqu'il se produit quelque chose de rapide et d'inattendu. Mais lorsque les événements prennent un tour dangereux, comme lorsqu'un

tyrannosaure en colère charge votre personnage, il est temps de sortir les règles et de voir quelles sont vos options.

Le système *Ubiquity* est conçu pour un jeu rapide et cinématique. Bien que la vitesse et la simplicité soient favorisées au détriment d'un réalisme cru, les joueurs peuvent tout de même prendre des décisions tactiques qui influenceront directement sur les chances de succès de leurs personnages. Le but est de passer moins de temps à lancer les dés et plus de temps à raconter une histoire. Cela ne signifie pas pour autant que le lancer de dés ne soit pas partie intégrante du jeu. Au contraire, le lancer de dés est une partie importante du jeu qui permet de résoudre les actions des personnages, mais les tests inutiles sont éliminés, comme ceux qui concernent les actions routinières.

Le système *Ubiquity* est accessible à tous les types de joueurs. Même ceux qui n'avaient jamais fait de jeu de rôle avant, même ceux qui sont nuls en maths, seront capables d'apprendre les règles rapidement. La plupart des calculs ont été faits pour vous et vous n'avez plus qu'à lancer les dés. Et si vous aimez lancer les dés, vous pouvez toujours ignorer les raccourcis sans déranger l'équilibre du jeu. Le système *Ubiquity* est flexible. C'est un outil puissant qui vous permet de raconter l'histoire que vous voulez sans se mettre en travers de votre chemin.

Les dés

Le système *Ubiquity* utilise les dés pour résoudre les défis et déterminer le succès ou l'échec d'une action. Cela se fait en lançant un certain nombre de dés et

en comptant combien ont un chiffre pair. Chaque dé qui indique un chiffre pair est considéré comme un succès. Plus vous obtenez de succès, meilleur sera le résultat de votre action.

Exemple : Laura lance cinq dés à six faces et obtient 1, 3, 4, 4 et 6. En comptant uniquement les dés qui indiquent des chiffres pairs, elle a obtenu trois succès.

Le système Ubiquity ne nécessite pas de dés spéciaux pour jouer. Vous pouvez utiliser les dés que vous possédez déjà. Chaque joueur devrait avoir environ dix dés pour jouer. Les dés à six faces standards suffisent et sont faciles à trouver, mais vous pouvez utiliser n'importe quels dés en autant qu'ils ont autant de faces paires que de faces impaires. Vous pouvez même choisir un assortiment de dés polyèdres !

Exemple : Alex lance six dés : un à quatre faces, un à six faces, un à huit faces, un à dix faces, un à douze faces et un à vingt faces. Il obtient 1, 3, 5, 9, 12 et 18. En ne comptant que les résultats pairs, il a obtenu deux succès.

Note : Pour plus de simplicité, Ubiquity présume que les joueurs ne comptent que les résultats pairs comme des succès. Les joueurs pourraient tout aussi facilement compter uniquement les résultats impairs comme des succès et la probabilité resterait la même. À la discrétion du Maître de jeu, les joueurs peuvent avoir le droit de décider pair ou impair avant chaque test et de compter uniquement les dés concernés comme des succès.

un survol des règles

1^{ère} étape : Déclarer une action (p. 108)

Décrivez l'action de votre personnage et déterminez son type : action standard, étendue, en opposition ou réflexe. Déterminez également le test de Compétence ou d'Attribut nécessaire pour résoudre l'action et son type : test standard, étendu, en opposition ou réflexe.

2^e étape : Déterminer la difficulté (p. 110)

Le Maître de jeu détermine le niveau de difficulté de l'action de votre personnage, selon la tâche qu'il va entreprendre et la Compétence ou l'Attribut concerné.

3^e étape : Calculer le groupement de dés (p. 110)

Calculez votre groupement de dés selon le niveau de Compétence ou d'Attribut concerné et ajoutez ou soustrayez les modificateurs applicables.

4^e étape : Faire la moyenne (p. 112)

Faites la moyenne de votre groupement de dés pour savoir si vous avez besoin de lancer les dés. Si votre

nombre de succès moyens est égal ou supérieur à la difficulté de la tâche, votre personnage réussit sans avoir besoin de lancer les dés. Vous pouvez passer à la sixième étape, ci-dessous.

5^e étape : Lancer les dés (p. 113)

Lancez votre groupement de dés et comptez le nombre de succès obtenus.

6^e étape : Résoudre l'action (p. 113)

Comparez le nombre de succès obtenus à la difficulté de la tâche. Si le nombre de succès est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est réussie. Si le nombre de succès est inférieur à la difficulté, c'est un échec.

7^e étape : Réessayer (p. 114)

Si l'action de votre personnage a échoué, il peut réessayer, avec l'accord du Maître de jeu. Un deuxième essai impose une pénalité de -2 au groupement de dés. Reprenez à la cinquième étape.

Le temps

Le temps est fluide dans un jeu de rôle, un peu comme dans un livre ou dans un film. Au cours du jeu, le temps va voler, ralentir ou sauter par à-coups. Une seule chose est certaine : le temps de jeu s'écoulera rarement – voire jamais – au rythme du temps réel.

La manière dont le Maître de jeu gère le temps affecte le rythme de l'histoire. Il peut passer sur des détails sans importance ou ralentir le temps à des moments critiques. Durant un combat, par exemple, il peut falloir plusieurs minutes pour résoudre des événements qui n'occupent que quelques secondes de temps de jeu. Par contre, plusieurs semaines de temps de jeu peuvent passer en quelques minutes s'il ne se passe rien d'important pendant ce laps de temps.

Dé Ubiquity

Bien que le système Ubiquity ne nécessite pas de dés spéciaux pour jouer, les dés Ubiquity sont recommandés pour tirer un maximum du système. Ces dés à huit faces sont spécialement conçus pour simplifier le jeu, vous permettant de lancer un liars moins de dés et de simplement faire le total.

Chaque dé Ubiquity a une valeur différente et a un code couleur pour être facilement identifié. Au lieu de lancer six dés standards, vous pourriez lancer deux D3, trois D2 ou six D1. Vous pouvez prendre les dés Ubiquity que vous voulez en autant que la valeur totale reste la même. La probabilité d'obtention de succès demeure la même qu'avec des dés standards.

Utiliser les dés Ubiquity avec le système Ubiquity est une combinaison gagnante. Vous lancez moins de dés moins souvent et vous pouvez vous concentrer sur votre rôle sans rien manquer des aspects du jeu. C'est le meilleur des deux mondes !

Il existe six unités de base de temps de jeu. Elles vont de quelques secondes à une vie entière, voire plus. Réunies, elles permettent au Maître de jeu de raconter des histoires de manière adéquate pour toutes les personnes concernées.

- **Tour de combat** : Court segment temporel, le tour de combat dure approximativement six secondes. Il représente le temps nécessaire pour qu'un personnage se déplace et accomplisse une seule action, appelée une action standard (voir *Les actions* ci-contre). Les tours de combat sont souvent pleins d'action alors que tous les personnages impliqués tentent de faire quelque chose en un court laps de temps.
- **Scène** : Laps de temps standard, une scène comprend généralement un seul événement dans un seul lieu. Une scène peut inclure plusieurs tours de combat, être menée en temps réel ou passer de l'un à l'autre. Le Maître de jeu peut même faire une avance rapidement sur certaines parties de la scène, mais changer de lieu ou lancer un nouvel événement signale généralement le début d'une nouvelle scène.
- **Session de jeu** : Une session de jeu commence au moment où les joueurs s'asseyent jusqu'au moment où ils remballent leurs affaires pour partir. Les sessions de jeu sont généralement des laps de temps réel réservés au jeu. Le Maître de jeu devrait avoir un plan pour chaque session de jeu, incluant l'avancement de l'histoire et la manière dont fournir défis et récompenses aux joueurs. À la fin d'une session de jeu idéale, les joueurs devraient partir avec un sentiment de réussite, mais en vouloir plus encore.
- **Histoire** : Une histoire est un récit complet, raconté du début à la fin. Il peut falloir plusieurs sessions de jeu pour en raconter une seule, mais lorsqu'elle est terminée, l'intrigue est achevée et le conflit est résolu. Cependant, les aventures des personnages ne sont pas nécessairement terminées pour autant et d'autres histoires peuvent suivre.
- **Période creuse** : Des événements sans importance peuvent être laissés de côté pendant le jeu. Lorsque cela se produit entre les sessions de jeu, cela s'appelle une période creuse. Normalement, elles ont lieu entre les histoires, laissant aux personnages une chance de grandir et de se développer. Comme il ne se passe rien d'important, il est inutile de l'interpréter, mais les joueurs peuvent obtenir et dépenser des points d'expérience durant les périodes creuses. La session de jeu suivante commence avec l'événement déclencheur de l'histoire suivante.
- **Campagne** : Une campagne est une série d'histoires réunies ensemble par un fil conducteur, comme des personnages, un thème ou une intrigue principale communs. Au cours du jeu, le Maître de

jeu et les joueurs travaillent de concert pour tisser les histoires ensemble en une saga épique.

Les actions

Il existe quatre types d'action de base. Certaines des choses que les personnages tentent de faire peuvent être résolues assez rapidement tandis que d'autres nécessitent du temps pour être bien faites. D'autres fois encore, les actions se font en un clin d'œil et ne prennent pas de temps du tout. Cependant, le temps n'est pas la seule chose qui distingue les différents types d'actions. Un personnage peut ou non avoir quelqu'un qui tente par tous les moyens de l'empêcher de mener sa tâche à bien. Chaque type d'action est résolu de manière légèrement différente et les règles concernant chaque type sont expliquées ci-dessous.

Les actions standards

Les actions standards sont simples et peuvent être résolues assez rapidement sans aucune opposition. Tirer avec une arme à feu, sauter au-dessus d'un ravin et crocheter une serrure sont des exemples d'actions standards. Tout ce qui peut être résolu en un seul test durant un tour de combat est considéré comme une action standard.

Les actions standards sont résolues avec un test standard de Compétence ou d'Attribut. Si le nombre de succès obtenus est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est réussie. Si le joueur obtient moins de succès, l'action échoue. C'est aussi simple que ça.

Exemple : Le personnage de Stephen tente de trouver sa position sur une carte ancienne. Le Maître de jeu décide que, comme la carte est vieille et incomplète, tenter de trouver sa position sur la carte nécessite un test de Survie de difficulté 4. Stephen fait un test de Survie et n'obtient que deux succès. Le personnage de Stephen ne sait pas par quel bout prendre la carte.

Les actions étendues

Toutes les actions ne peuvent pas être accomplies immédiatement. Certaines tâches prennent du temps, comme le déchiffrement d'un livre ancien, la réparation d'un véhicule ou l'escalade d'une montagne. Ce sont des actions étendues. En général, tout ce qui nécessite plus d'un test ou qui prend plus d'un tour de combat pour être accompli est une action étendue.

Les actions étendues sont résolues par un test étendu de Compétence ou d'Attribut. Le Maître de jeu détermine le nombre total de succès nécessaires pour compléter une action étendue – généralement de cinq à dix – selon les efforts nécessaires pour mener la tâche à bien. Il détermine aussi le temps

qui s'écoule à chaque test. Tout comme pour les actions standards, les actions étendues ont une difficulté. Les succès obtenus au-dessus de la difficulté sont comptabilisés dans le total à atteindre pour mener la tâche à bien. Si le joueur obtient moins de succès que la difficulté, les succès manquants sont retranchés du nombre de succès accumulés. Cela illustre que certaines tâches sont plus difficiles et complexes que d'autres et nécessitent donc plus de temps et de savoir-faire pour être menées à bien.

Si le nombre moyen de succès d'un joueur excède la difficulté de la tâche (voir *Faire la moyenne*, p. 112), son personnage accomplira automatiquement celle-ci au bout d'un certain temps.

Une fois que le joueur a accumulé le nombre de succès nécessaires, la tâche est achevée. En attendant, le joueur doit continuer à faire les tests jusqu'à ce que l'action étendue soit terminée ou que son personnage abandonne. Selon la nature de la tâche, le Maître de jeu peut permettre au joueur de conserver son nombre de succès accumulés en attendant que son personnage reprenne sa tâche.

Exemple : Le personnage de Clay tente de déchiffrer un texte ancien. C'est un livre assez long et il lui faudra donc longtemps avant d'en terminer la traduction. Le Maître de jeu décide que le déchiffrement du texte nécessite un test étendu de Linguistique à une difficulté de 3 parce qu'il est écrit dans une langue morte. Chaque test représente une heure de travail et Clay devra accumuler dix succès pour que son personnage ait terminé sa traduction.

Clay fait un test étendu de Linguistique et obtient quatre succès. En soustrayant la difficulté de 3, il accumule un succès. Au test suivant, Clay obtient trois succès uniquement, ce qui signifie que son personnage n'a pas progressé durant cette heure de travail, mais il a toujours un succès accumulé grâce à son premier test. Au troisième test, Clay obtient cinq succès, pour un total accumulé de trois succès. Au bout de trois heures de travail, le personnage de Clay a déchiffré environ un tiers du livre.

Les actions en opposition

Parfois, deux personnages peuvent entrer en compétition pour accomplir une tâche ou l'un des deux peut mettre des bâtons dans les roues de l'autre. Par exemple, deux personnages pourraient vouloir se saisir d'une même arme ou l'un des deux pourrait chercher à frapper l'autre. Dans de tels cas, des tests en opposition sont faits pour déterminer qui l'emporte. Les actions standards et étendues peuvent faire l'objet d'une opposition par un autre personnage. Les actions en opposition se résolvent par des tests de Compétence ou d'Attribut en opposition. Le joueur qui obtient le plus de succès l'emporte. Si deux joueurs obtiennent le même nombre de succès,

aucun des deux n'est considéré vainqueur. Par exemple, s'ils tentaient tous deux de se saisir d'une arme, ils ont tous deux mis la main dessus et doivent tenter de l'arracher des mains de l'autre.

Dans les situations où un personnage est clairement en position de défense (par exemple lorsqu'il tente de ne pas se faire toucher), une égalité signifie que le coup porte, mais sans force suffisante pour faire des dommages. C'est comme dans les films, lorsque la balle ou le couteau traverse les vêtements et ne fait qu'égratigner le personnage.

Dans les cas où deux personnages ou plus cherchent à atteindre un but en premier, comme d'atteindre le sommet d'une montagne, le premier joueur à atteindre le nombre de succès nécessaires l'emporte. Si deux joueurs obtiennent simultanément le nombre de succès requis, leurs personnages atteignent le but en même temps.

Exemple : Le personnage d'Alex tente d'arracher un pistolet des mains d'un soldat allemand. Les deux joueurs font des tests de Force en opposition pour savoir qui l'emportera et tous deux obtiennent trois succès. En tant que défenseur, le soldat parvient à peine à retenir l'arme, mais le Maître de jeu décide qu'il ne peut pas tirer durant ce tour.

Les actions réflexes

Certaines actions ne prennent pas de temps du tout pour être accomplies. Elles se font instantanément et ne nécessitent pas que le personnage y pense. Les actions réflexes se font instinctivement, comme de tenter d'attraper quelque chose avant de tomber ou de résister aux effets d'un poison. Comme les actions réflexes ne demandent ni temps ni attention, elles ne provoquent pas de pénalité pour actions multiples et ne comptent pas dans les actions du personnage pour le tour en cours.

Par leur nature même, les actions réflexes sont des variantes des actions en opposition. Résister à un personnage qui tente de faire quelque chose de déplaisant à votre personnage est une action réflexe. Les actions réflexes sont résolues par un test réflexe de Compétence ou d'Attribut. Si le nombre de succès égale ou dépasse la difficulté, l'action est réussie. S'il s'agit d'un test réflexe en opposition, le joueur qui obtient le plus de succès l'emporte, les égalités sont remportées par le personnage qui défend.

Exemple : Une princesse amazone tente de séduire le personnage de Stephen. Elle teste son Arnaque et obtient trois succès. Stephen fait un test réflexe de Volonté et obtient quatre succès. Son personnage n'est pas séduit par les avances de l'Amazone. Il lui dit qu'elle devra se trouver un autre homme.

La difficulté

Le niveau de difficulté d'une action indique à quel point elle est difficile à mener à bien. Le Maître de jeu détermine le niveau de difficulté d'une action en fonction de ce qu'elle soit dure ou non à mener à bien. Le niveau de difficulté indique le nombre de succès qu'il faut obtenir pour réussir l'action. Tous les succès obtenus en plus de ce chiffre représentent un meilleur degré de succès. Les niveaux de difficulté des tâches s'échelonnent normalement entre un et cinq, mais les tâches incroyablement difficiles peuvent avoir un niveau plus élevé.

Exemple : Le personnage de Molly essaie de réparer le moteur de l'avion. Comme il est vraiment endommagé le Maître de jeu décide que la réparation nécessite un test de Mécanicien de difficulté 3. Molly devra obtenir au moins trois succès pour avancer dans la réparation du moteur.

Difficulté	Niveau
Facile	1
Moyenne	2
Complicquée	3
Difficile	4
Très difficile	5
Presque impossible	6+

Le groupement de dés

Le groupement de dés représente le nombre de dés que vous lancez pour déterminer l'issue de l'action entreprise par votre personnage. Les groupements

de dés sont calculés selon le niveau de Compétence ou d'Attribut pertinent pour la tâche entreprise. En conséquence, la taille du groupement de dés varie d'un personnage à l'autre et d'une action à l'autre.

Les niveaux de Compétence et d'Attribut

Presque tous les groupements de dés que vous ferez au cours du jeu sera basé sur un niveau de Compétence ou d'Attribut spécifique. La première étape dans le calcul d'un groupement de dés est de déterminer quel est le niveau de Compétence ou d'Attribut approprié.

Les Compétences regroupent la plupart des actions que votre personnage tentera. Si votre personnage possède la Compétence appropriée à la tâche visée, votre groupement de dés sera égal à son niveau de Compétence. Si votre personnage ne possède pas la Compétence appropriée à la tâche, son groupement de dés sera égal à l'Attribut de base de la Compétence -2 (voir *Les tests de Compétences non entraînées*, p. 48).

Exemple : Les personnages d'Alex et Clay sont menacés par des soldats allemands. Alex décide de combattre. Son personnage a un niveau de Bagarre de 4 et il a donc un groupement de quatre dés pour attaquer le soldat.

Le personnage de Clay n'a pas la Compétence Bagarre et son groupement de dés est donc égal à son niveau de Force -2, résultant en un groupement de zéro dé. Il ne sera pas très utile pendant le combat.

Les Spécialisations qui s'appliquent à une action précise s'ajoutent au niveau de Compétence utilisé pour décider du groupement de dés.

Exemple : Le personnage de Laura est menacé par un vélociptor et elle décide de tirer sur la créature au fusil à pompe. Son personnage a un niveau de 7 en Armes à feu et une Spécialisation en Fusils à pompe. Donc, son niveau en Armes à feu lorsqu'elle utilise un fusil à pompe est de 8.

Les tests d'Attributs se font lorsque l'action entreprise n'est pas couverte par une Compétence (comme lorsqu'un personnage tente de se souvenir d'un détail qu'il a vu ou qu'il tente de résister à un poison entré dans son corps). Dans ces cas, le groupement de dés est égal au niveau de l'Attribut secondaire concerné ou au double du niveau de l'Attribut primaire. Consultez les



descriptions de chaque Attribut pour avoir des exemples de tests d'Attribut.

Exemple : Le personnage d'Alex et le soldat allemand qu'il combat tentent de se saisir de la même arme. Comme cette action est basée sur leur seule vitesse, le Maître de jeu demande un test de Dextérité en opposition. Le personnage d'Alex a une Dextérité de 4 et son groupement de dés pour se saisir de l'arme est donc de huit dés.

Le personnage de Clay est attaqué par un autre soldat. Son niveau de Défense est de 4 et il aura donc un groupement de quatre dés pour se défendre.

Une fois que vous avez calculé le groupement de dés de base pour une action donnée, la prochaine étape est d'ajouter ou de soustraire des dés pour l'équipement et tout modificateur lié à la situation.

Les modificateurs

Les personnages accomplissent rarement une tâche dans un environnement stérile. Il existe d'innombrables modificateurs situationnels qui les aident ou leur nuisent. Ces modificateurs se traduisent en dés de bonus ou de pénalité à la tâche en cours. Les dés de bonus s'ajoutent au groupement de dés tandis que les dés de pénalité en sont soustraits. Il est possible d'ajouter ou de retirer un maximum de dix dés au groupement de dés, sans compter les bonus d'équipement. La tâche échoue automatiquement si le groupement de dés tombe à zéro ou moins.

Modificateur	Exemple	Groupement de dés
Bonus élevé	Equipe d'assistants très entraînés	+8
Bonus majeur	Prendre plus de temps	-4
Bonus modéré	Avoir de bons outils	-2
Bonus mineur	Avoir un peu d'entraînement	-1
Aucun modificateur	Conditions normales	0
Pénalité mineure	Vision légèrement brouillée	-1
Pénalité modérée	Outils improvisés	-2
Pénalité majeure	Blessures graves	-4
Pénalité sévère	Obscurité parfaite	-8

L'équipement

Utiliser les bons outils et l'équipement adéquat vous permet d'obtenir des dés bonus à votre groupement de dés. Utiliser un équipement défectueux ou des outils improvisés vous impose une pénalité à votre groupement de dés. En plus, des outils de qualité supérieure vous fournissent des bonus supplémentaires, tout comme les outils de mauvaise qualité vous imposent une pénalité plus grande.

Exemple : Le personnage de Stephen utilise un grappin d'escalade pour franchir un mur. Son niveau de Sports est de 6 et le grappin lui donne un bonus de +2 à son test d'escalade. Il bénéficie donc d'un groupement de huit dés pour escalader le mur.

Le bonus d'équipement le plus commun est le bonus lié aux armes. Chaque arme à un niveau de dommages qui s'ajoute au niveau de Compétence pour déterminer le groupement de dés afin d'attaquer avec une telle arme.

Exemple : Le personnage de Laura tire au fusil à pompe sur un vélocraptor qui charge. Elle a 8 en Armes à feu au fusil à pompe et le niveau de dommage de son arme est de 4. Elle bénéficie donc d'un groupement de 12 dés pour tirer sur le vélocraptor.

Note : Les bonus liés aux armes et aux équipements ne comptent pas dans le nombre total de dés de bonus qui peuvent s'ajouter à un groupement de dés.

Les circonstances

Il existe une myriade de facteurs qui peuvent affecter les actions de votre personnage. Celui-ci peut être sévèrement blessé, incapable de bien voir ou subir un désavantage quelconque. Certains de ces facteurs aideront votre personnage et grossiront votre groupement de dés. La plupart vous généreront et enlèveront des dés à votre groupement de dés. Le Maître de jeu décide quelles circonstances affectent les actions de votre personnage ainsi que l'avantage ou l'inconvénient que cela représente.

Exemple : Le personnage de Laura est gravement blessé et tente de crocheter la serrure d'un cabinet médical. Son niveau de Vol est de 5 et son matériel lui fournit un bonus d'équipement de +2, ce qui lui donne un groupement de sept dés. Malheureusement, sa Santé actuelle est à -3, ce qui lui impose une pénalité de trois dés à toutes ses actions et réduit son groupement de dés à quatre dés seulement.

La durée

Des actions différentes prennent une durée différente avant d'être accomplies. Par exemple, traduire un texte abscons peut prendre une journée, réparer une voiture une heure, tirer avec une arme à feu quelques secondes. Parfois, faire une chose bien est plus important que la durée nécessaire. Par ailleurs, il peut arriver que le temps soit un facteur crucial et qu'une tâche doive être accomplie rapidement. En général, prendre plus de temps donne des dés de bonus alors que se hâter pénalise le groupement de dés de l'action.

Durée	Groupement de dés
Dix fois plus lentement	+8
Cinq fois plus lentement	+4
Deux fois plus lentement	+2
Vitesse normale	0
Deux fois plus vite	-4
Trois fois plus vite	-8

Exemple : Le personnage de Clay est piégé dans une salle dont les murs se rapprochent lentement. Il doit déchiffrer l'inscription sur la porte afin de trouver un moyen de s'échapper avant d'être écrasé. Le Maître de jeu indique à Clay que déchiffrer l'inscription lui prendra cinq tours de combat (30 secondes), mais que les murs seront refermés en trois tours de combat (18 secondes). Le personnage de Clay devra donc travailler deux fois plus vite s'il veut survivre.

Le personnage de Clay a 6 en Linguistique, mais il subit une pénalité de -4 parce qu'il travaille deux fois plus vite, ce qui lui laisse un groupement de deux dés pour déchiffrer l'inscription. Ce n'est pas beaucoup, mais s'il réussit, il s'échappera du piège juste à temps.

La synergie des Compétences

Si votre personnage a plus d'une Compétence applicable à l'action entreprise, il bénéficie de dés de bonus à son groupement de dés (voir *La synergie des Compétences*, p. 49).

Le travail d'équipe

Si votre personnage a un assistant compétent pour l'aider à accomplir une tâche, il bénéficie de dés de bonus à son groupement de dés (voir *Le travail d'équipe*, p. 49).

Faire la moyenne

Il est important que l'histoire continue et ne s'embourbe pas dans d'inutiles tests. Rien ne ralentit un jeu, ou n'enlève le côté dramatique à l'histoire, autant que de lancer des poignées de dés pour déterminer si une tâche relativement simple est réussie.

Le système Ubiquity règle ce problème d'une manière particulière : en faisant la moyenne. La probabilité qu'un dé indique un succès est de 50/50, tout comme un lancer de pièce. Grâce à cela, il est possible de calculer le nombre moyen de succès que vous obtiendrez pour n'importe quelle tâche, simplement en divisant le groupement de dés par deux. Le résultat est le nombre de succès que vous obtiendrez en moyenne en lançant les dés. Bien qu'il soit possible d'obtenir plus ou moins de succès que ce nombre, il représente la Compétence moyenne de votre personnage lorsqu'il ne fait aucun effort particulier pour réussir une tâche. Par exemple, un groupement de six dés vous donne une moyenne de trois succès, ce qui signifie que votre personnage peut se sortir de situations relativement complexes sans se forcer.

Si le nombre de succès moyen d'un groupement de dés donné est plus grand que la difficulté assignée à la tâche, votre personnage est censé l'avoir réussie sans le moindre effort, et sans lancer les dés. Cela permet au Maître de jeu de poursuivre l'histoire sans

ralentir pour savoir si votre personnage a réussi ou non une tâche relativement simple. En conséquence, vous ne lancez les dés que dans des situations relativement dramatiques ou lorsque les chances de succès sont incertaines.

Exemple : Le personnage d'Alex a un niveau de Discrétion de 6. Faire la moyenne de son groupement de dés lui donne trois succès. Il n'aura pas besoin de faire de test de Discrétion pour toute tâche de Discrétion ayant une difficulté de 3 ou moins.

Faire la moyenne de chiffres impairs

Si le nombre de dés contenus dans le groupement de dés est un nombre impair, faire la moyenne est quelque peu différent. Le groupement de dés est divisé par deux et arrondi inférieur. Un signe + est indiqué à côté du résultat afin de montrer que le groupement de dés était impair. Par exemple, si votre groupement de dés est de sept, faire la moyenne vous donne un total de 3+ succès. Vous devriez obtenir plus de trois succès en moyenne, mais pas toujours quatre. En fait, vous avez autant de chance d'obtenir trois succès que quatre en moyenne. Ainsi, à chaque fois que vous faites la moyenne d'un groupement de dés impair, vous lancez un dé. Si vous obtenez un succès, vous utilisez le chiffre le plus élevé. Si vous n'obtenez pas de succès, vous utilisez le chiffre le plus bas. Dans l'exemple ci-dessus, si vous lancez un dé et que vous obtenez un succès, faire la moyenne vous indique quatre succès, mais si votre lancer de dé résulte en un échec, faire la moyenne ne donne que trois succès.

Tout comme pour les nombres pairs, si la moyenne égale ou dépasse la difficulté de la tâche intentée, votre personnage a réussi la tâche sans même lancer les dés.

Exemple : Le personnage d'Alex a un niveau de Survie de 5. Faire la moyenne de son groupement de dés indique 2+ succès. Chaque fois qu'il utilise la moyenne de son groupement de dés de Survie, il lance un seul dé. En cas de succès, il bénéficie de trois succès pour la tâche. Sinon, il n'a que deux succès.

Faire la moyenne avec des modificateurs

Comme faire la moyenne est censé accélérer le jeu, il est logique de calculer par avance le nombre de succès moyen par groupement de dés. Cependant, l'environnement favorable ou non ajoute ou soustrait des dés au groupement de dés. Dans de tels cas, chaque dé de bonus augmente la moyenne d'un cran. Ainsi, si faire la moyenne d'un groupement de dés vous donne normalement 3+ et que le Maître de jeu vous accorde un dé de bonus pour cette tâche, vous obtenez quatre succès sans avoir eu besoin de

lancer de dé. À l'inverse, si vous avez un dé de pénalité pour cette même tâche, vous n'avez que trois succès. Selon la même logique, si un dé de bonus ou de pénalité vous octroie un +, vous pouvez lancer un dé afin de voir si vous obtenez un succès supplémentaire ou non.

Par exemple, si faire la moyenne d'un groupement de dés vous donne 2+ et que le Maître de jeu vous octroie deux dés de bonus pour ce test, le premier dé vous amène à 3 et le deuxième à 3+. Si vous n'avez aucun autre modificateur à appliquer, vous lanceriez un dé pour savoir si votre personnage bénéficie de trois ou de quatre succès.

Exemple : Le personnage d'Alex a un niveau de Survie de 5, pour une moyenne de 2+. S'il bénéficie d'un dé de bonus pour son action, sa moyenne passe à trois succès. À l'inverse, s'il subit un dé de pénalité pour son action, sa moyenne passe à deux succès. Les dés de bonus ou de pénalité supplémentaires continuent d'accroître ou de réduire son nombre de succès moyen de la même manière.

Résoudre les actions

À quelques rares exceptions près, les actions des personnages ne réussissent ou n'échouent pas automatiquement. Vous n'avez normalement pas à vous inquiéter de ce que votre personnage accomplisse des actions ordinaires, comme traverser une pièce en marchant, mais lorsqu'il y a un danger ou une chance que l'action échoue, il faut qu'il existe une manière d'en déterminer l'issue. Le joueur doit aussi connaître le degré de succès ou d'échec des actions de son personnage. A-t-il réussi de manière spectaculaire ou s'en est-il sorti de justesse ?

Lancer les dés

Le succès ou l'échec d'une action est déterminée par le lancer de dés. Le nombre de dés que vous lancez est égal au groupement de dés approprié à l'action, plus ou moins les modificateurs applicables. Le groupement de dés modifié est lancé et chaque dé qui indique un résultat pair compte pour un succès. Le nombre total de succès obtenus indique l'issue de

l'action du personnage. En général, plus le nombre de succès est grand, plus la réussite est grande.

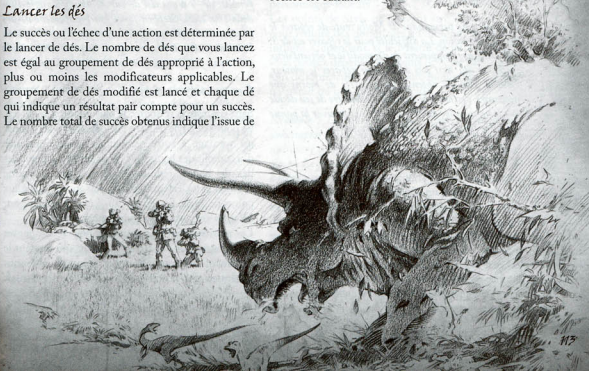
Option : Lancer des groupements de dés importants

Au-dessus de dix dés, le groupement de dés est considéré important. Lancer plus de dix dés peut être problématique car vous pourriez ne pas en avoir assez ou ne pas être capable de les lancer tous ensemble. Pour plus de simplicité, faites la moyenne des dix premiers dés (soit cinq succès) et lancez les dés qui restent. Le nombre de succès moyen est ajouté aux succès obtenus afin de déterminer l'issue de l'action.

Exemple : Le personnage d'Alex tire au fusil sur un tyrannosaure. Son groupement de dés modifié pour attaquer le carnivore géant est de quatorze dés. Au lieu de lancer tous les dés, il ne lance que quatre dés et ajoute les cinq succès moyens au total. Il obtient trois succès, ce qui lui donne un total de huit succès pour son attaque !

Degré de réussite

Comparez le nombre de succès obtenus (en lançant les dés ou en faisant la moyenne) au niveau de difficulté de l'action concernée. Le résultat de cette comparaison est appelé un degré de réussite. Si le nombre de succès obtenus est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est réussie et le nombre de succès additionnels indique avec quelle maîtrise elle est réussie. Par ailleurs, si le nombre de succès obtenus est inférieur à la difficulté, alors l'action est un échec et la différence entre les deux indique à quel point l'échec est cuisant.



Nb. de succès moins diff.	Degré de réussite ou d'échec
+5 ou plus	Succès stupéfiant
+4	Succès exceptionnel
+3	Succès majeur
+2	Succès total
+1	Succès simple
0	Succès simple
-1	Échec simple
-2	Échec total
-3	Échec pitoyable
-4	Échec effroyable
-5	Échec lamentable

Le degré de réussite est généralement interprété. Le personnage reçoit les informations qu'il doit avoir, par exemple, ou sa tâche est complétée en moins de temps que prévu. Il en va de même pour son échec, qui peut être spectaculaire, lui donnant des fausses informations ou le poussant à ne pas vouloir retenter la même action.

Lors des combats, les résultats sont plus visibles encore. Les succès additionnels se traduisent en dommages supplémentaires infligés à la cible alors qu'un échec indique que le coup ne porte pas. La difficulté à toucher la cible prend un compte les réflexes et la résistance de la cible. Ainsi, tous les coups ratés ne sont pas seulement ratés. Certaines attaques manquent la cible en ne faisant qu'effleurer l'armure ou en se prenant dans ses vêtements ou ne portent pas assez fort pour infliger des dommages. C'est le cas lorsqu'un attaquant obtient exactement le même nombre de succès que sa victime n'en a à son test de Défense. Le coup porte mais ne provoque qu'une égratignure au plus. Un attaquant doit obtenir plus que la Défense de sa cible pour infliger des dommages.

Consultez le chapitre *Les combats* pour avoir plus de détails sur les attaques et les dommages.

Exemple : Le personnage de Molly tente de réparer le moteur de l'avion. La difficulté pour le réparer est de 3. Elle lance son groupement de dés modifié et obtient deux succès, ce qui n'est pas assez pour réparer le moteur. Comme elle n'a obtenu qu'un succès de moins que nécessaire, c'est un échec simple. Le Maître de jeu décide que le personnage de Molly n'a pas su trouver la panne pour l'instant, mais qu'elle peut réessayer.

L'échec critique

Si votre personnage n'obtient même pas un succès à son test, il subit un échec critique. Lorsque c'est le cas, il arrive quelque chose de grave au personnage : il tombe, son arme s'enraye ou sa garde est baissée. En général, plus le niveau de difficulté de la tâche est élevé, pire c'est pour le personnage subissant un échec critique. Ainsi, un échec critique sur une tâche simple ne sera pas aussi grave que pour une tâche extrêmement complexe, pour laquelle le risque est souvent plus élevé.

Exemple : Le personnage de Laura tente de crocheter la serrure d'un cabinet médical. Elle effectue un test de Vol et n'obtient aucun succès. C'est un échec critique. Comme le crocheteur de la serrure est une difficulté 3, le personnage de Laura a commis une assez grosse bourde. Le Maître de jeu décide que les outils de crocheteur se coincent dans la serrure et se casse lorsque le personnage de Laura tente de les en sortir. La serrure est maintenant cassée. Le personnage de Laura ne peut plus tenter de la crocheter.

Les deuxième essais

Si votre personnage échoue dans une tâche, il pourrait retenter sa chance, dépendamment des circonstances et si le Maître de jeu l'y autorise. Dès que votre personnage tente une action à laquelle il a échoué une première fois, vous subissez une pénalité de -2 à votre groupement de dés.

Les tâches qui ne peuvent pas être retentées sont normalement celles où l'échec n'a pas de conséquences immédiates. Par exemple, mettre un coup de poing, rater et tenter de frapper à nouveau votre adversaire ne compte pas comme un deuxième essai. Chaque attaque est une nouvelle action. De plus, les actions étendues ne comptent pas comme un deuxième essai car chaque lancer de dés fait partie de la même action. Par contre, des actions comme grimper à un arbre ou construire un abri seront considérées comme des deuxième essais si votre personnage échoue une première fois.

Exemple : Le personnage de Stephen n'a pas réussi à localiser le temple perdu sur son ancienne carte. Après une heure d'errance sans but, il tente à nouveau de lire la carte. Trouver le temple est une difficulté 3, mais il subit une pénalité de -2 à son test de Survie puisqu'il s'agit d'un deuxième essai. Stephen lance son groupement de dés modifié et obtient trois succès. À la fin d'une deuxième heure d'errance, le personnage de Stephen comprend ce qu'il avait fait de travers et localise le temple perdu.

Les points de Style

Sans contester la ressource la plus importante du jeu, les points de Style peuvent être dépensés pour donner un avantage à votre personnage et lui permettre d'accomplir des hauts faits. Vous pouvez acheter des dés de bonus, réduire les dommages et même augmenter les Talents de votre personnage grâce aux points de Style. Ils peuvent aussi être dépensés pour aider les amis et alliés de votre personnage.

Les points de Style sont utilisés pour récompenser les joueurs pour des comportements qui rendent le jeu plus agréable pour tous. Les points de Style sont généralement accordés au cours du jeu, mais peuvent être accordés à la fin de la session de jeu, avec les points d'expérience.

Vous pouvez gagner des points de Style au cours du jeu pour plusieurs raisons :

- Respecter la Motivation de votre personnage : 1 point
- Succomber au Défaut de votre personnage : 1 point
- Propres au personnage (interprétation, humour, etc.) : 1 à 3 points
- Externes au personnage (résumé de l'histoire, prise de notes, etc.) : 1 à 3 points
- Diverses (être l'hôte de la session de jeu, amener des friandises, etc.) : 1 point

Il n'y a aucune limite au nombre de points de Style que vous pouvez gagner au cours du jeu. Cependant, pour éviter que cela prenne des proportions énormes, le Maître de jeu peut décider de limiter les gains à cinq points par session de jeu.

Note : Les points de Style peuvent être notés sur papier, tout comme les points de Santé et d'expérience du personnage. Par contre, comme les points de Style entrent et sortent plus fréquemment que les autres points, certains joueurs préfèrent garder le compte avec des pions de poker ou des objets physiques.

Dépenser les points de Style

Les points de Style peuvent être dépensés pour plusieurs choses.

Dé bonus : L'utilisation la plus fréquente des points de Style est l'achat de dés de bonus pour une action particulière. Vous obtenez un dé de bonus par point de Style dépensé. Ces dés de bonus ne sont valables que pour un test, après quoi ils disparaissent. Des points de Style supplémentaires devront être dépensés pour obtenir des dés de bonus pour un autre test. Les dés de bonus peuvent aussi être acquis pour améliorer la moyenne d'un groupement de dés (voir *Faire la moyenne*, p. 112). Vous ne pouvez pas acquérir plus de dix dés bonus par action.

Exemple : Le personnage de Clay est piégé dans une salle dont les murs se resserrent. Il doit rapidement déchiffrer une inscription sur la porte pour pouvoir s'en sortir vivant. Son groupement de dés de Linguistique modifié est de deux. Cela ne lui laisse pas beaucoup de chance et il décide donc d'acquérir des dés bonus. Clay dépense quatre points de Style pour obtenir quatre dés bonus, ce qui lui donne un groupement de six dés pour déchiffrer l'inscription. Faire la moyenne de son groupement de dés donne à Clay trois succès, ce qui est égal à la difficulté de la tâche. Le personnage de Clay arrive donc à déchiffrer l'inscription sans lancer de dés. Il échappe au piège juste à temps.

Améliorer un Talent : Les Talents peuvent être temporairement augmentés grâce aux points de Style. Le Talent de votre personnage est augmenté

d'un niveau par tranche de deux points de Style dépensés. L'amélioration dure pendant tout le combat ou jusqu'à la fin de la scène s'il s'agit d'un Talent non relié au combat. Après cette période, le Talent revient à son niveau normal.

Votre personnage doit avoir un Talent pour pouvoir l'améliorer. Vous ne pouvez pas améliorer un Talent unique ou améliorer un Talent standard au-delà de son niveau maximal.

Exemple : Le personnage d'Alex a de gros ennuis. Il s'est éloigné seul et il a maintenant un tyrannosaure affamé aux trousses. S'il veut survivre, il doit s'assurer que tous ses coups touchent la bête en un point sensible. Les coups visés précisément aux endroits vitaux pénalisent le groupement de dés du personnage, mais le personnage d'Alex a le Talent Précision, ce qui réduit sa pénalité. Alex veut réduire la pénalité autant que possible et il décide donc d'améliorer son Talent. Il dépense six points de Style pour accroître sa Précision au niveau maximal, ce qui lui permet d'ignorer une pénalité de -8 liée à la précision de son tir, jusqu'à la fin du combat. S'il parvient à infliger suffisamment de dommages au tyrannosaure avant que celui-ci l'atteigne, il a une chance.

Réduire les dommages : Les dommages infligés à votre personnage peuvent être réduits grâce aux points de Style. Votre personnage encaisse un point de dommage en moins par tranche de deux points de Style dépensés. Cela représente l'avantage particulier de votre personnage en tant que personnage-joueur. Même un professeur distraît peut se sortir d'un combat sans même une égratignure. Les adversaires principaux de vos personnages auront aussi des points de Style, ce qui les rend tout aussi difficiles à tuer que des personnages-joueurs.

Les points de Style ne peuvent être dépensés que pour réduire des dommages au moment où ils sont infligés. Cependant, si le Maître de jeu le permet, vous pouvez dépenser les points de Style par la suite, afin de représenter une blessure moins grave qu'elle n'y paraît ou une guérison rapide.

Exemple : Le personnage de Laura a tiré sur le vélocraptor qui l'attaquait et l'a tué. Malheureusement, une autre créature l'a attaqué par derrière pendant ce temps. Le personnage de Laura a perdu sept points de dommages létaux. C'est plus que suffisant pour le rendre inopérant et Laura décide donc de dépenser des points de Style afin de minimiser les dommages. Elle dépense ses quatre points de Style afin de réduire les dommages de deux points. Son personnage perd cinq points de dommages létaux, ce qui suffit pour l'étourdir, mais pas pour le faire sombrer dans l'inconscience. Cela fait également tomber sa Santé à 0. Son personnage ne meurt pas, mais s'il subit d'autres dommages, cela sera difficile.

Les options de points de Style

- Le Maître de jeu peut modifier la valeur des points de Style pour mieux convenir au type de jeu qu'il prévoit :
- Légende : deux dés de bonus par point de Style
 - Grande aventure : pas de dépense limite
 - Aventure pulp : un dé de bonus par point de Style
 - Aventure simple : un dé de bonus pour deux points de Style
 - Réalisme cru : Pas de point de Style
- Le Maître de jeu peut aussi vouloir limiter le partage des points de Style avec les autres personnages :
- Partage : un dé de bonus par point de Style
 - Limite : Un dé de bonus pour deux points de Style
 - Individuel : Les personnages ne peuvent pas partager les points de Style

Divers : Le Maître de jeu peut également vous permettre de dépenser des points de Style pour d'autres raisons, comme d'altérer un point de l'intrigue ou de faire en sorte qu'un événement aléatoire favorise votre personnage.

Note : La dépense de points de Style est considérée comme une action réflexe.

Partager les points de Style

Les points de Style appartiennent toujours au personnage-joueur qui les a gagnés. Ils ne peuvent pas être donnés ou échangés à un autre personnage. Cependant, vous pouvez dépenser des points de Style à la place d'un autre personnage, comme un Allié ou un Compagnon.

Votre personnage doit faire quelque chose pour expliquer sa dépense, comme de dire quelques mots d'encouragement ou de tendre une main à celui qu'il veut aider. Par exemple, une poussée ou un cri d'avertissement sont souvent suffisants pour accorder un bonus à un test de Défense d'un autre personnage.

Exemple : Le personnage de Stephen essaie de protéger un pauvre scientifique contre des soldats allemands qui cherchent à l'enlever. Le scientifique a une Défense de 4 et est attaqué par un soldat allemand qui porte un bâton. Le personnage de Stephen décide que le scientifique n'a pas beaucoup de chance et il décide donc de l'aider. Stephen décide que son personnage pousse le scientifique à l'écart et qu'il dépense deux points de Style pour lui donner deux dés de bonus à son test de Défense. En conséquence, l'attaque du soldat échoue. Le personnage de Stephen se place devant le scientifique et lui intime de rester à l'écart.

Les dés de chance

Que faites-vous si vous avez besoin de plus de dés mais que vous n'avez plus de point de Style ? Les cas désespérés exigent des méthodes désespérées. C'est là que les dés de chance entrent en jeu. Lorsque les probabilités sont contre vous, vous devez

prendre de plus gros risques afin de réussir. Si vous voulez obtenir des dés supplémentaires à lancer, vous pouvez demander au Maître de jeu des dés de chance. Vous pouvez le faire n'importe quand, pas seulement si vous n'avez plus de point de Style. En fait, vous pouvez même dépenser des points de Style et demander un dé de chance pour un même test.

Voici comment ça marche : Par tranche de deux dés de bonus que vous obtenez, la difficulté de la tâche entreprise par votre personnage augmente d'un point. Vous pouvez obtenir jusqu'à dix dés de bonus de cette manière, ce qui augmente la difficulté de la tâche de cinq points.

Les dés de chance s'ajoutent à votre groupement de dés comme tout dé de bonus normal. Même si vous avez plus de dés à lancer, vous avez également plus de succès à obtenir. Finalement, vous pariez que vous obtiendrez plus de succès que ce que vous avez ajouté à la difficulté. Augmenter la difficulté accroît également la sévérité des échecs que votre personnage risque de faire si vous n'obtenez pas assez de succès. C'est donc une affaire risquée, mais vous ne le feriez pas si vous n'étiez pas désespéré, non ?

Note : Assurez-vous d'avoir suffisamment de dés dans votre groupement de dés pour obtenir le nombre de succès nécessaires pour que votre personnage réussisse sa tâche. En général, mieux vaut avoir plus de dés dans son groupement de dés que le niveau de difficulté imposé. Vous ne pouvez pas faire la moyenne lorsque vous utilisez des dés de chance.

Exemple : Le personnage de Molly tente de faire atterrir en urgence l'avion qu'elle pilote. C'est un pilote entraîné, mais l'avion a subi d'importants dommages. Elle a Pilotage 4, mais subit une pénalité de -4 à son groupement de dés à cause des dommages de l'avion. Cela lui laisse un groupement de zéro dé pour faire atterrir son avion. Pour empirer encore les choses, le personnage de Molly n'a plus de point de Style. L'avion va s'écraser et prendre feu si elle ne recourt pas à des mesures désespérées ! Molly demande au Maître de jeu d'avoir six dés de chance, ce qui augmente la difficulté pour faire atterrir l'avion. Normalement, faire atterrir un avion représente une difficulté 2 mais c'est maintenant une difficulté 5 avec les dés de chance. Cela lui laisse une faible marge de succès, mais au moins elle a sa chance !

Molly lance les dés et obtient quatre succès, ce qui n'est pas suffisant, mais pas aussi mauvais que ça aurait pu l'être. Le personnage de Molly connaît donc un simple échec. Le Maître de jeu décide que l'avion s'écrase, mais qu'il est toujours intact et qu'il pourra être réparé. L'équipage est malmené et blessé, mais personne n'est mort grâce à la courageuse tentative de Molly pour faire atterrir l'avion.

Les points d'expérience

Comme les vraies personnes, les personnages apprennent et mûrissent avec le temps, ils

améliorent leurs compétences, développent des talents, accroissent leurs aptitudes naturelles.

Cependant, la plupart de ce que les personnages apprennent est en dehors du jeu. Ils tirent les leçons de leurs erreurs, mais apprendre à ne pas faire d'erreur pour commencer nécessite un certain sens pratique, et ce n'est pas une compétence qui s'achète. Devenir plus vieux et plus sage devrait être acquis par l'expérience et non par des points.

En termes de jeu, les personnages changent de manière plus tangible. Durant le jeu, les personnages gagnent des points d'expérience qui représentent tout ce qu'ils apprennent au fil du temps. Les joueurs dépensent des points d'expérience pour améliorer les Attributs, Compétences et Talents de leur personnage, le rendant ainsi plus puissant.

Gagner des points d'expérience

Le Maître de jeu accorde des points d'expérience à tous les personnages à la fin d'une session de jeu. Les joueurs écrivent le nombre de points d'expérience que leur personnage a gagné et ils peuvent les dépenser entre les sessions de jeu pour améliorer les compétences et capacités de leur personnage.

Le Maître de jeu peut accorder aux personnages entre un et cinq points d'expérience par session de jeu. En moyenne, les personnages devraient gagner trois points d'expérience par session de jeu. Ils peuvent en gagner plus lors de sessions de jeu particulièrement dramatiques ou riches en événements. Peu importe ce qui se passe, les personnages devraient toujours gagner au moins un point d'expérience par session de jeu. Même l'échec le plus retentissant peut être source d'apprentissages.

Les personnages gagnent des points d'expérience de plusieurs façons :

- **Automatique** : Les personnages gagnent un point d'expérience juste pour avoir pris part à une session de jeu.
- **Danger** : Les personnages gagnent un point d'expérience lorsqu'ils font face à un grave danger et qu'ils survivent.
- **Interprétation** : Les personnages gagnent un point d'expérience lorsque leur joueur les interprète de manière magistrale.
- **Sagesse** : Les personnages gagnent un point d'expérience lorsqu'ils apprennent une chose très importante.
- **Succès** : Les personnages gagnent un point d'expérience lorsqu'ils font avancer l'intrigue ou qu'ils progressent vers leur but.

Le Maître de jeu peut décider d'accorder des points d'expérience supplémentaires aux personnages à la fin d'une histoire. Seuls quelques points devraient être accordés de cette manière et il s'agit généralement d'un bonus pour un travail magistralement accompli.

Dépenser des points d'expérience

Les points d'expérience peuvent être dépensés pour augmenter les Attributs, Compétences et Talents de votre personnage. Les Ressources sont normalement acquises ou perdues au cours du jeu, mais peuvent être achetées avec des points d'expérience avec l'accord du Maître de jeu.

Les joueurs devraient dépenser leurs points d'expérience de manière à refléter ce que leur personnage a appris durant la campagne. Comme toujours, le Maître de jeu a toute autorité pour décider du moment et de la manière dont les points d'expérience seront dépensés et pourrait demander des justifications pour toute dépense de points d'expérience.

Les points d'expérience peuvent être dépensés de la manière suivante :

Caractéristique	Coût en points d'expérience
Attributs primaires	Nouveau degré x 5 points
Compétence	Nouveau degré x 2 points
Compétence spécialisée	3 points
Talent	15 points
Ressource	15 points

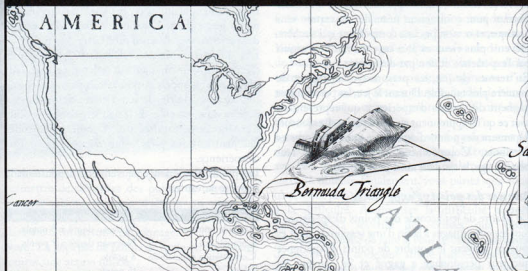
Note : Aucune caractéristique ne peut être augmentée de plus d'un point à la fois. Les changements importants prennent du temps et des efforts et c'est comme cela que s'explique cette limitation.

Exemple : Le personnage de Molly accumule les points d'expérience depuis plusieurs sessions de jeu. Son personnage subit souvent des blessures et elle décide de faire passer son Corps de 2 à 3, ce qui lui coûte 15 points d'expérience (un nouveau degré de 3, multiplié par 5 pour obtenir le coût total).

Accorder des points d'expérience

Le Maître de jeu devrait toujours être prudent en accordant les points d'expérience. Il peut être difficile de trouver l'équilibre entre trop en donner et pas assez. Le Maître de jeu peut déséquilibrer le jeu s'il en donne trop et, à l'inverse, il peut avoir des problèmes s'il n'en donne pas assez. En pratique, accorder trois points d'expérience par session de jeu (à un point près) permet un bon rythme de progression pour les personnages. En plus, le Maître de jeu devrait donner le même nombre de points d'expérience à tous les personnages. Donner plus de points d'expérience à certains personnages seulement peut faire croire que vous avez des chouchous et risque de déséquilibrer le jeu. Pourtant, les personnages qui font des efforts supplémentaires pour s'imposer dans l'histoire devraient être récompensés. Les points de Style sont faits pour récompenser individuellement les joueurs sans déséquilibrer le jeu ni accélérer le processus de progression des personnages.

CHAPITRE 4 LE COMBAT



Hollow Earth Expedition est un jeu d'exploration d'un monde sauvage, dans lequel les personnages rencontreront des prédateurs sauvages et des ennemis dangereux. En tant que tel, le combat est inévitabile et les règles ci-après sont conçues pour être rapides et faciles tout en demeurant amusantes et cinématiques.

Le combat en un clin d'œil

1^{re} étape : Testez l'Initiative (p. 119)

Testez l'Initiative pour déterminer quand les actions de votre personnage seront résolues durant le tour de combat. Le personnage qui obtient le plus de succès agit en premier alors que celui qui en obtient le moins agit en dernier.

2^e étape : Les actions de combat (p. 119)

Votre personnage peut attaquer, se défendre et se déplacer à chaque tour. Déclarer l'action d'attaque de votre personnage et déterminez le test de Compétence ou d'Attribut pertinent. Les actions de Défense sont des réflexes et n'ont pas besoin d'être déclarées. Les mouvements doivent être déclarés mais ne nécessitent aucun test de dé.

3^e étape : L'attaque (p. 124)

Le premier attaquant calcule son niveau d'attaque, incluant les modificateurs applicables, puis lance son groupement de dés modifié.

4^e étape : La défense (p. 127)

Le défenseur calcule son niveau de Défense, incluant les modificateurs applicables, puis lance son groupement de dés modifié. Il compare ensuite le nombre de succès qu'il a obtenus à celui du test d'attaque de son adversaire.

5^e étape : Les dommages (p. 130)

Si l'attaquant obtient plus de succès que son adversaire, son attaque réussit. Chaque succès supplémentaire inflige un point de dommages. Si l'attaquant obtient moins de succès que sa cible, l'attaque est ratée. Si les deux personnages obtiennent le même nombre de succès, l'attaquant rate de peu ou frappe sans assez de force pour faire le moindre dommage.

6^e étape : La Santé (p. 131)

Si l'attaque inflige des dommages, indiquez le nombre approprié de niveaux de Santé et traitez les effets secondaires, comme l'étourdissement ou la mise au tapis. Si votre personnage est réduit à une Santé négative, il s'évanouit. Si sa Santé est inférieure ou égale à -5, il meurt. Une fois les dommages résolus, recommencez à la troisième étape avec le prochain personnage par ordre d'Initiative.

Les tours de combat

Les combats peuvent être très complexes. Il se passe souvent beaucoup de choses et il est difficile de

garder une trace de tout, surtout lorsque plusieurs personnages sont impliqués. Pour simplifier les choses, le combat est divisé en tours de combat de six secondes, ce qui permet au Maître de jeu de garder le fil et de résoudre les actions de chacun dans l'ordre.

Chaque combat commence par une phase d'Initiative qui détermine à quel moment chaque personnage agira durant le tour. Cela permet que chaque personnage ait une chance d'accomplir la tâche qu'il choisit durant le tour de combat.

L'Initiative

Au début de chaque combat, tous les personnages impliqués testent leur Initiative pour déterminer à quel moment du tour de combat ils agiront. Le nombre de succès obtenus au test détermine le rang d'Initiative, le personnage ayant obtenu le plus de succès bénéficiant de la première action alors que celui qui aura obtenu le moins de succès agira en dernier. En cas d'égalité, le personnage ayant le niveau d'Initiative le plus haut commence. Si les deux personnages ont le même niveau d'Initiative, le personnage ayant le plus haut niveau de Dextérité commence. S'il y a toujours égalité, les actions des deux personnages seront résolues en même temps. Une fois l'Initiative d'un personnage déterminée, elle demeure la même pour toute la durée du combat, mais il y a des moyens de la modifier.

Retenir une action

Parfois, un personnage voudra retenir son action jusqu'à ce qu'un autre personnage fasse quelque chose de particulier. Par exemple, il peut vouloir retenir son attaque jusqu'à ce que son adversaire dégaine son arme ou sorte la tête de derrière un mur. Dans ce cas, l'action retenue est résolue avant l'action qui la déclenche. Généralement, seul un personnage ayant une Initiative élevée peut retenir son action, mais même un personnage ayant une Initiative basse peut le faire. Dans ce cas, il abandonne son action du tour en cours afin de retenir son action jusqu'au tour suivant. C'est l'un des moyens existants pour qu'un personnage plus lent puisse améliorer son Initiative, ne serait-ce que temporairement.

La surprise

Parfois, un personnage peut être pris par surprise par une attaque. C'est généralement dû à une embuscade ou à un accident imprévisible. Lorsqu'un personnage est surpris, il ne peut pas agir lors du premier tour de combat. Par contre, il teste son Initiative et pourra faire des actions réflexes ou se défendre normalement.

Le combat continu

Au lieu de suivre les combats par tour, le Maître de jeu peut décider d'opter pour le style plus fluide du combat continu. Pour cette option, le combat est divisé en phases et dix phases valent un tour de combat. Les actions d'un personnage se déroulent à une fréquence appelée le Rythme d'Initiative, qui est déterminé en ajoutant le Facteur de vitesse de l'action et en soustrayant le nombre de succès obtenus lors du test d'Initiative du personnage.

Rythme d'Initiative = 10 - (succès au test d'Initiative) + (Facteur de vitesse de l'action)

Facteur de vitesse	Modificateur de vitesse
La vitesse de l'arme est R (rapide)	-1
La vitesse de l'arme est M (moyenne)	0
La vitesse de l'arme est L (lente)	+1
Cadence de tir de l'arme = 1/2	+10
Cadence de tir de l'arme = 1/3	+20
Pas de manœuvre d'attaque	+0
Attaque de Bagarre	-1

Le résultat final représente la phase durant laquelle l'action du personnage est résolue. Les actions suivantes sont calculées de la même manière, puis ajoutées au total précédent pour garder un compte global.

Par exemple, si vous obtenez deux succès à votre test d'Initiative et que votre personnage attaque avec une dague (-1 lié à la vitesse de l'arme), il attaque en phase 7. Il attaquerait ensuite en phase 14, 21 et ainsi de suite. Si, après sa troisième attaque, il veut attaquer au pistolet, il devrait passer un tour à tirer son arme (au Rythme d'Initiative = 10 + 0) et aurait donc fini de dégainer au tour 31. Par la suite, il pourrait utiliser son pistolet toutes les huit phases (Rythme d'Initiative = 10 - 2).

Le Maître de jeu commencera à compter à 1, chaque personnage étant chargé de signaler lorsque son tour est arrivé. Utiliser l'option de combat continu rend plus attrayantes les armes plus faibles et plus rapides parce qu'un personnage ayant une Initiative élevée et une arme rapide pourrait frapper plus souvent qu'un autre qui utilise une arme plus lente.

Les effets qui prennent un tour de combat (comme de subir les effets continus d'un poison ou d'effectuer des tests pour tenter de se stabiliser avant de mourir) ont lieu toutes les dix phases. Par exemple, un personnage Etourdi en phase 56 pourra attaquer à nouveau en phase 66.

Les actions de combat

Il existe trois types d'actions différentes que votre personnage peut faire durant les combats : attaquer, se défendre et se déplacer. Votre personnage peut accomplir une action de chaque type par tour sans pénalité. Par exemple, votre personnage peut se déplacer, attaquer et se défendre dans le même tour de combat.

Votre personnage n'est pas tenu d'accomplir chaque type d'action s'il ne le veut pas. Cependant, en laisser tomber une ne lui permet pas d'accomplir deux actions d'un autre type. S'il veut abandonner

son action de défense pour faire deux actions d'attaque dans le même tour de combat, il devra recourir à la manœuvre attaque totale (voir *Attaque totale*, p. 120).

Chaque type d'action de combat est décrit ci-dessous.

Les actions d'attaque

Les actions d'attaque sont utilisées pour tenter de blesser un adversaire. Selon le type d'arme utilisé, les actions d'attaque les plus communes sont la mêlée, la bagarre ou le tir. Chaque action d'attaque repose sur une Compétence de combat différente pour sa résolution (voir *L'attaque*, p. 124).

En plus d'attaquer un adversaire, votre personnage peut également utiliser son action d'attaque pour accomplir une manœuvre de combat particulière (voir ci-dessous).

Les actions de défense

Les actions de défense sont un type particulier d'actions réflexes qui servent à empêcher qu'une attaque fasse des dommages. Le niveau de Défense de votre personnage représente sa capacité à éviter les attaques autant qu'à encaisser les dommages. Votre personnage n'a pas à s'inquiéter de se défendre. Il le fait instinctivement. En conséquence, il est inutile de vous préoccuper de vos actions de défense. Vous faites simplement un test de Défense en réponse à une action d'attaque de votre adversaire, à chaque fois que votre personnage est attaqué.

Les déplacements

Les déplacements permettent à votre personnage de parcourir une certaine distance selon son Déplacement. Votre personnage peut se déplacer en plus d'attaquer et de se défendre. Il est inutile de lancer les dés pour résoudre un déplacement. Votre personnage parcourt simplement la distance choisie, selon son Déplacement.

Les manœuvres de combat

Au lieu de faire une action d'attaque standard, votre personnage peut accomplir diverses manœuvres de combat. Les manœuvres de combat peuvent accorder des bonus ou des pénalités ou permettre à votre personnage de faire d'autres choses utiles.

Attaque totale

Lorsque la seule chose qui importe, c'est de vaincre votre adversaire, votre personnage peut tout donner en offensive, au mépris de sa sécurité, et obtenir un bonus de +2 à son test d'attaque.

Au lieu de faire une attaque standard, votre

personnage peut faire deux attaques dans le même tour.

- **Ambidextre** : Votre personnage peut faire deux attaques en utilisant une arme dans chaque main. Il peut faire deux attaques de Mêlée, deux tirs ou un de chaque. Il ne doit pas nécessairement attaquer la même cible. Cependant, attaquer avec deux armes est difficile : vous renoncez à votre bonus d'attaque normal et subissez une pénalité de -4 pour attaquer avec l'arme dans votre main la plus habile et une pénalité de -6 avec l'autre.

- **Tir rapide** : Votre personnage tire deux fois, rapidement, sur la même cible, avec une arme de tir capable de tirer plusieurs fois en un même tour. Vous renoncez à votre bonus d'attaque normal et subissez une pénalité de -4 à vos deux attaques.

- **Vif** : Votre personnage attaque deux fois la même cible, soit avec une arme de mêlée, soit à mains nues. Vous renoncez à votre bonus d'attaque normal et subissez une pénalité de -4 à vos deux attaques.

- **Spécial** : Lorsque vous faites une attaque totale, votre personnage ne peut pas se défendre activement. S'il est attaqué, vous ne testez que votre Défense passive (plus tout modificateur de Défense applicable).

Attaquer prudemment

Votre personnage peut choisir de faire une attaque prudente, en se concentrant plus sur la défense que sur sa volonté de blesser son adversaire. Votre personnage subit alors une pénalité de -4 à son test d'attaque mais bénéficie d'un +2 à son test de Défense pour le reste du tour.

Balayer

Votre personnage peut tenter de faire un crochepied à son adversaire ou de le faire tomber. Faites une attaque de contact contre votre adversaire (voir *Les attaques de contact*, p. 128). Votre personnage subit une pénalité de -2 s'il tente de faire tomber un adversaire qui a quatre pattes ou plus. S'il réussit, il n'inflige aucun dommage. Comparez plutôt le niveau de Force de votre adversaire avec le nombre de dommages que votre personnage lui aurait infligé. Si le nombre de dommages est inférieur ou égal au niveau de Force de l'adversaire, votre personnage ne parvient pas à le faire tomber. Si vous avez obtenu plus de dommages que son niveau de Force, votre personnage le fait chuter.

Bloquer

Au lieu de faire une attaque, votre personnage essaie de bloquer toutes les attaques contre lui au cours du tour. S'il est attaqué, faites un test de Bagarre en opposition contre son adversaire, en incluant tous les

modificateurs de Défense applicables. Si vous obtenez plus de succès que votre adversaire, le coup est bloqué et ne cause aucun dommage. S'il obtient plus de succès que vous, votre personnage perd autant de points de dommages que de succès qu'il a obtenus en plus.

Normalement, seules les attaques de Bagarre peuvent être bloquées. Si votre personnage veut bloquer une attaque de Mêlée, il subit une pénalité de -2 à sa tentative.

Spécial : Comme votre personnage cherche activement à bloquer les attaques de Bagarre, son niveau normal de Défense ne s'applique pas. Cependant, il garde son niveau normal de Défense contre tous les autres types d'attaques.

Charger

Lorsqu'il charge un adversaire, votre personnage se livre courageusement à un assaut tête baissée par une attaque de Mêlée ou de Bagarre. Charger vous octroie un bonus de charge de +2 à votre test d'attaque. Votre personnage peut se déplacer jusqu'à son Déplacement normal avant de faire une attaque, mais ne peut plus se déplacer ensuite.

• **Pousser :** Au lieu de faire une charge classique, votre personnage peut tenter de pousser son adversaire plutôt que de lui infliger des dommages.

Dans ce cas, il fait une attaque de contact (voir *Les attaques de contact*, p. 128) contre son adversaire. En cas de succès, vous n'infligez aucun dommage. Par contre, comparez la Force de votre adversaire au nombre de dommages que votre personnage lui aurait causé. Si sa Force est inférieure, il recule de 1m50 par succès obtenu en plus de son niveau de Force.

Si les dommages obtenus sont inférieurs ou égaux à la Force de son adversaire, votre personnage ne parvient pas à pousser son adversaire et termine son mouvement debout juste devant lui.

Spécial : Lorsque vous faites une charge, votre personnage ne peut pas se défendre activement. S'il est attaqué, vous ne testez que votre Défense passive (plus tout modificateur de Défense applicable).

Courir

Au lieu de faire une attaque, votre personnage peut doubler son Déplacement pour déterminer la distance qu'il couvre en courant lors d'un tour de combat. Il peut se défendre normalement, mais est incapable d'accomplir toute autre action lorsqu'il



court.

Défense totale

En des circonstances extrêmes, votre personnage peut se concentrer uniquement sur sa défense et bloquer les coups, parer les attaques et éviter les tirs, tout à la fois. En renonçant à son action d'attaque, votre personnage obtient un bonus de +4 à son niveau de Défense jusqu'au tour suivant.

Dégainer une arme

Votre personnage dégaine son arme et se prépare à se battre. La plupart des armes ne nécessitent qu'une seule action pour être prêtes, mais certaines armes peuvent prendre plus de temps selon leur complexité ou la manière dont elles sont transportées.

Désarmer

Votre personnage peut tenter de désarmer son adversaire en touchant l'arme qu'il porte avec une arme de mêlée ou en lui prenant son arme par une attaque à mains nues.

Faites un test de Mêlée (ou de Bagarre) en opposition avec votre adversaire, avec une pénalité de -2 pour atteindre son arme. En plus, votre adversaire bénéficie d'un bonus de +2 s'il tient son arme à deux mains. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal de succès au nombre obtenu par votre adversaire, votre personnage ne parvient pas à le désarmer. Si vous obtenez plus de succès que votre adversaire, votre personnage fait lâcher prise sur son arme à son adversaire et l'arme s'éloigne de 1m50 par succès supplémentaire obtenu. Ou, si votre personnage tentait de prendre l'arme par une attaque de Bagarre, il a réussi à s'en saisir.

Esquiver

Au lieu de faire une attaque, votre personnage tente d'esquiver toutes les attaques de tir dirigées contre lui pendant le tour. S'il est attaqué, il effectue un test de Sports en opposition contre l'attaque de tir de son adversaire, en comptant tous les modificateurs de Défense applicables. Si vous obtenez plus de succès que votre adversaire, le tir est esquivé et n'inflige aucun dommage. S'il obtient plus de succès que vous, votre personnage perd un nombre de points de dommage égal au nombre de succès obtenu en plus.

Spécial : Comme votre personnage tente activement d'esquiver toute attaque de tir, son niveau de Défense normal ne s'applique pas. Par contre, il garde son niveau de Défense normal contre tout autre type d'attaque.

Note : Si votre personnage a la Compétence Acrobaties, il peut l'utiliser à la place de Sports lorsqu'il esquive des attaques de tir.

Immobilisation

Votre personnage tente d'immobiliser son adversaire sans le blesser. Faites une attaque de contact (voir *Les attaques de contact*, p. 128) avec une pénalité égale à la Taille de votre adversaire. En cas de succès, vous n'infligez aucun dommage. Par contre, comparez la Force de votre adversaire au nombre de dommages que votre personnage lui aurait causé. Si le nombre de dommages est inférieur ou égal au niveau de Force de votre adversaire, votre tentative de l'immobiliser échoue.

Si vous obtenez plus de dommages que son niveau de Force, votre personnage se saisit de son adversaire. Au tour suivant, le personnage immobilisé ne peut pas attaquer et doit réussir un test de Force en opposition pour se libérer.

Si vous obtenez deux fois plus de dommages que le niveau de Force de votre adversaire, votre personnage l'immobilise totalement et votre adversaire ne peut qu'utiliser son niveau de Défense passive pour ses tests de Défense.

Parer

Au lieu d'attaquer, votre personnage essaie de parer toutes les attaques de Mêlée qui le visent. Il doit avoir un bouclier ou tenir une arme adéquate pour pouvoir accomplir cette manœuvre. S'il est attaqué, faites un test de Mêlée en opposition contre son adversaire, en incluant tout bonus de bouclier ou d'arme, ainsi que tout modificateur de Défense. Si vous obtenez plus de succès que votre adversaire, l'attaque est parée et n'inflige aucun dommage. S'il obtient plus de succès que vous, votre personnage perd un nombre de points de dommages égal au nombre de succès obtenus en plus.

Normalement, seules les attaques de Mêlée peuvent être parées. Si votre personnage souhaite parer une attaque de Bagarre, il peut le faire et il infligera des dommages à son attaquant si son test de Défense lui octroie plus de succès.

Spécial : Comme votre personnage tente activement d'esquiver toute attaque de Mêlée, son niveau de Défense normal ne s'applique pas. Par contre, il garde son niveau de Défense normal contre tout autre type d'attaque.

Projeter au sol

Votre personnage peut tenter de projeter son adversaire au sol par une attaque de Bagarre. Faites une attaque de contact sur votre adversaire (voir *Les attaques de contact*, p. 128). Votre personnage subit une pénalité égale à la Taille de son adversaire. S'il réussit, il n'inflige aucun dommage. Comparez plutôt le niveau de Force de votre adversaire avec le nombre de dommages que votre personnage lui

aurait infligé. Si le nombre de dommages est inférieur ou égal au niveau de Force de l'adversaire, votre personnage ne parvient pas à le projeter au sol. Si vous avez obtenu plus de dommages que son niveau de Force, votre personnage le jette à 1m50 par succès en plus. Si cela fait en sorte que votre adversaire heurte quelque chose et ne puisse pas aller plus loin, il subit un point de dommages non létaux par tranche de 1m50 qu'il aurait dû parcourir. Des dommages additionnels pourraient être infligés selon l'endroit où il tombe.

Recharger une arme

Votre personnage recharge une arme à feu en remplaçant le chargeur par un neuf. Les armes primitives ou archaïques (comme les arcs ou les arbalètes) ont le temps de rechargement inclus dans leur cadence de tir et n'ont donc pas besoin d'être rechargées. S'il recharge une arme à barillet ou à chargeur intégré, votre personnage peut insérer un nombre de balles égal à son niveau de Dextérité à chaque fois qu'il accomplit cette manœuvre.

Se relever

Il est facile de tomber, beaucoup moins de se relever. Votre personnage tombe en une action réflexe, mais se relever nécessite qu'il renonce à une action d'attaque. Votre personnage peut se déplacer et se défendre normalement une fois qu'il est à nouveau debout.

Sprinter

Au lieu de faire une attaque, votre personnage peut quadrupler son Déplacement pour déterminer la distance qu'il couvre en sprintant durant le tour de combat. Il peut maintenir cette vitesse pendant un nombre de tours égal à son niveau de Corps. Après cela, il pourrait se fatiguer – et subir une blessure non létale – mais continuer à sprinter un tour de plus. S'il le souhaite, il peut continuer à sprinter jusqu'à tomber de fatigue. Lorsque votre personnage cesse son sprint, il doit se reposer pendant un nombre de tours égal à son niveau de Corps avant de pouvoir recommencer un nouveau sprint.

Tir automatique

La plupart des armes à feu ne peuvent tirer avec précision qu'une ou deux fois par tour de combat. Les armes automatiques, par contre, sont capables de tirer une salve constante de balles sur un adversaire et ce qu'elles n'ont pas en précision, elles le compensent largement par leur puissance de feu. Lorsque vous tirez à l'arme automatique, votre personnage peut faire une salve, un tir entièrement automatique ou une mitraille.

- **Salve** : Votre personnage tire trois balles sur une cible unique et obtient un bonus de tir automatique de +1 à son test d'attaque.
- **Tir entièrement automatique** : Votre personnage tire vingt balles ou plus sur une cible unique et obtient un bonus de tir automatique de +3 à son test d'attaque.
- **Mitraille** : Votre personnage mitraille plusieurs cibles lors d'une attaque au tir entièrement automatique, mais il subit une pénalité de -2 par distance de 1m50 séparant deux cibles. Par exemple, si votre personnage attaque au tir entièrement automatique deux cibles séparées de trois mètres, il bénéficie d'un bonus de +3 grâce au tir entièrement automatique et subit une pénalité de -4 à cause de la distance entre les deux cibles. Le résultat final est une attaque contre deux adversaires avec une pénalité de -1 au test d'attaque.

Spécial : Lorsqu'il recourt au tir entièrement automatique ou à la mitraille, votre personnage ne peut pas se défendre activement. S'il est attaqué, vous ne testez que votre Défense passive (plus tout modificateur de Défense applicable).

Tirer avec précision

Parfois, votre personnage voudra frapper un point précis, comme un objet tenu dans la main de son adversaire, ou un point faible. À l'inverse, votre personnage peut vouloir éviter de toucher un point précis, comme un ami aux corps à corps avec un adversaire. Ces deux cas de figure nécessitent un tir de précision, et le test d'attaque sera modifié par un nombre de dés de pénalité égal au niveau de Défense de votre adversaire ou de la Taille de l'objet visé.

- **Zone vitale** : Si votre personnage veut réellement blesser son adversaire, il peut tirer précisément sur une zone vitale. Il subit une pénalité à son test d'attaque égale à la Défense entière de son adversaire (y compris l'armure ou tout modificateur de Défense) mais l'obtention d'un succès inflige automatiquement des dommages. Si votre groupement de dés modifié est de 0 ou moins, l'attaque de votre personnage échoue automatiquement.
- **Objet tenu** : Si votre personnage veut toucher un objet tenu à la main, vous subissez une pénalité égale à la Taille de l'objet (voir *Attaquer des objets*, p. 139). Si la personne qui tient l'objet essaie d'empêcher que l'objet soit touché, vous utilisez le niveau de Défense de cette personne ou le niveau de Défense de l'objet (en prenant le plus élevé des deux). Tout succès obtenu en plus du test de Défense inflige des dommages normalement.
- **Tirer dans un combat** : Si un personnage tente de tirer sur un ennemi en évitant un ami, il fait un tir de précision et subit une pénalité égale au couvert

dont sa cible bénéficie (voir *Le couvert*, p. 127). Évidemment, un échec critique à un tel test serait désastreux pour l'ami de votre personnage.

- **Point spécifique** : Si votre personnage veut toucher un point spécifique sur son adversaire, consultez le tableau suivant :

Zone ciblée	Modificateur d'attaque
l'orse	-1
Membre	-2
Main	-4
Tête	-4
Oeil	-8

Le résultat quant au tir sur une zone spécifique est laissé à l'interprétation du Maître de jeu en fonction des circonstances, mais cela peut obliger quelqu'un à laisser tomber son arme ou permettre à un personnage d'aveugler son adversaire.

utiliser un objet

Au lieu de faire une attaque, votre personnage peut utiliser un objet ou faire fonctionner un appareil simple. Il peut appuyer sur des boutons, tirer sur des manettes ou accomplir toute autre tâche semblable tant que cela ne demande aucun test de Compétence pour être réussi.

utiliser une compétence

Au lieu de faire une attaque, votre personnage peut recourir à une Compétence lors du combat, comme Diplomatie, Médecine ou Photographie.

Viser

Viser améliore la précision du tir et augmente les dommages infligés. Par contre, les armes automatiques ne peuvent pas viser efficacement à cause du recul.

Pour chaque tour que votre personnage consacre à viser, vous obtenez un bonus de visée de +2 à votre attaque, avec un bonus maximal de +4.

Spécial : Viser nécessite toute l'attention de votre personnage et il ne peut donc pas se déplacer ni se défendre activement. S'il est attaqué, vous ne testez que votre Défense passive (plus tout modificateur de Défense applicable). Votre personnage peut continuer à viser tant qu'il ne subit pas de dommages. Votre personnage peut également cesser de viser lorsqu'il est attaqué (et renoncer à ces dés de bonus de visée accumulés) pour se défendre en utilisant son niveau de Défense entier.

L'attaque

Une attaque représente la capacité d'un personnage à frapper et blesser son adversaire. Elle détermine non seulement si votre personnage touche son adversaire mais, plus important encore, les dommages qu'il lui inflige. Comme une attaque représente autant la puissance que la précision du coup, elle est résolue en un seul test de dés.

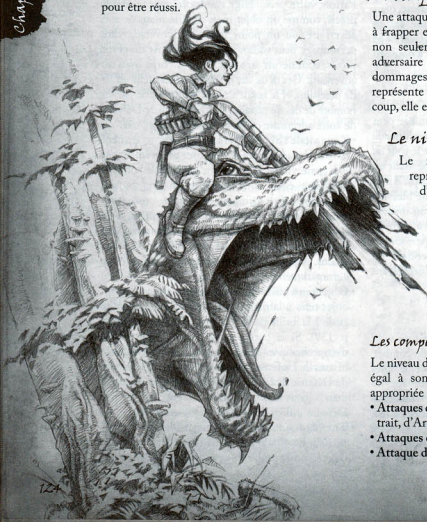
Le niveau d'attaque

Le niveau d'attaque d'un personnage représente la puissance et la dangerosité d'une attaque. Des attaques très puissantes mais peu précises ou très précises mais faibles peuvent avoir le même niveau d'attaque. Une attaque comptera sur sa puissance pour passer les défenses de l'adversaire tandis que l'autre tentera de toucher les points faibles, et toutes deux seront aussi dangereuses pour l'adversaire.

Les compétences de combat

Le niveau d'attaque de base de votre personnage est égal à son niveau de Compétence de combat appropriée :

- **Attaques de tir** : niveau d'Armes à feu, d'Armes de trait, d'Artillerie ou de Sports.
- **Attaques de bagarre** : niveau de Bagarre.
- **Attaque de mêlée** : niveau de Mêlée.



Grand ou petit, l'influence sur le combat

Tout dans *HEX* est mis à l'échelle des personnages humains afin d'accélérer le jeu. Mais que se passe-t-il lorsque des créatures plus grandes ou plus petites attaquent ?

Lorsque des créatures plus grandes ou plus petites échangent des coups, cela ne change pas leur niveau d'attaque ou de Défense, les créatures ont déjà été ramenées à une Taille de 0, ce qui les place sur un pied d'égalité. Cependant, lorsque les deux créatures sont plus grandes ou plus petites, il est temps d'appliquer quelques modificateurs.

Lorsque deux grandes créatures s'attaquent, elles bénéficient toutes les deux de dés de bonus à leur niveau d'attaque et de Défense. Ce bonus est égal à la Taille de la plus petite créature. Par exemple, si un tyranosaure (Taille 4) attaque un tricératops (Taille 2), les deux créatures ont deux dés de bonus à leur niveau d'attaque et de Défense. Si les deux créatures ont la même Taille, elles bénéficient d'un bonus égal à leur Taille.

Lorsque deux créatures plus petites s'attaquent, elles ont toutes deux des pénalités à leur niveau d'attaque et de Défense. Cette pénalité est égale à la Taille de la plus grande créature. Par exemple, un chien de traîneau (Taille -1) attaque un singe (Taille -2) pour tenter de lui voler sa nourriture. Les deux créatures ont une pénalité d'un dé à leur niveau d'attaque et de Défense. Si les deux créatures ont la même Taille, elles subissent une pénalité égale à leur Taille.

Les modificateurs d'attaque

Il existe de nombreux facteurs qui peuvent modifier le niveau d'attaque de votre personnage. L'arme utilisée, la taille et l'éloignement de la cible, la visibilité et les pénalités de blessure peuvent affecter l'issue d'une attaque.

L'arme

À chaque arme correspond un niveau de dommage selon sa puissance et sa précision. Généralement, plus l'arme est grosse, plus elle ajoute de dés de bonus au niveau de l'attaque. Cependant, comme il s'agit d'un concept abstrait, des armes puissantes mais difficiles à manier peuvent faire tout autant de dommages que des armes plus légères mais précises. Les armes déterminent aussi les dommages qui seront infligés, soit létaux ou non létaux.

La Taille

Bien que la Terre creuse soit peuplée de bêtes géantes et dangereuses, les personnages de taille humaine demeurent la norme. Ainsi, dans *HEX*, tout est conçu pour attaquer et défendre contre des créatures de Taille 0. Les humains de taille moyenne ne bénéficient d'aucun modificateur lié à la Taille à

leur niveau d'attaque, mais des créatures plus grandes ou plus petites en ont. Les créatures plus grandes ont une pénalité à leur niveau d'attaque, qui représente à quel point il leur est difficile d'attaquer des humains. Les créatures plus petites bénéficient d'un bonus à leur niveau d'attaque, car il leur est relativement facile de toucher une cible plus grande qu'elles.

Taille	Modificateur d'attaque
8	-8
4	-4
2	-2
1	-1
0	0
-1	+1
-2	+2
-4	+4
-8	+8

Note : Les personnages de taille humaine n'ont pas de modificateur pour attaquer des créatures plus grandes ou plus petites, car la difficulté pour être touché par un adversaire de Taille 0 est déjà prise en compte dans leur niveau de Défense (voir *La défense*, p. 127).

La portée

Lors d'une attaque à l'arme de tir, la distance qui sépare votre personnage de sa cible modifie son niveau d'attaque. Cependant, des armes différentes ont une portée efficace différente. Vous pouvez toucher une cible éloignée avec plus de précision au fusil qu'au javelot, par exemple. La distance sur laquelle une arme peut être utilisée pour attaquer une cible est sa portée effective. Attaquer une cible plus éloignée résulte en une pénalité au niveau d'attaque.

Portée	Distance	Modificateur
À bout portant	Moins de 1m50	0
Courte	Portée de l'arme	0
Moyenne	Portée de l'arme x 2	-2
Longue	Portée de l'arme x 4	-4
Extrême	Supérieure à la portée de l'arme x 4	-8

* Les pistolets bénéficient d'un dé de bonus supplémentaire à bout portant. Les fusils sont faits pour tirer loin et ont une pénalité d'un dé pour tirer si près. Les fusils à pompe n'ont aucun modificateur à bout portant car leur niveau de dommages prend déjà leur portée effective en compte.

La visibilité

Il est difficile d'attaquer efficacement sans voir clair. Une lumière fortement tamisée, ou très brillante et face à votre personnage, peuvent modifier son niveau d'attaque.

Visibilité	Exemple	Modificateur
Lumière aveuglante	Soleil en pleine face	-8
Lumière brillante	Spot	-4
Lumière éclatante	Reflet du soleil	-2
Bon éclairage	Lumière diffuse	0
Faible lumière	Bougie ou lampe de poche	-2
Obscurité	Nuit sans lune	-4
Ténèbres parfaites	Caverne souterraine	-8

Les pénalités dues aux blessures

Lorsque votre personnage est gravement blessé, il subit des pénalités de blessure à son niveau d'attaque égales à son niveau de Santé négatif. En plus, sa capacité d'agir est limitée (voir *La Santé*, p. 131).

Les tests d'attaque

Le groupement de dés de votre test d'attaque est égal au niveau d'attaque de votre personnage plus ou moins les modificateurs circonstanciels. Si

votre groupement de dés modifié est de 0 ou moins, l'attaque de votre personnage échoue automatiquement.

Lancez les dés de votre groupement de dés modifié et comparez le nombre de succès obtenu au nombre de succès du test de Défense de votre adversaire. Si vous obtenez plus de succès que votre adversaire, votre personnage le touche. Chaque succès supplémentaire inflige un point de dommages et pourrait avoir des effets additionnels (voir *Les dommages*, p. 130).

Si vous obtenez moins de succès que votre adversaire, l'attaque de votre personnage est totalement ratée. Si vous obtenez autant de succès l'un que l'autre, l'attaque de votre personnage rate de peu ou touche sa cible, mais sans avoir assez de force pour lui faire des dommages. C'est semblable aux attaques ratées dans les films où les balles ou les couteaux sont déviés de justesse par une armure ou ne font qu'éfleurer un personnage.



La Défense

Alors qu'un test d'attaque représente la capacité d'un personnage à frapper son adversaire, son niveau de Défense indique autant sa capacité à éviter une attaque qu'à encaisser les dommages. Comme la Défense englobe autant l'agilité que la robustesse du personnage, elle est traitée en un seul test de dés.

Le niveau de Défense

Le niveau de Défense d'un personnage représente à quel point il est difficile à toucher et à quel point il résiste aux dommages. Ainsi, les personnages fragiles mais agiles et les personnages lents mais robustes auront le même niveau de Défense. L'un des défenseurs comptera sur sa robustesse naturelle pour encaisser les coups alors que l'autre espérera ne pas se faire toucher. Les deux personnages seront aussi résistants aux dommages. Cependant, certaines situations nécessitent qu'un personnage n'utilise qu'un seul aspect de son niveau de Défense. Le niveau de Défense de votre personnage se calcule comme suit :

- Défense = Défense passive + Défense active - Taille
- Défense passive = Corps
- Défense active = Dextérité

Votre personnage peut n'avoir à utiliser que son niveau de Défense active ou passive contre certaines attaques, comme les attaques de contact et les attaques à aire d'effet (voir p. 129).

Les modificateurs de Défense

Plusieurs facteurs peuvent modifier le niveau de Défense de votre personnage. La Taille et l'armure (le cas échéant) de votre personnage sont les modificateurs les plus communs. Le couvert, les pénalités de blessure et le nombre d'attaquants auxquels votre personnage fait face affectent également l'efficacité de sa Défense.

La Taille

Dans *HEX*, le combat est calculé à l'échelle humaine. Les humains de taille moyenne ne bénéficient d'aucun modificateur lié à la Taille à leur Défense, mais des créatures plus grandes ou plus petites en ont. Les créatures plus grandes (comme la plupart des dinosaures) sont plus faciles à toucher alors que les créatures plus petites sont plus difficiles à atteindre. Conséquemment, les créatures plus grandes ont une pénalité à leur niveau de Défense alors que les créatures plus petites bénéficient d'un bonus. Pour compenser, les créatures plus grandes et plus petites ont également un modificateur à leur niveau de Santé. Bien que les créatures plus grandes soient plus faciles à toucher, elles sont plus difficiles

à tuer. À l'inverse, les petites créatures sont plus difficiles à toucher, mais plus faciles à tuer car elles ne peuvent pas encaisser autant de dommages.

Taille	Modificateur de Défense
8	-8
4	-4
2	-2
1	-1
0	0
-1	+1
-2	+2
-4	+4
-8	+8

L'armure

L'armure, quelle soit naturelle ou portée comme des vêtements, dévie les attaques et empêche les coups de causer autant de dommages que ce qu'ils feraient sans la protection. Pour représenter cela, les dés de bonus provenant d'un bouclier ou d'une armure sont ajoutés au niveau de Défense d'un personnage. Cependant, une armure est lourde et limite les mouvements et elle peut imposer des pénalités au personnage qui la porte. Consultez le chapitre *Les équipements* pour connaître les caractéristiques des boucliers et des armures.

Le couvert

Se mettre à couvert est un excellent moyen de se défendre contre les attaques, particulièrement contre les tirs. Plus votre personnage est à couvert, plus il est difficile de le blesser. En termes de jeu, le couvert accorde un bonus à votre niveau de Défense. Plus votre personnage est à couvert, plus le bonus est élevé. Soyez conscients que les attaques qui ne vous touchent pas atteindront probablement l'objet derrière lequel vous êtes à couvert, donc réfléchissez bien avant de vous cacher derrière un camion-citerne.

Couvert	Modificateur
Parfaitement couvert	+8
Majoritairement couvert	+4
Moyennement couvert	+2
Partiellement couvert	-1
Aucun couvert	0

- **Parfaitement couvert** : Aucune partie de votre personnage n'est visible par son adversaire, comme lorsqu'il se cache derrière un énorme rocher.
- **Majoritairement couvert** : Une très petite partie de votre personnage est visible par son adversaire, comme lorsqu'il se cache derrière un coin de mur et ne fait que jeter un œil de l'autre côté.
- **Moyennement couvert** : La moitié de votre personnage est visible par son adversaire, comme lorsqu'il se cache derrière un arbre.

- **Partiellement couvert** : La plus grande partie de votre personnage est visible par son adversaire, comme lorsqu'il se cache derrière une petite boîte.

Les attaquants multiples

Comme dans la vraie vie, il est difficile de se défendre contre des attaquants multiples. Des adversaires en groupe auront tôt fait de vaincre votre personnage, se défendre contre un laissera la porte ouverte à un autre. De la même manière, il est tout aussi difficile de se défendre contre plusieurs attaques par un même adversaire.

Votre personnage peut utiliser son niveau de Défense entier contre une seule attaque par tour de combat. Il subit une pénalité de -2 à son niveau de Défense pour chaque attaque additionnelle contre laquelle il voudrait se défendre au cours du même tour de combat.

Par exemple, si votre personnage est attaqué à trois reprises durant le même tour, vous utilisez votre Défense entière contre la première attaque, subissez une pénalité de -2 contre la deuxième attaque et une pénalité de -4 contre la troisième. Cela représente la difficulté croissante d'avoir à se défendre lorsqu'on est assailli de tous côtés. Même les personnages très résistants peuvent être vaincus par un groupe d'attaquants plus faibles.

- **Bonus de Taille** : Les créatures plus grandes peuvent se débrouiller plus facilement que les créatures plus petites contre des attaquants multiples. Pour chaque tranche de deux points de Taille, une créature peut utiliser sa Défense entière contre une attaque additionnelle par tour. Ainsi, une créature de Taille 2 ne subit aucune pénalité si elle est attaquée deux fois au cours du même tour

de combat. Une créature de Taille 4 ne subira aucune pénalité si elle est attaquée jusqu'à trois fois.

Une créature de Taille 8 pourra se défendre jusqu'à cinq fois par tour en utilisant sa Défense entière.

Ce bonus ne s'applique que lorsqu'une telle créature est attaquée par des créatures de taille humaine ou plus petites. Une grande créature subit les pénalités habituelles si elle est attaquée par de multiples adversaires de sa taille.

Les pénalités dues aux blessures

Lorsque votre personnage est gravement blessé mais toujours conscient, il subit des pénalités de blessure à son niveau d'attaque égales à son niveau de Santé négatif. En plus, sa capacité d'agir est limitée (voir *La Santé*, p. 131).

Les attaques de contact

Parfois, vous voulez simplement déterminer si un adversaire touche votre personnage, comme s'il tente de le saisir ou de le brûler avec une torche. Comme les tentatives de le saisir ne cherchent pas à infliger de dommages à votre personnage, vous ne pouvez pas utiliser votre Défense passive pour votre test de Défense. De la même manière, lorsque vous faites face à un adversaire qui tient une torche ou toute autre arme dangereuse, vous ne pouvez qu'utiliser votre Défense active pour votre test de Défense.

Lors des attaques de contact, la Taille de votre personnage, son couvert et les pénalités de blessures comptent toujours dans votre test de Défense. L'armure n'est pas un facteur à moins que votre personnage soit attaqué par une arme dangereuse (ou que le contact de la peau nue est important).

Note : Les attaques de contact infligent rarement des dommages par elles-mêmes. Souvent, les dommages qui auraient été infligés sont comparés à l'un des



Attributs de votre personnage afin de déterminer un autre effet, comme pour se saisir de votre personnage. Les attaques de contact qui résultent en des dommages (comme dans le cas d'une attaque à la torche) infligent un nombre prédéterminé de dommages en cas de succès. Les succès supplémentaires obtenus à une attaque de contact n'augmentent pas le nombre de dommages infligés.

Les attaques à aire d'effet

Certaines attaques, comme les explosions, endommagent tout ce qui se trouve dans un certain rayon. Comme elles causent des dommages étendus, il n'existe pas de moyen efficace d'esquiver une telle attaque. Les personnages pris dans l'aire d'effet de l'attaque ne bénéficient que de leur Défense passive pour leur test de Défense. La Taille de la créature et les pénalités liées aux blessures (le cas échéant) ne sont pas des facteurs pris en compte lorsque vous vous défendez contre une attaque à aire d'effet, mais le couvert dont votre personnage bénéficie ou le port d'une armure lui accordent une certaine protection. Les attaques à aire d'effet par le feu, l'acide ou toute autre matière caustique (voir l'encart p. 136) ignorent les Défenses active et passive de votre personnage. Les seuls modificateurs à votre test de Défense sont l'armure et le couvert.

Note : Bien que les attaques à aire d'effet soient très puissantes, seul le niveau de dommage de l'arme est utilisé pour le test d'attaque. Le niveau de Compétence de l'adversaire n'est pas pris en compte, sauf pour placer ou lancer l'arme à un endroit précis. Cela ne nécessite normalement pas de test de sa part, sauf si la précision est importante, comme s'il faut lancer une grenade dans la bouche ouverte d'un tyrannosaure, par exemple.

Les tests de Défense

Le groupement de dés de votre test de Défense est égal au niveau de Défense de votre personnage plus ou moins les modificateurs situationnels. Si votre groupement de dés modifié est de 0 ou moins, votre personnage est sans défense et toute attaque réussie infligera ses pleins dommages.

Lancez votre groupement de dés modifié et comparez le nombre de succès obtenu au nombre de succès obtenu au test d'attaque de votre adversaire. Si vous obtenez plus de succès que votre adversaire, son attaque vous rate complètement. Si vous obtenez tous les deux le même nombre de succès, son attaque vous manque de peu ou touche votre personnage sans avoir la force nécessaire pour lui infliger des dommages. Le coup peut simplement vous épiler ou être dévié par votre armure, par exemple.

La Défense et la moyenne

Pour accélérer le combat, le Maître de jeu peut décider que chaque personnage fasse la moyenne de son niveau de Défense. Le résultat devient le nombre de succès à dépasser pour blesser le personnage. En résumé, cela transforme le jeu d'attaque en opposition à la Défense de l'adversaire en un simple test d'attaque où la difficulté est égale à la Défense moyenne de la cible. Cela semble compliqué, mais c'est très simple. Si vous obtenez plus de succès que la Défense moyenne de votre adversaire, votre personnage lui inflige autant de dommages que le nombre de succès obtenu en plus. Bien que faire la moyenne du niveau de Défense réduise considérablement le nombre de tests lors des combats, la plupart des joueurs aiment lancer les dés pour se défendre eux-mêmes, même s'ils obtiennent moins de succès que leur moyenne. Ainsi, les Maîtres de jeu pourraient choisir d'appliquer cette méthode uniquement pour les PNJ et les personnages secondaires pour accélérer le combat et garder l'attention concentrée sur les personnages-joueurs.

Si vous obtenez moins de succès que votre adversaire, votre personnage a été touché et subit des dommages. Chaque succès supplémentaire obtenu par votre adversaire inflige un point de dommage et peut également avoir des effets additionnels (voir *Les dommages*, p. 130).

Le Déplacement

Le Déplacement ne nécessite aucun test de dés. Votre personnage parcourt simplement la distance qu'il peut couvrir selon son niveau de Déplacement en fonction du type de mouvement qu'il décide.

Le niveau de Déplacement

Le niveau de Déplacement de votre personnage est l'addition de sa vitesse et de sa force. Les personnages forts et agiles sont rapides alors que les personnages faibles et maladroits sont lents. Le niveau de Déplacement de votre personnage est calculé de la manière suivante :

Déplacement = Force + Dextérité *

* *Les personnages ayant la Compétence Sports peuvent utiliser le niveau de cette Compétence pour calculer leur niveau de Déplacement.*

La distance que votre personnage peut parcourir en un tour de combat dépend de son niveau de Déplacement et du type de mouvement.

Les blessures

Les pénalités liées aux blessures réduisent la Force effective de votre personnage dans la détermination

Déplacement	Combat (tour)	Natation (tour)	Escalade (tour)	Saut en longueur	Saut en hauteur
1	1,5 m	75 cm	75 cm	75 cm	30 cm
2	3 m	1,5 m	1,5 m	1,5 m	60 cm
3	4,5 m	1,5 m	1,5 m	1,5 m	1 m
4	6 m	3 m	3 m	3 m	1,2 m
5	7,5 m	3 m	3 m	3 m	1,5 m
6	9 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	1,8 m
7	10,5 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	2,1 m
8	12 m	6 m	6 m	6 m	2,5 m
9	13,5 m	6 m	6 m	6 m	2,8 m
10	15 m	7,5 m	7,5 m	7,5 m	3 m

* Si votre personnage ne bénéficie pas d'une course d'élan, ces distances sont diminuées de moitié.

de son mouvement et du poids qu'il peut transporter (voir *L'encombrement*, ci-dessous). Par exemple, si un personnage a Déplacement 5 et Force 3 et qu'il est actuellement à Santé -2, cela réduit son niveau de Déplacement à 3 et sa Force effective à 1 pour déterminer le poids qu'il peut transporter.

L'encombrement

Porter un trop grand poids peut gravement limiter les mouvements de votre personnage. Bien qu'il puisse être tentant – surtout en Terre creuse – de porter tout l'équipement et les armes possibles, il y a des limites. Porter un trop grand poids ralentira votre personnage ou le fera s'épuiser rapidement. Dans les deux cas, cela peut lui être fatal en Terre creuse où de dangereux prédateurs sont tapis dans tous les coins et qu'on ne sait jamais à quel moment il faudra faire un repli rapide.

Le poids maximal que votre personnage peut porter sans pénalité est basé sur son niveau de Force.

Force	Charge légère	Charge moyenne	Charge lourde
1	0 - 5 kg	5 - 12 kg	12 - 25 kg
2	0 - 12 kg	12 - 25 kg	25 - 50 kg
3	0 - 25 kg	25 - 50 kg	50 - 125 kg
4	0 - 50 kg	50 - 125 kg	125 - 250 kg
5	0 - 125 kg	125 - 250 kg	250 - 375 kg

Le poids total que votre personnage porte détermine son encombrement et la pénalité qui y est associée (le cas échéant).

- **Charge légère :** Votre personnage se déplace et agit sans pénalité.
- **Charge moyenne :** Votre personnage est encombré et subit une pénalité de -1 à ses niveaux de Dextérité et de Déplacement.
- **Charge lourde :** Votre personnage est fortement encombré et subit une pénalité de -2 à ses niveaux de Dextérité et de Déplacement.
- **Charge maximale :** Votre personnage peut tenter de porter le double de sa charge lourde, mais il subit une pénalité de -4 à ses niveaux de Dextérité et de Déplacement. Si cela réduit son Mouvement à 0 ou moins, il peut soulever la charge, mais non

la porter. Durant chaque tour où votre personnage porte une charge maximale, il se fatigue.

- **Épuisement :** Si votre personnage est encombré, il peut s'épuiser – et subir une blessure non létale – pour se déplacer et agir normalement durant un tour de combat unique ou durant une heure de temps de jeu s'il n'y a pas de combat.

Les dommages

Il existe deux types de dommages : létaux et non létaux. La plupart des dommages sont létaux, ce qui signifie que votre personnage mourra s'il en subit suffisamment. D'autre part, les dommages non létaux le feront simplement perdre conscience s'il en encaisse beaucoup. Cependant, des dommages non létaux massifs peuvent devenir létaux et il est donc possible de mourir à force de trop en encaisser. **Sont létaux :** les coupures, coups d'épée, les brûlures et tous les autres traumatismes majeurs qui causent de nombreuses blessures et peuvent faire mourir quelqu'un rapidement. La plupart des armes infligent des dommages létaux.

Sont non létaux : les contusions, la fatigue, la maladie, le choc et les autres traumatismes mineurs qui ne mettent pas la vie de quelqu'un en danger immédiat. Seules quelques armes infligent des dommages non létaux. La plupart du temps, ces dommages sont infligés par l'environnement.

Les effets des dommages

- **Étourdissement :** Si votre personnage subit plus de dommages en un seul coup que son niveau d'Étourdissement, il est étourdi et perd son action suivante. Cependant, il peut toujours accomplir des actions réflexes et se défendre normalement.
- **KO :** Si votre personnage subit plus de dommages en un seul coup que deux fois son niveau d'Étourdissement, il est KO pour une durée d'une minute par point de dommage en plus du double de son niveau d'Étourdissement. Il est sans défense durant ce temps.
- **Recul :** Si votre personnage subit plus de dommages en un seul coup que son niveau de

Force, il est repoussé en arrière de 1m50 par point de dommage en plus de son niveau de Force. Il peut aussi se voir infliger des dommages selon ce qui se trouve derrière lui.

- **Mise au tapis** : Si votre personnage subit plus de dommages en un seul coup que deux fois son niveau de Force, il est mis au tapis en plus de reculer. Il doit se relever lors de sa prochaine action.
- **Dommmages continus** : Certaines attaques continuent d'infliger des dommages au fil du temps. Par exemple, le feu et le poison infligent des dommages à chaque tour tant que le feu n'est pas éteint ou que le poison n'est pas évacué du corps. La faim ou l'exposition aux éléments peuvent infliger de tels dommages si elles perdurent trop longtemps.
- **Coup de grâce** : Les personnages sans défense, inconscients ou mourant pourraient être achevés d'un seul coup. L'attaquant ignore la Défense de la victime et inflige des dommages pour chaque succès obtenu à son test d'attaque.

La Santé

Le niveau de Santé de votre personnage représente le nombre de dommages qu'il peut encaisser avant

Les petites créatures

Les petites créatures ne peuvent pas encaisser autant de dommages que les plus grosses. Elles sont plus difficiles à toucher, mais ont une Santé plus faible. En fait, à cause de leur Taille, certaines petites créatures pourraient même avoir une Santé négative dès le départ. Cela ne signifie pas nécessairement que les petites créatures sont automatiquement mourantes ni qu'elles subissent des pénalités de blessure. Le niveau de Santé négatif est ignoré jusqu'à ce que la petite créature subisse une blessure et que le nouveau niveau de Santé devienne donc pleinement effectif. Cela représente le fait qu'une seule blessure puisse avoir un effet dévastateur sur une petite créature.

de sombrer dans l'inconscience, de subir des pénalités de blessures ou de mourir. Lorsque la Santé de votre personnage tombe en dessous de 0, il subit des dés de pénalité, à raison d'un par point de Santé négative, à toutes ses actions, pour autant qu'il demeure conscient.

Il existe deux types de dommages : létaux et non létaux. Comme leur nom l'indique, ils représentent des types de blessures différents et ont des effets différents sur les personnages.

Les dommages létaux représentent les blessures qui mettent la vie en danger, comme des fractures, des coupures, des trous, etc. Si le niveau de Santé de votre personnage tombe à 0 en raison de blessures



létales, il est invalide et ne peut faire que des actions restreintes. Si son niveau de Santé tombe sous 0, il sombre dans l'inconscience et meurt lentement. Si son niveau de Santé atteint -5 à cause de blessures létales, il meurt.

Les dommages non létaux représentent les blessures sans danger pour la vie, comme les contusions, la fatigue ou le choc. Si la Santé de votre personnage tombe à 0 en raison de blessures non létales, il est épuisé et ne peut accomplir que des actions restreintes. Si son niveau de Santé tombe sous 0, il sombre dans l'inconscience. Si son niveau de Santé atteint -5, tout dommage additionnel convertit un point de dommages non létaux en dommages létaux.

Lorsqu'un personnage encaisse des dommages, les dommages létaux sont les premiers soustraits à son niveau de Santé, puis les dommages non létaux. Le total de Santé restant permet de déterminer si votre personnage sombre dans l'inconscience ou s'il subit des pénalités de blessure.

Par exemple, un personnage ayant une Santé de base de 4 subit deux blessures létales et deux blessures non létales, ce qui fait tomber sa Santé actuelle à 0. Il est amoché et fatigué, mais toujours debout. Malheureusement, il perd deux points de dommages létaux de plus, ce qui fait passer sa Santé à -2. Cependant, au lieu de sombrer dans l'inconscience et de mourir lentement, il est seulement inconscient, car ce sont les deux blessures non létales qui le font passer à -2. Sans elles, il aurait une Santé de 0. S'il subit d'autres dommages létaux, il commencera à dépirer. Il aura alors de gros problèmes s'il ne bénéficie pas d'une attention médicale immédiate.

Les différents états

- **Épuisement** : Si votre personnage encaisse suffisamment de dommages non létaux pour que sa Santé tombe à 0, il est épuisé et ses choix d'actions sont limités. Au lieu d'attaquer, de défendre et de se déplacer dans un même tour de combat, il ne peut accomplir qu'une de ces actions par tour. S'il le souhaite, il peut s'épuiser un peu plus et accomplir normalement les trois actions, mais il perd une blessure non létale immédiatement après, ce qui le fait sombrer dans l'inconscience.
- **Invalidité** : Si votre personnage encaisse suffisamment de dommages létaux pour que sa Santé tombe à 0, il est invalide et ses choix d'actions sont limités. Au lieu d'attaquer, de défendre et de se déplacer dans un même tour de combat, il ne peut accomplir qu'une de ces actions par tour. S'il le souhaite, il peut s'épuiser un peu plus et accomplir normalement les trois actions, mais il perd une blessure létale immédiatement après, ce qui le fait sombrer dans l'inconscience et glisser vers une mort lente.

- **Inconscience** : Si votre personnage encaisse suffisamment de dommages non létaux pour que sa Santé tombe sous 0, il sombre dans l'inconscience. Il demeurera inconscient pendant une minute par point de dommage sous 0. Si votre personnage perd trois points de dommage et que sa Santé est de -1, il demeurera inconscient durant une minute.

- **Mourant** : Si votre personnage encaisse suffisamment de dommages létaux pour que sa Santé tombe sous 0, il sombre dans l'inconscience et meurt lentement. Il continue de perdre une blessure létale par tour jusqu'à bénéficier de soins médicaux ou jusqu'à ce qu'il parvienne à se stabiliser seul.

- **Mort** : Si votre personnage encaisse suffisamment de dommages létaux pour que sa Santé tombe à -5, il meurt immédiatement mais peut être ramené à la vie s'il bénéficie d'une attention médicale immédiate.

- **Rester conscient** : Si votre personnage encaisse suffisamment de dommages pour sombrer dans l'inconscience, il peut tenter de rester conscient par la seule force de sa volonté. Faites un test réflexe de Volonté d'une difficulté de 2. Ce test est modifié par une pénalité égale au niveau de Santé négatif du personnage.

Si vous obtenez moins de deux succès, votre personnage sombre dans l'inconscience. Si vous obtenez deux succès ou plus, votre personnage demeure conscient, mais est épuisé (ou invalide s'il a subi des blessures létales) et toutes ses actions subissent une pénalité égale à son niveau de Santé négatif. S'il encaisse d'autres dommages, il doit faire un autre test pour demeurer conscient et appliquer la nouvelle pénalité.

Exemple : Le personnage de Clay encaisse trois blessures létales, ce qui réduit sa Santé à -3. Clay veut que son personnage tente de rester conscient, mais son niveau de Volonté est de 2, ce qui lui donne un groupement de dés modifié de 1 (Rappel : un test de Volonté se fait sous Volonté x2). Son personnage sombre automatiquement dans l'inconscience puisqu'il ne peut pas obtenir deux succès avec un seul dé.

- **Stabilisation** : Si votre personnage est mourant, il peut tenter de se stabiliser à chaque tour de combat. Faites un test réflexe de Corps à difficulté 2. Votre personnage subit une pénalité à ce test égale à son niveau de Santé négatif.

Si vous obtenez moins de deux succès, votre personnage continue de dépirer, mais il peut tenter de se stabiliser lors du prochain tour de combat en appliquant la nouvelle pénalité. Si vous obtenez deux succès ou plus, votre personnage se stabilise et ne perd pas de point de Santé supplémentaire.



Lorsqu'il se réveille, il est considéré invalide et subit une pénalité à toutes ses actions égale à son niveau de Santé négatif.

Exemple : Le personnage de Clay a une Santé de -3 et il est mourant. Lors de son tour, il fait un test de stabilisation. Le niveau de Corps de son personnage est de 3 et il subit une pénalité de trois dés à son test, ce qui fait que son groupement de dés pour se stabiliser est de trois (Rappel : un test de Corps se fait sous Corps x2). Il lance les dés et obtient deux succès. Son personnage se stabilise avant de perdre d'autres points de Santé, mais il demeure inconscient et sera invalide en se réveillant.

Note : Un docteur ou un professionnel de la santé compétent peut tenter de stabiliser un personnage mourant. Faites un test de Médecine d'une difficulté de 2. Le docteur qui tente de stabiliser le personnage mourant subit une pénalité égale au niveau de Santé négatif du personnage mourant.

S'il obtient deux succès ou plus, le personnage mourant se stabilise. S'il obtient moins de deux succès, le personnage mourant n'est pas stabilisé, mais il pourra essayer à nouveau au tour suivant.

La guérison

La Terre creuse est un lieu dangereux et les personnages y seront blessés. Ils pourraient manger un aliment empoisonné, tomber sur une créature préhistorique ou se battre contre un autre aventurier. Les personnages-joueurs mènent une vie dangereuse et excitante et cela signifie qu'ils auront besoin de temps à autre d'une attention médicale s'ils veulent survivre pour raconter leurs exploits.

Les premiers soins

Les premiers soins peuvent littéralement sauver des vies. Administrés convenablement, les premiers soins peuvent réduire la gravité d'une blessure, voire ramener quelqu'un du seuil de la mort.

Les aspects les plus dangereux d'une blessure sont le choc et le traumatisme qui l'accompagnent. Traiter le choc et le traumatisme d'une personne blessée peut réduire la gravité de la blessure.

Le rythme de guérison

Les personnages guérissent généralement d'une blessure non létale par jour et d'une blessure létale par semaine. Cependant, en Terre creuse, les personnages guérissent de deux blessures non létales par jour et d'une blessure létale en quatre jours.

Faites un test de Médecine pour traiter un personnage blessé. Chaque succès obtenu guérit un point de blessure non létale ou convertit un point de blessure létale en blessure non létale. Les blessures non létales sont toujours soignées avant les blessures létales afin de représenter que le choc et le traumatisme sont les premiers adressés.

Les premiers soins demandent une minute de temps et doivent être administrés dans l'heure suivant la blessure pour être utiles. Une fois l'heure écoulée, les dommages sont permanents et la blessure doit guérir naturellement. Les premiers soins peuvent être administrés à chaque fois qu'un personnage est blessé mais ne peuvent pas guérir autre chose que les dommages les plus récents.

Exemple : Le personnage de Laura est gravement blessé. Il a perdu huit points de dommages létaux, faisant tomber sa Santé à -3. Le personnage de Molly lui administre les premiers soins. Molly fait un test de Médecine et obtient trois succès. Le premier succès convertit un point de dommages létaux en dommages non létaux. Le deuxième succès guérit ce point de dommages non létaux. Le dernier succès convertit un autre point de dommages létaux en dommages non létaux. Ainsi, le personnage de Laura a perdu six points de dommages létaux et un point de dommages non létaux. Il est toujours en mauvais état, mais moins qu'avant.

Les soins médicaux

La guérison prend du temps, mais peut être accélérée par des soins médicaux. Normalement, les dommages non létaux guérissent à raison d'un point par jour et les dommages létaux à raison d'un point par semaine. Grâce aux soins d'un professionnel de la médecine, un personnage peut guérir bien plus vite. Par exemple, un personnage ayant perdu un point de dommages létaux et deux points de dommages non létaux bénéficie d'une aide médicale. Le docteur qui s'occupe de lui obtient trois succès et le personnage guérira trois fois plus vite. Ainsi, les deux blessures non létales seront guéries dès le premier jour et la blessure létale deux jours plus tard.

Les soins supplémentaires

Si un personnage souhaite soigner une personne blessée une deuxième fois pour espérer obtenir un meilleur résultat, il peut le faire, mais chaque tentative supplémentaire impose une pénalité cumulative de -2 au test de Médecine. Le nouveau résultat, meilleur ou non, remplace le précédent.

L'équipement médical

Qu'il s'agisse de premiers soins, de chirurgies ou de traitements médicaux suivis, chaque test de Médecine

utilise une unité d'équipement médical. Si un personnage n'a plus d'équipement médical, il peut improviser en déchirant des vêtements et en utilisant de l'alcool fort (par exemple) mais il subit une pénalité de -2 à son test de Médecine. Obtenir de nouveaux équipements nécessite un test de Métier. Une unité d'équipement nécessite un approvisionnement approprié en matières premières et représente une difficulté de 2. Chaque succès additionnel au test de Métier résulte en une unité supplémentaire.

La guérison en Terre creuse

La Terre creuse est un lieu primitif et sauvage. Tout semble devenir plus grand, plus fort et plus résistant. Bien que la cause exacte soit inconnue, les créatures qui y vivent guérissent plus rapidement que celles de la surface. Comme il est difficile de mesurer le temps qui passe en Terre creuse, la plupart des aventuriers n'ont pas conscience de ce phénomène. Ils savent seulement qu'ils se sont endormis et qu'à leur réveil leurs blessures étaient guéries. Naturellement, cette guérison rapide aide à mal estimer le temps passé à dormir et contribue à l'effet désorientant des voyages en Terre creuse.

En surface, les personnages guérissent une blessure non létale par jour ou une blessure létale par semaine de repos. Ils guérissent deux fois plus vite en Terre creuse. Les personnages ayant le Talent Guérison rapide (voir p. 66) guérissent quatre fois plus rapidement. Les soins médicaux accroissent également le rythme de guérison.

L'environnement

Les dommages liés à l'environnement peuvent prendre plusieurs formes. Votre personnage pourrait avoir un accident, contracter une maladie ou souffrir de l'exposition aux éléments. Selon la situation, les dommages dus à l'environnement peuvent être létaux ou non létaux.

La plupart des conditions indiquées ci-dessous durent des jours, des semaines ou des mois. Il est difficile de mesurer le passage du temps en Terre creuse puisque le soleil est toujours au zénith. Les personnages comme les joueurs peuvent n'avoir aucune idée du temps qui s'écoule lors du jeu. Ainsi, il appartient au Maître de jeu de décider ce qui constitue un « jour » en Terre creuse.

Les privations

L'exploration est une affaire dangereuse et l'un des plus grands dangers est de ne plus avoir assez de réserves. Que cela soit lié à un accident, à de mauvais calculs ou à une traîtrise, ne plus avoir de nourriture ou d'eau pendant une longue période est mauvais pour votre santé.

Contrairement aux autres sources de dommages liés à l'environnement, votre niveau de Corps n'a pas grand-chose à voir dans la durée que peut tenir votre personnage sans nourriture ni eau avant de s'affaiblir. C'est plutôt son niveau de Santé qui indique combien de temps il peut tenir avant de déprimer.

- **La déshydratation** : Votre personnage subit une blessure létale par jour passé sans boire. Il continuera de perdre des dommages létaux tant qu'il n'aura pas de réserve d'eau.

- **La faim** : Votre personnage subit une blessure létale par semaine passée sans manger. Il continuera de perdre des dommages létaux tant qu'il n'aura pas de réserve de nourriture.

Note : Si votre personnage n'a ni eau ni nourriture, il subit les dommages liés aux deux manques. Ainsi – comme si les effets des privations ne suffisaient pas – les personnages déshydratés ou affamés n'ont plus l'énergie nécessaire pour soigner leurs blessures. Toute guérison cesse tant que le personnage n'aura pas un accès assuré à de l'eau et de la nourriture.

Les maladies

Le monde en surface n'est pas le seul où les maladies se propagent. Les maladies existent en Terre creuse, mais nul ne sait si elles ont été rapportées de la surface ou l'inverse. Néanmoins, être infecté par une maladie ou infecter les autres est un risque que les explorateurs doivent être prêts à courir.

Les différentes maladies posent des problèmes différents. Qu'il s'agisse de lutter contre un simple rhume ou contre une maladie plus sérieuse, un personnage subira probablement des dommages au fil du temps et des effets plus graves se feront sentir si la maladie n'est pas traitée.

La plupart des maladies ont un niveau d'Infection qui représente à quel point il est difficile de ne pas la contracter ou de s'en défaire. Faites un test de Corps dès que votre personnage est exposé à une maladie (voir *Résistance*, p. 43) et comparez le nombre de succès obtenus au niveau d'Infection.

Si vous obtenez au moins autant de succès que le niveau d'Infection de la maladie, votre personnage ne la contracte pas. Cependant, il pourrait la contracter plus tard s'il y est exposé une nouvelle fois. Si vous obtenez moins de succès que le niveau d'Infection, votre personnage contracte la maladie et en subit les effets. Pour guérir, faites un test étendu de Corps contre le niveau d'Infection de la maladie. Généralement, chaque test représente une journée de maladie. Vous devrez accumuler de cinq à dix succès pour récupérer pleinement. Si vous êtes soigné par un docteur, vous pouvez substituer son niveau de Médecine à votre niveau de Corps pour le test.

Des exemples de maladies

Le scorbut

Le scorbut est l'une des maladies les plus courantes rencontrées par les explorateurs. C'est une condition bien connue de tous ceux qui ont déjà fait un long voyage en mer, mais on ne sait que peu de choses quant à sa prévention. Le scorbut n'est pas causé par la famine, mais par une alimentation déficiente et plus particulièrement par un manque de vitamine C. L'absence d'aliments frais, et surtout de légumes, cause le scorbut.

- **Symptômes** : La peau du malade devient grise.

Son corps gonfle et ses yeux demeurent à moitié fermés. Il n'a plus d'énergie et son corps est douloureux, particulièrement ses articulations. Ses gencives saignent, son haleine est fétide et ses dents peuvent tomber.

- **Infection** : Le scorbut n'est pas une infection, mais se développe en un nombre de mois égal au niveau de Corps du personnage, après son dernier repas d'aliments frais. Après ça, le malade perd un point de dommages non létaux par semaine jusqu'à avoir de nouveau accès à des aliments frais. En plus, le personnage est incapable de guérir ses blessures tant qu'il souffre du scorbut et son manque d'énergie lui inflige une pénalité de -1 à toutes ses actions.

- **Guérison** : Des soins médicaux à long terme ne peuvent pas guérir le scorbut, pas plus que cette maladie ne peut être combattue par le système immunitaire. Un personnage guérit dès qu'il recommence à manger des aliments frais.

La variole

La variole est une maladie grave, voire fatale, qui se transmet uniquement par les humains. Le nom provient du mot latin signifiant « tacheté » en référence aux nombreux boutons qui apparaissent sur les malades. L'infection se fait généralement par inhalation du virus, qui peut demeurer sur les vêtements, les draps et toutes autres surfaces jusqu'à une semaine. La maladie commence généralement dans les poumons avant de passer dans le sang et de se propager au reste du corps.

- **Symptômes** : D'abord, le malade souffre d'une forte fièvre, d'un manque d'énergie, de douleurs et parfois de vomissements. Plus tard, des boutons apparaissent dans la bouche du personnage et une rougeur apparaît sur tout son corps, avant de se transformer en boutons. À ce moment-là, le personnage est trop malade pour accomplir ses activités normales.

- **Infection** : 2 (3 en cas de contact direct avec des fluides corporels). Des contacts directs et prolongés avec le malade – ou des contacts avec

des fluides corporels infectés – sont généralement nécessaires pour attraper la variole.

Le malade se sent généralement bien la première semaine et ne montre aucun des symptômes. Il commence graduellement à avoir des symptômes au cours de la deuxième semaine, moment où la maladie est installée. Après la première semaine, le personnage perd un point de dommages létaux par jour jusqu'à sa guérison ou sa mort. Les personnages infectés par la variole souffrent d'une pénalité de -1, due à leur léthargie, à toutes leurs actions.

- **Guérison** : 2 (10 succès sont nécessaires pour guérir). Chaque test de Corps représente un jour de maladie, en commençant le jour de l'infection. Des soins médicaux à long terme n'ont presque aucun effet sur la variole. Par contre, si le vaccin contre la variole est administré au malade, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests de Corps dans le but de se guérir.

La noyade et la suffocation

En des circonstances normales, votre personnage peut retenir son souffle pendant une minute par niveau de Corps. Lors des combats, votre personnage peut retenir son souffle pendant un tour par succès obtenu à un test réflexe de Corps.

Après ce temps, votre personnage sera obligé de reprendre son souffle et subira les effets de ce qu'il respire. S'il inspire de l'eau ou une fumée épaisse, par exemple, il subira une blessure non létale par tour jusqu'à ce qu'il soit capable de respirer normalement à nouveau. Votre personnage ne peut pas retenir son souffle une nouvelle fois tant qu'il n'a pas pu reprendre son souffle.

L'électricité

Les personnages courent le risque d'être électrocutés de plusieurs manières, y compris en se faisant foudroyer, en touchant un fil dénudé ou en étant délibérément pris pour cible par un ennemi.

En cas d'électrocution, aucun test d'attaque n'est nécessaire. Votre personnage subit automatiquement les dommages liés à l'intensité du choc. Si un adversaire attaque votre personnage avec une arme électrifiée, un test d'attaque de contact est nécessaire (voir *Attaque de contact*, p. 128). Votre personnage bénéficie de son niveau de Défense active contre l'attaque, mais perd tout bonus d'armure en métal ou en un matériau conducteur.

Les dommages causés par un choc dépendent de la charge électrique. Notez que l'électricité est un dommage caustique, (voir l'encart p. 136) et aura un effet moindre sur les créatures plus grandes.

Choc électrique	Dommages
Mineur (électricité statique [orte])	1 L
Majeur (clôture électrifiée)	2 L
Grave (génératrice électrique)	3 L
Mortel (ligne électrique industrielle)	4 L

Les dommages se poursuivent tant que votre personnage reste en contact avec l'électricité. Si le courant est continu, votre personnage pourrait ne pas pouvoir s'éloigner. Le choc électrique pourrait faire se contracter ses muscles et l'empêcher de s'éloigner. Vous devez réussir un test de Force d'une difficulté égale au niveau de dommages de l'électricité pour que votre personnage s'échappe.

Si vous obtenez plus ou autant de succès que le niveau de dommages de l'électricité, votre personnage s'éloigne et ne subira plus les dommages. Par contre, si vous obtenez moins de succès, votre personnage continue de subir des dommages, mais pourra faire une autre tentative au tour suivant.

L'exposition aux éléments

Les conditions extrêmement chaudes ou froides peuvent être néfastes pour la santé de votre

Les dommages caustiques

Les dommages caustiques - principalement dus au feu, à l'électricité et au poison - sont jaugés pour des personnages de taille humaine mais pourraient être une menace plus ou moins sérieuse selon la taille de la victime. Une barrière électrique destinée à arrêter les chevaux pourrait tuer un chien, mais ne ferait pas grand-chose à un Tyrannosaure, sinon l'énerver. Pour illustrer cela, réduisez les dommages caustiques d'un point par tranche de deux points de Taille au-dessus de 0 ou augmentez-les d'un point par tranche de deux points de Taille en dessous de 0. Pour les créatures de Taille 1 ou -1, un signe « + » est ajouté aux dommages pour indiquer la possibilité de perdre un point de dommages supplémentaires (voir *Faire la moyenne des chiffres impairs*, p. 112). Les créatures plus grandes ne subissent aucune blessure liée à des dommages caustiques réduits à 0, mais peuvent tout de même sentir la douleur lorsqu'ils entrent en contact avec la source des dommages.

Exemple : Le personnage de Clay est armé uniquement d'une torche alors qu'il est attaqué par un loup. Contre un humain de taille moyenne, une torche ferait un point de dommages létaux, mais le loup a une Taille de -1 et les dommages passent donc à 1. Comme lorsqu'on fait la moyenne, le + indique qu'il y a 50% de chances de faire un point de dommages supplémentaire. Dans ce cas, le dé est lancé et indique un succès et le loup perd donc deux points de dommages liés à la brûlure. Malheureusement, le prochain adversaire rencontré par Clay est un triceratops, de Taille 2. Les dommages de la torche sont réduits à 0 contre le dinosaure. Brûler le dinosaure avec une flamme de cette taille pourrait le surprendre et l'énerver, mais pas le blesser. Si seulement il pouvait utiliser sa torche pour créer un feu plus grand...

personnage. Une exposition prolongée pourrait même lui être fatale. Une exposition à des températures extrêmes cause la perte d'un point de dommages non létaux par heure passée dehors sans abri par votre personnage. Le nombre de dommages que votre personnage subit est déterminé par la sévérité des conditions.

Température (Celsius)	Dommages
Au-dessus de 50°	4 N
45° à 50°	3 N
35° à 45°	2 N
25° à 35°	1 N
10° à 25°	0
5° à 10°	1 N
0° à 5°	2 N
-20° à 0°	3 N
En dessous de -20°	4 N

Une protection adéquate, comme des fourrures épaisses, empêchera votre personnage de souffrir de la température. Cependant, le Maître de jeu devra déterminer à quel point la protection de votre personnage est efficace. Même les plus épaisses fourrures ne le protégeront pas longtemps contre des températures de -35°. De plus, les conditions climatiques comme la pluie, le vent ou l'altitude peuvent aggraver les effets de la température.

Les chutes

L'exploration est toujours dangereuse et les personnages doivent rester sur leurs gardes en tout temps. En particulier, ils devraient ne pas mettre leurs pieds n'importe où sans se méfier et s'assurer de leurs prises, de peur de glisser ou de tomber. Qu'ils tombent du haut d'une échelle ou d'une falaise à pic haute de dizaines de mètres, l'atterrissage peut les blesser.

La plupart des dommages liés aux chutes sont non létaux, à moins que votre personnage ne tombe sur quelque chose de pointu ou de tranchant, comme des roches. Votre personnage encaisse une blessure non létale par tranche de trois mètres de chute (arrondir supérieur).

- **Vitesse finale** : Votre personnage atteint sa vitesse finale après une chute de trente mètres et ne prendra aucun dommage supplémentaire s'il tombe de plus haut. Cependant, une fois la vitesse finale atteinte, les dommages deviennent létaux.
- **Adoucir sa chute** : Si votre personnage a la Compétence Acrobatics, il peut tenter de se rattraper en agrippant quelque chose pour se ralentir ou en tentant d'atterrir sur quelque chose de plus mou. Le niveau de difficulté pour adoucir sa chute est de 2, mais le Maître de jeu peut l'ajuster vers le haut ou le bas selon les circonstances. Faites

un test d'Acrobatics pour réduire la hauteur de chute de votre personnage. Pour chaque succès obtenu en plus de la difficulté, le personnage réduit la hauteur effective de sa chute de trois mètres.

- **Atterrir sur du dur ou du mou** : Si votre personnage atterrit sur du mou, dans l'eau ou dans une congère par exemple, le Maître de jeu peut réduire les dommages de la chute, dépendamment de la zone d'atterrissage. À l'inverse, si votre personnage atterrit sur une surface particulièrement dure, comme sur des rochers pointus, le Maître de jeu peut augmenter le nombre de dommages subis ou les convertir en dommages létaux au lieu de dommages non létaux.

La fatigue

Un personnage peut se priver de sommeil pendant un temps, mais il finira par en ressentir les effets. Votre personnage subit une blessure non létale par jour passé sans dormir.

Votre personnage peut accomplir une activité fatigante, comme du jogging ou de lourds travaux manuels, pendant un nombre d'heures égal à son niveau de Corps. Après ce temps, votre personnage subit une blessure non létale pour chaque période de temps supplémentaire (toujours selon son niveau de Corps). La fatigue demeure tant que le personnage ne se repose pas ou ne dort pas pendant huit heures plus un nombre d'heures égal au nombre de blessures subies.



Le feu

Le feu est un élément crucial de la survie de plusieurs explorateurs, mais peut également être un des plus grands périls auxquels ils feront face. Le feu consume presque tout ce qu'il touche et peut être une arme extrêmement puissante. Cependant, il faut faire attention car un incendie peut facilement échapper à tout contrôle et se tourner contre la personne qui l'a allumé.

S'il est brûlé, votre personnage subit automatiquement des dommages liés à l'intensité du feu. Si un adversaire attaque votre personnage avec une arme enflammée, comme une torche, il faut réussir une attaque de contact (voir *Attaque de contact*, p. 128). Votre personnage peut tester sa Défense active pour esquiver une telle attaque, en incluant son bonus d'armure.

En général, plus le feu est chaud, plus il cause de dommages. Notez que le feu provoque des dommages caustiques (voir encart, p. 125) et qu'il aura donc un effet moindre sur les créatures plus grandes.

Intensité du feu	Dommages
Fait fondre la pierre ou le métal	4 L
Feu chimique (brûlure au troisième degré)	3 L
Feu de camp (brûlure au deuxième degré)	2 L
Torche (brûlure au premier degré)	1 L

Si votre personnage est exposé à une flamme pendant plus qu'un tour, les choses combustibles qu'il porte prennent feu et il continuera d'engraisser des dommages même s'il échappe à la source première de feu. Se rouler au sol ou sauter dans l'eau éteindra le feu et empêchera votre personnage de subir d'autres dommages.

S'il n'y a pas d'eau proche, vous devez faire un test de Dextérité d'une difficulté égale au niveau de dommages du feu pour l'éteindre en vous roulant au sol.

Si vous obtenez autant ou plus de succès que le niveau de dommages du feu, votre personnage éteint les flammes et ne subira pas d'autres dommages. Si vous obtenez moins de succès que le niveau de dommages du feu, votre personnage continuera de subir des dommages mais peut refaire une autre tentative d'éteindre les flammes, lors de son prochain tour.

Les poisons et drogues

Les poisons et drogues peuvent nuire à la santé physique et mentale de votre personnage. Ils peuvent aussi avoir divers effets secondaires, qui se traduisent généralement en dés de bonus ou de pénalité sur certaines actions. Certains poisons ou drogues affectent votre personnage une fois seulement alors que d'autres les affectent à plusieurs reprises sur une période donnée.

Il y a plusieurs méthodes pour ingérer une drogue ou un poison. Selon la toxine concernée, votre personnage peut avoir à l'inhaler, l'ingérer, se l'injecter ou simplement la toucher pour en subir les effets.

Il n'y a pas vraiment de défense contre l'ingestion ou l'inhalation d'une drogue ou d'un poison. Votre personnage doit détecter le poison avant de le manger ou retenir son souffle pour ne pas l'inhaler. Dans le cas d'une injection, votre personnage peut se défendre normalement. Si l'arme empoisonnée blesse votre personnage, il doit également résister aux effets du poison.

Si un adversaire essaie simplement de toucher votre personnage avec un poison, comme un cobra qui crache du venin, il doit faire une attaque de contact (voir *Attaque de contact*, p. 128). Votre personnage bénéficie de sa Défense active contre une telle attaque (incluant tout bonus d'armure) pour éviter tout contact du poison sur sa peau.

La plupart des drogues et poisons ont un niveau de Toxine, qui représente la difficulté à résister aux effets de la substance. Faites un test de Corps dès que votre personnage est empoisonné (voir *Résistance*, p. 43) et comparez son nombre de succès au niveau de Toxine.

Si vous obtenez un nombre égal ou supérieur de succès par rapport au niveau de Toxine, votre personnage résiste aux effets du poison. Par contre, il pourrait ne pas avoir autant de chance la fois suivante.

Si vous obtenez un nombre de succès inférieur au niveau de Toxine, votre personnage subit les effets du poison. Si le poison inflige des dommages immédiatement, votre personnage perd autant de dommages qu'indiqué par la puissance du poison.

Si le poison inflige des dommages au fil du temps, le niveau de Toxine détermine simplement si le poison fait effet. Le poison infligera alors des dommages au fil du temps, jusqu'à ce que votre personnage accumule suffisamment de succès à un test étendu de Corps afin de chasser le poison de son organisme. Généralement, chaque test de Corps représente une heure et votre personnage doit accumuler entre cinq et dix succès pour débarrasser complètement son organisme de tout poison. S'il est soigné par un docteur, il peut utiliser le niveau de Médecine de celui-ci pour effectuer son test de Corps.

Note : Le poison fait partie des dommages caustiques (voir encart, p. 125) et aura un effet moindre sur des créatures plus grandes.

Toxine	Dommages
Toxine mortelle (cyanure)	4 L
Toxine dangereuse (venin de serpent)	3 L
Toxine puissante (spores toxiques)	2 L
Toxine faible (empoisonnement alimentaire)	1 L

Des exemples de drogues

L'alcool

En une heure, votre personnage peut consommer en toute sécurité autant de boissons alcoolisées que son niveau de Corps. Pour chaque boisson supplémentaire, il subit une pénalité de -1 à toutes ses actions. Cependant, l'alcool peut temporairement réduire les effets de la douleur et du froid. Boire de l'alcool augmente la tolérance au froid de votre personnage pour le reste de l'heure.

Les effets de l'alcool s'estompent lentement au rythme d'un dé de pénalité par heure, jusqu'à ce que votre personnage soit à nouveau parfaitement sobre. Cependant, si votre personnage a bu plus de boissons que deux fois son niveau de Corps, il sera très malade et subira une blessure non létale. S'il continue à boire après ça, le Maître de jeu peut lui imposer des pénalités plus sévères encore.

Les hallucinogènes

Les hallucinogènes existent sous plusieurs formes, mais qu'ils soient ingérés, inhalés ou simplement touchés, ils désorientent le personnage drogué et peuvent le faire agir n'importe comment ou voir des choses qui n'existent pas. Selon la puissance des hallucinogènes, le personnage subira une pénalité de -1 à -4 à toutes ses actions. Cependant, selon la nature de la drogue, le personnage pourrait avoir des épiphanies ou des prémonitions. Les effets des hallucinogènes durent huit heures moins le niveau de Corps du personnage.

Des exemples de poisons

Le cyanure

Toxine : 5
Dommages : 4 L

Les effets d'un empoisonnement au cyanure peuvent inclure des vomissements, des convulsions, un manque de souffle, une perte de conscience et la mort. C'est un poison généralement administré par inhalation ou ingestion, comme les fameuses capsules de cyanure.

Le venin

Toxine : 4
Dommages : 1 à 4 L

Il existe une grande variété de créatures venimeuses, comme les serpents, les araignées et les scorpions. Cependant, il existe aussi de nombreuses autres sortes de créatures porteuses de poisons, et la Terre creuse abrite de nombreuses plantes et animaux de la sorte. Le nombre de dommages infligés par une créature venimeuse ne dépend pas nécessairement de sa taille. Même de très petites créatures peuvent être mortelles si leur venin est assez puissant. En

plus, certains venins ont des effets secondaires, comme la paralysie, qui affectent le personnage pendant un certain temps.

Attaquer des objets

Parfois, un personnage peut vouloir casser un objet, comme enfoncer une porte ou briser un cadenas. Les objets encaissent les dommages comme les gens, mais le montant de dommages qu'ils peuvent encaisser dépend de la taille de l'objet et de sa solidité. Un petit objet en métal peut être plus difficile à casser qu'un grand objet en verre.

Le matériau dont l'objet est fait détermine son niveau de Défense. Dans ce cas, le niveau de Défense de l'objet indique à quel point il résiste aux dommages. Attaquer un objet est soumis aux mêmes modificateurs de Taille et de portée qu'une attaque contre un adversaire. Tous les succès obtenus en plus de la Défense de l'objet lui causent des dommages.

Matériau	Défense
Verre	2
Bois	4
Pierre	6
Métal	8

La Structure

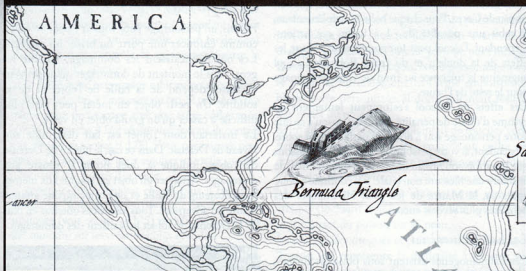
Le montant de dommage qu'un objet peut encaisser dépend de la taille de l'objet et de la qualité de la construction. Pour calculer la Structure d'un objet, additionnez le modificateur de Taille ci-dessous au niveau de Défense de l'objet. Cependant, le modificateur de Taille ne peut pas faire passer la Structure de base d'un objet en dessous de 0. De plus, contrairement aux humains, un objet se casse dès que sa Structure tombe à 0. Si sa Structure tombe à -5, il est totalement détruit et ne pourra jamais être réparé.

Taille	Structure
+8	+8
+4	+4
+2	+2
+1	+1
0	0
-1	-1
-2	-2
-4	-4
-8	-8

Attaquer un objet tenu à la main

Lorsqu'il attaque un objet que son adversaire tient à la main, le personnage doit faire un tir de précision pour l'atteindre, en utilisant la Défense de base de la personne qui le tient ou la Défense de l'objet (le plus élevé des deux). Tout succès obtenu au-delà du test de Défense de l'objet inflige des dommages.

UN EXEMPLE DE PARTIE



Le personnage d'Alex est un chasseur de gros gibier nommé Mick Hardigan. C'est un tireur d'élite qui a chassé toutes sortes d'animaux dans le monde entier. Hardigan est particulièrement fier de ses accomplissements et conserve de ses expéditions une vaste collection de trophées de chasse. Il pense être le meilleur chasseur au monde et tient à le prouver. Malheureusement, il n'a plus aucun défi à relever et commence à s'ennuyer. Où va-t-il trouver une proie à la mesure de son talent ?

C'est alors qu'il eut vent d'une expédition à la recherche d'un guide expérimenté, qui serait également un chasseur émérite. Le gars qui organisait l'expédition avait particulièrement insisté pour avoir des preuves de ses talents de chasseur. Bien sûr, Hardigan avait été plus qu'heureux de lui exhiber ses trophées. Pour chaque trophée présenté, le gars lui demandait s'il avait déjà tué une plus grosse pièce. Quelle que soit la destination de cette expédition, Hardigan savait qu'il devait s'y joindre. Quand le responsable de l'expédition lui a fait savoir que leur destination serait la Terre creuse, Hardigan était on ne peut plus sceptique. Après avoir vu les preuves, Hardigan dut admettre qu'il y avait une possibilité qu'un tel endroit existe. Dans ce cas, les dinosaures existeraient aussi, et rien que pour cette possibilité, il allait tenter sa chance.

Finalement, le gars avait raison sur toute la ligne : la Terre creuse, les dinosaures... tout. Le seul problème est que Hardigan se trouvait relégué au rang de simple guide de l'expédition au milieu de cet endroit bizarre. Le soleil ne bougeait jamais, ce

qui rendait toute orientation impossible, et il devait donc se fier aux repères visuels à la place. La plupart du temps, il ne savait même pas s'ils ne tournaient pas simplement en rond.

Comble de malheur, le chef de l'expédition faisait tout son possible pour éviter de croiser du gros gibier. C'en était trop pour Hardigan. Quand le camp fut monté pour la nuit, il attendit que ses compagnons soient endormis, et partit dans la nuit pour aller chasser.

Hardigan avançait précautionneusement dans la jungle à la recherche de gibier. Il avait repéré les traces de plusieurs herbivores, de ceux qu'il avait déjà tués pour nourrir la troupe. Ce n'était pas le défi qu'il recherchait.

Puis il finit par les trouver. De larges empreintes, de plus d'un mètre de long et quinze centimètres de profondeur, creusées dans le sol de la jungle. Les empreintes d'un bipède géant : un tyrannosaure. Il en était certain. Voilà le défi qu'allait relever Hardigan. Traquer et tuer un tyrannosaure serait l'accomplissement ultime de sa carrière de chasseur. Il ne pouvait pas laisser passer cette opportunité.

Le Maître de jeu prévint Alex que le tyrannosaure est une créature très dangereuse, dont un seul adversaire ne saurait venir à bout. Alex lui rappelle que son personnage est Arrogant (comme Défaut), et qu'en tant que chasseur de gros gibier, il ne peut pas laisser passer cette occasion inespérée d'abattre le roi des dinosaures ! Le Maître de jeu convient que partir à la poursuite du tyrannosaure correspond bien au Défaut de Hardigan, et qu'il se jette probablement dans la gueule du monstre, et lui

accorde pour cela un point de Style. Hardigan a maintenant six points de Style, et avec ce total, Alex est plutôt optimiste quant aux chances de son personnage d'occire le tyrannosaure.

Pister le tyrannosaure nécessite un test étendu de Survie. Le Maître de jeu explique à Alex que chaque test correspond à quinze minutes de pistage, et qu'il aura besoin d'accumuler dix succès avant de retrouver le dinosaure car la piste n'est pas récente. Heureusement, le tyrannosaure est facile à pister à cause de ses larges empreintes caractéristiques. Le Maître de jeu décide que le niveau de difficulté pour le test de Survie est de 1. Chaque succès obtenu au-dessus du niveau de difficulté est décompté dans les dix succès requis pour trouver la créature.

Le niveau de Hardigan pour la Survie est de 5 et il a une Compétence spécialisée en Pistage, ce qui lui donne un groupement de six dés. La moyenne du groupement de dés est de trois succès, ce qui est plus que nécessaire pour pister la créature sans recourir aux tests. Pour ne pas ralentir l'histoire, le Maître de jeu indique à Alex qu'il n'a aucun problème à remonter la piste. Il découvre enfin le tyrannosaure dans une clairière, environ une heure plus tard.

Le tyrannosaure est imposant : il mesure plus de huit mètres de haut, a sa peau écaillée et une large gueule aux dents effilées. Dans sa grande mansuétude, le Maître de jeu indique à Alex que le tyrannosaure n'a pas remarqué Hardigan car il est en train de dévorer sa dernière proie, et Hardigan peut encore décider de retourner se mettre à l'abri. Alex rétorque que Hardigan attend ce moment depuis si longtemps qu'il ne va pas se défilier maintenant. Au lieu de cela, il tente de se camoufler dans un endroit où il aura un meilleur angle de tir sur le tyrannosaure.

Se faufiler vers sa position de tir nécessite un test de Discrétion en opposition contre la Perception. Alex fait un test de Discrétion pour Hardigan et le Maître de jeu fait un test de Perception pour le tyrannosaure. Celui qui obtiendra le plus de succès remporte le test. Si les deux protagonistes ont le même nombre de succès, c'est le tyrannosaure qui remportera le test car il est considéré comme défenseur.

Hardigan a une Discrétion de 6 et il reçoit deux dés de bonus pour le couvert des arbres, ce qui lui donne un groupement de huit dés. Il lance les dés et obtient trois succès.

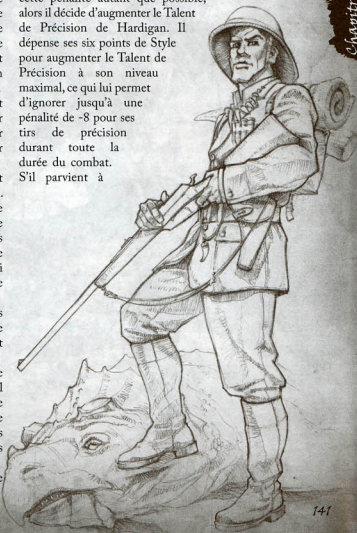
Puis le Maître de jeu lance les dés pour le tyrannosaure. Celui-ci a une Perception de 6. Il obtient quatre succès. Le tyrannosaure repère Hardigan. Comme le carnivore géant veille jalousement sur ses proies, il est toujours aux aguets contre d'éventuels prédateurs. Il se retourne alors contre le chasseur.

Le Maître de jeu indique que le combat commence

et se passe au tour par tour. La première étape du combat est de déterminer l'initiative de chaque personnage. Celui qui obtient le plus de succès fait la première action, suivi par celui qui aura eu le deuxième meilleur score, et ainsi de suite. Si deux personnages ou plus obtiennent autant de succès, celui qui a la meilleure Initiative de base l'emporte. Alex teste l'Initiative de 6 pour Hardigan et obtient trois succès. Le Maître de jeu teste l'Initiative de 4 pour le tyrannosaure et obtient deux succès. Avec la meilleure Initiative, Hardigan fait la première action.

Le personnage d'Alex est en mauvaise posture. Il espérait surprendre le tyrannosaure avec son premier tir et le tuer avant qu'il ait eu une chance de réagir. Malheureusement, le tyrannosaure a repéré Hardigan avant qu'il puisse attaquer et maintenant s'il veut survivre à cette rencontre, il doit réussir tous ses coups.

Hardigan va devoir toucher le tyrannosaure là où ça fait mal. Tenter un tir de précision sur une partie vulnérable de la cible réduit le groupement de dés de l'attaquant, mais Hardigan a le Talent Précision, ce qui réduit la pénalité. Alex veut réduire cette pénalité autant que possible, alors il décide d'augmenter le Talent de Précision de Hardigan. Il dépense ses six points de Style pour augmenter le Talent de Précision à son niveau maximal, ce qui lui permet d'ignorer jusqu'à une pénalité de -8 pour ses tirs de précision durant toute la durée du combat. S'il parvient à





blessé le tyrannosaure suffisamment avant que ce dernier ne l'atteigne, il pourrait peut-être sortir vivant de ce guépier.

Augmenter le Talent de Précision de Hardigan est une action réflexe, et Alex peut encore attaquer durant son tour. Il décide que Hardigan va tenir tête au tyrannosaure et essayer de le tuer ou au moins de le blesser suffisamment pour le dissuader d'attaquer. Il aurait préféré avoir le temps de tirer plus d'un coup sur le tyrannosaure, mais sa Winchester modifiée ne peut tirer qu'un coup par tour.

C'est pourquoi il indique que Hardigan va tenter un tir de précision sur une zone vitale de l'animal. Cela signifie qu'il va subir une pénalité à son groupement de dés égale à la Défense de son adversaire, mais tous les succès seront alors automatiquement comptés comme des dommages. La Défense du tyrannosaure est de 8 (modifiée par sa taille), ce qui signifie que Alex va subir une pénalité de -8 à son test d'attaque. Cependant, avec son Talent augmenté, Alex va pouvoir ignorer cette pénalité et attaquer le tyrannosaure avec son groupement de dés complet.

Le groupement de dés modifié d'Alex est de 14. Hardigan possède Armes à feu à 9, avec une Compétence spécialisée en Fusils et un bonus de quatre dés pour sa Winchester modifiée. Le tyrannosaure est à environ quinze mètres de lui, donc il n'y a pas de pénalités pour la portée. Alex ignore aussi la pénalité pour le tir de précision, son groupement de dés final est donc de 14 pour tirer sur le tyrannosaure.

Alex aurait voulu acheter quelques dés de bonus, mais il a dépensé tous ses points de Style pour augmenter le Talent de Précision de Hardigan et il n'y a personne aux alentours pour l'aider. Alex lance les dés en espérant faire le mieux possible. S'il parvient à Étourdir le tyrannosaure, celui-ci perdra son tour d'attaque, ce qui lui fera gagner un peu de temps.

Alex lance les dés et obtient 8 succès. Incroyable ! Le Maître de jeu ne teste pas la Défense du tyrannosaure puisqu'il s'agit d'un tir de précision, et le dinosaure prend de plein fouet huit points de dommages létaux, ce qui réduit sa Santé de 16 à 8. Le tir a blessé le dinosaure près du cœur. Le coup est dévastateur, mais malheureusement le niveau d'Étourdissement du tyrannosaure est de 8, et il n'y a pas assez de dommages pour étourdir la créature. C'est maintenant au tour du tyrannosaure d'agir. Le reptile déchainé charge Hardigan. Le tyrannosaure a un Mouvement de 12, ce qui signifie qu'il peut se déplacer de 20 mètres par tour de combat à sa vitesse normale. C'est plus que suffisant pour atteindre Hardigan et engager le combat. Le tyrannosaure charge à travers la clairière en rugissant, le sol tremblant sous ses pas. Il ouvre sa

large gueule, ses dents luisantes prêtes à déchiquer Hardigan.

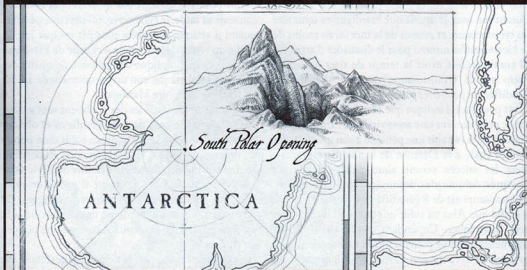
Le tyrannosaure tente de mordre Hardigan. Son niveau de Bagarre est de 14, et il a quatre dés de bonus pour son attaque par morsure. Par contre, à cause de sa taille, le tyrannosaure subit une pénalité quand il attaque des cibles plus petites que lui. La Taille du tyrannosaure est de 4 et celle de Hardigan est de 0, ce qui implique une pénalité de quatre dés pour le test d'attaque, soit un groupement de 14 dés au final pour mordre Hardigan.

Le Maître de jeu lance les dés et obtient sept succès. Alex teste la Défense de 6 de Hardigan et obtient seulement deux succès. Hardigan subit cinq points de dommages létaux. Une fois encore, Alex aurait souhaité avoir gardé quelques points de Style pour réduire les dommages. Comme il ne lui en reste plus, son personnage subit tous les dommages. Le tyrannosaure attrape Hardigan dans sa gueule et le soulève de terre en le secouant comme une poupée de chiffon.

Alex décompte cinq points de dommages létaux sur sa fiche de personnage, la Santé de Hardigan passant de 5 à 0. Il n'est pas encore mort, mais il n'est pas au mieux de sa forme. Il a subi comme dommages plus du double de son niveau d'Étourdissement, ce qui signifie que, bien qu'il ne soit pas en train de mourir, il s'est évanoui. Il restera inconscient et sans défense pendant une minute par point de dommage au-delà du double de son niveau d'Étourdissement. Son niveau d'Étourdissement est de 2, comme il a subi cinq points de dommages, il restera inconscient une minute, à moins que le tyrannosaure ne le dévore avant.

Est-ce que le tyrannosaure va dévorer sa proie inconsciente ? Est-ce que la témérité de Hardigan lui aura coûté la vie ? Alex brûle de connaître les réponses à ces questions, mais le Maître de jeu décide de garder le suspense et de terminer sur ce cliffhanger. Le Maître de jeu revient aux autres joueurs qui se réveillent quelque temps après et se rendent compte que Hardigan manque à l'appel. Combien de temps sont-ils restés assoupis ? Seront-ils capables de lui venir en aide, en supposant qu'ils parviennent à le retrouver ? La Terre creuse est synonyme de dangers constants, et l'expédition devient encore plus périlleuse maintenant que leur guide a disparu...

CHAPITRE 5 L'ÉQUIPEMENT



Avoir le bon équipement peut également faire la différence entre l'échec et le succès d'une expédition. Cela peut également faire la différence entre la vie et la mort d'un explorateur. Personne ne veut se retrouver en Terre creuse sans avoir de moyen de rentrer chez soi, ni manquer de munitions au pire moment. Les véhicules et objets suivants sont généralement disponibles dans les années 1930 et représentent les choses utiles qu'un explorateur peut emmener avec lui (ou acheter) lorsqu'il explore la Terre creuse.

Les armes

Peu d'explorateurs sont prêts à entrer en territoire inconnu sans armes, et la Terre creuse est un lieu dangereux. Cette section décrit un certain nombre d'armes de mêlée ou de tir, allant des simples gourdins aux lance-flammes en passant par les mitrailleuses Gatling.

- **Cadence (Cad.)** : Cadence de tir de l'arme, indiquant le nombre de fois qu'elle peut tirer par tour de combat. Les armes ayant une cadence de 1 ne peuvent tirer qu'une fois par tour de combat alors que les armes ayant une cadence de tir inférieure à 1 doivent être rechargées après chaque tir (par exemple, $\frac{1}{2}$ signifie que l'arme peut tirer une fois tous les deux tours de combat). Les armes semi-automatiques (S) et automatiques (A) peuvent servir à faire des attaques multiples au cours d'un même tour de combat (voir *Attaque totale*, p. 120).
- **Capacité (Cap.)** : Le nombre de munitions que l'arme peut contenir, indiquant le nombre de fois

qu'elle peut tirer avant de devoir être rechargée. Cela indique aussi la manière dont chaque arme est chargée : bande (b), barillet (bar), chargeur (ch), chargeur camembert (cb) ou par la culasse (c).

- **Coût** : Le coût de l'arme ou de l'objet en dollars américains dans les années 1930. Ce chiffre peut être ajusté à la hausse ou à la baisse en fonction de l'offre et de la demande.
- **Dommages (Dom.)** : Le nombre de dés de bonus ajoutés à votre test d'attaque lorsque vous utilisez l'arme. Cela indique aussi le type de dommages infligés : léthal (L) ou non léthal (N).
- **Force (For.)** : Le niveau de Force minimal nécessaire pour utiliser l'arme correctement. Un personnage qui aurait une Force inférieure subira à son test d'attaque une pénalité de -2 par point de Force manquant. Utiliser à une seule main une arme à deux mains augmente d'un point la Force minimale requise pour manier l'arme.
- **Poids (Pds)** : Le poids, en kilo, de l'arme ou de l'objet. Les personnages qui portent trop de poids ne peuvent pas se déplacer aussi rapidement que les autres et se fatiguent plus vite.
- **Portée (Por.)** : Distance en mètres à laquelle l'arme est efficace avant que des pénalités de portée ne soient imposées. Chaque distance identique après la première impose une pénalité de -2 au test d'attaque. Par exemple, si la portée d'une arme est de 6 mètres, une pénalité de -2 sera imposée pour un tir sur une cible éloignée de 6 à 12 mètres, une pénalité de -4 pour les cibles de 12 à 18 mètres et ainsi de suite.
- **Vitesse (Vit.)** : La vitesse générale de l'arme, qui indique à quelle fréquence elle peut être utilisée lors d'un combat : rapide (R), moyenne (M) ou

Arme de mêlée	Dom.	For.	Vit.	Coût	Pds.
Arme d'hast	4 L	2 L		10 \$	5 kg
Beionnette (fixe)	2 L	2 M		2 \$	0,5 kg
Canif	0 L	1 R		0,50 \$	-
Chaîne	1 N	2 M		1 \$	3 kg
Cimeterre	3 L	2 M		10 \$	1,5 kg
Couperet	2 L	2 M		125 \$	1 kg
Couteles	3 L	2 M		6 \$	2 kg
Crosse de fusil	2 N	2 M		-	-
Crosse de pistolet	1 N	1 R		-	-
Dague	1 L	1 R		1 \$	0,5 kg
Épée (à deux mains)	4 L	3 L		20 \$	4 kg
Épée (canne)	2 L	2 R		10 \$	1,5 kg
Épée (courte)	2 L	2 M		4,50 \$	1 kg
Épée (longue)	3 L	2 M		15 \$	1,5 kg
Gourdin	2 N	2 M		-	1,5 kg
Gourdin à deux mains	3 N	2 M		-	4 kg
Hache	2 L	2 M		1 \$	1,5 kg
Hache à deux mains	3 L	2 M		2 \$	2 kg
Katana	3 L	2 M		45 \$	1,5 kg
Kukri	2 L	2 M		6 \$	1,5 kg
Lance	3 L	2 M		-	4,5 kg
Machette	2 L	2 M		1,50 \$	1 kg
Marteau	2 N	2 M		1 \$	1 kg
Marteau à deux mains	3 N	2 M		1,50 \$	3,5 kg
Matraque (grande)	2 N	2 M		0,75 \$	0,7 kg
Matraque (petite)	1 N	1 R		0,25 \$	1,5 kg
Pelle militaire	2 N	2 M		2,50 \$	12 kg
Pocho	3 L	2 M		1,50 \$	3 kg
Poing américain	1 N	1 R		1 \$	0,2 kg
Rapière	2 L	2 R		12 \$	12 kg
Rasoir plat	0 L	1 R		0,75 \$	-
Sabre	3 L	2 M		15 \$	1,5 kg
Styilet et cran d'arrêt	1 L	1 R		1 \$	0,2 kg
Torche enflammée	1 L	2 M		0,10 \$	0,5 kg

* Consultez la description de l'arme pour les règles spéciales.

Arme de tir	Dom.	For.	Por.	Cad.	Vit.	Coût	Pds.
Arbaleète	3 L	2	32 m	½"	M	9 \$	3,5 kg
Arc long	3 L	3	32 m	1"	M	12 \$	1,5 kg
Arc	2 L	2	16 m	1"	M	5 \$	1,5 kg
Bolas		1	8 m	1 M		-	1 kg
Boomerang	1 N	1	8 m	1 M		0,75 \$	1 kg
Filet		2	3 m	1 L		5 \$	10 kg
Fouet	0 N	1	3 m	1 M		2 \$	1 kg
Fronde	1 N	1	16 m	1"	M	-	0,25 kg
Javeline	1 L	2	8 m	1 M		0,50 \$	1 kg
Sarbacane	0 L	1	8 m	1"	M	0,75 \$	0,5 kg

* Consultez la description de l'arme pour les règles spéciales.

** Les personnages ayant le Talent Rechargement instantané doublent la cadence de tir de cette arme.

Munitions	Coût
25 cartouches, calibre 20	1 \$
25 balles, calibre 20	1 \$
25 cartouches, calibre 12	1 \$
25 balles, calibre 12	1 \$
25 cartouches, calibre 10	1,25 \$
25 balles, calibre 10	1,25 \$
100 balles, calibre .22 long rifle	0,50 \$
100 balles, calibre .30-06	8 \$
100 balles, calibre .32 ACP	5 \$
100 balles, calibre .38	5 \$
Calibre .445	9 \$
100 balles, calibre .45 ACP	9 \$
100 balles, calibre 9mm Parabellum	6 \$
20 flèches	2 \$
20 carreaux	4 \$
1 fusée éclairante	0,50 \$
25 balles pour arme à silex	3 \$

Armes à feu archaïques	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds.
Fusil à silex	3 L	2	32 m	1 (c)	½"	M	20 \$	2,7 kg
Pistolet à silex	3 L	2	16 m	1 (c)	½"	M	15 \$	0,7 kg
Tromblon	4 L	3	8 m	1 (c)	½"	M	40 \$	3 kg

* Consultez la description de l'arme pour les règles spéciales.

** Les personnages ayant le Talent Rechargement instantané doublent la cadence de tir de cette arme.

Pistolets modernes	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds.
Calibre .22 semi-automatique	L	1	16 m	6 (ch)	S	M	6 \$	0,2 kg
Calibre .32 automatique	2 L	2	16 m	8 (ch)	S	M	15 \$	0,5 kg
Colt M1911	3 L	3	16 m	7 (ch)	S	M	40 \$	1,5 kg
Colt Peacemaker	3 L	3	16 m	6 (bar)	S	M	40 \$	1,5 kg
Derringer	2 L	1	3 m	1 (c)	1	M	4 \$	0,5 kg
Double Derringer	2 L	1	3 m	2 (c)	1	M	8 \$	0,5 kg
Luger POB	2 L	2	16 m	8 (ch)	S	M	70 \$	1 kg
Mauser M1896	2 L	2	16 m	10 (ch)	S	M	80 \$	1,5 kg
Revolver de poche	2 L	2	16 m	6 (bar)	S	M	15 \$	0,5 kg
S&W calibre .38 spécial	2 L	2	16 m	6 (bar)	S	M	25 \$	1 kg
Walther PPK	2 L	2	16 m	8 (ch)	S	M	40 \$	0,5 kg
Wbley Mark 1	3 L	3	16 m	6 (bar)	S	M	35 \$	1,5 kg

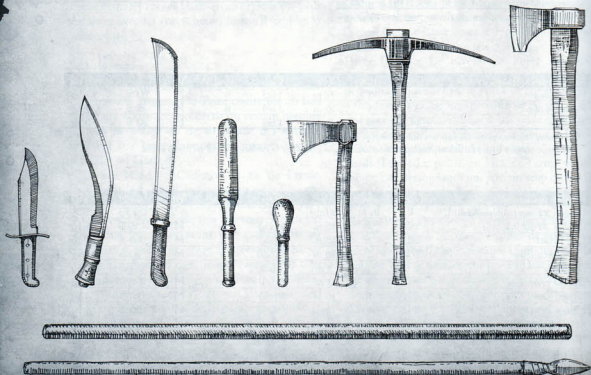
Armes modernes	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds
Calibre .22 à culasse	2 L	2	32 m	6 (c)	S	M	13 \$	3,7 kg
Calibre .30-06 à culasse	3 L	2	32 m	5 (c)	S	M	75 \$	4,5 kg
Fusil à pompe, calibre 10	4 L	3	8 m	5 (c)	S	M	60 \$	5 kg
Fusil à pompe, calibre 12	3 L	2	8 m	5 (c)	S	M	40 \$	4 kg
Fusil à pompe, calibre 20	2 L	2	8 m	5 (c)	S	M	35 \$	3 kg
Fusil à pompe, canon scié	4 L	2	3 m	2 (c)	S	M	20 \$	2,5 kg
Fusil Buffalo	4 L	3	32 m	1 (c)	½	M	100 \$	6 kg
Fusil Lee-Enfield .303	3 L	2	32 m	5 (ch)	S	M	50 \$	4,5 kg
Fusil Mauser	3 L	2	32 m	5 (ch)	S	M	50 \$	4,2 kg
Fusil Springfield M1903	3 L	2	32 m	5 (ch)	S	M	50 \$	4,5 kg
Thompson M1921 SMG	2 L	2	16 m	50 (cb)	A	M	100 \$	6 kg
Winchester M1894	3 L	2	32 m	8 (c)	S	M	40 \$	3,5 kg

Armes lourdes	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds
Browning calibre .30 MG	3 L	.	32 m	100 (b)	A	M	n/a	50 kg
Browning M2 calibre .50MG	4 L	.	83 m	100 (b)	A	L	n/a	64 kg
Fusil automatique Browning	3 L	3	32 m	20 (ch)	A	A	n/a	9 kg
Mitrailleuse Gatling	4 L	.	83 m	400 (ch)	A	L	n/a	250 kg

* Cette arme doit être montée sur un véhicule ou un trépied.

Explosifs	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds
Bâton de dynamite	4 L	2	3 m	n/a	1	M	1 \$	0,5 kg
Cocktail Molotov	2 L	.	3 m	n/a	1	M	n/a	0,5 kg
Grenade (lancée à la main)	4 L	.	3 m	n/a	1	M	n/a	0,5 kg
Lance-flammes	3 L	3	8 m	6 (c)	1	L	n/a	35 kg
Lance-grenades	4 L	.	16 m	n/a	1	M	n/a	1 kg
Pistolet de détresse	2 L	.	16 m	1 (c)	½	M	1 \$	1 kg

* Consultez la description de l'arme pour les règles spéciales.



lente (L). La vitesse d'une arme est utile pour les règles de combat continu.

Les armes de mêlée

Bien que les armes à feu soient favorisées par la plupart des personnages, il y a des moments où un couteau ou une épée sont plus utiles. Alors que le monde et ses habitants seront découverts, des armes étranges et exotiques seront trouvées et utilisées. Les explorateurs qui passent du temps parmi d'autres cultures pourraient apprendre à utiliser de telles armes. Certaines des civilisations primitives sous la surface de la Terre ne savent rien des armes à feu, mais elles chassent et livrent leurs guerres avec des haches, des arcs et des lances. Les explorateurs ne devraient pas dédaigner l'efficacité de ces armes simples, particulièrement lorsque des hordes en colère avancent sur eux et qu'ils n'ont presque plus de munitions !

- **Arme d'hast** : Les armes d'hast ont de grandes lames attachées au bout d'un bâton fin comme une lance. Il existe des douzaines, voire des centaines, d'armes d'hast, y compris les hallebardes et les naginatas pour n'en citer que quelques-unes. À l'époque, elles sont rares hors des parades militaires, bien que des cerveaux maléfiques puissent en armer leurs suppôts.
- **Baïonnette (fixe)** : Baïonnette fixée au canon d'un fusil qui permet de l'utiliser comme arme de mêlée, particulièrement efficace pour charger ou résister à une charge. La plupart des fusils militaires modernes sont conçus pour accueillir une baïonnette.
- **Canif** : La lame du canif est courte et sert plus d'outil que d'arme, mais pour l'explorateur dans le besoin, il est toujours bon d'en avoir un.
- **Chaîne** : Les chaînes font des armes parfaites car elles peuvent retenir des membres, étrangler ou simplement assommer la victime. En utilisant une chaîne pour tirer, elle a une portée de trois mètres. Les chaînes plus longues que trois mètres ne peuvent pas servir efficacement d'arme. Pour retenir un adversaire, faites une attaque de contact avec Mêlée (voir *Attaque de contact*, p. 128). Si l'attaque de votre personnage est réussie, aucun dommage n'est infligé. Par contre, comparez le nombre de dommages que vous auriez infligés à la Force de votre adversaire. Si vous avez obtenu plus de succès que son niveau en Force, l'adversaire est pris par la chaîne et doit réussir un test de Force pour se libérer, lors de son prochain tour. Si vous obtenez deux fois plus de dommages que le niveau de Force de votre adversaire, il est pris et peut être désarmé ou mis au tapis.
- **Cimeterre** : Les cimeterres sont des épées longues à la lame légèrement incurvée qui les rend très efficaces pour le combat monté. Les cimeterres

sont très répandus au Moyen-Orient et avec l'avènement du cinéma moderne, l'image de l'Arabe armé d'un cimeterre est ancrée dans l'esprit de tous les spectateurs.

- **Couperet** : Gros couteau qui se trouve dans la plupart des cuisines et des restaurants. Les couperets peuvent parfois être utilisés dans des styles de combat exotiques d'Extrême-Orient.
- **Coutelas** : Cette longue et lourde épée a une lame légèrement incurvée et une large poignée protectrice qui peut frapper un adversaire au visage. Sa popularité auprès des pirates et des autres voyous ne s'est jamais démentie, malgré le déclin de l'épée.
- **Crosse de fusil** : La plupart des fusils modernes sont suffisamment solides pour servir d'armes de mêlée (en frappant quelqu'un avec la crosse).
- **Crosse de pistolet** : Un coup de crosse peut faire certains dommages.
- **Dague** : Les dagues comprennent les petites armes tranchantes de tous styles, des couteaux de cuisine jusqu'aux baïonnettes non fixées. Peu d'explorateurs vont à l'aventure sans avoir une (ou plusieurs) dague(s) cachée(s) sur eux. Les dagues peuvent être lancées jusqu'à dix mètres.
- **Épée (à deux mains)** : Les épées à deux mains incluent les massives épées bâtardes, les *zweibanders* allemandes, les claymores écossaises et les no-daichi japonais. Elles sont lentes d'utilisation, mais causent des dommages considérables.
- **Épée (canne)** : Arme aimée des nobles et des gentilshommes, les cannes-épées contiennent une rapière dans leur canne. Il est très difficile de savoir d'un coup d'œil si une canne contient une épée.
- **Épée (courte)** : Les épées courtes comprennent les grands couteaux et les petites épées à double tranchant. Les épées courtes sont suffisamment légères pour être maniées dans la deuxième main, souvent en conjonction avec un pistolet.
- **Épée (longue)** : Les épées longues sont des épées dont la lame dépasse les 45 cm et qui peuvent être maniées à une ou deux mains, y compris les classiques épées à double tranchant possédées par les chevaliers légendaires.
- **Gourdin** : Les gourdins incluent n'importe quoi, des pieds de chaise aux branches solides en passant par les bates de baseball ou de cricket. Comme n'importe quel objet peut devenir un gourdin, ils n'ont aucun coût effectif.
- **Gourdin à deux mains** : Cela comprend les gourdins plus gros qu'il faut tenir à deux mains, comme les énormes branches de bois ou les gourdins renforcés de métal.
- **Hache** : Il s'agit ici de petites haches à une main, hachettes, haches de lancer et tomahawks.
- **Hache à deux mains** : Les haches à deux mains incluent les haches de bataille et les haches généralement utilisées pour couper le bois.

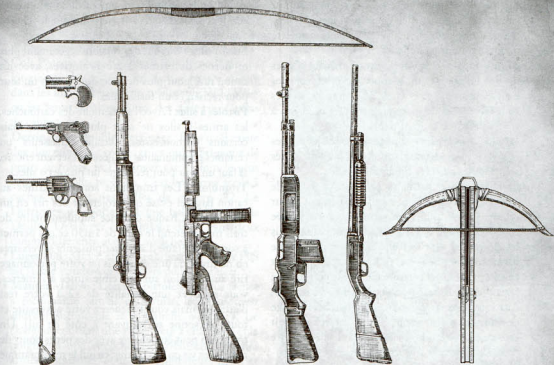
- **Katana** : Bien qu'ils soient rares en-dehors du Japon, les officiers de cette nation portent ces armes comme arme de parade et marque de leur autorité. Le prix indiqué est celui d'un katana bon marché, sans aucune fioriture. Les katanas antiques ou fabriqués par des maîtres renommés peuvent être hors de prix.
- **Kukri** : Ce couteau étrange provient d'Indonésie et est connu pour sa large lame qui coupe vers l'intérieur, faisant des blessures singulières. Ils sont fréquents dans les mers du Sud, mais sont plutôt considérés comme des objets de collection en Occident.
- **Lance** : Quelles soient utilisées par des cultures primitives ou par des explorateurs, pour la chasse, les lances se trouvent dans de nombreuses mains. Les lances peuvent servir d'armes de mêlée ou de tir, avec une portée de trois mètres.
- **Machette** : Grande favorite des explorateurs, il s'agit d'un outil tranchant à large lame. Elle est généralement utilisée pour se frayer un chemin dans une végétation épaisse ou dans la jungle, mais elle peut servir d'arme au besoin.
- **Marteau** : Cela comprend les marteaux de forgeron, les petites masses et toute autre arme à une main comportant une tête de métal.
- **Marteau à deux mains** : Les marteaux à deux mains incluent les masses, les gros marteaux et les marteaux de guerre. Les Nazis ayant un penchant archaïque portent parfois des marteaux de guerre ornés de runes.
- **Matraque (grande)** : Aussi appelée bâton, cette matraque est portée par les agents de la paix qui s'en servent lorsque l'utilisation d'une arme à feu est déconseillée ou inutile.
- **Matraque (petite)** : Il s'agit en fait d'une bourse souple en cuir remplie de billes de plomb, de sable ou de tout autre matériau dense, et munie d'une poignée flexible et d'une dragonne. Son utilisation principale est de frapper une personne qui ne s'en doute pas à la tête, la faisant probablement sombrer dans l'inconscience du même coup.
- **Pelle militaire** : L'armée américaine fournit à chaque soldat un tel outil. Les explorateurs peuvent les utiliser autant pour leur côté pratique que comme arme improvisée. Si votre personnage souhaite infliger des dommages létaux avec (en frappant son adversaire avec le tranchant de la pelle), vous subissez une pénalité de -2 à votre test d'attaque.
- **Pioche** : Les pioches sont souvent dans les mains des fermiers, des ouvriers ou des esclaves de génie du mal. La pointe d'une pioche peut faire des dommages considérables.
- **Poing américain** : Un indispensable pour tout explorateur qui préfère résoudre les problèmes aux poings. Les poings américains peuvent infliger des dommages graves. Ils sont suffisamment petits pour se placer dans une poche et mis en cas de problème uniquement. Votre personnage prend son niveau de Bagarre pour utiliser un poing américain.
- **Rapière** : Les rapières ont une lame fine et fragile conçue pour couper plus que pour s'enfoncer. La garde d'une rapière est souvent large et décorée, et sert pour attraper ou dévier la lame d'un adversaire. Les rapières sont souvent utilisées avec une dague (tenue dans la main la moins habile).
- **Rasoir plat** : Bien que sa forme et sa taille le rendent peu pratique lors des combats, sa lame incroyablement tranchante le rend populaire auprès des assassins, des bourreaux et des gangsters.
- **Sabre** : Les sabres sont de longues et lourdes épées – utilisés à l'origine pour le combat monté – dont la lame est légèrement incurvée. Les sabres n'ont qu'un côté tranchant.
- **Styler et cran d'arrêt** : Les stylers ont des lames qui demeurent cachées dans la manche. Presser sur un bouton fait sortir la lame verticalement de la poignée. Les crans d'arrêt sont similaires, mais la lame sort sur le côté de la poignée. Les deux sont des armes de choix pour les voyous, les assassins et les gangsters.
- **Torche enflammée** : Une torche n'est rien d'autre qu'un gourdin dont une extrémité est enflammée. Elle peut donc servir à matraquer et/ou brûler un adversaire. Pour brûler un adversaire, faites une attaque de contact de Mêlée (voir *Attaque de contact*, p. 128). Si l'attaque de votre personnage réussit, elle inflige un point de dommages létaux. Si l'adversaire porte quelque chose de combustible – comme des vêtements amples – ou s'il a été arrosé de liquide inflammable, il prend feu et continue de brûler en subissant les dommages du feu jusqu'à ce qu'il éteigne les flammes (voir *Le feu*, p. 138).

Les armes de tir

Vous trouverez ici la description de plusieurs armes de tir. Elles sont divisées en catégories : primitives et modernes. Les armes primitives sont souvent, mais pas toujours, en possession des peuples moins civilisés.

Les armes de tir primitives

- **Arbalète** : Les arbalètes sont rares, mais parfois encore utilisées par des chasseurs, ou accrochées sur des murs de manoirs et de châteaux. Les arbalètes tirent des projectiles appelés carreaux, plus courts que des flèches traditionnelles. Les arbalètes mettent un tour pour être rechargées après chaque tir.
- **Arc** : Les arcs sont encore utilisés par certaines tribus indigènes et des civilisations perdues. Ils peuvent utiliser plusieurs types de flèches.
- **Arc long** : Ils sont plus grands, plus robustes et nécessitent une plus grande force que les arcs



classiques. Les arcs longs ont également une plus grande portée et une meilleure pénétration.

• **Bolas** : Les bolas sont des petits poids attachés à deux ou trois cordes longues et souples. Elles tournent rapidement avant d'être lancées sur une cible, qui est coincée lorsque les poids s'enroulent autour d'elle. Pour prendre un adversaire, faites une attaque de contact d'Armes de trait (voir *Attaque de contact*, p. 128). En cas de succès, l'attaque n'inflige aucun dommage. Comparez plutôt le nombre de dommages que vous auriez causés au niveau de Force de votre adversaire. Si vous avez obtenu plus de succès que son niveau de Force, la cible est prise et doit consacrer un tour à se débarrasser des bolas. Si vous obtenez deux fois plus de succès que son niveau en Force, il est piégé et ne peut pas s'échapper sans aide.

• **Boomerang** : Il s'agit d'un bâton incurvé qui peut être lancé sur un adversaire. Si le boomerang manque sa cible, il revient en direction de son lanceur. Les boomerangs sont relativement faciles d'utilisation pour ceux qui savent comment faire et sont parfaits pour chasser du petit gibier. Si votre personnage manque sa cible mais que vous avez obtenu au moins deux succès à votre test d'Armes de trait, le boomerang revient et peut être relancé. Les boomerangs infligent normalement des dommages non létaux. Par contre, ceux en métal peuvent faire des dommages létaux mais nécessitent de mettre un gant en métal pour les attraper.

• **Filet** : Principalement utilisés pour la pêche ou la chasse, les filets sont utilisés par ceux qui veulent prendre leur proie vivante. Un filet peut être transporté et lancé par une seule personne s'il fait trois mètres sur trois (ce qui suffit pour attraper une créature de Taille 0). Il comprend une corde qui permet de tirer sa victime à soi. Pour capturer un adversaire, faites une attaque de contact d'Armes de trait (voir *Attaque de contact*, p. 128). Si l'attaque de votre personnage est réussie, elle n'inflige aucun dommage. Comparez plutôt les dommages qui auraient été infligés à la Force de votre adversaire. Si les dommages sont supérieurs à sa Force, votre adversaire est captif et doit consacrer un tour à se libérer du filet. Si vous obtenez deux fois plus de succès que son niveau en Force, il est piégé et ne peut pas s'échapper sans aide.

• **Fouet** : Les fouets peuvent retenir des membres, s'enrouler autour de la gorge ou permettre à un aventurier de passer sans risque au-dessus d'un ravin. Les fouets infligent peu de dommages, mais les blessures sont terriblement douloureuses et son claquement peut intimider des ennemis plus timides. Pour attraper un adversaire, faites une attaque de contact de Mêlée (voir *Attaque de contact*, p. 128). En cas de succès, vous n'infligez aucun dommage. Comparez plutôt les dommages qui auraient été infligés à la Force de votre adversaire. Si les dommages sont supérieurs à sa Force, votre adversaire est captif et doit réussir un

test de Force pour se libérer, lors de son tour suivant. Si vous obtenez deux fois plus de succès que son niveau en Force, il est piégé et peut être désarmé ou mis au tapis.

- **Fronde** : Les frondes utilisent des petites pierres ou des billes de plomb et sont utilisées par les peuples primitifs pour chasser. Comme les frondes sont fabriquées de matériaux simples et faciles à trouver, elles ne coûtent rien.
- **Javeline** : Les javelines sont des armes de jet minces et légères utilisées pour la guerre ou la chasse. Elles sont inutiles pour les combats de mêlée.
- **Sarbacane** : Les habitants primitifs de la jungle utilisent les sarbacanes principalement pour chasser le petit gibier. La sarbacane a une portée courte et inflige des dommages minimaux, mais les fléchettes sont souvent empoisonnées d'une toxine quelconque. La fléchette a simplement besoin d'égratigner la peau pour que le poison fasse effet. Faites un test normal d'Armes de trait. Si l'attaque de votre personnage réussit, elle inflige des dommages normaux et son adversaire doit résister aux effets du poison placé sur la fléchette (voir *Les poisons et drogues*, p. 138).

Les armes à poudre

Il est rare de voir de telles armes, sinon chez des tribus depuis longtemps perdues qui sont parvenues

à comprendre le fonctionnement de la poudre ou chez des chasseurs qui insistent pour faire les choses à l'ancienne.

- **Fusil à silex** : Ce sont des versions légèrement plus modernes des armes à feu primitives, avec un canon rayé pour plus de précision. Il faut un tour pour recharger un fusil à silex.
- **Pistolet à silex** : Avec l'avènement des cartouches, les armes à silex ne sont plus courantes, mais certains enthousiastes, certains chasseurs ou certaines communautés reculées s'en servent encore. Il faut un tour pour recharger un pistolet à silex.
- **Tromblon** : Les tromblons sont des armes au canon large et évasé qui projettent des tirs en un vaste cône. Chaque distance supplémentaire de trois mètres étend le cône de 1m50 ce qui permet à son propriétaire d'attaquer plusieurs adversaires en ne tirant qu'une seule fois (si votre personnage tire au tromblon sur une cible située à 7 mètres, vous subissez une pénalité de -2 à votre test d'attaque, mais vous toucherez votre adversaire et toute personne se trouvant à côté de lui). Un tromblon peut être chargé avec des petits bouts de métal, des vis ou des pierres, ce qui le rend pratique sur le terrain. Il faut un tour pour recharger un tromblon.

Les armes de tir moderne

Les armes à feu connaissent une révolution en 1930. Pour la première fois, des citoyens normaux étaient capables d'acheter et de posséder des armes automatiques (comme la mitrailleuse Thompson), ce qui a provoqué une véritable course aux armements entre les forces de l'ordre et les milieux criminels. Pour les explorateurs, les armes à feu sont faciles à obtenir, puissantes et suffisamment solides pour supporter les rigueurs de la nature.

Les pistolets modernes

Les pistolets semi-automatiques sont devenus de plus en plus populaires, solides et accessibles. Bien que la plupart des explorateurs apprécient la fiabilité de leurs revolvers, il est difficile de résister à la capacité et à la force des semi-automatiques.

- **Calibre .22 semi-automatique** : Bien qu'il ne soit pas aussi petit qu'un Derringer, ce petit pistolet était appelé une arme « de dame » ou un pistolet de secours porté à la cheville. C'est généralement une arme de dernier recours.
- **Calibre .32 automatique** : Alors que les pistolets à chargeur gagnent en popularité, de nombreux fabricants ont fait leur propre version de ce petit calibre .32. La force de la balle n'est pas extraordinaire, mais c'est un pistolet de secours parfait.

Les types de flèches

Les arcs peuvent tirer plusieurs types de flèches différents, ayant tous leurs propriétés. Les flèches sont achetées par type et vous ne pouvez pas combiner les propriétés de plusieurs types de flèches.

- **Standard** : Ces flèches typiques ont une pointe dure qui inflige des dommages normaux.
- **Émoussée** : Ces flèches ont une pointe émoussée qui inflige des dommages non létaux.
- **Enflammée** : Ces flèches sont faites pour enflammer leur cible. Elles ont une pénalité de dommages de -1 mais peuvent mettre le feu à leur cible. Faites une attaque de contact d'Armes de trait (voir *Attaque de contact*, p. 128). En cas de succès, l'attaque inflige un point de dommages. Si la cible porte quelque chose de combustible - comme des vêtements amples - ou si elle a été arrosée de liquide inflammable, elle prend feu et continuera de subir les dommages liés au feu jusqu'à réussir à éteindre les flammes (voir *Le feu*, p. 138).
- **Chasse** : Ces flèches ont une pointe aiguisée ou dentelée afin d'infliger des dommages maximaux. Elles ajoutent un bonus de +1 dé aux dommages de l'arme. Elles coûtent deux fois le prix des flèches normales.
- **Empoisonnée** : Ce sont des flèches trempées dans du poison ou une toxine. Elles ont une pénalité de dommages de -1 mais peuvent empoisonner leur cible. Faites une attaque normale d'Armes de trait. En cas de succès, les dommages sont infligés et la cible doit résister aux effets du poison placé sur la flèche (voir *Les poisons et drogues*, p. 138).

Les munitions pour fusils à pompe

L'un des avantages des fusils à pompe est qu'ils permettent de tirer plusieurs types de munitions. Vous trouverez ci-dessous la description des plus populaires.

- **Balle** : Ce sont des solides balles en plomb qui causent des dommages impressionnants. Elles servent à chasser le gros gibier dangereux, comme les buffles ou les ours. Cependant, elles ne peuvent toucher qu'une seule cible et non toutes les cibles dans un certain rayon. Les balles accordent un bonus de +1 aux dommages de l'arme.
- **Chevroline (grosse)** : Balle la plus commune, celle sorte de chevroline lire des morceaux assez gros pour faire le maximum de dommages. Elle est utilisée pour chasser l'élan ou le daim ou par la police ou l'armée, contre les foules. La chevroline inflige les dommages indiqués pour chaque sorte de fusil à pompe de la liste.
- **Chevroline (fine)** : Cette sorte de chevroline est beaucoup plus fine puisqu'elle est utilisée pour chasser les oiseaux sans les pulvériser complètement. Elle demeure létale, mais fait bien moins de dommages que l'autre chevroline. La chevroline fine fait subir une pénalité de -1 aux dommages de l'arme.
- **Gros sel** : Il est possible de remplacer les deux types de chevroline dans les balles par du gros sel. Bien que cela demeure dangereux à bout portant, cela cause simplement une grande douleur à distance, car le sel s'enfonce dans la chair. Les dommages dus au gros sel demeurent les mêmes en termes de dés, mais passent de létaux à non létaux.

- **Colt M1911** : Ce pistolet puissant est l'arme principale de l'armée américaine. Sa construction solide et la puissance de ses balles calibre .45 le rend populaire auprès des explorateurs.
- **Colt Peacemaker** : Bien qu'il soit démodé depuis longtemps, le Colt Peacemaker se trouve encore dans les mains de ceux qui habitent le Wild West ou les terres reculées. Il tire des balles puissantes de calibre .45.
- **Derringer et Double Derringer** : Bien qu'il existe des douzaines de compagnies qui fabriquent de petits pistolets, le Derringer est de loin le plus connu et le plus répandu. C'est une arme facile à cacher qui tire des balles de calibre .32. Le Derringer ne contient qu'une balle alors que le Double Derringer en contient deux, dans deux canons différents, avec deux gâchettes.
- **Luger P08** : Mince, élégant et efficace, le Luger P08 est l'arme standard des officiers du régime nazi.
- **Mauser M1896** : L'un des pistolets les plus faciles à reconnaître jamais construits, le Mauser est souvent surnommé le « manche à balai ». Le chargeur contient une balle prête à chamberer et la poignée a une encoche. Les Mausers sont des armes populaires pour les explorateurs nazis et pour ceux qui veulent avoir une allure différente.
- **Revolver de poche** : C'est un nom générique pour plusieurs marques qui fabriquent le même type d'armes. Un revolver de poche est une arme de calibre .32, conçue pour être facile à cacher et non pour sa puissance de feu.
- **Smith et Wesson M1917** : Cette arme fiable est donnée aux officiers de police des États-Unis et du Canada.
- **Walther PPK** : Le Walther PPK est une arme relativement nouvelle destinée à remplacer le Luger auprès de l'armée allemande. Bien qu'il soit petit et facile d'utilisation, le Walther n'a pas la puissance de feu des armes de la même taille.
- **Webley Mark 1** : Cette arme puissante utilise des balles Webley .445, ce qui le rend comparable au Colt M1911 en termes de puissance de feu. C'était une arme commune pour l'armée britannique voilà encore quelques années, au début du siècle. Les explorateurs du monde entier aiment sa puissance et son poids. Il se porte généralement avec une lanière au bout de la crosse pour assurer qu'il n'échappe pas à la main de son porteur. Pour charger l'arme, il faut l'ouvrir, ce qui éjecte les cartouches vides.

Les fusils modernes

Bien qu'il y ait encore quelques endroits dans le monde où la poudre noire soit encore d'actualité, presque tous les fusils modernes utilisent des cartouches. Peu d'explorateurs partiraient en expédition sans un fusil, un fusil à pompe ou une arme puissante pour chasser et se protéger.

- **Calibre .22 à culasse** : Il existe des centaines de compagnies qui fabriquent ces armes simples. Elles sont efficaces pour chasser du petit gibier ou pour le tir sur cibles et se trouvent plus souvent en possession de fermiers que de soldats.
- **Calibre .30-06 à culasse** : Fusil populaire pour la chasse, ce fusil est souvent équipé d'une lunette pour plus de précision.
- **Fusil à pompe, calibre 10** : Le fusil à pompe calibre 10 est le modèle le plus puissant. Cette arme massive est utilisée pour la chasse au gros gibier.
- **Fusil à pompe, calibre 12** : C'est le modèle le plus répandu de fusil à pompe utilisé par les chasseurs, les fermiers et ceux qui font du tir sur cible. Ce sont des fusils à cinq balles ou des modèles à double canon.
- **Fusil à pompe, calibre 20** : Il sert principalement à la chasse aux canards, aux oies et autres gibier d'eau. Ce sont des fusils à cinq balles ou des modèles à double canon.
- **Fusil à pompe, canon scié** : Scier le canon d'un fusil à pompe (généralement un calibre 10 ou 12) rend cette arme plus facile à utiliser en combat rapproché, puisque les balles partent en un cône plus large, mais réduit drastiquement la portée. Chaque portée de trois mètres supplémentaires agrandit le cône de 1m50, ce qui permet à son propriétaire d'attaquer plusieurs cibles en un seul

coup (si votre personnage tire au fusil à pompe à canon scié sur une cible éloignée de 7 mètres, vous subissez une pénalité de -2 à votre test d'attaque, mais vous toucherez votre adversaire et toute personne se trouvant à côté de lui).

- **Fusil Buffalo** : Arme de choix pour les chasseurs de gros gibiers, ce fusil monstrueux tire des balles de calibre .50 et peut abattre les plus gros animaux, y compris les éléphants, les crocodiles et les buffles. C'est une arme à un seul coup qu'il faut recharger après chaque tir.
- **Fusil Lee-Enfield .303** : Le Lee-Enfield est un fusil passe-partout qui se trouve chez tous les clients de l'Empire britannique. Il est possible de le charger avec un chargeur de cinq ou dix balles ou individuellement. Sa conception robuste le rend populaire auprès des soldats du monde entier.
- **Fusil Mauser** : Sous ses diverses formes, le Mauser sert d'arme principale à l'armée allemande depuis la fin du siècle précédent. C'est un fusil à culasse qui a un chargeur de cinq balles. L'excellente conception du Mauser et ses grandes variétés font qu'il se trouve dans les mains des soldats du monde entier.
- **Fusil Springfield M1903** : Le Springfield M1903 a été l'arme de base de l'infanterie américaine et n'a été remplacé que récemment par le M1 Garand. Des milliers de Springfield se trouvent encore dans les mains de certains soldats, ainsi que dans les armées et milices du monde entier.
- **Mitraillette Thompson M1921** : Seule arme automatique légalement accessible aux civils (aux États-Unis), la Thompson est l'arme de base des gangsters, des contrebandiers et des hommes de main. Elle utilise un tambour de cinquante balles (ce qui lui donne une allure distinctive). Cette arme a le tir automatique (voir *Le tir automatique*, p. 123).
- **Winchester M1894** : Ce fusil éprouvé a connu son apogée dans l'Ouest américain, où il était fabriqué par millions et possédé par tous les fermiers, les ranchers et les desperados de tous genres. Sa conception classique et sa grande précision le rendent populaire auprès des explorateurs.

Les armes lourdes

Les armes lourdes ne se trouvent qu'en possession de l'armée ou des explorateurs dont les mécènes ont des liens étroits avec l'armée. Ce sont des armes lourdes et bruyantes, mais efficaces contre les adversaires. Si le contraire n'est pas spécifié, il est impossible de tirer avec une arme lourde si elle n'est pas placée sur un objet solide ou sur un véhicule.

- **Fusil Gatling** : Les premiers fusils Gatling ont été fabriqués durant la guerre civile et fonctionnaient à manivelle. Les savants fous et les brillants ingénieurs des années 1930 ont repris le fusil Gatling classique et l'ont amélioré grâce à des

mécanismes automatiques, une alimentation à la vapeur ou électrique. Ces armes peuvent être montées sur des véhicules réservés, sur des tourelles existantes ou incorporées dans les bras de robots ou d'armures assistées à la vapeur. Cette arme est capable de tir automatique (voir *Le tir automatique*, p. 123).

- **Fusil automatique Browning** : Généralement désigné uniquement par son acronyme B.A.R. (Browning Automatic Rifle), c'est l'arme « lourde » standard de l'infanterie de l'armée américaine. À cause de sa taille et de son poids, il est généralement confié à l'homme le plus grand et le plus fort d'une escouade. Elle peut tirer au coup par coup ou en automatique. Cette arme est capable de tir automatique (voir *Le tir automatique*, p. 123).
- **Mitrailleuse Browning calibre .30** : La mitrailleuse Browning calibre .30 est répandue au sein de l'armée américaine et est transportée par les troupes, montée sur les jeeps et sert même d'arme principale sur des biplans dépassés. Bien qu'une seule personne suffise pour la manipuler, la Browning fonctionne mieux avec deux servants, un qui tire pendant que l'autre recharge. Elle doit être installée sur un objet ou un trépied pour pouvoir tirer. Un réservoir d'eau entoure le canon, afin de lui donner poids et stabilité en plus de servir de système de refroidissement. Cette arme est capable de tir automatique (voir *Le tir automatique*, p. 123).
- **Mitrailleuse Browning M2.50** : Cette énorme mitrailleuse à refroidissement à air a été créée comme arme anti-véhicule, son usage contre des personnes étant d'ailleurs interdit par des lois internationales. Mais, peu de soldats s'en préoccupent lorsque l'ennemi approche. Cette arme est capable de tir automatique (voir *Le tir automatique*, p. 123).

Les explosifs et autres étrangetés

Cette section inclut les explosifs et les autres armes qui n'appartiennent à aucune catégorie particulière.

- **Bâton de dynamite** : Les explorateurs emportent souvent des bâtons de dynamite durant leurs expéditions, autant à des fins classiques que comme armes improvisées. Un bâton de dynamite fait exploser un rayon de 1m50, endommageant tout ce qui se trouve dans la zone (voir *Les attaques à aire d'effet*, p. 129). La dynamite se vend généralement par caisse de douze bâtons et nécessite des mèches coupées à une longueur spécifique (deux centimètres de mèche brûlent en environ une seconde). Rassembler plusieurs bâtons de dynamite accorde un bonus de dommages de +2 et augmente le rayon d'explosion de 1m50 par bâton supplémentaire (maximum de six bâtons).
- **Cocktail Molotov** : Simple mélange d'essence et

d'huile dans un récipient en verre fragile, le cocktail Molotov est conçu pour être enflammé grâce à une mèche. Lorsqu'il est lancé et se brise, il enflamme une zone d'environ 1,5 mètre de diamètre (voir *Les attaques à aire d'effet*, p. 129). Un adversaire prit dans cette zone subit 2 points de dommages et ses vêtements prennent feu (voir *Le feu*, p. 138).

- **Grenade** : Bien qu'il existe différents types de grenades, toutes obéissent aux mêmes règles. Les grenades font exploser une zone de 1m50, endommageant tout ce qui s'y trouve (voir *Les attaques à aire d'effet*, p. 129). Les grenades se vendent généralement en boîte de six.
- **Lance-flammes** : Les Allemands ont été les premiers à utiliser les lance-flammes portatifs et s'en sont servi contre les Français durant la Première Guerre mondiale. La version moderne consiste en un lourd sac à dos composé de deux bonnes, l'une pour le combustible et l'autre pressurisée. Celui qui porte le lance-flammes est une véritable bombe humaine si l'appareil est atteint par un tir. Les explorateurs peuvent en avoir un pour se débarrasser de gibier dangereux qui ne reculerait que devant le feu. Pour utiliser un lance-flammes, faites une attaque de contact d'Armes à feu (voir *Attaque de contact*, p. 128). Si l'attaque de votre personnage réussit, sa cible perd trois points de dommages létaux et prend feu immédiatement. La cible continue à subir les effets du feu jusqu'à réussir à l'éteindre (voir *Le feu*, p. 129).
- **Lance-grenades** : Ce fusil lance des grenades spéciales, les projetant bien plus loin que quiconque pourrait espérer les lancer. Comme elle expose lors de l'impact, les grenades pour lance-grenades ne peuvent pas exploser si elles ne sont pas lancées de cette manière. Les lancer ou les laisser tomber ne leur impose pas une force nécessaire pour les faire exploser. Ces grenades explosent dans une zone de 1m50, endommageant tout ce qui s'y trouve (voir *Les attaques à aire d'effet*, p. 129). Un adversaire qui se trouverait dans la zone perd immédiatement deux points de dommages létaux et prend feu. Il continue de subir les effets du feu chaque tour, jusqu'à réussir à l'éteindre (voir *Le feu*, p. 138).
- **Pistolet de détresse** : Les pistolets de détresse sont utilisés pour indiquer sa position mais peuvent servir d'arme en cas d'extrême urgence. Tirée en l'air, la fusée éclairante laisse éclater une lumière très brillante qui éclaire un rayon de 15 mètres durant trente secondes. Pour utiliser une fusée éclairante comme arme, faites une attaque de contact d'Armes à feu (voir *Attaque de contact*, p. 128). Si l'attaque de votre personnage réussit, elle inflige un point de dommages létaux. Si la cible porte quelque chose de combustible, comme des vêtements amples, ou si elle a été arrosée d'un liquide inflammable, elle prend feu et continuera de subir les effets du feu jusqu'à l'éteindre.

L'équipement général

Les explorateurs doivent s'assurer d'emporter le bon équipement pour survivre sur le terrain. Vous trouverez ci-dessous la liste des vêtements, armures, équipements et outils qui pourraient s'avérer utiles au cours d'une aventure. Si un équipement n'est pas indiqué, une recherche rapide sur Internet ou dans un catalogue des années 1930 peut indiquer le prix (et parfois le poids) de l'objet convoité.

- **Défense** : Le bonus de Défense octroyé par la pièce d'armure.
- **Force** : Le niveau minimal de Force qu'il faut pour porter l'armure. Un personnage n'ayant pas assez de Force subit à tous les tests d'attaques une pénalité de -2 par point de Force manquant.
- **Dextérité** : La pénalité à la Dextérité due à la nature limitative de l'armure. Cette pénalité affecte toutes les Compétences et aptitudes basées sur la Dextérité.
- **Coût** : Le coût de l'objet en dollars américains dans les années 1930. Ce chiffre peut être ajusté à la hausse ou à la baisse en fonction de l'offre et la demande.
- **Poids** : Le poids d'un objet en kilo. Les personnages qui portent un trop grand poids ne peuvent pas se déplacer aussi vite et se fatiguent plus rapidement.

Les armures

Les armures ou boucliers sont rarement, voire jamais, utilisés dans les années 1930. La puissance et la précision de la plupart des armes à feu les rendent inutiles. Cependant, les personnages qui vont en Terre creuse verront probablement des gens qui recourent encore aux armures et boucliers archaïques.

- **Armure de plates** : Armure faite de pièces de métal épaisses et usinées. Elle offre un bonus de Défense passive de +4 mais restreint les mouvements. Les personnages qui portent une armure de plate subissent une pénalité de Dextérité de -1.
- **Bouclier, bois** : Large plaque de bois, épaisse, attachée à l'avant-bras de votre personnage. Il offre un bonus de Défense passive de +1 mais empêche votre personnage d'utiliser la main qui tient le bouclier pour quoi que ce soit d'autre.
- **Bouclier, métal** : Large pièce de métal ouvragée attachée à l'avant-bras de votre personnage. Il offre un bonus de Défense passive de +2 mais empêche votre personnage d'utiliser la main qui tient le bouclier pour quoi que ce soit d'autre.
- **Cotte de mailles** : Armure faite de boucles de métal entrelacées. Elle offre un bonus de Défense passive de +2 sans limiter les mouvements.
- **Cuir** : Armure faite d'une peau durcie ou de cuir bouilli qui offre un bonus de Défense passive de +1 sans trop limiter les mouvements.

Les vêtements

Le vêtement fait l'explorateur. Plutôt que de décrire tous les vêtements possibles, *Hollow Earth Expedition* présume que les vêtements sont achetés en tenues complètes qui incluent le pantalon (la jupe ou la robe pour les femmes), la chemise, la veste, les sous-vêtements et les chaussures. Tous les personnages sont censés posséder au moins une tenue moyenne au début du jeu. Les tenues supplémentaires doivent être achetées.

- **Combinaison de plongée, basique** : Elle inclut une combinaison de plongée ainsi qu'un tuba, un masque et des palmes. La plupart des plongeurs ont un couteau, qui doit être acheté séparément.
- **Combinaison de plongée, sèche** : Cette combinaison spécialement traitée s'ajuste au corps du plongeur et comprend des gants. Conçue pour être utilisée en eau froide, cette combinaison garde le plongeur au sec, à moins que la combinaison soit déchirée ou percée.
- **Uniforme** : Cette catégorie sert de fourre-tout à tous les uniformes : du treillis militaire ou costume de portier. Les uniformes peuvent être pratiques et conçus pour résister au travail ou purement décoratifs et inutiles hormis lors de cérémonies.
- **Vêtements, arctiques** : Cette tenue est conçue pour survivre dans des froids extrêmes. Elle comprend plusieurs épaisseurs de duvet ou d'édredon, des bottes lourdes, une parka et un chapeau. Les lunettes de ski (voir *Les équipements d'extérieur et de survie*) doivent être achetées séparément.
- **Vêtements, désert** : Ces vêtements sont conçus pour protéger la personne de la chaleur étouffante du soleil et du vent, sans être serrés ou inconfortables. Ils comprennent les bottes ou les sandales, un pantalon, une chemise en coton ou en soie et un chapeau, turban ou kaftan.
- **Vêtements, explorateurs** : Les vêtements pour explorateurs varient légèrement en termes de fonction, mais comprennent un pantalon ou short de toile épaisse, une chemise à nombreuses poches et des bottes solides. La tenue est complétée par un chapeau, voire un casque colonial.
- **Vêtements, luxueux** : Cette catégorie comprend les costumes d'hommes d'affaires ou les vêtements « de loisir » taillés dans les meilleurs tissus et à la dernière mode. Une telle tenue peut faire gagner un bonus de +1 en Charisme dans les circonstances où les vêtements portés peuvent avoir un impact social.
- **Vêtements, moyens** : Les vêtements moyens sont tels que leur nom l'indique, dans un style et des tissus portés par tout le monde par un jour normal.
- **Vêtements, ouvriers** : Les tenues d'ouvrier incluent un pantalon en denim ou en toile, une chemise en coton épais, un tablier de cuir, des bottes et tout autre équipement porté par les ouvriers ou les

charpentiers.

- **Vêtements, pauvres** : Ces vêtements sont sales, froissés, démodés, rapiécés, voire tout ensemble. Une telle tenue peut imposer une pénalité de -1 en Charisme dans les circonstances où les vêtements portés peuvent avoir un impact social.

Les équipements

d'extérieur et de survie

- **Bâche** : Carré de toile de sept mètres de côté, muni d'œillets tout autour, le rendant idéal pour protéger un campement d'une météo peu clémente.
- **Bougies (12)** : Le prix et le poids sont ceux d'une douzaine de bougies blanches à la cire. Chaque bougie brûle pendant huit heures.
- **Boussole** : Aucun explorateur digne de ce nom ne partirait vers l'inconnu sans boussole. Cependant, ceux qui se rendent en Terre creuse pourraient découvrir qu'il est presque impossible de savoir où se trouve le Nord magnétique et ils devront compter sur d'autres méthodes pour déterminer leur direction.
- **Corde, 15 mètres** : Une corde solide longue de 15 mètres pour escalader, monter les tentes ou ligoter des prisonniers.
- **Couverture de survie** : C'est une couverture de coton épais qui a été traitée pour repousser l'eau d'un côté. Elle est indispensable dans les climats plus froids.
- **Crampons pour la glace** : Ces crampons sont des pointes de métal qui s'attachent en dessous des bottes des explorateurs. Ils leur permettent de se déplacer à leur vitesse normale même sur la glace.
- **Fusée éclairante** : Une fusée éclairante fait approximativement la taille d'un bâton de dynamite. Lorsque son couvercle est enlevé et que l'on frappe sur le dessus de la fusée, elle laisse échapper une lumière rouge très vive. Une fusée éclaire un rayon de trois mètres. Si elle est utilisée comme arme improvisée, considérez-la comme une torche enflammée (voir *Les armes de mêlée*, p. 147). Une fusée éclaire dix minutes avant de s'éteindre.
- **Gamelle** : Une gamelle contient un quart de litre et est équipée d'une bandoulière pour être portée à l'épaule ou d'un clip à attacher à la ceinture.
- **Grappin** : Grappin à trois crochets utilisé pour l'escalade. Il offre un bonus de +2 aux tests d'escalade. S'il sert d'arme improvisée, considérez-le comme un gourdin (voir *Les armes de mêlée*, p. 147).
- **Imperméable** : Ce manteau en toile plastifiée ou résistante à l'eau est équipé d'une capuche afin de garder votre personnage au sec.
- **Jumelles** : Ces jumelles sont du type solide et durable confié aux militaires sur le terrain. Elles permettent au personnage de voir quatre fois plus loin qu'à l'œil nu. Le prix et le poids incluent leur étui.

- **Kit de base personnel** : Ce kit de toilette de base contient un rasoir, de la mousse à raser, un peigne, une brosse, une brosse à dents et tout autre indispensable pour l'hygiène.
- **Kit de premiers soins** : Ce petit kit portable contient le matériel de base pour les premiers soins. Un kit de premiers soins offre un bonus de +2 aux tests de premiers soins et est valable pour cinq utilisations.
- **Lampe de poche** : Aussi appelée « lampe torche », cette lampe alimentée par des piles offre un cône lumineux de trois mètres. Les piles peuvent durer deux heures sans arrêt avant de devoir être remplacées.
- **Lampe frontale (pour spéléologue)** : Cette lampe à piles est munie d'une lanière, ce qui lui permet d'être placée sur le front de quelqu'un (ou au-dessus d'un casque). La lampe éclaire un cône de dix mètres (1m50 de large par tranche de 3 m de long). Les piles durent deux heures sans arrêt avant de devoir être changées.
- **Lanterne au carbure** : Cette lanterne à piles éclaire un cône de dix mètres (1m50 de large par tranche de 3 mètres de long). Les piles durent quatre heures sans arrêt avant de devoir être remplacées.
- **Lit de camp portatif** : Un lit de camp à cadre repliable qui le rend facile à transporter. Dormir sur un lit de camp permet toujours de passer une nuit confortable au-dessus du sol.
- **Lunettes de ski** : Les lunettes de ski sont des masques qui couvrent les yeux et sont souvent fabriqués en bois. Elles comportent une fente centrale horizontale qui empêche d'être aveuglé par la neige dans des conditions arctiques ensoleillées. Porter de telles lunettes limite sévèrement la vue et impose une pénalité de -2 à tous les tests impliquant la vue.
- **Moustiquaire** : Ce tissu tressé très serré est dressé au-dessus des lits afin de laisser passer le vent mais pas les moustiques et autres insectes.
- **Pitons d'escalade (6)** : Ces pics spécialisés sont conçus pour percer la roche et y tenir. Ils sont équipés d'anneaux afin d'y placer des crochets et des cordes.
- **Rations de nourriture (par jour)** : De la nourriture compacte et nutritive, parfaitement emballée, adéquate pour les longs voyages (comme du pemmican ou des biscuits).
- **Sac à dos** : Sac robuste qui peut résister aux rigueurs des explorations dans l'arctique ou dans les jungles les plus reculées. Le sac à dos peut contenir jusqu'à 50 kilos d'équipement.
- **Sac de couchage** : Un sac de couchage épais qui résiste jusqu'à des températures de -15°.
- **Tapis de couchage** : Simple tapis de coton qui est facile à enrouler et à transporter.
- **Télescope, rétractable** : Bien qu'ils soient

considérés comme des reliques, certains explorateurs utilisent encore les télescopes. Ils permettent de voir huit fois plus loin qu'à l'œil nu et se rétractent pour un transport plus facile. Comme votre personnage n'utilise qu'un œil pour voir au télescope, son champ de vision est plat et il ne peut pas percevoir la profondeur.

- **Tente, 1 personne** : Une tente (toile, mat et pieux) suffisamment petite pour pouvoir être portée par une seule personne.
- **Tente, 2 personnes** : Comme ci-dessus, mais avec suffisamment de place pour abriter confortablement deux personnes et leur équipement.
- **Tente, 4 personnes** : Comme ci-dessus, mais avec suffisamment de place pour abriter confortablement quatre personnes et leur équipement. Une tente de cette taille est généralement portée à dos d'âne ou dans un véhicule pour plus de facilité.

Les équipements de professionnels

Les équipements de professionnels incluent les équipements qui nécessitent une certaine compétence (comme photographique ou chirurgie) pour être utilisés efficacement.

- **Appareil photo** : Un appareil photo au large flash qui prend des images en noir et blanc.
- **Bobine de film pour caméra** : Ce film est vendu dans une large boîte qui se fixe au-dessus de la caméra. La bobine est assez longue pour filmer pendant dix minutes.
- **Caméra** : Caméra raisonnablement portable par une seule personne. Les caméras doivent être équipées d'une bobine de film pour fonctionner et devraient être montées sur trépied pour de meilleurs résultats.
- **Émetteur portatif** : Le terme « portatif » est relatif en ce qui concerne cette radio. C'est un émetteur imposant qui doit être relié à une alimentation électrique pour fonctionner. Un émetteur portatif pèse 50 kg.
- **Kit de chirurgien** : Le kit de chirurgien contient tout ce qu'il faut pour accomplir des chirurgies d'urgence sur le terrain. Il inclut des scalpels, des forceps, des pansements, de la poudre de sulfamide, une bouteille d'éther, de la gaze et des instruments médicaux spécialisés. Il offre un bonus de +2 aux tests de Médecine et est valide pour dix utilisations.
- **Kit de crochetage** : Un kit de crochetage contient des fils de fer, des pincettes, des pinces à épiler, des passe-partout et toute sorte de matériel pour ouvrir les serrures. Ce kit offre un bonus de +2 à tous les tests de crochetage.
- **Kit de déguisement** : Une boîte portable qui contient du maquillage de base, des faux nez, des moustaches, des gencives et toute sorte de matériel

utile pour créer un déguisement efficace. Ce kit offre un bonus de +2 aux tests de déguisement et est valide pour cinq utilisations.

- **Kit de développement de photos** : Inclut tout l'équipement et les produits chimiques nécessaires pour développer 100 photographies.
- **Pellicule 24 poses pour appareil photo** : Pellicule pour un appareil photo standard.
- **Trépied pour caméra** : Trépied permettant de monter une caméra.

Les outils

Les outils décrits ici sont généralement regroupés en kits de plusieurs outils et équipements qui sont nécessaires aux ouvriers, bricoleurs ou artisans. Les outils uniques, ou qui sont généralement utilisés seuls, jouissent d'une description isolée.

- **Boîte à outils de mécanicien** : Cette lourde boîte à outils portative contient des clés, des tournevis, des marteaux, des pinces et tous les autres instruments de base dont un mécanicien se sert pour réparer et fabriquer.
- **Coupe-boulons** : Les coupe-boulons donnent un bonus de +2 aux tests de Force pour couper du métal, comme des cadenas.
- **Coupe-fils** : Ces petites pinces sont utilisées pour couper du fil fin, comme celui des grillages ou des barbelés.
- **Coupe verre** : Petit outil spécialisé permettant de couper proprement le verre.
- **Couteau suisse** : Aucun explorateur ne devrait sortir de chez lui sans le sien. Le classique couteau suisse contient un canif, un tire-bouchon, une alène, un décapsuleur, des petits ciseaux et une mini-scie.
- **Kit de charpentier** : Inclut des marteaux, des alènes, des rabots, des règles, des scies et tous les autres outils utiles au charpentier.
- **Kit de forgeron** : Comprend de petites enclumes, des pinces, des marteaux et tous les autres outils nécessaires à la fabrication d'armes ou d'outils à la main.
- **Kit d'horloger** : Ce kit contient tous les outils nécessaires pour réparer les montres et tous les petits autres mécanismes fragiles et complexes. Il comprend une loupe de joaillier pour mieux voir de près.
- **Levier** : Un levier donne un bonus de +2 en Force aux tests pour ouvrir des coffres, défoncer des murs ou accomplir d'autres actes de force brute. Il peut aussi servir de gourdin.
- **Pelle** : Outil indispensable pour les explorateurs qui font dans l'excavation ou le travail archéologique. Utilisée comme arme, considérez-la comme un gourdin à deux mains. Si votre personnage souhaite infliger des dommages létaux avec (en frappant quelqu'un avec le tranchant de la

pelle), vous avez une pénalité de -2 à votre test d'attaque.

- **Pioche** : En plus de permettre de creuser dans la pierre, une pioche peut être une arme de mêlée efficace.
- **Scie à main** : Petite scie portative dans son étui.
- **Scie à métaux** : Petite scie permettant de couper le métal. Un personnage peut couper 2,5 cm de métal en dix minutes.

Les équipements divers

Vous trouverez ci-dessous les divers équipements qui ne tombaient dans aucune catégorie.

- **Briquet** : Un briquet en métal qui contient suffisamment d'essence (du butane) pour brûler sans arrêt pendant trente minutes. Cela éclairerait une zone de trois mètres de diamètre d'une faible lumière tremblotante.
- **Cartouchière** : Une cartouchière est une ceinture en cuir qui se porte en travers de la poitrine. Elle a des encoches pour contenir cinquante balles.
- **Holster camouflé** : Ce holster est spécialement conçu pour cacher une petite arme sous des vêtements. Il se porte généralement dans le dos, sous l'aisselle ou à la cheville.
- **Holster de ceinture** : Un holster en cuir qui s'attache à une ceinture.
- **Kit de nettoyage d'arme** : Ce kit de nettoyage est crucial pour ceux qui veulent garder leur arme en parfait état de marche. Il inclut du coton, de l'huile, des brosses et d'autres outils nécessaires pour enlever la poussière ou les saletés.
- **Lunette de visée** : Lorsqu'une lunette parfaitement calibrée est fixée à une arme à feu compatible, la portée effective de l'arme peut être doublée. Pour utiliser une lunette, le tireur doit faire une attaque totale pour avoir sa cible dans la mire (voir *Attaque totale*, p. 120). Sans prendre le temps de viser, la portée de l'arme est normale. Les lunettes sont généralement conçues pour les fusils, mais peuvent se trouver sur de rares pistolets.
- **Machine à écrire** : Machine à écrire portative. Bien qu'il soit peu probable qu'un explorateur envisage d'en emmener une sur le terrain, des journalistes trop zélés ou des scientifiques pourraient insister pour ne pas prendre de retard dans leur travail, même en pleine expédition.
- **Masque à gaz** : Utilisé en grand nombre pour la première fois durant la Première Guerre mondiale, les masques à gaz sont équipés d'un filtre qui protège contre l'inhalation de poisons et de gaz.
- **Mèche, 3 mètres** : C'est la mèche nécessaire aux bâtons de dynamite. Il faut l'allumer avec une flamme nue. La plupart des mèches sont conçues pour brûler au rythme de 5 centimètres en deux secondes.

- **Menottes** : Menottes en acier utilisés par les forces de police du monde entier.
- **Montre (au poignet ou à gousset)** : Les montres à gousset sont placées dans une poche, retenues par une petite chaîne. Les autres s'attachent simplement au poignet. Le prix indiqué est celui d'un modèle classique et bon marché qu'il faut souvent remonter afin qu'il continue d'indiquer l'heure juste.
- **Phonographe** : Cet instrument permet d'écouter et d'enregistrer les sons sur un cylindre de cire.
- **Récepteur radio** : C'est la radio de base trouvée dans les demeures de millions de personnes à travers le monde. La portée des radios varie, dépendamment de la proximité de l'émetteur et des caprices météorologiques.
- **Réveil** : Un réveil basique à remontoir.
- **Valise** : C'est un standard pour les voyageurs du monde entier. Une valise classique peut contenir environ un mètre cube mais est difficile à transporter si elle est chargée de plus de dix ou quinze kilos.

Les véhicules

Les explorateurs voyagent dans, au-dessus et même sous la surface de la Terre et le font dans plusieurs types de véhicules. Vous trouverez ci-dessous la description des véhicules qui existaient réellement dans les années 1930 de même que certains autres qui proviennent du côté pulp de l'époque.

- **Taille** : La taille relative du véhicule comparée à celle d'un humain normal (Taille 0). La Taille du véhicule modifie sa Défense et sa Structure et joue sur le nombre de passagers qu'il peut transporter.
- **Défense (Déf.)** : À quel point il est difficile de toucher et endommager le véhicule.
- **Structure (Str.)** : Le montant de dommages qu'un véhicule peut encaisser avant d'être inopérable. Les véhicules continuent d'avancer jusqu'à ce que leur Structure soit réduite à zéro (ou moins), moment auquel ils cessent de fonctionner.
- **Vitesse (Vit.)** : La vitesse de déplacement du véhicule, en km/h. Lors d'un combat, le chiffre ne change pas, seulement sa mesure, qui devient des mètres par tour (par exemple, une jeep avance à 80 km/h et, en combat, elle avance de 80 mètres par tour). Le chauffeur peut doubler le déplacement du véhicule (voir *Le mouvement*, p. 129), à la manière habituelle.
- **Manœuvrabilité (Man.)** : À quel point le véhicule est manœuvrable et facile à conduire. La Manœuvrabilité modifie les tests de Conduite ou de Pilotage de l'opérateur du véhicule.
- **Équipage (Équip.)** : Le nombre de personnes nécessaires pour opérer un véhicule.
- **Passagers (Pass.)** : Le nombre de passagers qu'un véhicule peut transporter.

Terrestres	Tat.	Déf.	Str.	Vit.	Man.	Équip.	Pass.
Camion civil	2	4	10	80	-2	1	11
Camion militaire	2	6	12	80	-2	1	11
Jeep	2	4	10	80	-2	1	3
Moto	1	6	6	160	+2	1	0-1
Véhicule blindé	2	8	45	80	-2	1	2-10
Voiture, luxe	2	6	8	160	-2	1	4-8
Voiture, standard	2	4	8	160	0	1	4-6

Aquatiques	Tat.	Déf.	Str.	Vit.	Man.	Équip.	Pass.
Barque	1	4	6	For	0	1	2
Bateau à moteur	2	6	8	40	-2	1	4
Bateau de pêche	2	4	10	40	-2	4	1
Cargo à vapeur	8	6	24	40	-2	8-12	6-12
Sous-marin	8	6	24	16	-2	12-16	4-8
Submersible, petit	2	4	12	16	0	1-2	0
Voilier, petit	2	4	8	8-16	-2	2-4	6
Yacht	4	4	14	40	-2	4-6	6-10

Aériens	Tat.	Déf.	Str.	Vit.	Man.	Équip.	Pass.
Ballon	4	2	6	8-16	-2	1	2
Biplan	2	6	6	160	+2	1	1
Bombardier Martin B-10	8	6	24	160	-2	4	20
Douglas DC-3	8	4	22	240	-2	2	28
Dirigeable	16	2	18	80	-2	15	50
Sikorsky VS-300	2	4	8	40	0	1	1
Trimoteur Ford 3AT	4	4	12	160	0	2	8
Triplan	2	6	8	160	+2	1	1

Les véhicules terrestres

Les explorateurs peuvent passer de nombreuses heures dans des voitures et des camions alors qu'ils parcourent le monde. Les années 1930 étaient une époque où presque tout le monde pouvait se permettre de s'acheter une voiture ou un camion bien que les routes, particulièrement dans les régions rurales, étaient déficientes en matière de recouvrement.

- **Camion civil** : Tout véhicule large servant à transporter des marchandises et/ou du personnel. Les camions sont difficiles à manier et sont relativement lents, mais ils peuvent transporter des milliers de kilos de marchandises. Les camions peuvent accueillir jusqu'à dix passagers, deux montant à l'avant (à côté du conducteur) et les autres à l'arrière, où il peut ou non y avoir des sièges.
- **Camion militaire** : Les camions militaires sont semblables aux camions civils, mais ont des châssis et suspensions plus résistants pour absorber les rigueurs des routes secondaires et des conditions de combat.
- **Jeep** : Conçue à l'origine pour les militaires, les jeeps sont de petits véhicules tout-terrain résistants, faciles à entretenir et à réparer.
- **Moto** : C'est une simple moto à moteur deux temps. Bien que les modèles de course existent, le genre décrit ici est plutôt conçu pour le tout-

terrain et est souvent utilisé par les éclaireurs et messagers militaires.

- **Véhicule blindé** : Les véhicules blindés sont de grands véhicules lourds et blindés utilisés par les militaires pour transporter les troupes en terrain hostile. Ils sont lents et pesants, mais offrent une bonne protection contre les shrapnels et les tirs à l'arme légère. Les véhicules blindés ont des meurtrières à l'avant, sur les côtés et à l'arrière, ce qui permet aux soldats de tirer depuis l'intérieur, en toute sécurité.
- **Voiture, luxe** : Plus rapides et luxueuses que la voiture civile standard, les voitures civiles de luxe comptent dans leurs rangs les Duesenberg et Mercedes-Benz. Les voitures de luxe ont des intérieurs en cuir et des moteurs puissants. L'intérieur est plus spacieux que dans une voiture standard, pouvant accueillir six personnes confortablement ou huit personnes entassées.
- **Voiture, standard** : C'est l'appellation fourre-tout pour toutes les voitures civiles standards utilisées à l'époque, incluant la Ford Model T et la Ford Model A. Ce sont les voitures du peuple. Les voitures peuvent accueillir quatre personnes confortablement ou six personnes entassées.

Les véhicules aquatiques

Vous trouverez ci-dessous la description de quelques véhicules aquatiques que les explorateurs pourraient avoir à emprunter, y compris des sous-marins !

- **Barque** : Petit bateau à rames. Cette catégorie inclut aussi les radeaux et les canots de sauvetage situés sur les paquebots.
- **Bateau à moteur** : Les bateaux à moteur sont des navires à essence qui remplissent diverses fonctions. Leur moteur puissant et leur quille peu profonde leur permettent d'aller à peu près n'importe où.
- **Bateau de pêche** : Les bateaux de pêche lents mais robustes sillonnent les océans, laissant traîner leurs filets en quête de poissons, de crabes ou d'autres crustacés. Comme les équipages de ces bateaux demeurent en mer pendant des semaines ou des mois, ces navires embarquent de grandes quantités d'eau et de nourriture.
- **Cargo à vapeur** : La majeure partie des biens sont transportés sur des cargos de petites ou moyennes tailles, qui sont équipés en cales mais n'ont pas vraiment de quartiers habitables. Les explorateurs prennent souvent des cargos pour se rendre dans des lieux exotiques lointains car la plupart des capitaines de ces bateaux ne posent pas beaucoup de questions pour autant que le voyage soit payé comptant et d'avance.
- **Sous-marin** : Les sous-marins devenaient populaires dans les années 1930. Ceux qui sont décrits ici sont les modèles de chasse typique des diverses armées

du monde. Leur moteur diesel leur permettait de parcourir 2500 km sans devoir faire le plein alors que leurs batteries leur permettaient de rester immergés 36 heures avant de devoir être rechargées par les moteurs. Les sous-marins peuvent aller à la profondeur maximale de 300 mètres.

- **Submersible, petit** : Il s'agit de petits sous-marins expérimentaux capables d'abriter deux personnes. Les submersibles ont une profondeur d'activité limitée mais sont parfaits pour traverser des cavernes sous-marines et d'autres lieux difficiles d'accès juste sous les vagues. Un submersible peut rester jusqu'à six heures en immersion, jusqu'à une profondeur de 150 mètres.
- **Voilier, petit** : Cela comprend tous les navires propulsés par une voile opérés par quatre membres d'équipage ou moins. La plupart des voiliers de cette taille sont des bateaux de loisir, mais certains servent de bateaux de pêche.
- **Yacht** : Symbole de statut des riches et des puissants, les yachts sont de grands bateaux à moteur aux quartiers spacieux et luxueux.

Les véhicules aériens

Vous trouverez ici la description de plusieurs engins aériens et de véhicules plus légers que l'air qui sont souvent employés par les explorateurs sur le terrain.

- **Ballon** : Bien qu'ils soient lents et quasiment impossibles à manœuvrer, les explorateurs peuvent tout de même utiliser des ballons pour traverser des étendues vraiment périlleuses.
- **Biplan** : Bien que dépassés, les biplans sont encore des avions fréquemment utilisés, autant par les derniers pour traiter leurs récoltes que par les armées des nations plus petites. Les biplans sont lents comparés aux avions modernes, mais faciles à manœuvrer.
- **Bombardier Martin B-10** : Le Martin B-10 est l'avion qui a fait la transition entre les modèles précédents et les bombardiers plus grands et plus rapides apparus avant la Deuxième Guerre mondiale.
- **Douglas DC-3** : Le DC-3 est l'avion de passagers classique de la seconde moitié des années 1930. Sa longue portée et sa cabine spacieuse le rendent populaire autant auprès de l'équipage que des passagers. Le DC-3 peut accueillir 28 passagers pour des vols de jour et 14 passagers en vol avec couchettes.
- **Dirigeable** : Ce sont des dirigeables massifs qui formaient encore une flotte impressionnante dans les années 1930. Avant le désastre du Hindenburg en 1937, les dirigeables étaient gonflés à l'hydrogène qui leur donnait une meilleure flottabilité, mais était extrêmement inflammable. Les dirigeables nécessitent d'énormes champs équipés de bittes d'amarrage pour atterrir.

- **Hélicoptère Sikorsky VS-300** : L'un des premiers hélicoptères commercialement viable, le Sikorsky VS-300 est capricieux et difficile à piloter, mais sa capacité à décoller et atterrir n'importe où est prometteuse pour l'avenir des hélicoptères. Ce modèle est apparu uniquement à la fin des années 1930, mais sert de modèles aux hélicoptères qui pourraient être créés par des ingénieurs brillants ou des savants fous. Cependant, aux premiers stades de son développement, le Sikorsky manque d'espace de chargement et ne peut transporter que 50 kg.
- **Trimoteur Ford 3AT** : Avion de taille moyenne à la portée assez importante. Les pilotes installés dans des lieux reculés s'en servent souvent.
- **Triplan** : Les triplans ont une portée et une vitesse similaires aux biplans, mais leurs ailes à trois volets leur donnent une manœuvrabilité plus grande encore.

La science en folie

Le monde de *Hollow Earth Expedition* est un monde d'aventures extraordinaires, d'explorateurs belliqueux et, bien sûr, de scientifiques fous voulant conquérir le monde. C'est une époque où la science est à la fois progressive et dénuée de « limitations ». Les inventeurs, scientifiques et médecins amateurs d'expérimentation peuvent se laisser aller à créer des « choses qui ne devraient pas exister ». Certains le font dans le but d'améliorer le sort de l'humanité, d'autres par esprit de revanche ou par cupidité, ou simplement pour savoir ce qui va se passer.

Cette section décrit quelques artefacts issus de la science en folie. Certains objets sont petits et portatifs, d'autres sont énormes et installés en un lieu. Comme chaque artefact est un objet unique, aucun poids ni prix ne leur ont été assignés. Chaque objet est considéré comme un Artefact (voir *Les Artefacts*, p. 73).

Moniteur à perturbations de l'éther

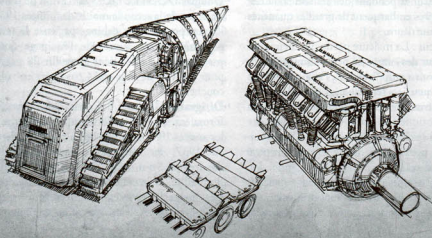
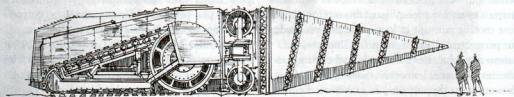
Artefact 1

Le Moniteur à perturbations de l'éther (MPE) ressemble à un imposant compteur Geiger muni d'un objet conique à l'avant. Une fois activé, l'objet détecte les petites « ondulations » dans l'éther générées par la présence de créatures surnaturelles ainsi que les radiations résultant de pouvoirs psychokinétiques ou télépathiques. Celles-ci s'affichent sur un petit écran (en apparence similaire à un radar) et par une tonalité. Plus la tonalité est forte, plus la créature ou la source de pouvoir est proche. Faites un test d'Électronicien dès que votre personnage utilise le MPE afin de détecter l'énergie psychique qui l'entoure. Plus vous obtenez de succès, plus l'objet sera sensible à la force et à la source de l'énergie psychique.

Lunettes à spectrovision

Artefact 1

Ces grosses lunettes permettent à celui qui les porte de voir à travers une variété de spectres, incluant l'infrarouge, les rayons X et d'autres formes uniques de radiation. À chaque tour, les lunettes peuvent être



« ajustées » différemment pour permettre une des capacités suivantes :

- **Infrarouge** : Le porteur peut voir la chaleur émanant des créatures et des alentours, lui permettant de voir dans les ténèbres. Cependant, il est impossible de discerner les couleurs et difficile de voir les détails spécifiques, comme les traits de visage de quelqu'un.
- **Rayons X** : Le porteur peut voir dans ou à travers un objet situé à moins de trois mètres. Cet ajustement permet de voir à travers soixante centimètres de bois, trente centimètres de pierre ou deux centimètres de métal. Cependant, le plomb bloque totalement la vision.
- **Ondes radios** : Le porteur peut voir les ondes radios, incluant la direction de leur source et leur intensité. En faisant un test de Perception, le porteur peut identifier et suivre une onde radio spécifique.

Fusée dorsale

Artefact 2

Cette Fusée dorsale expérimentale se place dans le dos d'une personne et utilise un carburant super-secret pour générer la poussée nécessaire au décollage de la personne en plus de lui accorder une vitesse incroyable, à défaut de manœuvrabilité. L'utilisateur peut emporter une autre personne, ce qui réduit la vitesse de moitié et fait descendre la Manœuvrabilité à -4.

Artefact	Taille	Déf.	Str.	Vit.	Man.	Équip.	Pass.
Fusée dorsale	-1	4	5	100	-2	1	0

Armure à vapeur

Artefact 3

L'armée militaire tout comme les Nazis progressent vers la création d'armures mécaniques pour les soldats. En plus de fournir une armure solide capable de dévier la plupart des projectiles, de telles Armures à vapeur prêteraient une force incroyable à leur porteur mais lui enlèverait vitesse et mobilité. Des armes lourdes comme les fusils Gatling ou des lance-flammes pourraient également y être installés.

Artefact	Taille	Déf.	Str.	Dex.	Dépl.
Armure à vapeur	-1	+4	+2	-1	-2

Note : Peut porter une arme lourde

Robot

Artefact 4

Le terme « robot » a été inventé dans les années 1930 mais d'autres noms existent : automate, golem mécanique, personne artificielle, etc. Les Robots sont des créatures dénuées d'esprit qui peuvent accomplir des tâches simples et répétitives. La plupart sont programmés pour obéir aux

commandes vocales de leur maître, même s'il s'agit de détruire leurs ennemis. Les Robots sont traités comme des personnages qui auraient les caractéristiques suivantes :

Robot	
Archétype : Artefact	Motivation : Devoir
Style : 0	Santé : 10

Attributs primaires	
Corps : 6	Charisme : 0
Dextérité : 3	Intelligence : 6
Force : 5	Volonté : 3

Attributs secondaires	
Taille : 1	Initiative : 9
Déplacement : 8	Défense : 8
Perception : 9	Étourdissement : 6

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	3	5	8	(4)
Artillerie	6	3	9	(4+)
Bagarre	5	5	10	(5)
Ingénierie	6	4	10	(5)
Mécanicien	6	4	10	(5)
Mêlée	5	4	9	(4+)
Sports	5	5	10	(5)

Talents	
Coriace (Corps +1)	
Géant (Taille +1)	
Intelligent (Intelligence +1)	

Ressources	
Artefact 1 (Gatling encastree)	

Défaut	
Automate (pénalité de -2 aux tests qui nécessitent une pensée originale ou créative)	

Armes	Niv.	Tal.	Att.	Moy.
Gatling	4 L	-1	11 L	(5+) L

Note : Arme capable de tir automatique

Bras épée	4 L	-1	12 L	(6) L
Coup-de-poing	1 N	-1	10 N	(5) N

Foreuse

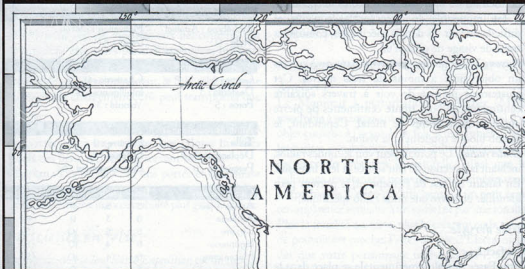
Artefact 5

Merveille d'ingénierie la Foreuse n'est pas qu'un engin ennuyeux. C'est un véhicule qui pourrait conduire l'humanité en Terre creuse ! La Foreuse fait la taille de deux camions placés bout à bout. L'avant est composé de perceuses massives, de projecteurs d'acides à effet rapide, de générateurs à chaleur sonore ou de toute autre méthode exotique qui fait fondre la pierre aussi facilement que le beurre. Les Foreuses peuvent emporter jusqu'à six personnes, incluant l'opérateur et un ingénieur. Une Foreuse a les caractéristiques suivantes :

Artefact	Taille	Déf.	Str.	Vit.	Man.	Équip.	Pass.
Foreuse	8	8	24	15	-2	1-2	6

CHAPITRE 6

CONSEILS AU MAÎTRE DE JEU



Hollow Earth Expedition s'inspire de l'un des meilleurs domaines du jeu de rôle : l'aventure pulp ! Le rythme infernal, les dangers constants, les lieux exotiques et les personnages incroyables des pulp sont une excellente inspiration pour vos aventures d'HEX. En tant que Maître de jeu, vous avez la tâche enviable d'avoir à restituer les qualités uniques et passionnantes du genre aux joueurs. Ce chapitre présume que *Hollow Earth Expedition* n'est pas votre première expérience en tant que Maître de jeu et ne couvre donc pas les étapes de base visant à monter une aventure ou une campagne. Il inclut des informations pour vous permettre de faire vivre le genre pulp à votre table et sur la manière d'appliquer ses concepts et conventions. Il examine les conventions du genre et la manière dont elles s'appliquent spécifiquement aux histoires en Terre creuse, aborde les structures basiques des histoires et des archétypes, touche un peu à la manière de lier personnages et histoire et, finalement, vous propose de nombreuses sources d'inspiration pour rendre vos jeux de HEX mémorables et excitants, autant pour vous que pour vos joueurs.

Raconter des histoires en Terre creuse

Les conventions du genre

Une convention est un concept ou un mécanisme sur lequel le Maître de jeu et les joueurs se sont entendus et acceptent, du moins tacitement, afin que le jeu soit

agréable et marche comme prévu. Les conventions sont parfois traditionnelles et parfois tirées par les cheveux, mais elles imprègnent toutes les traditions littéraires et cinématiques. Samuel Taylor Coleridge référait aux conditions générées par ses conventions comme étant une « suspension volontaire face à l'incroyance ». Les joueurs de jeu de rôles ne sont pas étrangers à ce concept ! Les exemples de conventions tirés d'autres genres incluent l'omniprésence de la magie et les conventions raciales stéréotypées (les elfes sont avisés, les nains sont grognons, etc.) venus de la fantasy ; le fait de cacher soigneusement l'identité du coupable jusqu'à la fin de l'histoire dans les mystères ; et le fait que tous les personnages d'une région donnée se rassemblent le même soir, chaque mois, quoi qu'il arrive, dans tous les jeux de rôles. Sans conventions, de tels jeux ne pourraient pas fonctionner. Une adhérence stricte à une crédibilité absolue détruit l'imagination, qui est l'élément essentiel de la mixture alchimique qu'est le jeu de rôles.

Des héros exceptionnels

Les héros des récits pulp sont presque toujours des hommes et des femmes qui ont des caractéristiques morales, mentales ou physiques qui les distinguent des autres de manière remarquable. Les héros pulp traditionnels possèdent les qualités essentielles que sont la bravoure, l'intégrité et l'honnêteté qui définissent les protagonistes du genre. De tels héros semblent un peu durs d'accès, mais ils ont bon cœur, voire une noblesse de cœur.

Cela ne veut pas dire que les héros pulp sont incorruptibles, mais leurs motivations sont généralement pures. C'est ce qui en fait des héros. Ils sont plus faciles à bernier, à être contraints à faire une chose qu'ils estiment répréhensible puisqu'un être cher est menacé et qu'ils accomplissent des actes vils en se laissant guider par leurs émotions primaires. Consultez le chapitre sur la création de personnages pour savoir quelles lignes suivre quant à la manière dont cette convention s'applique aux héros de *HEX*.

Des méchants maléfiques

De l'autre côté sont tapis les méchants, qui n'en sont pas moins exceptionnels, mais dont le sens moral est irrémédiablement erroné. Bien que le méchant puisse cacher sa vraie nature derrière une façade aimable ou des gestes amicaux, il est généralement maléfique et hors de toute rédemption possible. Certains des méchants les plus intéressants du genre sont des héros déçus, des hommes et des femmes dont la morale a été brisée par les circonstances ou par leur ego : des gangsters qui étaient servants de messe durant leur jeunesse mais qui n'ont pas su échapper à la tradition familiale criminelle ; des femmes fatales qui ont délaissé leur chance de mener une vie honnête pour choisir le froid confort de l'argent et du luxe ; des scientifiques qui ont voulu de se venger du gouvernement qui a conspué leurs inventions étranges et dangereuses... Tous ceux qui se battaient autrefois du côté du bien et de la justice et qui leur ont tourné le dos pour rejoindre le côté obscur. Consultez *Les méchants en Terre creuse* dans la section *Les campagnes longues* ci-dessous pour savoir comment utiliser au mieux les méchants de *HEX*.

La probité morale

Les pulp étaient relativement libres de tout dilemme moral ou de zones grises morales que l'on retrouvait dans les romans noirs de la fin des années 1940-1950, bien que les deux genres soient souvent confondus. Dans le monde de *Hollow Earth Expedition*, les Nazis ne sont pas des réformateurs politiques incompris qui tentent de sauver l'Allemagne dévastée. Ils sont la force armée d'un mal incarné, une menace militaire qui grandit à une vitesse inquiétante, déterminés à écraser les peuples libres du monde sous leur botte. Bien que les soldats nazis, pris individuellement, puissent n'être rien d'autres que des braves types tentant de nourrir leur famille habitant Düsseldorf, lorsqu'ils sont assignés en Terre creuse, ils deviennent les ennemis de tout ce qui est juste et bon en ce bas monde. Bien que les héros et les méchants puissent se disputer sur la définition du bien et du mal, ni l'un ni l'autre ne changera de côté suite aux avances ou

cajoleries de l'autre. Parfois, le compagnon du héros ou le suppôt du méchant pourra se laisser tenter par un changement d'allégeance (et ce détail pourrait être source de plusieurs intrigues secondaires dans une aventure de *HEX*), les vrais héros et méchants de l'histoire demeureront fidèles à leurs caractéristiques.

Les cliffhangers

Une rencontre ou scène qui se termine subitement, généralement alors que le héros est en mauvaise posture, s'appelle un cliffhanger. Utilisé à bon escient, cela peut vous aider à maintenir la tension. Même si les joueurs savent que leur personnage ne périra certainement pas de manière arbitraire, l'incertitude de ne pas savoir comment ils échapperont à cette mauvaise passe ni quels terribles événements peuvent leur arriver, les poussent à en redemander. Nous examinerons les cliffhangers un peu plus en détail que les autres conventions du genre car c'est l'un des moyens les plus simples, immédiats et satisfaisants de donner à vos aventures de *HEX* un souffle d'aventure pulp.

Créer un cliffhanger

La manière la plus simple de créer un cliffhanger est d'attendre que l'opportunité se présente et, dans une aventure classique de *HEX*, ce devrait souvent être le cas. Laissez les personnages se mettre dans une situation dangereuse et placez l'action en suspend. Vous pouvez laisser un, plusieurs ou tous les personnages dans un cliffhanger à presque n'importe quel moment du jeu.

Si une opportunité de cliffhanger se présente en milieu de partie et que tous les membres du groupe sont menacés en même temps, prenez une pause goûter ou simplement détente. Laissez les joueurs mariner un peu. Refusez de répondre à leurs questions ou de parler de la situation de leurs personnages tant que le jeu n'a pas repris. Si le cliffhanger ne menace que certains membres du groupe parce que les autres sont impliqués dans une scène dans un autre lieu ou à un autre moment, vous pouvez laisser la scène du cliffhanger attendre pendant que vous vous intéressez aux autres actions. Vous reprendrez le cliffhanger par la suite. Les cliffhangers font également des fins de session de jeu admirables. Laissez les joueurs s'inquiéter et attendre la reprise du jeu.

Certains exemples de cliffhangers dans *HEX* :

- Les personnages sont coincés dans une ruine qui se remplit rapidement d'eau et ils vont se noyer s'ils ne trouvent pas rapidement une sortie ou un moyen d'arrêter la montée de l'eau.
- Les héros doivent rapidement choisir entre une horde de dinosaures en pleine charge et un

accident naturel, comme une falaise à pic, une rivière déchaînée ou un marais de sables mouvants.

- Alors que les personnages allaient échapper au dinosaure qui les avait suivis toute la journée, ils tombent nez à nez avec une créature encore plus grosse et affamée.
- Le personnage de scientifique du groupe ne peut pas résister à l'attrait des technologies inconnues et appuie sur un bouton ou tire sur un levier, provoquant un grondement inquiétant de la part de la machine.
- Le héros est sur le bord d'une falaise, tentant désespérément de ne pas sombrer dans l'abîme.
- Les personnages se trouvent dans un avion en panne qui plonge vers le sol.
- Le méchant piège les héros dans un bâtiment désert et y met le feu en sortant.
- Les héros sont pris dans un piège diabolique qui les détruira s'ils ne trouvent pas une échappatoire dans les prochaines minutes.

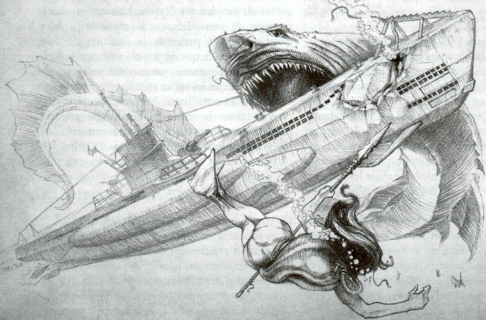
Attention : Ne créez pas des cliffhangers auxquels les personnages n'ont aucune possibilité de survie ! Assurez-vous toujours qu'il existe toujours une issue face au danger qui les menace. Peut-être que les personnages qui, entre une horde de dinosaure en pleine charge et une falaise à pic, font le choix de sauter peuvent se rattraper à des racines ; peut-être que le héros qui risque de se noyer dans un temple en ruines découvre un passage secret qui le ramène vers la liberté ; ou peut-être qu'il parvient à déplacer certaines pierres et s'échappe en faisant écrouler une partie du mur.

Une mort incertaine comme cliffhanger

Arrêter une scène au moment où il semble qu'un personnage va y laisser la vie est un bon moyen de créer une tension dramatique. Ce genre de cliffhangers ne s'applique pas seulement aux héros. Les méchants peuvent bénéficier aussi de cette tactique. Plusieurs méchants d'aventures pulp étaient présumés morts (par exemple, ils ont subi une attaque fatale d'araignées venimeuses ou ils sont tombés d'une falaise sur des rochers déchiquetés émergeant d'une mer déchaînée par la tempête), mais sont revenus dans l'aventure suivante. La seule différence est que nous ne voyons pas l'échappatoire de justesse et improbable du méchant puisqu'elle se passe en coulisses.

Les pièges mortels comme cliffhanger

L'une des techniques de base pour les cliffhangers classiques du genre pulp est la souricière, un mécanisme que le méchant de service a construit intentionnellement pour être un moyen d'exécution inéluctable ou un engin qui peut servir à cette même fin. La souricière est rarement fatale pour le personnage-joueur car elle contient toujours un défaut que le héros doit exploiter pour s'échapper. Il peut s'agir d'un bouton arrêt juste hors de sa portée (mais le héros flatte la maîtresse magnifique mais indécise du méchant à le presser pour lui) ou d'un passage secret que le méchant a oublié. Ces engins sont des éléments de l'histoire qui peuvent donner aux personnages un puzzle intéressant à résoudre en plus d'accroître la tension dramatique de leurs rencontres avec leurs ennemis.



Certains exemples de pièges mortels dans HEX :

- Une pièce hermétiquement fermée se remplit lentement de gaz empoisonné.
- Un engin retient deux personnes prisonnières : si l'une s'échappe, l'autre est vouée à une mort certaine.
- Le personnage doit choisir entre deux portes : derrière l'une se trouve un monstre mortel et affamé, derrière l'autre se trouve la liberté. (Devinez quelle porte il choisit à chaque fois, pour une raison quelconque ?)
- Le héros est enfermé dans une pièce remplie de tigres à dents de sabre endormis. Le moindre bruit les réveillera.
- Un personnage est descendu doucement par une corde ou une chaîne dans un bassin rempli de requins, de crocodiles ou de piranhas carnivores.

Il est vital que la souricière ait une issue. Les personnages doivent avoir une échappatoire possible. Les meilleures souricières sont celles qui sont vaincues par une caractéristique maîtrisée par un des personnages piégés. Par exemple, les personnages pourraient être enfermés dans plusieurs chambres atlantes attenantes dont les murs se rapprochent lentement afin de les écraser. Un des héros piégés, un archéologue, reconnaît un motif en langue atlante sculpté dans un panneau et il utilise sa connaissance des pictogrammes ou du langage pour arrêter le mécanisme. Vous pouvez également créer des pièges mortels qui offrent une chance aux personnages de se servir de leur équipement spécialisé : matériel de crochetage, lance-flammes, grenades somnifères, fils de cuivre, marteau, exemplaire du Wall Street Journal, équipement qu'ils auraient insisté pour trainer partout depuis leur arrivée en Terre creuse.

Rares sont les structures permanentes qui existent en Terre creuse et de nombreux pièges mortels devront donc être improvisés. Les méchants pourraient profiter d'un objet ou d'une salle trouvés dans une ville abandonnée ou demander à leurs suppôts de bâtir une souricière avec les matériaux disponibles. La première sorte de souricières pourraient avoir des issues que les méchants n'auraient pas détectées alors que la seconde sorte aura certainement des défauts structurels ou de conception que les personnages pourront exploiter.

Les conventions de HEX

HEX a ses propres conventions, en plus de celles du genre.

Y entrer est toujours plus facile qu'en sortir

Comme les chemins de l'Enfer, les routes qui

mènent à la Terre creuse sont nécessairement plus faciles à prendre dans un sens (pour y entrer) que dans l'autre (pour en sortir). À moins que vous ne prévoyiez un scénario unique, cela devrait être une vérité fondamentale de vos histoires. Un des conflits centraux est celui qui oppose les personnages à leur environnement. S'il était facile de s'échapper de la Terre creuse, les joueurs n'auraient aucun sentiment d'accomplissement lorsqu'ils parviendraient enfin à rejoindre la surface.

Les armes ne tuent pas les dinosaures : les personnages le font

L'ingéniosité humaine qui triomphe de la sauvagerie et la bestialité est une autre convention. Certains joueurs peuvent vouloir que leur personnage tue des reptiles préhistoriques et d'autres créatures de la Terre creuse en tenant leur position en continuant à tirer. Et cela fonctionne dans certains cas : les armes à feu peuvent abattre les animaux et étes les plus petits que vos personnages rencontreront et des coups de chance peuvent parfois permettre d'abattre un dinosaure plus imposant. Mais n'oubliez pas de récompenser les héros qui utilisent leur intelligence et leur expérience du monde ! Servir d'appât pour attirer un tricératops en pleine charge vers une falaise, construire un piège pour faire tomber une avalanche de rochers sur un groupe de guerriers d'une tribu hostile ou trouver l'utilisation correcte d'un artefact atlante pour échapper à une prison simpliste mais sûre sont de bons exemples qui montrent que les personnages peuvent vaincre les forces en place sans se servir de leurs armes.

Est-ce de la science ou de la magie ?

Les hommes et femmes qui vivent dans les nations civilisées des années 1930 ont le plus grand respect pour les inventions et réussites scientifiques. La Grande Guerre a ouvert les vannes de l'innovation scientifique dans un certain nombre de domaines incluant la médecine, le transport, l'aviation, la navigation, la photographie et, bien sûr, l'armement. Elle a donné naissance à une nouvelle ère de progrès scientifique. Les gens sont plus à l'aise que jamais avec les avancées de la science et les rares vestiges de superstition qui prospéraient autrefois dans le monde civilisé ont quasiment disparu. En conséquence, les héros de HEX ne devraient pas croire aux explications surnaturelles des phénomènes inconnus. Si les trois dernières décennies leur ont appris quelque chose, c'est qu'il y a toujours une explication logique à tout (y compris au stégosaure qui est en train de démonter leur foreuse).

Les maximes du Maître de jeu

Quels sont les principes directeurs de HEX ? En bref, ce sont :

Inspirez un sentiment de découverte

La Terre creuse n'est pas un lieu comme les autres. Les personnages-joueurs devraient constamment constater qu'ils sont entrés dans un monde étrange, plein de périls et de mystères (voir *Les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être, ci-contre*). Bien que la découverte elle-même ne se fasse qu'une seule fois, et généralement au tout début d'une aventure de HEX, elle devrait être suffisamment mémorable pour demeurer l'un des moments forts du scénario ou de la campagne. Vous pouvez prolonger le sentiment de découverte en faisant révéler aux personnages des nouveaux traits de la Terre creuse. Des choses inattendues et merveilleuses (et souvent dangereuses) les attendent au détour du sentier ! Rien en Terre creuse n'est ordinaire et les personnages ne devraient jamais être parfaitement à l'aise dans leur environnement. Si vous sentez que vos personnages-joueurs deviennent blasés face à leur environnement, il est temps de leur rappeler la nature étrange et inquiétante de la Terre creuse : présentez-leur un nouveau type de créature, prévoyez une rencontre avec une nouvelle civilisation perdue, révélez-leur une nouvelle partie des secrets atlantes ou faites-leur faire face à un nouveau méchant.

Gardez le rythme

Quel que soit le type d'histoire que vous racontez ou l'ambiance que vous instaurez, la Terre creuse est un lieu énergique ! Cela ne signifie pas qu'il ne faut pas laisser les temps aux personnages de discuter entre eux, mais les sessions de jeu ne devraient pas devenir de léthargiques sessions de planification. Les interminables discussions entre personnages concernant la meilleure méthode pour passer inaperçus des hommes-lézards armés n'ont pas leur place dans une aventure pulp. Si vous avez des doutes sur ce que vous devriez faire, choisissez de passer à l'action ! Interrompez une scène stagnante par l'arrivée subite et énergisante d'un ennemi, par une attaque de dinosaures ou par un tremblement de terre. Il faut que cela bouge. Il ne peut y avoir d'aventure pulp sans le rythme rapide inhérent au genre. Bien que l'action incessante ne soit ni possible ni pratique à rendre sur une session de jeu complète, vous pouvez tout de même vous assurer que les personnages n'ont pas plus que le temps nécessaire pour s'arrêter, réfléchir et planifier entre deux scènes d'action. Certains Maîtres de jeu confondent « action » et « combat » et bien qu'une bonne bataille soit certainement un moyen d'occuper les personnages, ce n'est ni la seule, ni la plus satisfaisante. Vous ne devriez pas vous contenter d'une simple bagarre lorsque vous avez toute la Terre creuse à disposition ! Le lieu regorge d'événements dignes d'action et de moments dramatiques.

Dès que vous sentez que le rythme du jeu s'éteint parce que les personnages s'ennuient dans des conversations sans rapport ou dans des spéculations inutiles, tentez de leur imposer une scène d'action. Le but n'est pas de pénaliser des personnages qui voudraient se préparer soigneusement, mais plutôt de leur montrer que le temps continue de s'écouler même si ce n'est pas à leur avantage. Voici quelques exemples que vous pouvez utiliser dans presque tous les scénarios :

- Un groupe d'éclaireurs d'une civilisation perdue - des guerrières amazones, des pirates des Caraïbes, des conquistadors espagnols, des membres de la Légion étrangère française en uniforme - arrivent dans la scène, armes au clair.
- Alors qu'ils explorent des ruines, une trappe s'ouvre sous les pieds des personnages, les faisant plonger dans une salle souterraine habitée par un dinosaure affamé.

- Des appels à l'aide retentissent, menant à une confrontation avec des hommes-bêtes furieux qui ont encerclé une malheureuse exploratrice égarée et s'apprêtent à la réduire en purée.
- Une meute de ptérosaures géants fond sur les explorateurs depuis le ciel. En levant les yeux, les personnages se rendent compte que les reptiles volants sont tous montés par des créatures humanoïdes. Que la chasse commence !
- Les personnages interrompent un dinosaure carnivore qui dévorait sa proie.
- Une horde d'hommes-singes poilus encerclent les personnages, en saisissant un et parlent avec lui dans les profondeurs de la jungle, ne laissant pas d'autre choix au groupe que de suivre leur camarade.
- Les personnages tombent sur une escouade de Nazis qui rallient deux de leurs camps.

Les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être

Bien quelle ne semble être qu'un monde limité peuplé de bêtes préhistoriques et de civilisations perdues (et c'est assurément ce qu'elle est), la Terre creuse abrite des mystères bien plus profonds que ce qu'elle laisse voir. Et ce n'est pas un lieu qui révèle facilement ses mystères. Des événements qui semblent surnaturels peuvent, en fait, avoir une explication scientifique, et vice-versa. Gardez toujours à l'esprit le mystère de la présence des Atlantes (ou de ruines atlantes) lorsque vous concevez vos histoires.

Donnez vie à l'époque

Vous pouvez accroître le plaisir et l'excitation de n'importe quelle session de HEX en aidant vos personnages à visualiser l'atmosphère particulière des aventures pulp. Consultez d'abord la liste de ressources en Appendice (p. 249) et invitez vos joueurs à une session de préparation : louez quelques films ou émissions télévisées, louez des livres ou des bandes dessinées et faites les passer ou rendez-vous à la bibliothèque pour regarder les archives des magazines et journaux de l'époque. Apprenez à connaître la période et vous serez inspiré ! Ne passez pas trop de temps lors des sessions de jeu à recréer l'époque. Quelques références bien choisies suffisent. C'est une technique particulièrement efficace au tout début d'une campagne lorsque les personnages s'apprêtent à partir, ou viennent de se mettre en route, pour la Terre creuse. Incluez des références tirées des nouvelles principales du jour en faisant remarquer les titres des journaux et magazines par les personnages. Mentionnez quelques marques qui étaient populaires à l'époque, sur des panneaux publicitaires par exemple. Trouvez un dictionnaire d'argot de l'époque et parsemez les conversations des PNJ d'expressions typiques. Faites jouer de la musique appropriée (il existe plusieurs groupes ou interprètes très connus dans les années 1930 et 1940 qui sont maintenant disponibles en CD à la bibliothèque ou chez votre disquaire). Les almanachs sportifs sont pleins de statistiques tirées de toute l'histoire du sport ; peut-être que le premier lieutenant sur le bateau qui connaît un destin funeste avec les personnages à son bord est un fan de baseball ou peut-être que le méchant de l'histoire admire la ténacité et la force d'un boxeur particulier. Glissez des noms célèbres dans la conversation ; peut-être que Howard Hughes ou Harry Houdini pourrait être parmi les financiers semi-anonymes de l'expédition ou que l'un des personnages est un playboy amateur d'émotions fortes qui connaît de nombreuses stars du cinéma ou de la radio. Vous pouvez même introduire certains personnages célèbres au cours du jeu, en permettant aux personnages de côtoyer les personnes les plus connues de l'époque, afin de donner à vos histoires un niveau de crédibilité supérieur.

Séparés !

La séparation peut être un défi pour les joueurs (et le Maître de jeu) en termes d'orientation, de communication et de contrôle du temps. Malgré cela, c'est un inévitable du genre pulp et une convention de *HEX*.

Inévitablement, un membre du groupe fera une action qui le séparera des autres. Lorsque cela se produira, profitez-en et faites avancer l'action en passant d'un groupe à l'autre en narrant les scènes (ou des parties) pour chaque groupe à tour de rôle. Alors qu'un groupe explore le camp abandonné d'une troupe de guerrières amazones, l'autre peut s'occuper d'un mercenaire qui vient de s'avérer être à la solde du méchant depuis le début. Des campagnes courtes ne devraient contenir qu'une séparation, quelle que soit sa durée. Par contre, des campagnes longues pourraient voir les héros séparés à plusieurs reprises au cours de l'histoire. Les aventures isolées ne devraient pas inclure de séparation du tout : il faut que le temps alloué à l'histoire soit respecté.

Il peut être difficile de suivre la trace des actions de chacun des groupes si la séparation dure un certain temps ou si les explorateurs choisissent des directions que vous n'aviez pas envisagées. Lorsqu'un groupe se sépare, commencez à noter les actions de chacun des groupes. Notez qui fait quoi, qui trouve quel indice ou apprend quelle information, et prenez des notes quant au temps qui s'écoule car les groupes peuvent progresser à des rythmes différents (par exemple, si un groupe trouve un moyen de transport, du genre chevaux, chariot ou hydroglisseur atlante alors que l'autre continue à pied, le groupe qui a un moyen de transport couvrira une plus grande distance en moins de temps). Ne vous inquiétez pas de tenir le compte exact du temps qui passe. Essayez simplement de noter les événements dans l'ordre où ils se produisent afin de pouvoir déterminer comment se déroulera la suite de l'histoire. Cela peut même être un avantage pour l'histoire, vous permettant de réduire ce qui serait une ennuyeuse séance de récit pour « aller du point A au point B » ou pour « être bloqués par d'autres roches ».

Comme les personnages agissent séparément les uns des autres, ils ne peuvent pas savoir ce que les autres font. Une séparation plus longue peut parfois nuire à votre intrigue. Cependant, si les groupes de personnages font des actions qui ne sont pas compatibles, résistez à la tentation de faire une pause dans l'action ou d'insister auprès des joueurs pour qu'ils modifient les choix de leur personnage. Au lieu de cela, suivez le flot et révisez la suite de votre histoire pour qu'elle incorpore et reflète les choix des personnages. Disons, par exemple, que votre groupe doit retrouver le fils d'un riche mécène perdu quelque part en Terre creuse. Au cours du jeu,

deux groupes se séparent. L'un des groupes demeure concentré sur son but alors que l'autre décide d'explorer une forêt toute proche qui n'a aucun rapport avec l'intrigue. Vous pourriez ajouter une scène dans la forêt pour que votre groupe d'aventuriers rejoigne celui qui s'intéresse toujours à l'intrigue principale. Vous pouvez aussi leur faire découvrir un mystère passionnant qu'ils ne peuvent pas résoudre immédiatement mais qui ouvrira la porte à d'autres aventures.

Si tout le reste échoue, les groupes séparés font d'excellentes excuses pour introduire un cliffhanger ! Laissez un personnage ou un groupe lutter pour sortir des sables mouvants mortels et intéressez-vous au reste du groupe pendant un moment. Une fois que ce deuxième groupe connaît son cliffhanger, revenez au premier pour résoudre son cas. Répétez aussi souvent que nécessaire !

La structure de l'histoire

Les histoires réussies (comprendre amusantes et divertissantes) de *HEX* combinent de nombreuses conventions discutées ci-dessus. Construire une bonne aventure ou campagne ressemble plus à un exercice d'alchimie que de sciences. Vous pouvez suivre une formule établie, mais tôt ou tard il vous faudra vous en éloigner et ajouter des ingrédients inédits pour que l'expérience demeure nouvelle et intéressante. La plupart des aventures pulp suivent une formule et vous pouvez vous en servir pour créer des aventures isolées ou des campagnes courtes (voir p. 172). Les campagnes longues nécessiteront plus de liberté prise par rapport à ces approches éprouvées.

L'histoire de *HEX* fonctionne mieux lorsqu'elle est modelée d'après un livre ou un film d'inspiration pulp. De telles histoires ont des points de départ et d'arrivée clairement définis qui utilisent certaines des conventions, voire toutes, discutées plus haut. Bien qu'il soit possible de faire de *HEX* un jeu de science-fiction ultra-réaliste ou un roman noir cru, les histoires se déroulant en Terre creuse devraient faire honneur à leurs modèles.

Un regard rapide au chapitre sur la création des personnages vous montrera que les choix d'Archétypes et de Motivations des personnages vous aident à expliquer l'implication de chacun dans une aventure de *HEX*. Les personnages peuvent être des Monsieur-tout-le-monde, s'ils ont une raison valable de participer à l'aventure. Une fois en Terre creuse, leur moyen d'arrivée comptera bien moins que leurs idéaux, leurs buts et leurs émotions, puisque ce sont ces facteurs qui détermineront leur comportement, qui guideront leurs réactions face aux périls et aux merveilleuses découvertes qui les attendent.

Assembler votre groupe

Le meilleur moyen de commencer une nouvelle aventure de *HEX* est de s'asseoir avec vos joueurs et de discuter du genre d'histoires que vous voulez (voir *Bichonner et satisfaire vos joueurs*, p. 169). Laissez-les feuilleter le livre de règles et lire le chapitre sur la création de personnages. Parlez des conventions et décidez de celles qui s'appliqueront à votre campagne et celles qui seront délaissées, amoindries ou rehaussées pour le plaisir de tous. Une fois que vous aurez pris ensemble la décision sur le type d'histoire, parlez des Archétypes et Motivations qui pourraient être les plus efficaces.

Votre campagne de *HEX* est-elle une aventure courte concernant un groupe assemblé et financé par le gouvernement américain dans le but de trouver et capturer un scientifique nazi ? Les personnages d'une telle histoire devraient être de tous horizons physiques et mentaux, tous des experts de leur domaine, comme des Érudits, des Aventuriers, des Explorateurs, des Chasseurs et des Soldats. Des Archétypes tels que Criminel, Célébrité ou Missionnaire n'auraient pas leur place dans une telle aventure. Ce n'est pas que les Archétypes « civils » ne soient pas agréables à jouer, c'est simplement qu'ils s'intègrent mal dans l'histoire que vous comptez mener. Maintenant, opposons cet exemple à un autre : une longue campagne centrée sur les survivants d'un crash aérien ou d'une catastrophe maritime qui doivent survivre à la réalité de la Terre creuse alors qu'ils cherchent un moyen d'en sortir. Une telle aventure pourrait abriter plusieurs types de personnages, issus de tous les cadres. Un Occultiste, un Survivant et un Scientifique sont tous aussi appropriés les uns que les autres, même s'ils n'ont apparemment rien en commun. Résistez à la tentation de permettre à vos joueurs de prendre n'importe quel personnage qui leur plaira pour le faire rentrer de force

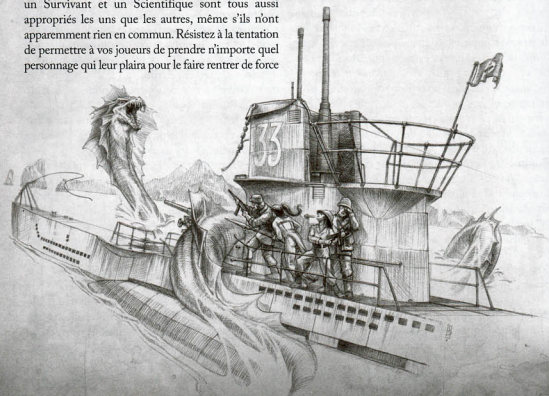
dans votre aventure. Cela ne peut mener qu'à un sentiment d'insatisfaction et de frustration alors que les joueurs devront composer avec des situations auxquelles leurs Archétypes ne les avaient pas préparés.

Pensez au but global de votre campagne : qu'est-ce que votre campagne affecte et où a-t-elle lieu ? Est-ce une histoire personnalisée, limitée à un ou deux lieux en Terre creuse mais qui ne touche à aucun des mystères profonds de ce monde disparu ? Ou est-ce une histoire plus vaste qui permet de visiter plusieurs lieux, de découvrir les secrets des Atlantes en plus de secouer le monde en révélant l'existence de la Terre creuse ? Bien que les mêmes personnages pourraient participer aux deux histoires, la seconde fonctionnera mieux avec des personnages capables de marcher longtemps (comme des Aventuriers, des Explorateurs et des Survivants), de faire face à une multitude de dangers et qui auraient intérêt à dévoiler au monde l'existence de la Terre creuse.

Les thèmes

et les Motivations des personnages

Quels sont les thèmes principaux de votre histoire ? Répondez à cette question avant de lancer le moindre dé de votre première session. Mieux encore, répondez à cette question en compagnie de vos joueurs après avoir lu la section sur les Motivations dans le chapitre sur les personnages. Tout comme nous venons de le préciser pour les Archétypes, vous devriez parler avec vos joueurs des Motivations appropriées selon votre aventure.





Structurez vos histoires pour souligner vos thèmes principaux et donnez l'occasion aux joueurs de démontrer les Motivations de leur personnage lors du jeu. Si, par exemple, le Chasseur de votre groupe a le Devoir pour Motivation, il vous appartient de lui donner une chance de prouver sa dévotion, de préférence en lui laissant des choix. Par exemple, vous pourriez instaurer une scène où le Chasseur découvre qu'un PNJ allié du groupe s'apprête à les trahir en revenant sur la promesse de les ramener en lieu sûr. Cela laisse au Chasseur une chance de convaincre l'allié de tenir sa parole et, s'il y parvient, il gagnera des points de Style.

Bichonner et satisfaire vos joueurs

La raison la plus courante pour laquelle une campagne de jeu de rôles échoue est le manque de communication au sein du groupe. Lorsque le Maître de jeu et les joueurs arrivent à la table avec des attentes différentes qu'ils n'ont jamais exprimées aux autres, le résultat est que la campagne se termine après quelques sessions de jeu. L'histoire n'aboutit jamais parce que les joueurs ou le Maître de jeu (ou tout le monde) n'obtient pas ce qu'il voulait retirer de l'expérience. La solution – et nous ne le répétons jamais assez – est de communiquer les uns avec les autres, pas seulement lorsque vous préparez votre première aventure, mais tout au long de la campagne. Voir *Former un groupe*, page 168. Tout le monde sait qu'il existe autant de types de joueurs que de jeux de rôles, mais étonnamment peu de joueurs prennent le temps d'identifier leurs préférences pour eux-mêmes, et moins encore de les

communiquer aux autres. Supposons que votre groupe de *HEX* est composé de trois joueurs : Stephen, fan de longue date du genre pulp et joueur vétérinaire qui aime penser tactique et les scènes de combat ; Laura, qui a joué à de nombreux jeux de rôles et aime les défis complexes mais n'est pas familière avec le genre pulp ; Clay, qui a lu de nombreux romans pulp mais est un joueur débutant qui ne saisit pas encore très bien de quoi il est question. Et vous êtes le Maître de jeu, doté d'une solide expérience du jeu de rôles et d'une passion pour le genre pulp. Si ce groupe est comme les autres groupes, votre campagne commencera après que vous ayez décidé d'une histoire complète (ou de plusieurs aventures) et que les joueurs aient créé leurs personnages (souvent seuls). La première fois que les joueurs et les personnages se rencontreront, dans le contexte de cette campagne, sera lors de la première session de jeu.

Le personnage de Stephen est un Explorateur, un héros solide à la longue expérience et une attitude supérieure. Sa Motivation est le Devoir. Laura a créé une Survivante, une gamine des rues qui s'est cachée sur le navire qui amène les personnages en Terre creuse. Elle a choisi la Fuite comme Motivation car elle ne désire rien d'autre que rentrer chez elle. Le personnage de Clay est aussi un Survivant, un laissé-pour-compte qui ne s'intéresse à rien d'autre



qu'à la provenance de son prochain repas. Il a choisi la Survie pour Motivation. Pendant ce temps, vous avez imaginé une longue campagne de *HEX* qui a pour but d'empêcher les mécréants de la Société Thulé de mettre la main sur un puissant artefact atlante. Il ne faut pas beaucoup d'expérience pour voir que, si cette aventure était un roman ou un film, elle serait vouée à l'échec. Les personnages ne soutiendront pas l'histoire. L'histoire n'intégrera pas les personnages. Les personnages et le Maître de jeu seront mécontents s'ils tentent de jouer la campagne. La tragédie aurait pu être évitée si le groupe avait parlé de ses attentes et de ses préférences, si les personnages avaient choisi des Archétypes et des Motivations qui se complètent, plutôt que ne jamais s'être rencontrés auparavant.

Envisagez maintenant le même groupe, mais organisé différemment. Après avoir décidé que vous vouliez monter une campagne de *HEX*, vous invitez vos joueurs pour une soirée de discussion avant la campagne. Tout d'abord, vous amorcez la pompe en diffusant un film pulp classique (consultez l'Appendice, p. 249) puis vous faites passer votre livre de *Hollow Earth Expedition* pour que les joueurs puissent avoir une idée du genre de personnages et d'histoires concernés. Ensuite, vous leur demandez leur opinion sur le genre de personnages qu'ils aimeraient jouer tout en décrivant le genre de campagne que vous envisagez. Certains Maîtres de jeu pourraient considérer qu'il s'agit là d'une manœuvre équivalente à prévenir l'ennemi la veille d'une attaque surprise, mais ce

genre de relation antagoniste entre le Maître de jeu et ses joueurs n'est amusant pour personne.

Laissez les joueurs penser à tout cela pendant quelques jours puis invitez-les pour une seconde soirée de discussion durant laquelle les personnages seront créés. Stephen aime votre idée de campagne et veut interpréter un héros typique et coriace au passé militaire, qui croit fermement aux notions d'obligation et de responsabilité. Il indique clairement qu'il veut que son personnage ait de nombreuses possibilités de se servir de ses poings ou de ses armes et que, plus graves seront ses blessures, mieux ce sera.

Il crée un Explorateur

ayant le Devoir pour Motivation. Laura aime aussi l'idée générale de la campagne, mais a peur qu'il y ait trop d'action et que cela ne lui laisse pas l'occasion de développer la personnalité de son personnage, alors que c'est ce qu'elle préfère. Elle vous demande de vous assurer que le groupe ait l'occasion de rencontrer certains peuples étranges de la Terre creuse et que les scènes d'action soient entrecoupées de savoureuses scènes d'interprétation pure. Elle constate que son idée de départ de gamin des rues Survivante ne convient pas à l'histoire et elle opte plutôt pour une Aventurière, une aviatrice coriace détentrice d'un sombre secret. Laura choisit la Gloire comme Motivation, décidant que son personnage recherche l'attention et la célébrité qui ne manqueront pas d'accompagner une expédition réussie. C'est son avion que les personnages utiliseront pour se rendre en Terre creuse. Par contre, Clay ne sait pas quoi choisir mais il exprime ses inquiétudes et demande des conseils sur ce qui pourrait fonctionner avec les autres et dans l'histoire. Finalement, après quelques discussions, il opte pour un Érudit, un professeur d'archéologie qui possède également des connaissances dans plusieurs autres domaines qui pourraient s'avérer utiles au cours de la campagne, telles que la linguistique, les sciences et la médecine. Il choisit la Vérité pour Motivation, en indiquant clairement que son personnage ne cherche rien d'autre que découvrir les faits réels derrière les mystères de la Terre creuse. Ensuite, et seulement à ce moment-là, les joueurs s'asseyent ensemble pour créer leurs personnages. Pendant ce temps, vous

aurez pris des notes sur ce que vos joueurs auront indiqué, dans l'intention d'incorporer leurs suggestions et préférences dans la campagne que vous aurez en tête. C'est là la recette pour une campagne de *HEX* amusante et réussie.

Utiliser des figurines

Les figurines et accessoires peuvent être utiles. *Ubiquity* est un système flexible et novateur, mais ce n'est pas un jeu tactique et il ne se prête pas facilement au déplacement soigneux de figurines sur des surfaces à l'échelle. Se concentrer sur les mouvements exacts des figurines et sur leurs relations précises les unes par rapport aux autres ne peut qu'enlever l'attention sur ce qui devrait pourtant occuper le centre de la scène : les personnages. Il est tout à fait acceptable, voire utile, d'utiliser des figurines et une représentation du terrain pour illustrer les distances relatives entre le tyranosaure qui attaque, le radeau de ronds branlants et les pirates en embuscade, il est bien moins pertinent d'être tellement pris par le déplacement des figurines que le plaisir de l'aventure pulp en pâtisse. Utilisez les figurines uniquement pour donner une idée des positions relatives.

Vous pourriez avoir du mal à trouver des figurines pulp en plastique ou en métal. Heureusement, l'industrie du jouet vous sauve ! Vérifiez à votre magasin de jouets s'ils ont des dinosaures en plastique bon marché, des animaux plus classiques, des véhicules et des soldats. Bien sûr, ces figurines ne seront pas à l'échelle (il y a de bonnes chances que votre tyranosaure ait la même taille que votre âne de bat), mais ce sont d'excellentes représentations. Si vous ne trouvez pas ces indémodables jouets en plastique, vous pouvez recourir à des dessins sur du

carton, à des jetons de poker, à des pierres et des brindilles trouvées dans votre jardin (cela fait une excellente représentation du terrain) et aux étranges décors vendus pour aquariums et terrariums.

La longueur de l'histoire : sa longueur et sa brièveté

Les histoires de *HEX* peuvent avoir deux tailles : longues ou courtes. La durée de votre histoire de *HEX* devrait avoir été discutée avec vos joueurs

avant votre première session de jeu et correspondre aux goûts du groupe. Si vos joueurs et vous-même débutez, optez pour une campagne courte ou une histoire isolée avant de vous frotter à une campagne longue.

Les campagnes courtes

Une campagne courte dure d'une à trois ou quatre sessions de jeu consécutives. C'est généralement le nombre de sessions nécessaires pour terminer une histoire n'ayant qu'une seule intrigue. L'intrigue principale d'une telle histoire sera généralement simple. Avant le début du jeu, les joueurs et le Maître de jeu discutent du genre d'intrigue qu'ils veulent (voir *Bichonner et satisfaire vos joueurs*, p. 169). Une fois que vous aurez eu cette discussion, vous pouvez commencer à travailler sur votre campagne courte. Trouvez un but à votre histoire,

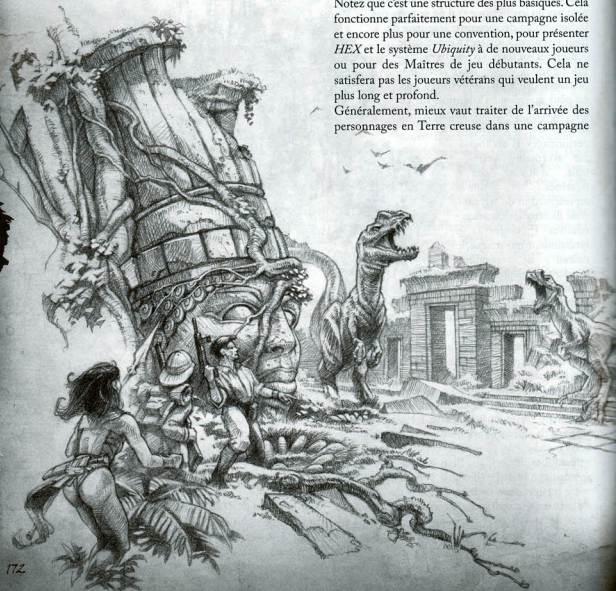
élaborez un méchant principal et décidez de la manière dont ces deux éléments interagissent. Trouvez comment vos personnages-joueurs seront mis en situation face à leur but et au méchant et décrivez quelques situations qui mettront les héros en péril tout en révélant certains aspects de l'intrigue. Vous pourriez découvrir qu'il vous faudra être plus libéral en dispensant les indices des mystères inclus dans votre campagne courte car les joueurs pourraient être pressés par le temps (voir *Le rythme*, p. 173).

Un exemple d'intrigue pour campagne courte pourrait être le suivant :

- Les personnages-joueurs entre en Terre creuse.
- Les personnages affrontent une menace unique (généralement un méchant, mais il pourrait s'agir d'un animal dangereux ou d'une tribu indigène).
- Les personnages triomphent de la menace.
- Les personnages reviennent, triomphants, à la surface.

Notez que c'est une structure des plus basiques. Cela fonctionne parfaitement pour une campagne isolée et encore plus pour une convention, pour présenter *HEX* et le système *Ubiquity* à de nouveaux joueurs ou pour des Maîtres de jeu débutants. Cela ne satisfera pas les joueurs vétérans qui veulent un jeu plus long et profond.

Généralement, mieux vaut traiter de l'arrivée des personnages en Terre creuse dans une campagne



courte. Limitez la narration à quelques minutes puis plongez-les dans l'action alors que les héros sortent de leur moyen de transport pour voir la Terre creuse pour la première fois. Le plus gros de la session de jeu sera alors focalisé sur la rencontre avec le méchant et sa défaite. En fait, vous pouvez commencer votre histoire isolée ou votre campagne courte au beau milieu de l'action alors que les personnages affrontent une menace. Une fois ce péril vaincu, laissez-leur le temps de respirer un peu avant de les plonger dans la scène d'action suivante. Insinuez qu'un méchant existe si vous en avez conçu un, peut-être en présentant ses hommes de main ou ses suppôts. Maintenez le rythme et utilisez un cliffhanger aux moments appropriés pour donner à vos joueurs un véritable goût d'aventure pulp ! Reprenez la même structure d'intrigue en y ajoutant des concepts spécifiques à *HEX* pour mieux la définir :

- Les héros, tous membres d'une expédition scientifique, sont à bord d'un bateau qui traverse l'Atlantique. Le bateau est dévié par une tempête et se retrouve en Terre creuse via le Triangle des Bermudes. Le bateau accoste sur les berges d'un grand lac en Terre creuse. Il peut encore naviguer mais aura besoin de réparations avant de pouvoir reprendre le voyage en toute sécurité.
- Alors que les personnages-joueurs partent à la découverte de leur environnement, ils découvrent la faune et la flore préhistoriques qui peuplent la Terre creuse. Un couple de ptérosaures géants s'avère particulièrement menaçant et leurs attaques rendent la réparation du bateau difficile et périlleuse.
- Les aventuriers modifient les filets du bateau (qui servent normalement à ramasser des spécimens scientifiques) afin de pouvoir piéger un des ptérosaures. Ses cris poussent le second ptérosaure à s'approcher suffisamment pour que l'équipage le tue en le harponnant.
- Maintenant que les reptiles volants ne sont plus une menace, les aventuriers peuvent réparer leur navire, lever l'ancre et emprunter un tunnel souterrain pour retrouver la surface.

La même intrigue peut servir de base à une campagne courte basée sur plusieurs sessions de jeu simplement en y ajoutant des défis supplémentaires, en élevant les enjeux et en ajoutant des options quant à la résolution finale. Voici un exemple de campagne courte fondée sur deux à quatre sessions de jeu :

- Les personnages-joueurs entrent en Terre creuse.
- Ils font face à une menace unique (les ptérosaures).
- Ils triomphent de la menace mais ne peuvent pas encore retourner à la surface (ils éliminent les ptérosaures mais le bateau est trop endommagé

pour naviguer, ils ont besoin de bois et de place pour les réparations).

- Les personnages explorent leur environnement pour chercher de quoi réparer et en découvrent plus sur la Terre creuse.
- Les personnages font face à une deuxième menace : une escouade d'explorateurs de la Société Thulé. Les Nazis tentent d'éliminer nos héros afin que l'existence de la Terre creuse demeure un secret.
- Les personnages surmontent cette nouvelle menace et apprennent comment sortir de la Terre creuse (ils s'avèrent plus malins ou plus forts que les forces nazies et pillent leur camp pour trouver le bois et les outils qui permettront de réparer le bateau).
- Confrontation finale contre le méchant : le commandant de l'escouade de la Société Thulé parvient à vaincre les personnages à l'aide d'un appareil atlante.
- Les personnages éliminent le méchant. Maintenant, ils peuvent décider s'ils veulent revenir à la surface ou rester en Terre creuse. S'ils partent, ils doivent décider s'ils révèlent ou non l'existence de la Terre creuse au reste du monde.

Conseils pour les campagnes courtes

Le rythme

Les campagnes courtes de *HEX* devraient être structurées et groupées autour d'un événement majeur dans un court laps de temps. Oubliez le rythme lent et les mystères complexes. Concentrez-vous pour donner de l'excitation à vos joueurs. Cela ne signifie pas que l'interaction par le dialogue, la planification ou les développements narratifs n'ont pas leur place dans votre campagne, simplement qu'ils ne devraient pas occuper le centre de la scène. Insérez dans votre campagne courte plusieurs périls majeurs, tant pour leur vie que pour leur environnement, pour que vos joueurs puissent avoir un avant-goût de ce que serait une campagne longue. Si vos joueurs et vous-même aimez votre campagne courte, vous pourrez toujours en faire une longue par la suite, peut-être en utilisant les éléments de la campagne courte comme point de départ pour explorer les mystères insolubles qui se sont présentés.

Les lieux

Si le jeu est une histoire isolée, tentez de garder l'action confinée dans une zone géographique restreinte, comme la vallée dans laquelle leur avion s'est écrasé ou les rives du lac où leur sous-marin a refait surface. Les aventuriers peuvent tenter

d'explorer leur environnement, mais vous devrez limiter leur avancée pour que l'histoire continue de progresser. Les campagnes courtes étalées sur plusieurs sessions de jeu ne peuvent pas permettre que l'action sorte du cadre immédiat des personnages et que ceux-ci explorent les régions exotiques de la Terre creuse. Mais, même dans de tels cas, essayez de ne pas laisser l'intrigue s'enliser dans l'exploration (à moins que cela ne soit la tâche première des personnages déterminée par l'aventure).

Les intrigues secondaires

Ayez des intrigues secondaires relativement simples et envisagez même de les laisser tomber totalement s'il s'agit d'une histoire isolée. Concentrez-vous plutôt sur le conflit ou la crise central, qu'il s'agisse de trouver une source d'énergie différente pour la foreuse ou de capturer le scientifique renégat qui est passé du côté des Nazis. Pour des campagnes courtes conçues pour durer plusieurs sessions de jeu, envisagez d'ajouter une ou deux intrigues secondaires, comme une amourette entre un aventurier et une PNJ, voire un traître au sein de l'équipe.

Les campagnes longues

C'est le genre par défaut des campagnes de *HEX* et probablement le plus familier des joueurs et Maître de jeu. C'est, en essence, une histoire en plusieurs parties réunissant les mêmes personnages. Une campagne longue peut être aussi longue que les joueurs et le Maître de jeu le veulent. La règle d'or est que la campagne dure au moins tant que les personnages-joueurs n'ont pas accompli leur but principal ou trouvé un moyen de retourner en surface, voire les deux.

Une longue campagne devrait avoir plusieurs cliffhangers et un sauvetage (par exemple, aller tirer un membre du groupe ou un PNJ des griffes du méchant ou le sauver d'une catastrophe environnementale comme une éruption volcanique). Cette structure narrative n'a pas besoin que vous ayez conscience de la suite de l'histoire. Il est tout à fait convenable, voire préférable et amusant, de laisser les héros tituber en aveugles d'un péril à un autre. Chaque nouvelle rencontre ou découverte leur permet d'en apprendre un peu plus sur la Terre creuse, jusqu'à ce qu'ils soient en mesure de rassembler toutes les pièces du puzzle. Comme pour une campagne courte, vous pouvez annoncer



l'existence de votre méchant, mais la montée en puissance du drame qui précède son arrivée devrait, naturellement, être plus longue. Peut-être que certains des habitants de la Terre creuse l'ont déjà rencontré et qu'ils préviennent les joueurs de son existence. Des rapports faisant état de la cruauté du méchant peuvent ajouter du piquant à leur première confrontation.

Voici un exemple de schéma de campagne longue, basée une fois de plus sur celui de la campagne courte ci-dessus :

- Les personnages-joueurs arrivent en Terre creuse. Consacrez plus de temps à la manière dont ils y arrivent, interprétez l'étrangeté de quitter le monde de surface pour entrer à l'intérieur, le choc et l'émerveillement liés à l'entrée dans ce lieu totalement surnaturel. Si les personnages sont arrivés en Terre creuse par un moyen particulièrement difficile (comme un maelstrom dans le Triangle des Bermudes ou un glissement de terrain dans la jungle amazonienne) vous pouvez vous servir de cet événement comme un point important en soi.
- Ils font face à une menace unique (les ptérosaures).
- Ils triomphent de la menace mais ne peuvent pas encore retourner à la surface (ils éliminent les ptérosaures mais le bateau est trop endommagé pour naviguer, ils ont besoin de bois et de place pour les réparations. Ils découvrent également que l'un des ptérosaures portait un collier d'un métal inconnu et que ce collier porte des marques qui ne ressemblent à aucune écriture qu'ils connaissent).
- Les personnages explorent leur environnement pour chercher de quoi réparer et en découvrent plus sur la Terre creuse. Leur voyage pourrait les emmener au plus profond de la jungle, au-delà d'une vaste plaine, aux environs d'un vaste marais brumeux et puant, par-delà des montagnes escarpées, ou à travers tout cela. En chemin, les personnages découvrent d'autres dinosaures et tombent finalement sur un village habité par des conquistadors espagnols avec lesquels ils discutent pour en apprendre plus sur leur environnement.
- Les personnages font face à une deuxième menace : une escouade d'explorateurs de la Société Thulé. Les Nazis ont appris l'arrivée des personnages et tentent de les éliminer afin que l'existence de la Terre creuse demeure un secret.
- Les personnages surmontent cette nouvelle menace et gagnent la confiance des conquistadors. Le chef des Espagnols leur divulgue un secret : il possède une carte montrant l'emplacement de ruines atlantes. C'est ce que les Nazis espéraient obtenir en attaquant le village.
- Carte en main, les personnages se dirigent vers les ruines, en traversant des paysages plus étranges encore. En chemin, ils font face à, et surmontent,

une menace environnementale (voire d'autres civilisations perdues si le Maître de jeu veut compliquer les choses).

- En arrivant aux ruines, nos héros découvrent une tribu indigène. Dans la plus pure tradition pulp, cette tribu est dirigée par un jeune prince avenant (ou une princesse, selon ce qui conviendra le mieux) qui tombe amoureux d'un membre du groupe. Malheureusement, la tribu pense que les ruines sont maudites et tue tous ceux qui tentent d'y entrer.
- Les personnages, peut-être en jouant des sentiments du prince, trouvent un moyen d'entrer dans les ruines. C'est alors que le méchant de l'histoire, qui a suivi les personnages depuis le village, apparaît pour la première fois.
- Le méchant l'emporte en coinçant les personnages dans une souricière et part avec le trésor que les ruines recélaient. Les personnages se sortent de la souricière et partent à la recherche de leur adversaire.
- Finalement, selon les défis et obstacles que le Maître de jeu rajoutera, les personnages affrontent le méchant et le battent (bien qu'il puisse s'en sortir aussi).
- Qu'ils retrouvent ou non ce que le méchant a pris dans les ruines, les personnages trouvent également un moyen de retourner en surface.
- Les personnages peuvent maintenant retourner à la surface s'ils le souhaitent. Qu'ils le fassent ou non dépendra de leur but d'origine, mais aussi des événements qui leur sont arrivés depuis le début. Certains membres du groupe pourraient choisir de rester pour continuer leur exploration ou pour faire leur vie avec leur nouvel amant. D'autres pourraient vouloir partir le plus vite possible. Les personnages qui partent doivent affronter un autre dilemme : parleront-ils de la Terre creuse en surface ? S'ils le font, qu'en diront-ils et quelles seront les conséquences de leurs décisions ?

Conseils pour les campagnes longues

Plus encore que les histoires isolées ou les campagnes courtes, les campagnes longues doivent avoir une intrigue structurée. Cependant, il ne faut pas nécessairement une intrigue structurée dans ses moindres détails ni avoir prévu toutes les possibilités qui pourraient se présenter. Commencez par votre objectif principal et continuez à partir de là en ajoutant des défis, des mystères et plusieurs options pour la conclusion. Notez que ce conseil tient pour acquis que vous avez déjà discuté de l'histoire avec vos joueurs et que vous êtes tombés d'accord sur les éléments de base concernant les joueurs et l'histoire.

Sinon, référez-vous à la section *Bichonner et satisfaire vos joueurs*, p. 169.

Le rythme

Vous pourriez être tenté de ralentir le rythme dans une campagne longue. Mais vous auriez tort ! (Vous ne l'avez pas vue venir, pas vrai ?) Cela semblerait logique de ralentir le rythme puisque vous avez plus de temps, non ? En fait, c'est plutôt l'inverse qui est vrai : la campagne parfaite de *HEX* comprend un rythme essoufflant qui oblige vos aventuriers à rester sur leurs gardes et les empêche de devenir complaisants. L'avantage d'une campagne plus longue est qu'il devrait y avoir plus de rencontres portenses d'actions et un danger plus grand encore que dans une campagne courte. Cela ne veut pas dire que vous devez empêcher vos joueurs d'ajouter des scènes pleines de dialogues, simplement qu'il est important de se rappeler qu'une aventure pulp entremêle les scènes plus lentes avec de l'action afin de maintenir l'intérêt.

Les lieux

Les personnages-joueurs ont l'opportunité d'explorer plus la Terre creuse durant une longue campagne. Une fois le choc de la découverte passé (et rapidement remplacé par d'autres découvertes tout aussi époustouflantes !), l'exploration devient un élément de la campagne et emmène les personnages à travers les différentes régions géographiques de la Terre creuse avant d'atteindre le moment de l'intrigue où ils peuvent faire le choix d'en partir. Le temps passé à voyager en Terre creuse ne devrait pas être monotone et consister uniquement en des descriptions des paysages. Profitez de l'opportunité et ponctuez vos descriptions de plantes et créatures dangereuses ainsi que de mystères.

Les intrigues secondaires

Les longues campagnes ont l'avantage de permettre des intrigues secondaires plus nombreuses et plus complexes. Une intrigue secondaire est une histoire subordonnée à l'histoire principale et qui est généralement liée au passé des personnages. Par exemple, la romance est une intrigue secondaire récurrente du genre pulp. Rares sont les histoires du genre qui ne contiennent pas le moindre flirt. Les meilleures romances dans les campagnes de *HEX* sont celles entre personnages et PNJ, particulièrement PNJ habitant en Terre creuse. Il n'y a rien de tel qu'un sentiment amoureux entre un personnage du 20^e siècle du monde de surface et un personnage d'un monde perdu dans le temps pour faire ressortir les différences entre les cultures ! Des

romances pourraient se développer entre personnages-joueurs, mais celles-ci devraient être surveillées de près et discutées avec les joueurs concernés en dehors du jeu (consultez *Bichonner et satisfaire vos joueurs*, p. 169). N'importe quel défaut, qu'il soit émotionnel, physique ou mental peut également faire naître une intrigue secondaire. Les aventuriers nourrissant de forts préjugés, ayant peur de l'engagement, souffrant d'une dépendance ou étant en éternelle quête d'un idéal romantique sont d'excellents éléments pour des intrigues secondaires.

Les méchants en Terre creuse

Toute bonne histoire comporte un méchant et *HEX* ne fait pas exception. Toute aventure pulp digne de ce nom contient un méchant principal ! Faites attention à vos PNJ de méchants. Ils ont un effet direct et notable non seulement sur vos personnages mais sur chaque facette de votre aventure. Le méchant principal de *HEX* est généralement d'un des deux types suivants : il provient de la surface ou est né en Terre creuse.

Les méchants venus de la surface

Le méchant classique de l'aventure pulp porte souvent un surnom sinistre et un costume coloré, mais *HEX* s'est éloigné de ces conventions. Bien que de nombreux méchants de *HEX* soient des personnages mystérieux suscitant la peur et la révérence, ils sont plus profondément ancrés dans le monde inhérent du jeu. Le docteur Zardoz ou la Sorcière écarlate ne se trouveront pas en Terre creuse, contrairement au major Klaus von Barlow, commandant de l'expédition de la Société Thulé ou du docteur Otto Thorvald, un scientifique suisse qui aimerait prouver sa théorie du géomagnétisme, quel qu'en soit le coût pour la civilisation. Dans *HEX*, les méchants devraient être des hommes et des femmes qui auraient pu exister dans le monde des années 1930.

Pour créer un méchant crédible dans *HEX*, la clé est de compter sur son passé et sa motivation. Peut-être qu'un des méchants principaux sera le membre ambitieux d'une société secrète de la surface ou un vétéran de la Grande Guerre déçu de la manière dont les vainqueurs ont traité sa patrie. Désireux de ramener à son pays sa gloire passée, il s'est joint à un mouvement politique fasciste, usant de sa grande intelligence et de sa soif d'avancement pour accéder à un poste clé d'une société secrète au sein de ce mouvement. Peut-être aussi que le méchant est une princesse d'un pays exotique qui a entendu parler de la Terre creuse par un prisonnier aux lèvres craquelées qu'elle a torturé et qu'elle a décidé de conquérir ce royaume caché pour l'annexer à son

empire. Le méchant pourrait aussi être un industriel cruel et avide de pouvoir qui aimerait piller les ressources naturelles de ce monde inconnu, voire un traître, ancien agent du gouvernement, qui aimerait découvrir les secrets de la science atlante afin de les revendre au plus offrant.

Donnez à votre méchant les caractéristiques nécessaires pour qu'il remplisse son rôle dans l'histoire. Peut-être possède-t-il une richesse infinie ainsi qu'un magnétisme animal sinistre mais irrésistible et qu'il se conduit comme un parfait gentilhomme même au beau milieu d'une scène barbare. Ce pourrait être une femme magnifique au cœur aussi glacé que l'éclat froid de ses yeux bleus et un ego aussi débordant que ses appétits sexuels : moquez-vous d'elle à vos risques et périls ! Des petits défauts ou tics de langage peuvent rendre inoubliable la rencontre avec votre méchant principal. Donnez-lui un rire qui tient plus du caquètement sec, une haine prononcée envers les roux, un problème d'alcool tenu secret ou un penchant pour la musique classique.

Ne dévoilez pas votre méchant trop rapidement. Gardez-le en réserve pour le moment le plus dramatique : sans doute lorsque les aventuriers penseront avoir identifié et vaincu leur ennemi. C'est alors que leur véritable ennemi entre en scène et montre à vos personnages qu'ils sont tombés de Charybde en Scylla. Lorsque vous aurez dévoilé votre méchant, n'hésitez pas à en faire un méchant récurrent (surtout si votre campagne de *HEX* doit durer plusieurs sessions). Il existe un nombre illimité de moyens pour un méchant intelligent de tourmenter les personnages ! Incluez des échappatoires secrètes prévues à l'avance, des anomalies physiques qui lui permettent de résister à une mort sans cela certaine, une résistance inattendue à une substance dangereuse ou une armada de gadgets et engins ingénieux. Consultez la section *Les cliffhangers*, p. 163 pour avoir d'autres idées.

Les hommes de main du méchant

Tous les méchants dignes de ce nom sont entourés d'hommes de main de confiance. Ces PNJ mineurs font généralement partie des personnages utiles puisqu'ils sont le bras droit du méchant, qu'ils veillent aux intrigues diaboliques de leur maître et en font voir de toutes les couleurs à nos héros. Les hommes de main sont généralement des gros bras qui devraient tenir bon face aux personnages lors des combats à la loyale, et qui n'a jamais entendu parler d'un homme de main qui ne requerrait pas aux coups bas ? Comme leurs maîtres, ces personnages proviennent généralement de la surface mais ils devraient avoir une connaissance de la Terre creuse

qui leur donne un avantage considérable (après tout, ils ont eu le temps de découvrir la faune, la flore et les peuplades indigènes pendant que leur maître complotait). Ils ont généralement un passé moins fouillé que celui de leur maître, mais il peut y avoir des exceptions : un mystérieux garde du corps ayant appris les arts martiaux dans un monastère d'Extrême-Orient, la fille d'un noble qui attire les hommes dans les ruines sur la demande de son maître ou le brillant jeune chimiste malchanceux qui ne veut que protéger sa famille qui se trouve dans les griffes de Herr Blucher.

Conclure une campagne

Même les aventures les plus courtes méritent une apogée à couper le souffle ! Les meilleures conclusions – celles qui donnent le plus de frissons à vos joueurs – incluent les éléments suivants :

La résolution d'un élément de l'intrigue jusque-là mystérieux.

Les héros et le méchant devraient avoir l'opportunité de faire échouer les plans les uns des autres dans une confrontation finale où tous les coups seront permis. Si les personnages-joueurs sont coincés en Terre creuse depuis le début de la campagne, ils devraient avoir l'opportunité de regagner la surface, s'ils le veulent. Les aventuriers n'ont pas nécessairement besoin de gagner mais l'intrigue principale devrait en arriver à une conclusion.

Tous les personnages sont impliqués dans la grande finale et y contribuent.

Une conclusion satisfaisante rassemble tous les personnages-joueurs en un même lieu pour la grande finale. Même s'ils ne sont pas à la même place en même temps (voir *Séparés !*, p. 167), tous les personnages devraient avoir une chance de contribuer de manière significative à la conclusion de l'histoire.

La conclusion comprend au moins un événement important.

Et de préférence un événement d'envergure. Il peut s'agir d'une bataille entre les forces nazies d'une part et les personnages et leurs alliés indigènes d'autre part, de l'activation d'un artefact atlante et de l'explosion qui en résulte ou d'une catastrophe naturelle comme une éruption volcanique, un tremblement de terre ou une vague de fond.

Les intrigues secondaires non résolues servent de point de départ à l'aventure ou campagne suivante.

Un des aventuriers vivait-il une histoire d'amour avec un PNJ ? Leur relation pourrait être à la base de l'aventure suivante. Par exemple, le personnage-joueur pourrait choisir de retourner à la surface pour l'instant, mais avoir prévu de retourner en Terre creuse dans un futur proche. Le bras droit du

méchant est parvenu à s'en tirer lors du combat final ? Faites de lui le méchant principal, mieux équipé, de la campagne suivante.

Les personnages regagnent la surface (ou pas).

Une fois que les événements ci-dessus ont eu lieu, il est temps que les personnages rentrent chez eux. Il est temps pour eux de découvrir ce que c'est d'usiner une pièce cassée, de synthétiser un carburant pour leur moyen de transport, d'apprendre le secret des moyens de transport atlantes ou simplement de trouver le passage qui les ramènera à la surface. Pour rendre votre conclusion plus poignante, laissez le choix aux aventuriers : partir ou rester ? Ils pourraient avoir de bonnes raisons de rester en arrière, donc laissez-leur le choix. C'est une excellente opportunité d'ajouter du piquant à l'histoire, surtout si certains personnages décident de partir ou de rester à contrecœur (parce qu'ils seront séparés de leur famille, de leurs amis ou amants, ou parce que leur but principal n'est toujours pas atteint). C'est peut-être le moment le plus important de la campagne parce que ce sera la dernière impression gardée par vos joueurs. Il s'agit du dernier mot de votre histoire. L'histoire n'est pas finie si les aventuriers demeurent en Terre creuse parce qu'ils n'ont pas eu l'opportunité d'y échapper. C'est simplement la fin du chapitre en cours.

Des amorces d'histoire

Il existe un nombre incroyable d'histoires qui conviennent à *Hollow Earth Expedition*, mais vous avez parfois besoin d'une idée sur laquelle lancer toute une campagne. Voici quelques exemples de concepts qui peuvent être développés afin de créer des aventures mémorables.

- Un petit véhicule civil, comme un avion privé ou un yacht, disparaît. Les personnages font partie de l'expédition de sauvetage. Au cours de leur mission, ils découvrent par hasard l'entrée de la Terre creuse. Le véhicule manquant est également entré en Terre creuse et ses passagers y sont coincés.
- Les personnages sont enlevés par la Société Thulé et libérés, inconscients, dans un avant-poste nazi de la Terre creuse. Leur capture peut faire partie d'un complot d'envergure en lien avec une intrigue internationale (les personnages pourraient être d'importants agents gouvernementaux, des militaires ou des scientifiques, par exemple) ou n'être qu'un hasard. Quel que soit le cas, les personnages doivent saisir la gravité de leur situation et trouver un moyen de s'échapper.
- Un riche industriel engage les personnages pour l'accompagner dans une expédition secrète en Terre creuse. L'industriel pourrait être motivé par des buts personnels ou travailler pour une agence gouvernementale.

- Les personnages font partie d'une expédition gouvernementale bien équipée et hautement financée pour se rendre en Terre creuse. Leur but est de revenir avec une carte complète et précise de la région ainsi qu'avec un journal de bord détaillé.
- Un producteur de films visionnaire mais ayant mauvaise réputation pousse les personnages à l'accompagner en Terre creuse en tant que membre de son équipe de production. Il veut filmer son dernier chef-d'œuvre sur place en se servant des paysages exotiques et des dangereuses créatures comme éléments visuels.
- Deux explorateurs rivaux, chacun travaillant pour un gouvernement adverse, montent et dirigent des expéditions indépendantes en Terre creuse. Ils aimeraient pouvoir convaincre leur équipe qu'ils luttent contre le temps pour une cause importante – comme la sécurité nationale – mais en fait ils se livrent simplement à une guerre personnelle. L'explorateur qui atteint en premier un point spécifique de la Terre creuse et en revient l'emporte.
- Les personnages sont des militaires qui découvrent accidentellement l'entrée de la Terre creuse alors qu'ils étaient en plein entraînement ou en mission secrète. Ou les personnages sont des prisonniers de guerre qui s'évadent de captivité pour découvrir que leur situation vient de s'aggraver puisqu'ils sont en Terre creuse !
- Alors qu'ils explorent une région en surface de la Terre, les personnages rencontrent un groupe d'anachronismes ambulants : des soldats de la guerre civile, des membres d'une expédition disparue avant la Grande Guerre, un groupe d'hommes des cavernes... qui viennent de la Terre creuse.
- Un employeur privé retient les services des personnages pour monter une expédition dans le but de trouver une plante rare qui est le seul espoir de guérir sa fille malade.
- Les personnages sont des mercenaires (peut-être étaient-ils militaires durant la Grande Guerre et qu'ils ne sont plus en service) qui accèdent à la Terre creuse en suivant leur ancien officier qui est convaincu que l'Eldorado se trouve sous la surface de la Terre.
- Les aventuriers rencontrent une civilisation de la Terre creuse fondée par des missionnaires jésuites qui se sont perdus au 17^e siècle. Leurs descendants pensent que la Terre creuse est le Jardin d'Éden et ils ne reculeront devant rien pour empêcher que le monde apprenne l'existence de leur terre idyllique.
- Un scientifique monte une expédition dans le plus grand secret et paie bien, mais refuse de discuter de la nature de leur mission, voire de la révéler. Il

met l'équipe dans une foreuse qu'il a construite sous de faux prétextes et les emmène en Terre creuse. Ce n'est qu'une fois arrivé qu'il révèle aux personnages où ils se trouvent et ce qu'il attend d'eux : il veut qu'ils l'aident à trouver et extraire le métal rare qu'il a détecté dans les profondeurs de la Terre.

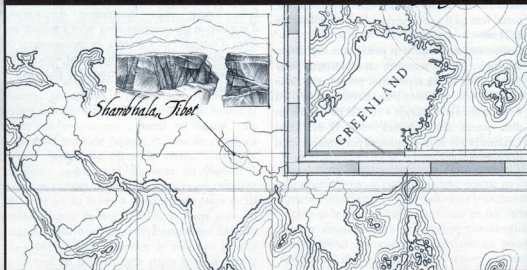
- Les personnages font tous parti d'une expédition ayant pour but de retrouver un explorateur porté disparu lors d'une expédition précédente. Ils le trouvent sans problème mais découvrent qu'il est « retourné à l'état sauvage » et qu'il vit comme un dieu parmi des hommes-bêtes. Il est aussi totalement fou et ne supportera pas l'intervention des personnages.

Des inspirations et ressources

L'une des manières de devenir un meilleur Maître de jeu à *HEX* est de nourrir votre amour pour le pulp. Vous trouverez en Appendice (p. 249) une liste, longue mais incomplète, de sources d'inspiration qui pourront vous aider à trouver des idées d'intrigue, de concepts de personnages, de motivations de PNJ, voire simplement vous aider à vous faire une idée de l'atmosphère prévalant à l'époque.



LA TERRE CREUSE



La Terre creuse est un lieu sauvage et dangereux. Des créatures préhistoriques y vivent encore et ne craignent ni l'homme ni la technologie. Toutes les formes de vie prospèrent en Terre creuse, ce qui résulte en une compétition sans pitié. Chaque espèce doit devenir plus grande, plus forte et plus résistante pour survivre. Même la plante la plus inoffensive en apparence pourrait être mortelle. Les étrangers qui entrent pour la première fois en Terre creuse devraient se montrer prudents. Le passage de la suprématie humaine à la compétition brutale peut être fatal.

Cependant, la Terre creuse ce ne sont pas seulement les dinosaures et les bêtes féroces. Des hommes-bêtes et des tribus indigènes – y compris les cannibales féroces, les nobles sauvages et les guerrières amazones – y vivent. Ces peuples peuvent être les amis ou les ennemis des explorateurs venus de la surface, mais il n'y a aucun moyen de savoir quel accueil leur sera réservé. En plus, il y a des descendants d'autres peuples de la surface qui vivent en Terre creuse. Les pirates règnent sur la Mer centrale et attaquent les nouveaux venus comme les villages indigènes. D'autres peuples ont également survécu, comme les conquistadors espagnols ou des voyageurs égarés.

Il est possible de trouver des ruines d'une civilisation antique en Terre creuse. Celle-ci porte plusieurs noms : Atlantide, Hyperborée, Ultima Thulé, Ur, Babylone... la liste est interminable. Personne ne sait avec certitude quel nom est juste, ni même si l'un d'eux convient. Quoi qu'il en soit, il ne reste que des ruines de cette civilisation avancée. Nul ne sait pourquoi elle est partie, ni depuis quand. Où elle est partie et ce qu'elle est devenue est un mystère qui

pourrait ne jamais être résolu. Pourtant, elle a laissé des miettes de sa société derrière elle, des engins technologiques qui ont dû être jugés sans importance ou trop gros pour être emportés. Ces artefacts – et même leur langue – détiennent un pouvoir impressionnant. Les hommes et les femmes de la surface seraient prêts à tout pour posséder la relique la plus insignifiante de cette race avancée.

Mystère et découverte

La Terre creuse est un lieu étrange et mystérieux. Nul ne sait grand-chose sur sa vraie nature, ni sur ses habitants. Il n'existe aucune carte détaillée de son étendue et même ceux qui y ont été ne peuvent éclaircir qu'une partie du mystère.

Les secrets révélés dans ce chapitre ne font qu'éclaircir la surface de la Terre creuse. Bien que le contenu de ce chapitre soit réservé au Maître de jeu uniquement, ceux qui le liront auront certainement plus de questions que de réponses. Qui a créé la Terre creuse et pourquoi ? Les Atlantes (ou toute autre race puissante) l'ont-ils créée pour convenir à leurs besoins ou l'ont-ils seulement exploitée ? Était-ce réellement leur demeure et si tel est le cas, pourquoi l'ont-ils abandonnée ? Ces questions pourraient demeurer sans réponse.

HEX est un jeu d'exploration et de découverte et définit la Terre creuse trop précisément ne ferait que nuire. Les informations générales contenues dans ce chapitre sont un cadre qu'il vous appartient d'adapter et de parfaire. Les Maîtres de jeu devraient mettre la Terre creuse à leur main et la peupler comme ils le souhaitent. Ne vous inquiétez pas si certaines choses semblent contradictoires. Il est parfaitement possible que des régions différentes de la Terre creuse suivent des règles différentes. C'est votre monde : amusez-vous avec !

Depuis l'aube des temps, l'humanité imagine des mondes secrets qui ne seraient accessibles que par de longs et épuisants voyages. Souvent, ces voyages sont spirituels et éminentement liés à la conscience humaine dans un royaume immatériel. Cependant, parfois, ce sont des voyages réels et physiques dans des lieux hors du temps camouflés dans les profondeurs de la Terre. D'innombrables théologies primitives étaient basées sur l'idée que l'humanité avait émergé des profondeurs de la Terre. Des dessins rupestres en Inde montrent des gens qui sortent d'un trou profond et de nombreuses religions prétendent que l'intérieur de la Terre est la demeure des Dieux. D'autres religions avancent que les morts rejoignent le centre de la Terre soit pour y connaître d'éternels tourments ou une existence fade.

Cette croyance est à ce point puissante que la plupart des cultures enterrer leurs morts afin d'accélérer leur voyage vers cet autre monde. D'autres cultures adoptent une vision plus répandue. Selon la tradition grecque, Orphée est descendu en Terre creuse pour retrouver Eurydice. Les Romains affirmaient qu'Apollon vivait au centre de la Terre auprès d'une race appelée Hyperboréens. Les Valkyries avaient le pouvoir d'entrer et de sortir des royaumes souterrains. Les moines tibétains parlaient de deux grandes régions souterraines, Shambhala et Agartha, où ceux qui accédaient à la maîtrise spirituelle en surface pouvaient aller à jamais vivre en paix.

Un tel lieu existe-t-il réellement ? Y a-t-il un monde à l'intérieur du nôtre, regorgeant de plantes exotiques et de vie animale, peuplé de races inconnues ? Nombreux sont ceux qui y croient. Même des hommes éduqués et « rationnels » ont posé l'existence de la Terre creuse.

Sir Edmund Halley, mathématicien et astronome anglais (celui de la comète de Halley), a publié un essai sur la Terre creuse en 1692. Ce n'était pas un simple regroupement d'interrogations mais une théorie scientifique basée sur les fluctuations des champs

magnétiques de la Terre, élaborée en collaboration avec Sir Isaac Newton.

John Symmes, vétéran décoré de la guerre anglo-américaine de 1812, a consacré sa vie à enquêter sur sa théorie de la Terre creuse et à la rendre populaire, ainsi que les civilisations qu'elle abritait. En 1838, le gouvernement américain a financé une expédition scientifique en Antarctique, menée par Charles Wilkes. Cette expédition a été la première à établir l'existence d'une terre antarctique sous la couche de glace, confirmant par là même la possibilité d'ouvertures menant à l'intérieur de la Terre.

Le plus célèbre explorateur de tous est peut-être l'amiral Richard Byrd, qui a survolé les deux pôles à plusieurs reprises et a fait une carte de l'Antarctique. Cependant, ses vols polaires ont créé une controverse considérable. De nombreuses personnes pensent que Byrd n'a jamais atteint le pôle et qu'il a tourné en rond pendant des heures avant de regagner son camp de base. Lors de son deuxième vol antarctique, il a dit avoir vu et filmé quelque chose de remarquable. Cependant, nul ne sait ce qu'il a vu ou filmé car le film n'a jamais été rendu public. La bobine a disparu et le gouvernement américain nie qu'elle ait jamais existé. Il n'en est fait aucune mention dans l'histoire officielle de l'expédition. Le film de Byrd était-il la première preuve d'une nouvelle frontière *non sur Terre mais à l'intérieur* ? Qu'est-ce qui est réel et qu'est-ce qui est vrai ? Nous savons maintenant que la Terre est solide et que selon toute vraisemblance les théories des conspirations et autres étranges récits ne sont rien d'autres que des histoires. Pourtant, notre désir de croire en une chose fantastique et mystérieuse sous nos pieds est aussi fort aujourd'hui que jamais. *Hollow Earth Expedition* vous invite à ne pas cesser de croire et à laisser folâtrer votre imagination. Suivez les pas de Jules Verne et d'Edgar Rice Burroughs et racontez vos propres histoires sur la Terre creuse. Sautez à pieds joints dans l'histoire et amusez-vous ! Vous serez en bonne compagnie.

Y entrer

La plupart des gens pensent qu'entrer en Terre creuse est une tâche difficile, voire impossible. Après tout, si c'était facile, quelqu'un y aurait déjà été et en serait revenu avec la preuve de son existence. À ce qu'on sait, aucune expédition n'a jamais trouvé d'entrée vers un monde interne.

En fait, rien n'est plus éloigné de la vérité. Les entrées vers la Terre creuse abondent. Elles ne sont même pas difficiles à trouver, les gens les découvrent sans cesse sans le réaliser. Cependant, le problème est que les entrées semblent normales à des yeux non avisés. Les cavernes, les volcans et les fissures sous-marines pourraient aller bien plus loin qu'on ne le pense. Les ruines de civilisations antiques, et particulièrement celles des temples, sont souvent construites près de ou sur des points d'accès à la Terre creuse, mais la décrépitude a caché les portails ou les a comblés de tant de débris que leur fonction demeure inconnue.

L'autre problème est qu'il est bien plus facile d'y entrer que d'en sortir. La Terre creuse est un lieu périlleux rempli de menaces sérieuses. Rares sont ceux qui y entrent et qui s'en sortent vivants. Ceux qui y parviennent sont souvent accusés de raconter n'importe quoi ou de falsifier des preuves. Ainsi, l'existence de la Terre creuse demeure un secret.

Les ouvertures polaires

Les entrées les plus connues (et les plus recherchées) sont celles des Pôles nord et sud. Ces entrées sont des trous énormes, larges de plusieurs kilomètres, dans la croûte terrestre. Une brume constante les recouvre puisque l'air chaud du centre de la Terre se mêle à l'air froid de l'extérieur. La visibilité dans ces régions est de moins d'un demi-kilomètre et n'est souvent que de quelques centaines de mètres. L'effet est encore accru par les champs magnétiques imprévisibles qui font que les boussoles tournent en

L'exploration polaire

L'existence des ouvertures polaires était présumée depuis le 18^e siècle, bien avant que quiconque ait la preuve de leur existence. Leonhard Euler, mathématicien suisse familier de la théorie de la Terre creuse, avait émis l'hypothèse que la Terre était une sphère creuse ayant un soleil en son centre et des ouvertures aux deux pôles. Bien qu'il l'ait deviné en se basant sur des spéculations et des données erronées, il n'était pas loin de la vérité.

John Symmes a repris en partie la même idée au début du 19^e siècle. Symmes a consacré une partie de sa vie à la promotion de ses idées et à tenter de trouver les fonds nécessaires pour financer une expédition jusqu'au Pôle nord. Son but n'était rien d'autre que de trouver l'ouverture et d'aller explorer le monde intérieur. Symmes n'a jamais réussi mais l'un de ses disciples - un éditeur du nom de Jeremiah Reynolds - a obtenu le soutien du Congrès pour l'expédition Wilkes en Antarctique en 1838. Wilkes a été capable de s'approcher de la couche glaciaire uniquement, mais il a été le premier à constater que l'Antarctique était un continent et pas seulement une mer glacée. Au lieu d'infirmer l'hypothèse de Symmes, Wilkes a démontré qu'une telle chose était possible.

Toutes ces folles théories sont censées être mortes lorsque l'amiral Richard Byrd a survolé le Pôle nord en 1926 puis le Pôle sud en 1929. Officiellement, il n'a trouvé aucune preuve d'une ouverture polaire. D'autres explorateurs, comme Roald Amundsen, Lincoln Ellsworth et Umberto Nobile, ont également affirmé n'avoir trouvé aucune preuve de l'existence d'ouverture polaire. Nul ne sait ce que ces explorateurs ont véritablement trouvé. Peut-être se sont-ils éloignés de leur but à cause de boussole défectives et qu'ils ont simplement cru avoir atteint le pôle. Ou peut-être ont-ils découvert les ouvertures polaires mais qu'ils ont dû jurer de garder le secret.

Il est certain que Byrd est retourné en Antarctique après avoir rapidement exploré le Pôle nord. Aurait-il pu voir quelque chose au Pôle nord qui l'aurait poussé à retourner au Pôle sud ? Amundsen a disparu en 1928 alors qu'il cherchait à retrouver Nobile, dont l'avion s'est écrasé en Arctique. Nul ne sait pourquoi Nobile était retourné au pôle, ni ce qui est arrivé à Amundsen. Peut-être que les deux hommes en savaient plus que ce qu'ils ont dit...

rond et que les gyrocompas oscillent inutilement. Pire encore, les explorateurs voient des mirages polaires. Nul ne connaît la cause de ces illusions. Elles pourraient naître de la neige poudreuse soufflée par le vent arctique, du soleil qui se reflète sur le paysage d'un blanc éclatant et des cristaux de glace, voire encore des vagues incroyablement chaudes de la mer qui baigne le pôle. De nombreux explorateurs rapportent avoir vu de hautes montagnes et des murs de glace alors que de tels paysages sont inexistantes.

Les ouvertures polaires sont des tunnels qui relient la surface de la Terre à son intérieur. La pente de l'entrée est à ce point graduelle qu'un avion ou un

véhicule roulant pourrait y entrer sans s'en rendre compte. La pente et le changement de gravité sont à ce point graduels qu'ils ne sont pas perceptibles. Il est impossible depuis le tunnel de voir les deux extrémités en même temps et, à cause du changement gravitationnel, il est impossible de remonter le tunnel.

Après l'entrée dans le tunnel, le vent augmente progressivement. Un ballon à l'air chaud ou à l'hélium n'avanceront pas, un zeppelin pourrait progresser lentement s'il a des moteurs puissants et un avion ne sera pas ralenti, mais le pilote remarquera le fort vent de face. Il est possible aussi de prendre le tunnel en véhicule roulant ou à pied. Le plus grand défi est d'atteindre le pôle en premier lieu. Le Pôle sud se trouve environ à 1300 km de la côte antarctique et le Pôle nord est entouré d'eau et de glace. La glace autour du tunnel a formé des buttes cristallines. Bien que ce « récif » atteigne une hauteur de plusieurs dizaines de mètres seulement, il est à ce point tranchant et trompeur qu'il est totalement infranchissable en traîneau et guère plus à pied. Cependant, ce n'est pas toujours le cas. Des courants d'eau chaude font fondre la glace durant les chauds mois d'été et il devient alors possible pour un bateau de passer. La glace se reforme à nouveau lors de la nuit arctique mais il est toujours possible de la franchir avec le bon véhicule.

Les foreuses

Si vous acceptez l'idée que la Terre soit une sphère creuse à la surface rocailleuse, il est théoriquement possible de creuser depuis la surface. Forer des centaines de mètres de roches n'est pas une entreprise facile mais le fait que cela n'ait jamais été fait ne signifie pas que ce soit impossible. Il faut avoir la machine adéquate. Une plateforme de forage stationnaire ne pourrait pas creuser assez profond. Par contre, une foreuse pourrait creuser la roche et recrachter les débris en arrière. Cela serait parfait une pour longue exploration souterraine.

Le facteur clé est la vitesse. Une foreuse qui parviendrait à une vitesse de 8 km/h pourrait traverser 800 km en 100 heures seulement. Cela représente un peu plus de quatre jours, ce qui est raisonnable avec une bonne réserve d'oxygène. Un scientifique assez intelligent et courageux pour tenter un tel voyage pourrait même construire une machine capable de creuser plus vite. Cependant, une erreur de calcul dans la vitesse ou la distance pourrait avoir des conséquences tragiques.

Une fois que vous avez la foreuse, choisissez où creuser est sans importance. Choisir un emplacement où la croûte est mince ne fera une différence que de quelques kilomètres. En plus, on peut supposer que la surface intérieure de la Terre creuse a le même

profil géologique que l'extérieur. Ainsi, l'épaisseur peut varier de plusieurs centaines de kilomètres d'un point à un autre et il n'existe aucun moyen de savoir si un point plus bas à l'extérieur correspond à une épaisseur plus mince de la croûte.

Bien que le forage soit la méthode la plus directe pour atteindre la Terre creuse, elle a des inconvénients sévères (outre l'évidence d'avoir à construire une machine capable d'un tel exploit). Premièrement, il n'y a aucun moyen de savoir où vous allez. À moins que votre véhicule n'ait un système de repérage développé, il pourrait tout aussi bien arriver dans une rivière souterraine, une salle énorme ou un bassin de lave. Faire demi-tour ou contourner l'obstacle ne sont pas des options viables, voire des options non disponibles selon les limitations physiques du véhicule. Deuxièmement, la croûte pourrait cacher des dangers inconnus et inattendus : un froid ou une chaleur extrêmes, des gaz toxiques ou explosifs, des couches épaisses de matériaux plus durs que ceux qui existent en surface, voire des formes de vie étranges et dangereuses. Enfin, il n'y a aucun moyen de savoir où vous émergerez. À moins que le pilote de la foreuse ne connaisse la géographie de la Terre creuse, l'appareil pourrait sortir au fond d'un océan, au sommet d'une montagne ou au beau milieu du palais d'un empereur. Ces risques sont inévitables à moins que quelqu'un puisse servir de guide ou ne possède une carte antique et délavée de l'intérieur.

Les cavernes

La spéléologie est le chemin qui mène à la Terre creuse. En 1936, la plupart des cavernes les plus profondes de la Terre n'étaient pas encore explorées ou seulement en partie. La spéléologie était une activité peu connue. En fait, le terme spéléologie n'a été utilisé qu'à partir des années 1940. Ironiquement, c'est la mort dramatique de l'explorateur Floyd Collins, qui s'est retrouvé enfermé dans la grotte appelée Mammoth Cave au Kentucky en 1925 et est mort durant une tentative de sauvetage fortement médiatisée, qui a attiré l'attention sur la spéléologie.

La plupart des cavernes terrestres s'enfoncent bien plus profondément qu'on le pense. Certaines traversent complètement la croûte terrestre jusqu'en Terre creuse. Ces passages profonds ne sont généralement pas connus des scientifiques et géologues modernes. Pourtant, il est possible d'en trouver des indices dans les journaux de bord souterrains de certains auteurs antiques, comme *Phédon* de Platon, *Les grenouilles* d'Aristophane ou les tablettes d'or orphiques, voire dans certains journaux de bord de rares explorateurs intrépides (et généralement discrédités).

Les plus profondes cavernes des États-Unis, Carlsbad Cavern, au Nouveau-Mexique, ont été partiellement cartographiées en 1923. Au cours de cette même année, elles ont été déclarées monument national. En 1936, le site était une destination touristique populaire, des tours guidés étaient organisés et les salles supérieures étaient faciles d'accès. Cependant, les salles les plus profondes sont demeurées inexplorées et nul ne sait à quel point elles sont lointaines.

La région autour de Carlsbad, Nouveau-Mexique, est un labyrinthe souterrain déroulant composé d'énormes salles et de passages sinueux. Ce n'est pas une seule caverne, mais 83 différentes. Carlsbad Cavern elle-même contient plusieurs salles, mais la plus profonde est Lechuguilla Cave. En 1936, le monde croyait que Lechuguilla Cave ne s'étendait que sur quelques dizaines de mètres et personne n'aurait pensé que derrière un mur de gravats se trouvait la caverne la plus profonde d'Amérique du Nord.

La beauté prenante et majestueuse des cavernes oblitère leurs mystères. Nul ne sait à quel point elles s'étendent sous la surface. Des millions de chauve-souris y vivent, mais quelles autres créatures pourraient exister dans leurs profondeurs inaccessibles ? Les gravats qui bloquent Lechuguilla Cave sont-ils le résultat d'une chute de pierres naturelle ou d'autre chose, plus sinistre ?

Bien que la croûte terrestre soit épaisse de centaines de kilomètres, passer par des souterrains sinueux d'une caverne à l'autre est encore plus long, environ 50 % plus long, voire deux fois plus long si l'on se trompe de chemin. Un groupe moyen d'explorateurs pourrait espérer faire le voyage en deux mois, voire plus. Certains aspects du paysage, comme une rivière souterraine navigable, peuvent faire gagner beaucoup de temps.

L'eau est généralement disponible pour ceux qui passent par les grottes, mais il est impossible de savoir quand on en trouvera et elle pourrait être contaminée par les minéraux. La nourriture est également disponible si l'on accepte de se nourrir de champignons, de plantes et de créatures souterraines. Lorsque les cavernes s'agrandissent pour devenir des salles souterraines immenses, elles pourraient faire des kilomètres de long, abriter des mers souterraines et abonder d'une faune et d'une flore inconnues, voire d'habitants intelligents.

L'un des avantages d'entrer en Terre creuse par les cavernes est que les explorateurs n'auront pas à s'inquiéter de déboucher au beau milieu d'une ville. Cependant, de telles cavernes pourraient être considérées comme des sites saints par la population indigène.

Toutes les cavernes ne sont pas naturelles. Les hommes-taupes, en particulier, creusent d'importantes galeries secrètes. La plupart se trouvent sous les villes

de la surface où les tunnels des hommes-taupes peuvent rejoindre les égouts humains, les tunnels de métro ou les conduits. Les hommes-taupes camouflent les entrées de leurs tunnels mais les gardent peu, voire pas du tout. Parfois, un ouvrier humain ou un spéléologue perdu peut tomber sur une de ces entrées. À moins qu'ils ne couvrent leurs traces, les hommes-taupes les traqueront et feront ce qu'il faut pour que leur secret soit préservé. À défaut, ils scelleront l'entrée et ôteront toute preuve de leur existence.

La plus grande prudence est de mise pour un explorateur qui découvrirait un tunnel d'hommes-taupes et plus encore s'il veut l'emprunter.

Les volcans

Les volcans sont l'un de moyens les plus dramatiques et fascinants pour entrer en Terre creuse. Dans son roman *Voyage au centre de la Terre*, Jules Verne écrit du professeur Hardwigg et de son neveu Harry qu'ils entrent en Terre creuse en passant par le volcan Snæfell en Islande. Depuis la publication du livre en 1864, les volcans sont des entrées populaires sur la Terre creuse.

Lorsqu'un volcan entre en éruption, le magma est poussé hors de la chambre magmatique qui peut se trouver des kilomètres plus bas. Les conduits souterrains, s'ils demeurent empruntables, sont des autoroutes vers des profondeurs insondables. Pourtant, ils sont généralement infranchissables puisque remplis de magma solidifié. Mais dans certains cas, comme dans celui du Snæfell, des passages demeurent accessibles.

Explorer l'intérieur d'un volcan endormi est aussi sûr qu'explorer toute autre caverne. Un volcan endormi est relativement sûr tant que l'on évite les points chauds.

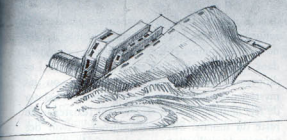
Par contre, un volcan actif est bien plus dangereux. Trouver de l'air respirable est assurément un problème. Les gaz sulfuriques, la fumée et les cendres sont faciles à détecter, mais le monoxyde de carbone est inodore et mortel. Sans compter la chaleur : il est facile de détecter si la température de l'air et de la roche augmente, mais il n'y a aucun moyen de savoir si le chemin est empruntable. La plupart des passages mènent à la chambre magmatique. S'il parvient à la franchir et s'il évite les passages regorgeant de monoxyde de carbone, un groupe prudent pourrait passer par un volcan actif. Un véhicule conçu spécialement pour résister à la chaleur et à la pression pourrait transporter un groupe d'explorateurs en Terre creuse en toute sécurité.

Un autre type de volcan qui mérite qu'on s'y arrête sont les volcans en grande partie dévastés. Actifs ou non, ce sont des volcans qui ont connu une éruption cataclysmique. La force de l'éruption a fait exploser tous les conduits, jusqu'à des profondeurs extrêmes. Le Krakatoa, entré en éruption en 1883, et le Santorin, entré en éruption dans l'Antiquité, en sont deux bons exemples.

Les fissures sous-marines

Les sections les plus minces de la croûte terrestre se trouvent au plus profond de l'océan, plusieurs kilomètres sous le niveau de la mer. (La Fosse Challenger – qui n'était pas encore découverte en 1936 – dans la Fosse des Mariannes se trouve à plus de onze kilomètres sous la surface de la mer. La Fosse Diamantine dans l'Océan indien et la Fosse de Milwauke dans la Fosse de Porto Rico sont toutes deux à plus de huit kilomètres sous le niveau de la mer.)





Des fissures dans le sol marin s'enfoncent encore plus profondément vers des profondeurs inconnues. Un sous-marin capable d'opérer malgré la pression énorme des kilomètres d'eau pourrait emprunter une de ses fissures. Les fissures sont droites pour la plupart, mais des tournants occasionnels rendent des éclairages et des hublots nécessaires. Comme pour les ouvertures polaires, il est possible (et presque inévitable vu l'obscurité qui règne à de telles profondeurs) qu'un sous-marin entre dans une fissure sans le savoir et émerge en Terre creuse. Il n'existe aucune carte de ces fissures. Une grande partie des sols marins est inconnue à cause des grandes difficultés pour les atteindre. Cependant, là où la science échoue, la super science peut trouver un moyen ! Quelqu'un ayant l'ambition, le génie et les moyens nécessaires pourrait construire un sous-marin capable de fonctionner à de telles profondeurs.

Le Triangle des Bermudes

Nul ne sait depuis combien de temps le Triangle des Bermudes est une porte entre les mondes de surface et intérieur. Bien qu'il ne ce soit appelé « Triangle des Bermudes » qu'après 1964, c'était une région connue pour les occurrences étranges depuis le premier voyage en Amérique de Christophe Colomb. Ses bateaux ont traversé la mer hantée des Sargasses où il a noté dans son journal de bord que sa boussole s'était comportée bizarrement en pointant plus à l'ouest qu'elle ne le devait. Ses marins ont rapporté avoir vu une boule de feu entrer dans la mer ainsi que des lumières étranges à l'horizon.

Quelle pourrait être l'explication à tous les événements inexpliqués qui s'y sont déroulés ? En 1933, le medium mondiallement connu Edgar Cayce a suscité une vague d'intérêt en suggérant que les ruines noyées de l'Atlantide se trouvaient là. Les « Terribles cristaux » qui alimentaient les technologies atlantes étaient toujours actifs sous la mer, chargeant toute la région d'une énergie inexplicable.

Le secret du Triangle des Bermudes est caché sous des couches de mythologie, de superstitions et de suppositions. Les Atlantes ont-ils construit un portail pour accéder en Terre creuse lorsqu'ils ont disparu de la surface ? Si c'est le cas, pourquoi n'ont-ils pas scellé la porte ? Souhaitaient-ils rendre les

Les disparitions célèbres

En 1936, le Triangle avait déjà causé une longue liste de disparitions :

- 1879, le *Mary Celeste* a été retrouvé, [endant les eaux entre le Portugal et les Açores, toutes voiles dehors, ses provisions de nourriture et d'eau suffisantes, son chargement intact, les braseros toujours allumés. Mais il n'y avait personne à bord. Les documents et instruments de navigation avait disparu, mais pas le journal de bord qui n'indiquait aucun problème. Bien que le *Mary Celeste* ait été trouvé bien loin du Triangle, il y était passé et la dernière entrée dans le journal de bord remontait à dix jours plus tôt. Personne n'a jamais trouvé d'explication satisfaisante à l'abandon apparent du navire.
- 1909, Joshua Slocum, marin mondialement connu qui avait fait le tour du monde en solitaire, disparaît dans le Triangle.
- 1918, l'*USS Cyclops*, l'un des plus gros bateaux de l'armée américaine, disparaît alors qu'il faisait route entre la Barbade et Norfolk en Virginie. Aucun appel de détresse n'a été lancé.
- Dans les années 1920, plusieurs bateaux américains qui faisaient de la contrebande entre Cuba et les États-Unis ont disparu sans laisser de traces.
- 1932, l'équipage d'un bateau de pêche, le *John and Mary*, a été repêché au large du New Jersey. Le navire a été retrouvé au sud des Bermudes, à plus de 1 200 km de là, ses voiles affalées. L'équipage terrifié n'a pas expliqué pourquoi il avait abandonné son navire en parfait état ni la manière dont il pu traverser 1 200 km dans l'eau.
- 1935, l'équipage du yacht *La Dahama* a été repêché dans le Triangle, et les survivants et leurs sauveteurs ont pu assister au naufrage du yacht. Plusieurs jours plus tard, *La Dahama*, en parfait état, était retrouvé, dérivant à 1100 km au nord-est des Bermudes.

échanges avec la surface possibles ? Peut-être que la technologie atlante qui contrôle la porte est endommagée et dysfonctionnelle et qu'elle emporte des voyageurs en Terre creuse.

Quel que soit le cas, il n'existe aucun moyen connu d'activer la porte. Les personnages pourraient parcourir la région en avion ou en bateau pendant des années sans rien découvrir d'étrange puis, subitement, lors d'un voyage de routine, être déportés dans un monde étrange. Si quelqu'un trouvait un moyen fiable d'activer le portail, le Triangle des Bermudes serait certainement le moyen le plus rapide et fiable de rallier la Terre creuse.

Shangri-La

James Hilton a fait connaître la ville mythique de Shangri-La au monde en 1933 grâce à son roman *Horizon perdu*. Shangri-La est bien plus ancienne que ça. Le Tantra de Kalachakra, ou Roue du Temps, écrit en Inde en 966 décrit Shambhala (un

autre nom de Shangri-La) comme un lieu de grande illumination, où les plus saints hommes résident. Toute la sagesse des âges est censée être archivée dans ce monastère idyllique et vert situé dans les montagnes glaciales de l'Himalaya, coupé du reste du monde et du temps. En 1936, le Tibet était l'une des régions les plus exotiques et les moins connues des Occidentaux. Il n'était pas incroyable qu'un tel lieu puisse s'y trouver.

La plupart des gens l'ignorent, mais Shangri-La n'est pas situé du tout en Himalaya. Elle se trouve en Terre creuse. En conséquence, le temps s'y écoule *vraiment* plus lentement. Un portail mystique la relie à la surface et les gens qui trouvent le portail ouvert voient une ville lumineuse nichée dans une vallée verte et luxuriante entourée des montagnes himalayennes enneigées. Les gens (et des créatures comme le Yéti) peuvent emprunter le portail dans les deux directions lorsqu'il est ouvert, mais cela n'arrive pas souvent. En conséquence, la ville est très difficile à trouver. Par contre, la rumeur veut que les gens qui ont des problèmes font s'ouvrir le portail. À défaut, de grands érudits pourraient tenter de trouver la localisation de la ville grâce aux indications cryptiques indiqués dans le manuscrit de la Roue du Temps.

Contrairement à la plupart des lieux en Terre creuse, Shangri-La est censée être une ville paisible, amicale et bienveillante. Les gens qui y vivent sont généreux et sages mais sont aussi connus pour empêcher les visiteurs de partir, afin que la localisation de la ville demeure un secret.

Les lieux en surface

Il y a encore de nombreux points inconnus sur les cartes de 1936. Certains de ces lieux étaient reliés

directement à la Terre creuse ou étaient grandement influencés par elle. Les plateaux inaccessibles, les îles non cartographiées et les vallées perdues abondent dans les parties les plus isolées du monde. Les dinosaures, les hommes des cavernes ou les mystérieuses civilisations disparues peuvent habiter de tels lieux, ignorant parfaitement l'existence du reste du monde. Sinon, il pourrait y avoir des colonies de civilisations avancées qui observeraient et étudieraient le monde de surface, interféderaient avec ce qui s'y passe ou captureraient des humains pour leur servir d'esclaves ou de cobayes. Il est possible de mener une aventure en Terre creuse sans jamais quitter la surface !

La cosmologie

La Terre creuse ressemble au monde de surface. Au premier regard, des étrangers pourraient même ne pas savoir qu'ils sont dans un autre monde. D'un regard négligent, une montagne ressemble toujours à une montagne et un lac à un autre lac. Cependant, pour un observateur averti, les différences entre les deux mondes sont énormes.

Les extrêmes

Tout en Terre creuse est plus extrême qu'en surface. Cela s'applique aux plantes et aux animaux autant qu'à la géologie et à la géographie. Les montagnes sont plus hautes, les rivières plus profondes et au courant plus rapide, les forêts plus épaisses et vertes, les jungles plus diversifiées et déroutantes, les marais plus nauséabonds et traîtres, les déserts plus chauds et secs, les étendues désertes plus sauvages et inquiétantes, etc. De la même manière, les animaux sont plus grands, plus forts, plus agressifs. Les oiseaux sont plus colorés, les insectes plus ennuyeux. (Et, par extension, les méchants sont plus cruels, leurs suppôts plus loyaux, les héros plus aventuriers, les princes et princesses plus beaux.)

Tout pousse en abondance à l'intérieur de la Terre. Cela s'explique en grande partie par le fait que ce soit toujours la saison des récoltes (en effet, la Terre creuse est privée du concept de saisons telles que nous les connaissons). Cela s'explique aussi par la nature régénérative de l'intérieur de la Terre. L'air, l'eau, la lumière – tout l'environnement – est propice à la croissance, la santé, la longévité, la fertilité.

Le soleil

La Terre creuse est éclairée et réchauffée par son propre soleil, suspendu au centre géométrique de la planète. Puisqu'il ne bouge pas – ou, plus exactement, parce que la surface intérieure de la Terre ne s'en détourne jamais – le monde intérieur connaît toujours un soleil à son zénith. Peu importe

Le jour et la nuit

Les Maîtres de jeu qui n'aiment pas l'idée d'un soleil au zénith peuvent inclure une ou plusieurs lunes en orbite autour du soleil interne. Les lunes créent de brèves périodes de nuit artificielle lorsqu'elles projettent leur propre ombre. La nuit peut durer de quelques minutes à quelques heures, dépendamment de la taille de la lune et de sa vitesse orbitale.

Un autre avantage d'inclure des lunes est que cela fournit d'autres endroits moins accessibles où des créatures et civilisations étranges pourraient vivre. Elles pourraient même être les lieux de résidence des « anges » et des « démons », voire de pirates possédant des bateaux volants !

Une autre idée, proposée par Cyrus Reed Toed dans les années 1860, est que le soleil central soit mi-lumière et mi-obscurité, faisant en sorte qu'il ferait nuit sur la moitié du globe intérieur à tout moment. Les idées de Toed étaient radicales mais ont eu un certain poids sur la Société Thulé qui, en 1936, était déjà versée dans la théorie de la Terre creuse.

où vous êtes, le soleil sera toujours au-dessus de vous. Cela rend l'orientation ou la détermination de l'heure impossible.

Géographie

La Terre creuse abrite les mêmes types de terrains que le monde en surface, plus certains autres qui sont uniques.

- **Terres arables/Forêts** : une grande partie de la Terre creuse est composée de terres arables aux températures modérées et aux pluies adéquates. Elles seraient parfaites pour l'agriculture et certaines terres sont cultivées, mais la grande majorité de ces terres ne sont « arables » que dans leur sens le plus général. Elles sont couvertes de forêts vénérables, de jungles moites, de marais fétides et de champs verdoyants.
- **Terres arides** : Les déserts chauds et froids existent en Terre creuse. Ils sont souvent moins étendus que ceux de la surface à cause de l'effet de terrarium causé par l'hydrosphère intérieure. Bien que ces déserts soient plus petits, ils sont tout aussi hostiles, voire plus, que leurs équivalents de surface.
- **Montagnes** : Les montagnes occupent une plus grande proportion de la Terre creuse que ce n'est le cas en surface. Les forces sismiques sont plus puissantes, produisent des tremblements de terre plus violents et des effets tectoniques plus dramatiques sur la géographie intérieure, résultant en des montagnes d'une hauteur impressionnante.
- **Sols glacés** : Aussi étonnant que ce soit, la Terre creuse a également des terres glacées. Ces zones se trouvent principalement autour des Pôles nord et sud terrestres, où les températures sont plus froides, ou tout en haut des montagnes. Pour une raison inconnue, la température chute en altitude en Terre creuse, comme c'est le cas en surface, malgré le fait que ce soit un environnement clos.
- **Terres stériles** : Cela fait référence à des lieux dénués de terre, où la pierre nue empêche toute vie ou végétation. Certaines de ces régions sont de véritables déserts mais d'autres pourraient être prospères si seulement elles avaient un sol.

La taille compte

La surface de la Terre est d'environ 510 millions de kilomètres carrés, partagée entre terre et mer, pour environ 153 millions de kilomètres carrés de terre. La Terre creuse est plus petite que le monde en surface et fait environ 380 millions de kilomètres carrés. Elle a un ratio de 40 % de terre pour 60 % d'eau, ce qui lui donne environ la même surface de terre qu'en surface et deux tiers moins d'eau.

Cependant, le ratio exact terre/eau est laissé en grande partie au Maître de jeu. La surface terrestre intérieure peut être inférieure, égale ou supérieure que celle en surface. Par exemple, en faisant passer le ratio terre/eau à 50/50, la Terre creuse aurait plus de terre et moins d'eau. Si le Maître de jeu veut une Terre creuse encore plus grande, il pourrait faire en sorte que les terres émergées soient plus vastes qu'en surface. Une autre solution est d'augmenter le ratio de mer et de les parsemer d'innombrables îles de tailles diverses, créant ainsi une Terre creuse où les longs voyages en bateau seraient la norme et où les cultures, isolées les unes des autres, seraient très différentes.

- **Régions exotiques** : Hormis les terrains plus familiers, la Terre creuse a des traits qui n'existent pas en surface. Certains sont des reliques de temps passés, comme les poches de pétrole, les forêts préhistoriques de frênes immenses et de conifères primitifs et les champignons géants. D'autres sont plus étranges encore : lacs de pétrole en flammes,



champs de diamants et de pierres précieuses, falaises hautes de plusieurs kilomètres, vallées tapissées d'os d'animaux, déserts de verre en fusion et rivières d'eaux bouillonnantes.

Note : Naturellement, les étrangers ignorent tout de cela. Même les indigènes de la Terre creuse ne les connaissent souvent pas. Ils ne connaissent que leur environnement immédiat. Comme il est difficile de déterminer le temps et la distance, les cartes sont grossières et limitées autant par la zone qu'elles couvrent que par leur manque de fiabilité.



Métaphysique

La Terre creuse n'obéit qu'à ses propres règles. Les lois naturelles que nous tenons pour acquises ne s'appliquent pas toujours ou s'appliquent d'une manière étrange.

Les champs magnétiques

Des forces inconnues perturbent complètement le champ magnétique terrestre à l'intérieur de la planète. Les boussoles tournent follement ou pointent une direction aléatoire. En d'autres termes, elles sont inutiles pour s'orienter (voire pire qu'inutiles si elles oscillent lentement et poussent les explorateurs nouvellement arrivés à dévier de leur route sans en avoir conscience).

L'orientation

Les perturbations magnétiques, jumelées avec le soleil immobile, rendent l'orientation en Terre creuse hasardeuse. Les méthodes normales utilisées en surface ne sont d'aucune utilité, à l'exception de la reconnaissance en aveugle (choisir une direction et tenter de ne pas s'en éloigner en se fiant à son instinct) ou de l'orientation en fonction de traits distinctifs du paysage.

Cependant, un voyageur n'est pas totalement dénué de points de repères. L'un des avantages de la Terre creuse est que l'horizon remonte. Contrairement au monde en surface, où l'horizon oblitère les traits distinctifs du paysage, l'horizon intérieur permet de les distinguer plus tôt.

Cela a un effet subtil sur ce que les voyageurs peuvent voir. Une brume enveloppe les objets distants plus encore qu'en surface, de sorte que l'horizon disparaît. Regarder droit devant soi dans n'importe quelle direction donne une impression similaire à observer les premiers contreforts d'une montagne. Un voyageur non averti ne remarquera rien alors qu'un observateur aguerri notera cette différence.

Un explorateur qui veut retrouver son chemin vers un lieu précis de la Terre creuse sans boussole, montre ou carte fiable devra réussir un test de Survie (difficulté 4).

Les ondes radio

Probablement pour la même raison qui fait que les boussoles magnétiques ne fonctionnent pas, les talkies-walkies ne sont d'aucune utilité en Terre creuse. Ils ne laissent entendre que des craquements d'électricité statique.

Cependant, un mode de communication primitif peut s'avérer extrêmement utile si quelqu'un pense à en emporter un : l'héliographe. Il utilise un miroir pour refléter le soleil et faire des signaux en morse. Un équipement de vision sophistiqué lui permet

d'être dirigé précisément sur la position connue du destinataire.

L'utilité de l'héliographe dépend en grande partie des conditions visuelles. Tant que le soleil brille (ce qui est presque toujours le cas en Terre creuse) et que les deux stations ont une ligne de vue, il y a de bonnes chances pour qu'elles puissent communiquer. L'éclat de l'héliographe peut être perçu jusqu'à 50 km à l'œil nu et de bien plus loin avec un télescope. L'avantage d'utiliser l'héliographe en Terre creuse est que sa surface intérieure est convexe. Les stations n'ont donc pas besoin de rechercher des points en hauteur pour pouvoir ignorer la courbure terrestre.

La brume et le brouillard sont les seuls obstacles réels à l'utilisation d'un héliographe en Terre creuse. Comme le climat est généralement tropical, l'humidité de l'air peut nuire aux lignes de vue et réduire considérablement la portée de l'héliographe. En plus, le signal serait inutile si personne ne le surveille.

Bien que l'héliographe ait connu son apogée au 19^e siècle, avant l'avènement de la radio, il était encore communément utilisé par les gardes et les ingénieurs en 1936. Pesant moins de cinq kilos et facile à opérer par une personne seule, cela peut être un outil hautement utile dans des mains compétentes. Utiliser un héliographe nécessite un test de Survie ou de Linguistique (difficulté 3).

La dilatation temporelle

L'une des propriétés les plus étranges et les moins explicables de la Terre creuse est la manière dont le temps passe. En résumé, le temps passe plus lentement à l'intérieur de la planète. L'importance du changement est remarquable, mais non quantifiée. Importante à quel point ? Pensez que les dinosaures et autres mammifères préhistoriques vivent encore en Terre creuse, en compagnie d'hommes de Neandertal et d'Homo-Sapiens.

À cause de cela et de la manière étrange dont les habitants de la surface sont attirés en Terre creuse, il est possible de rencontrer des gens de presque toutes les cultures historiques. Il est certain qu'il n'y a plus de véritables Égyptiens antiques ni de Hittites, mais leurs descendants vivent encore là et pourraient s'y trouver depuis plusieurs douzaines de générations. Il est possible que des explorateurs récents rencontrent des descendants de Romains, des arrière-petits-enfants de croisés, des petits-enfants de conquistadors espagnols ou des enfants de pirates anglais.

Plus inquiétant, si des explorateurs retrouvent leur chemin jusqu'à la surface, ils devront s'habituer au fait que le temps aura passé plus vite à l'extérieur que le temps écoulé pour leur aventure.

Dépendamment de la longueur de leur séjour, les personnages pourraient être surpris en ressortant.

Les rythmes quotidiens

Une préoccupation majeure est de mesurer le passage du temps. Sans le rythme du jour et de la nuit, sans cycle lunaire, sans mouvement des astres et sans passage des saisons, tous les indicateurs habituels sont absents. Si le passage du temps était un paysage, la Terre creuse serait une morne plaine. Les habitants de la Terre creuse résolvent ce problème de différentes manières. Certains n'ont aucun concept de temps et suivent simplement leur rythme biologique pour manger et dormir. Ces événements sont réguliers, mais pas fiables sur le long terme. Pour une société qui n'a que des besoins primitifs, être capable de distinguer aujourd'hui d'hier et de demain suffit amplement.

Les communautés installées près de larges étendues d'eau ont accès à l'un des rares moyens fiables de mesurer le temps en Terre creuse : les marées. Bien que la gravité soit inversée et que la lune ne soit jamais visible de l'intérieur, son attraction gravitationnelle se fait tout de même sentir. Les phases de marées montantes et descendantes établissent un cycle plutôt fiable de 25 heures.

La Terre creuse est géologiquement plus active que la surface. En certains endroits, des geysers entrent en éruption selon un calendrier fixe (comme Old Faithful à Yellowstone) et permettent de mesurer le passage du temps.

Certaines plantes et animaux ont également des cycles réguliers et prévisibles. Bien que le soleil brille sans cesse, certaines plantes ont des périodes durant lesquelles elles sont écloses et d'autres durant lesquelles elles sont fermées. Elles sont cultivées dans certaines régions pour cette précieuse propriété. De la même manière, certains animaux ont des rythmes circadiens plus fiables (ou plus courts) que les humains. Malgré l'absence de saisons, certaines espèces migrent et/ou hibernent en fonction de stimuli inconnus. Cela permet de délimiter des « saisons » locales en fonction de la présence ou de l'absence de ces créatures.

La guérison

Certaines propriétés de la Terre creuse font en sorte qu'elle a un formidable pouvoir régénérant. Cela peut être dû à d'étranges minéraux dans l'eau, à un gaz inconnu dans l'atmosphère, ou à des vitamines améliorées dans la chaîne alimentaire. Quelle que soit la raison, la vie prospère de manière étonnante. Certaines différences sont remarquables. Les plantes grossissent à un point tel que les forêts et marais ressemblent à un monde préhistorique. Les animaux deviennent bien plus gros que leurs pairs

de la surface. Les insectes, araignées, arthropodes, papillons, coccinelles, chenilles et sangsues, tous géants, pullulent. Certains sont géants, la plupart sont dangereux, tous sont inquiétants lorsqu'on les voit pour la première fois.

Un effet secondaire positif est que tous les êtres vivants guérissent deux fois plus vite que normalement (voir *La guérison*, p. 133).

Les Atlantes

De tout temps, l'humanité a parlé d'une race de précurseurs, d'êtres qui détenaient un grand pouvoir et dont la culture et la technologie dépassaient grandement les nôtres. C'était particulièrement vrai durant l'Antiquité, lorsque les connaissances sur notre lointain passé étaient plus que limitées. À l'époque éclairée, rationnelle et scientifique qu'est l'année 1936, l'homme en savait plus sur le passé que jamais auparavant.

Aucune preuve de l'existence d'une race de précurseurs n'a jamais été trouvée en surface et les légendes antiques ont donc été traitées comme des mythes que seuls quelques fêrus d'occultisme ou de mysticisme, voire les fous, croyaient encore. Les historiens et anthropologues n'auraient certainement pas dû se montrer aussi prompts à rejeter ces légendes.

Parmi ces histoires se trouvent celles des hommes-serpents, des hommes-oiseaux, des géants, des visiteurs venus des étoiles et des visiteurs venus de l'intérieur de la Terre.

Comme tous les mythes, celui-ci a un fond de vérité. Plus qu'un fond, en fait, puisqu'une race éminente a vécu sur Terre bien avant l'arrivée de l'homme : les Atlantes.

En une époque à telle point reculée qu'elle est oubliée de tous hormis dans les plus anciennes traditions orales, les Atlantes étaient les maîtres de la Terre. Ils avaient construit de grandes cités et levé des monuments immenses. Leur ingénierie leur permettait de remodeler le monde. Ils ont acquis un niveau de science et de technologie à ce point avancé que cela semblerait surnaturel à toute personne des années 1930.

Puis ils ont disparu, ne laissant derrière eux que des villes abandonnées, des ruines et des légendes. Que leur est-il arrivé ?

L'histoire atlante

Les Atlantes ont existé. Ce que nous savons d'eux nous vient d'un bref fragment confus des dialogues de Platon, où il mentionne leur société idéale et leur centre, l'Atlantide. Aussi vaste qu'elle ait été – et rien avant ou depuis ne l'a égalee – l'Atlantide n'était qu'une seule ville et possiblement aussi le nom de

cette race de précurseurs. Platon ne connaissait qu'une infime partie de l'histoire.

Il est tout aussi vrai que le Déluge biblique a dévasté la surface de la Terre, bien que les détails rapportés soient erronés. Ce n'est pas rien qu'un récit biblique. Il réapparaît dans de nombreuses cultures et sous plusieurs formes : la Mésopotamie, l'Israël, la Grèce, l'Allemagne, l'Irlande et tous les autres mentionnent un déluge qui a dévasté le monde en des temps immémoriaux. L'acceptation par tous de cette histoire, à défaut de toute autre chose, lui prête un certain poids historique. Pourtant, la plupart y voient un récit apocryphe.

La cause de ce déluge est inconnue. Il peut avoir été déclenché par des tsunamis provoqués par des tremblements de terre sous-marins, par une fonte subite de la calotte glaciaire, par un affaissement continental ou par un dysfonctionnement catastrophique d'une technologie atlante. Il est même possible que les Atlantes eux-mêmes l'aient préparé afin d'effacer toute trace de leur existence lorsqu'ils se sont retirés en Terre creuse. La vraie raison est impossible à connaître et sans importance. Ce qui importe est que la civilisation la plus avancée ayant jamais existé a été balayée de la surface de la Terre.

Mais l'influence des Atlantes n'avait pas disparu pour autant. Les villes et la technologie avaient disparu, mais des fragments de ce qui avait fait leur grandeur subsistaient. Au cours des siècles, ils ont été redécouverts par des sociétés humaines plus primitives et ont permis la fondation des cultures antiques de l'Égypte, de Babylone, de la Grèce, des Mayas, des Aztèques et de nombreux autres.

Tous ces empires et civilisations contenaient des éléments de l'Atlantide dans leur culture, leurs gouvernements, leur ingénierie, leur architecture. Pourtant, aucun n'était vraiment atlante. Chaque fragment avait suivi sa propre voie et développé son propre caractère.

Pendant, en chacun d'eux, un souvenir du passé avait survécu jusqu'à être éradiqué par le temps, la distance et la science.

L'héritage atlanté

Des morceaux de culture atlante ont été transmis à l'homme moderne par le biais de leurs successeurs. Épars et dilués comme ils l'étaient, les érudits ne les ont jamais rassemblés en une image cohérente de cette grande civilisation de précurseurs.

Ce n'est pas vraiment étonnant. Les indices sont subtils et il n'existe aucune clé pour les décoder. Les principales reliques des Atlantes sont leurs monuments en ruine, dont la plupart sont bien plus vieux que ce que pensent les archéologues : Teotihuacan, Uruk, Nippur, Cnossos, les mille Sphinx bordant le Nil (dont un seul a survécu) et le

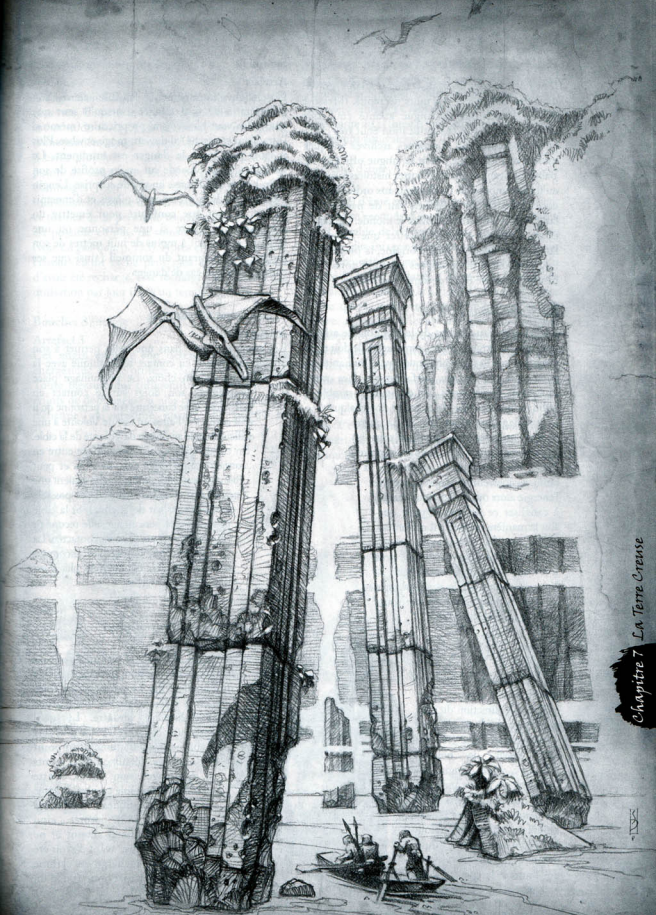
pont de la Kali Ghandaki ne sont que certaines ruines découvertes. Beaucoup d'autres reposent sous les jungles denses, abrités dans de hautes vallées montagneuses, recouverts de glace, enterrés sous le sable ou noyés sous l'océan. Cachés à l'intérieur se trouvent encore des résidus de technologie atlante qui pourraient mystifier la science moderne et alimenter une révolution scientifique.

Que peut-on apprendre sur les Atlantes eux-mêmes à partir de ces ruines ? Leur architecture indique qu'ils étaient plus grands que les humains modernes, de 10 à 15 cm en moyenne. Leur compréhension des mathématiques et de l'astronomie était très avancée. Ils maîtrisaient l'ingénierie architecturale tout autant que les méthodes du 20^e siècle. Leurs villes et colonies s'étendaient sur tous les continents, y compris l'Antarctique, bien qu'aucune trace d'eux n'ait été découverte là-bas, ou du moins, pas rendue publique. Leur religion, s'ils en avaient une, est un parfait mystère. Des temples ultérieurs, comme l'Olympe, le Tikal ou le Kom Ombo ont probablement été dédiés aux Atlantes eux-mêmes – qui auraient pris l'aspect de dieux pour leurs serviteurs humains – plutôt qu'aux dieux atlantes. La perte la plus tragique de toutes a été celle de la technologie atlante, qui est vaguement mentionnée dans les bas-reliefs qui sont presque toujours confondus avec des symboles religieux. La seule conclusion à tirer de cette quasi-absence est que la technologie atlante ne méritait pas d'être dépeinte. Elle était à ce point intégrée au quotidien que les artistes la tenaient pour acquise.

Les ruines atlantes

Les ruines atlantes en Terre creuse sont étonnamment bien préservées. Nul ne sait si c'est dû à l'étrange dilatation temporelle ou parce que les Atlantes sont partis voilà peu. Quel que soit le cas, les ruines sont visiblement abandonnées et reprises par la nature, mais elles ne sont pas encore détruites. Les rues sont craquelées et inégales, mais toujours carrossables. Les murs, et dans certains cas les bâtiments, sont toujours debout. Malheureusement, les grandes cités atlantes ont été détruites, les statues renversées et les explorateurs ne peuvent qu'avoir un aperçu de leur splendeur passée.

L'architecture atlante semble être un mélange de plusieurs anciennes cultures : égyptienne, sumérienne, grecque, babylonienne et autres. Bien sûr, la vérité est que ce sont ces cultures qui se sont inspirées de l'architecture atlante et non le contraire. Pourtant, les ruines atlantes pourraient sembler vaguement familières aux explorateurs, bien que d'apparence plus fine et mieux conçue. Même à l'état de ruines, il est clair que les tours, pyramides et statues des autres cultures ne sont que de grossières imitations de la grande civilisation atlante.



La langue atlante

Il ne reste que des traces de la langue atlante, gravée dans des tablettes et des murs décrépités. Il ressort de ces bribes que la langue atlante était très complexe mais que sa signification était très claire pour qui l'entendait. Certaines archives antiques indiquent même que c'était la langue officielle de Babylone avant sa chute. D'autres histoires avancent qu'il était impossible de désobéir aux ordres donnés en atlante ou que le simple fait de parler cette langue pouvait faire ou défaire le monde. Bien qu'il existe certaines preuves à l'effet que toutes les langues partagent la même origine, la plupart des linguistes et anthropologues rejettent toutes ces histoires comme étant de simples mythes.

La technologie atlante

Le peu que nous savons de la technologie atlante nous semble étrange, voire surnaturel. Elle doit avoir été basée sur des lois physiques que l'humanité ne comprend pas encore parfaitement. Les rares images et descriptions qui demeurent semblent indiquer que des piles de cristal et d'orichalque – un alliage mythique d'or et de cuivre – étaient utilisées dans presque tous les appareils atlantes. Une théorie suggère que les cristaux servaient à emmagasiner, entreposer et concentrer l'énergie alors que l'orichalque servait à canaliser ce pouvoir. Quelle que soit la manière dont cela fonctionnait réellement, la technologie atlante était pour le moins stupéfiante pour tous ceux qui la voyaient utilisée. Vous trouverez ici la description de certains Artefacts atlantes que vous pourrez utiliser dans *HEX*.

Aimant

Artefact 1

Un Aimant est une pièce d'orichalque conçue pour indiquer la direction du plus proche gisement de ce métal mystique. En Terre creuse, il peut servir de boussole primitive, voire d'engin pour découvrir de nouveaux trésors, car de nombreux objets atlantes contiennent de l'orichalque. Utilisé en surface, où l'on trouve très peu d'orichalque, l'Aimant pointera toujours en direction de l'entrée la plus proche menant en Terre creuse.



Sentinelle

Artefact 1

Cet engin extrêmement sensible alerte son propriétaire de tout danger. Lorsqu'il sent que quelqu'un veut blesser son propriétaire (même si l'attaquant est caché), il devient rouge et vibre. Plus il vibre fort, plus le danger est imminent. Le personnage qui possède cet engin profite de son plein bonus de Défense en cas de surprise. L'engin avertit aussi de la présence de pièges et d'ennemis cachés. Il peut être configuré pour émettre un avertissement sonore si une personne ou une créature approchait à moins de huit mètres de son propriétaire, le tirant du sommeil (ainsi que ses compagnons) en cas de danger.

Transmetteur télépathique

Artefact 2

Cet engin qui tient dans une main permet à son utilisateur d'entrer en contact télépathique avec la personne de son choix. Le personnage place simplement son doigt sur le contact en orichalque et se concentre sur la personne qu'il veut contacter. Faites un test de Volonté à une difficulté égale au niveau de Volonté de la cible. En cas de succès, votre personnage entre en contact télépathique avec sa cible et peut discuter avec elle comme si elles avaient une conversation normale (il n'est pas possible de sonder l'esprit de la cible). Si la cible connaît votre personnage, elle reconnaît sa « voix » et saura qui l'a contactée. La portée exacte de l'appareil est inconnue, mais plus la cible est éloignée, plus il est difficile de la contacter.

Cristal de guérison (mineur)

Artefact 1

Ce genre de Cristal de guérison est relativement commun. Il mesure de 10 à 15 cm de long et contient de fines nervures d'orichalque. Il brille d'une douce lumière verdâtre. Lorsqu'il touche une blessure, il brille plus fort et soigne immédiatement un point de dommages létaux ou deux points de dommages non létaux. Cette guérison est possible en plus de soins médicaux classiques (voir *La guérison*, p. 133). Après cinq utilisations, le cristal s'éteint et ne peut plus être utilisé avant d'avoir été rechargé. Il se recharge au rythme d'une utilisation par jour (ou d'un temps équivalent).

Cristal de guérison (majeur)

Artefact 2

Il s'agit d'un Cristal de guérison plus puissant et plus rare. Comme le Cristal de guérison mineur, il est orné de fines lignes d'orichalque, mais brille d'une lumière bleue. Lorsqu'il touche une blessure, il brille plus fort et soigne immédiatement deux points de dommages létaux ou quatre points de dommages non létaux. En plus, il soigne immédiatement une maladie ou élimine les poisons et toxines de la personne touchée. Cette guérison est possible en plus de soins médicaux classiques (voir *La guérison*, p. 133). Après cinq utilisations, le cristal s'éteint et ne peut plus être utilisé avant d'avoir été rechargé. Il se recharge au rythme d'une utilisation par jour (ou d'un temps équivalent).

Bouclier d'énergie

Artefact 3

Cet engin entoure son détenteur d'un champ énergétique qui le protège contre tout coup fatal. Toute blessure qui infligerait normalement cinq points de dommages ou plus déclenche le bouclier d'énergie qui absorbe jusqu'à dix points de

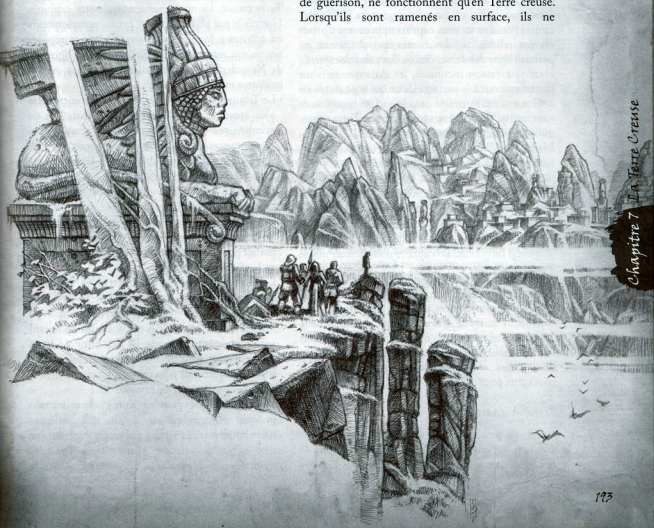
dommages. Si plus de dix points de dommages sont infligés, le personnage encaisse les dommages en surplus. Le bouclier d'énergie peut protéger son détenteur cinq fois avant de devoir être rechargé. Il se recharge au rythme d'une utilisation par jour (ou d'un temps équivalent).

Le cristal d'âme

Artefact 5

Le Cristal d'âme est un énorme cristal qui contient l'empreinte mentale d'un Atlante sage et puissant. Il est capable de répondre à des questions ou de montrer des images issues de ses souvenirs mais, malheureusement, ne semble rien connaître du destin de la race Atlante. Cependant, il peut être difficile de convaincre le Cristal d'âme de répondre à une question directe, car l'intelligence qui s'y trouve répondra à coup sûr par une énigme cryptique ou par une autre question. En plus, il détient plusieurs autres pouvoirs y compris le pouvoir de se protéger seul si besoin est. Le Cristal d'âme est un artefact incroyablement puissant qui ne devrait pas tomber dans des mains maléfiques.

Note : Certains engins atlantes, comme les cristaux de guérison, ne fonctionnent qu'en Terre creuse. Lorsqu'ils sont ramenés en surface, ils ne



fonctionnent qu'un ou deux jours avant de devenir parfaitement inertes.

Les derniers Atlantes

Le déluge a peut-être détruit leur puissant empire en surface, mais les Atlantes n'ont pas péri pour autant. En fait, la plupart d'entre eux ont survécu. Ils se sont simplement retirés de la surface pour rejoindre la Terre creuse. Il est possible qu'ils aient été originaires de Terre creuse ou peut-être venaient-ils des étoiles et ont-ils creusé le centre de la Terre à des fins inconnues.

Cependant, quelques Atlantes sont restés en arrière et ont continué de vivre en surface. Ce sont ceux qui ont été exclus de l'exode ou qui ont refusé de quitter leur demeure en surface. Ceux-là ont transmis une grande partie de leurs connaissances et de leur culture à leurs serviteurs humains et pourraient même s'être reproduits avec eux, transmettant leur pouvoir à leur descendance.

Lorsque les Atlantes se sont retirés en Terre creuse, leurs réussites en surface pâlisseraient devant ce qu'ils avaient accompli dans leur nouveau refuge. Là, des tours étincelantes s'élevaient au-dessus de paysages urbains de forme géométrique parfaite – quadrillages, spirales, courbes gracieuses – ornées de formes animales ou humaines géantes. Des villes entières étaient traitées comme des œuvres d'art et étaient reliées par des routes qui s'étiraient en parfaite ligne droite sur des milliers de kilomètres. Pour une raison inconnue, les Atlantes ne sont jamais revenus à la surface. Ceux qui sont restés en arrière ont été assimilés dans la société humaine et sont morts. Ceux qui se sont retirés en Terre creuse ont prospéré, pendant un temps.

Maintenant, ils ont tous disparu. Nul ne sait quand ils sont partis, ni où ils sont allés (ni s'ils sont morts jusqu'au dernier). Comme en surface, leurs villes, monuments et merveilles d'ingénierie demeurent. Cependant, en Terre creuse, ces reliques sont en meilleur état. Ce sont des ruines, c'est vrai, mais comme le temps passe plus lentement en Terre creuse, les ruines sont d'apparence plus récentes qu'en surface. Leur forme originale est facile à percevoir. La plupart semblent abandonnées depuis quelques siècles seulement. Les autres sont à des stades de décrépitude plus avancés, allant de l'effondrement de la structure au tas de débris. Quelques bâtiments ont été totalement rasés, mais nul ne sait si c'est le résultat d'une démolition voulue ou d'une guerre. Des trésors de connaissance attendent le chercheur suffisamment courageux pour explorer les ruines.

Terra Arcanum

En plus des ruines et des fragments de culture, les Atlantes ont laissé autre chose derrière eux après le déluge : la Terra Arcanum.

Il est probable que les premiers dirigeants de la Terra Arcanum étaient des Atlantes, car leur mission était trop importante pour la confier aux premiers humains. Leur tâche n'était nulle autre que de protéger la Terre creuse de toute découverte et intrusion.

Au cours des millénaires, les postes de dirigeants ont été confiés aux humains. Maintenant, toute l'organisation est humaine et il ne reste aucun Atlante. Par contre, la mission n'a pas changé : empêcher l'humanité d'entrer en Terre creuse ou d'apprendre son existence.

L'inconnu

Les pulp regorgent d'inconnu et d'inattendu, en grande partie, sans aucun rapport avec la Terre creuse, mais il est facile de créer des liens. Établir des liens entre ces éléments et la Terre creuse donne au Maître de jeu une vaste gamme de mystères géographiques, naturels, surnaturels et occultes à présenter aux personnages-joueurs.

Des lieux mystérieux

De nombreux lieux mystérieux existent hors de la Terre creuse. Ils ne demandent qu'à être explorés. Hormis le pur plaisir d'être les premiers explorateurs en territoire inconnu, des aventuriers intrépides pourraient rencontrer des dinosaures, des hommes de Neandertal, des civilisations disparues ou des monstres extraterrestres.

- Le Triangle des Bermudes est l'une des entrées les plus étranges vers la Terre creuse, mais il a de nombreuses autres propriétés tout aussi déroutantes. De nombreuses personnes ont vécu une expérience inexplicable dans le Triangle, sans avoir été amenées en Terre creuse. Que ce soit une relique de l'Atlantide, une manifestation d'une technologie atlante incontrôlable, un point de contact entre plusieurs dimensions ou simplement un tourbillon géant intermittent, c'est un lieu parfait pour des recherches et des aventures autant en surface que sous l'eau.
- La Terre creuse interagit avec le monde de surface en plusieurs points. Les nexus entre la surface et l'intérieur sont créés par hasard ou intentionnellement. Ceux qui sont dus au hasard sont parfois intermittents. Ils peuvent prendre la forme d'un portail qui s'ouvre et se ferme ou un aspect de l'intérieur peut se manifester à la surface, comme c'est le cas pour Shangri-La.
- Des sites antiques peuvent avoir gardé un certain pouvoir mystique qui leur aurait été accordé par leurs bâtisseurs. Les ruines atlantes contiennent des « points chauds » mystiques (ou des technologies invisibles). Stonehenge, Carnac,

Teotihuacan, les géoglyphes de Nazca, Uxmal, les grottes d'Ajanta et Angkor pourraient, ou non, détenir une énergie mystique, mais tous ces lieux n'ont assurément pas dévoilé tous leurs secrets.

Des créatures étranges

Bien que des mystères comme le Bigfoot, les ovnis, les enlèvements par des extraterrestres, les mutilations de bétail, les cercles de culture et l'expérience de Philadelphie n'étaient pas encore d'actualité en 1936, il n'y a aucune raison pour qu'ils ne se retrouvent pas dans une campagne de *Hollow Earth Expedition*. L'abominable homme des neiges, par exemple, est connu depuis plusieurs siècles. Les doppelgangers, El Chupacabra, l'olgoi-khorkhoi (ou ver-intestin de Mongolie), le monstre du Loch Ness et le Diable de Jersey ont tous été vus avant 1936. Ils peuvent être reliés à la Terre creuse avec un peu d'imagination.

- Le Loch Ness est un lac incroyablement profond et son fond était inconnu en 1936. Il pouvait facilement contenir une fissure qui, bien que petite, permettait à une créature préhistorique ou à une famille de créatures de s'infiltrer dans un nouveau monde dans lequel elles n'avaient aucun prédateur naturel.
- En 1846, un mammouth laineux a été découvert congelé en Sibérie. D'autres mammouths avaient été découverts auparavant, mais l'exceptionnelle conservation de cet animal a poussé certains observateurs à conclure qu'il était mort relativement récemment. Il a dû s'aventurer par un passage, être pris par les glaces et congelé puis découvert, quelques siècles – ou années – plus tard.
- El Chupacabra est toujours associé aux régions montagneuses d'Amérique centrale ou du Sud, où les grottes sont nombreuses. N'est-il pas normal, après un voyage de plusieurs centaines de kilomètres à travers la croûte terrestre, d'émerger affamé de viande frétilleante et de sang chaud ?

Le spiritualisme et les phénomènes psychiques

Croire au surnaturel était répandu durant les années 1930. Bien que le spiritualisme (la croyance que les esprits des morts interagissent avec les vivants) fût sur le déclin, il avait encore de nombreux adhérents. Les médiums tenaient des séances de communion avec les morts et invoquaient des entités ectoplasmiques. Edgar Cayce publiait des livres relatant les visions du passé et du futur qu'il avait eues lors de trances. Les chasseurs de fantômes publiaient leurs rapports de recherche dans des journaux « érudits ». Il n'est pas difficile d'imaginer un personnage qui aurait des visions ou recevrait des

messages psychiques provenant d'une entité de Terre creuse.

La magie, la sorcellerie et les démons surnaturels

En plus du spiritualisme et des phénomènes psychiques, il faut aussi prendre en compte la croyance en la magie et la sorcellerie.

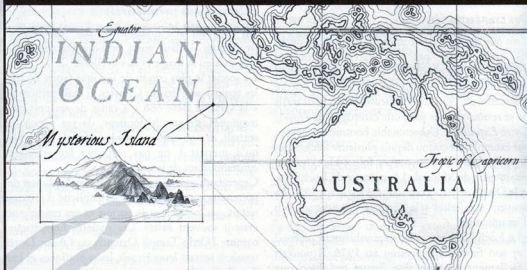
Le sorcier le plus connu de l'époque (voire de tous les temps) est Aleister Crowley. Il était surnommé « la Grande Bête 666 » à cause de ses pratiques magiques, de son hédonisme, de ses penchants sexuels, de son amour pour les drogues et du zèle qu'il mettait à ne pas respecter les standards contemporains de la morale.

Cependant, contrairement à Crowley, la plupart des prétendus sorciers évitaient la publicité. La magie n'était pas tolérée par la société et ses pratiquants étaient souvent évités. Les sociétés hermétiques comme l'Ordo Templi Orientis ou l'Aube Dorée tenaient secrets leurs rituels, leurs pratiques et leur liste de membres.

Au sein des communautés secrètes de mystiques, d'adeptes de l'occulte et de sorciers, plusieurs pratiquaient la magie noire. Les contacts avec les esprits et d'autres créatures via des rituels sanglants étaient apportés pouvoir et richesse à ceux qui en connaissaient les clés. La magie de sang est pratiquée par tous les méchants réellement maléfiques.

Cependant, il existe des choses plus anciennes et plus dangereuses que des esprits maléfiques. Des anciens dieux sont censés dormir dans la Terre ou sous les océans, attendant que leurs fidèles découvrent les rituels permettant de les réveiller. Des entités extraterrestres rongent leur frein ou frémissent d'impatience aux limites de notre galaxie, voire de notre dimension, en attendant que soient brisées les chaînes qui les empêchent d'entrer dans notre monde. Quel que soit le cas, des cultes de disciples fous œuvrent en secret pour permettre le retour de leur dieu et la fin du monde tel que nous le connaissons. Tout personnage qui découvrirait une de ces intrigues pour provoquer la fin du monde serait aussitôt pris dans un combat pour sauver sa vie et sa santé mentale.

AMIS & ENNEMIS



Les explorateurs s'attendent à rencontrer une faune exotique et sauvage, mais les humains s'avèrent être les prédateurs les plus imprévisibles de tous. Ce chapitre met en avant certains individus et organisations, présents au-dessus ou en dessous de la surface, qui peuvent accompagner une expédition en Terre creuse ou lui barrer le chemin.

Les individus décrits ci-après peuvent être intégrés directement dans votre monde ou vous inspirer pour vos propres personnages. Vous pouvez aussi créer votre propre version de ces personnages. Lorsque cela est approprié, le niveau de Ressources de chaque personnage est indiqué, au cas où un joueur ou un groupe souhaiterait s'adjoindre ce personnage.

Les gens en surface

La Terra Arcanum

À leur disparition, les Atlantes ont laissé derrière eux autre chose que des ruines et des restes fragmentaires de leur culture : la Terra Arcanum. Cette organisation, qui se consacrait à l'origine à sauvegarder les secrets atlantes et à préserver l'humanité, a développé dans l'ombre tout un réseau qui tire les ficelles des institutions du monde entier. Ce sont les gardiens des secrets, les dissimulateurs de la vérité et les manipulateurs des mensonges. Ils contrôlent bien plus que quiconque n'imagine, et ils comptent bien que cela reste ainsi pour toujours.

Leur histoire : l'héritage invisible

La majeure partie de l'histoire de la Terra Arcanum est inconnue ou perdue, même pour ses propres

membres. Des rumeurs laissent penser que les racines de l'organisation remonteraient à l'aube de la civilisation humaine, que les premiers maîtres de la Terra Arcanum seraient des Atlantes dont la mission consistait à protéger la Terre creuse des intrusions et des explorations. Au fil du temps, des humains sont parvenus à la tête de cette organisation, puis ont finalement supplanté les Atlantes jusqu'à ce qu'il n'en reste aucun. Cependant, leur mission est restée la même : empêcher le reste de l'humanité de fouler la Terre creuse ou même d'en apprendre l'existence.

À travers les siècles, les agissements de la Terra Arcanum ont provoqué certains événements pour faire avancer l'humanité, en permettant à des parcelles de connaissances d'être « découvertes » par ceux qu'ils pensaient être prêts à accepter leur vision du monde. Les agents de la Terra Arcanum ont détruit des travaux, volé des notes, saboté des expéditions et même commis des meurtres pour préserver leurs secrets. Personne n'est à l'abri de leur influence : les carnets de notes de Léonard de Vinci ont été volés à son domicile alors qu'il gisait sur son lit de mort ; des agents infiltrés au cœur de l'Église romaine ont comploté pour faire condamner les travaux de Galilée ; la Terra Arcanum a étouffé le fait que la Terre était ronde jusqu'à la Renaissance. Elle poursuit aujourd'hui son œuvre en ridiculisant et en sabotant les travaux de quiconque s'approche trop près de la vérité.

Leur credo : le pouvoir attire le pouvoir

À l'origine, les premiers initiés croyaient en leur propre altruisme en suivant la croyance qui dit que

la fin justifie les moyens. Si l'humanité venait à découvrir les secrets de la Terre creuse, cela la conduirait à coup sûr vers son autodestruction, et cela devait donc être évité à tout prix. Mais, tandis que les membres de la Terra Arcanum s'organisaient pour cacher leurs secrets aux « masses incultes », certains y voyaient aussi l'occasion de modeler le monde selon leurs idéaux et d'utiliser la société pour atteindre leurs objectifs personnels. Au tout début du 20^e siècle, la mission de préservation de la Terre creuse est toujours d'actualité, mais les motivations de la majorité des membres sont loin d'être désintéressées.

Chaque membre de la Terra Arcanum croit fermement aux aspirations bienveillantes de cette société secrète, et la plupart sont même sincères. Mais le pouvoir potentiellement absolu à leur portée les pousse, doucement mais sûrement, à garder égoïstement par devers eux ce qu'ils étaient censés protéger. En d'autres temps moins matérialistes, la Terra Arcanum aurait usé de son pouvoir pour poursuivre sa mission. Désormais, elle l'utilise pour garder le pouvoir.

Leur organisation : un réseau

La plupart des membres de la Terra Arcanum n'ont même pas idée de l'étendue de l'organisation. Ils opèrent principalement seuls, observateurs ou informateurs se rapportant seulement à un ou deux autres contacts. D'autres agissent dans des groupes plus importants, impliquant jusqu'à une douzaine d'agents, pour manipuler les informations dans l'ombre.

La Terra Arcanum est divisée en trois niveaux, dont le troisième et dernier est dénommé le cercle intérieur. Les sept membres du cercle intérieur possèdent chacun d'incroyables connaissances, ressources et pouvoirs. On murmure même que le Grand Maître est en fonction depuis plus d'un siècle. On ne sait pas s'il a pu prolonger sa durée de vie grâce à la technologie atlante ou par d'autres moyens. Ce ne sont là que des rumeurs pour ceux qui gravitent autour du cercle intérieur, et peut-être même pour ceux qui en font partie.

Les membres du cercle intérieur se rencontrent à intervalles irréguliers et jamais au même endroit. On prétend qu'ils sont pourtant en contact constant et qu'ils peuvent se déplacer vers des sites secrets de la Terre creuse d'où ils peuvent suivre et influencer les événements à la surface, avec la technologie atlante. Le deuxième niveau de la société est constitué de nombreux spécialistes dans les domaines de l'histoire, de l'occulte et d'autres sciences variées. Ces personnes consignent les activités de la Terra Arcanum et cataloguent chaque phénomène et artefact. Ils ont généralement une vague compréhension des buts de l'organisation et la plupart connaissent l'existence de la Terre creuse, bien que leurs informations soient souvent limitées ou falsifiées par le cercle intérieur.

Les agents de la Terra Arcanum constituent le premier niveau. Ces hommes et ces femmes font le « sale boulot » de la société secrète. Dispersés à travers le monde, ils peuvent être appelés à tout moment pour rechercher, détruire ou mettre la main sur des artefacts dont l'humanité ne doit pas avoir connaissance. Certains agents savent qu'ils travaillent pour la Terra Arcanum et croient en leur mission (parfois jusqu'au fanatisme), mais la plupart



n'en sont même pas conscients. Ils font ce qu'on leur demande parce qu'ils sont payés, flattés ou menacés. Comme la plupart de ces agents pourraient laisser filtrer de précieuses informations ou être obligés de les dévoiler, la plupart d'entre eux ne savent même pas ce qu'ils sont censés protéger. Ils croient qu'ils surveillent le parti nazi, les bolcheviques, les anarchistes, les meneurs de syndicats, la presse subversive ou des chercheurs qui tentent de détourner les précieux fonds du gouvernement. Dans certains cas, ils peuvent croire que ce sont eux les bolcheviques, ou la presse subversive, qui gardent un œil sur les autorités au pouvoir. La manipulation est le plus grand outil de la Terra Arcanum.

Pour ce faire, la Terra Arcanum recourt fréquemment aux énigmes, aux langages ou aux messages codés. Chaque message échangé est codé d'une certaine façon (avec des mots de code ou des chiffreages) et des membres de la société sont parfois choisis pour leurs aptitudes particulières en cryptographie.

Leurs membres :

marionnettes et marionnettistes

Tout comme l'existence de la Terre creuse, celle de la Terra Arcanum est un des secrets les mieux gardés de tous les temps. En devenir membre est un privilège rare, dont peu peuvent se vanter, ce qui est surprenant si l'on considère les ramifications de cette société aux quatre coins de la planète. Le réseau peut collecter des informations au sein de chaque gouvernement ou institut de recherche. La plupart des organisations militaires ont été infiltrées, tandis que les nouveaux syndicats sont surveillés de près, ainsi que toute information concernant la Terre creuse et les explorations aux alentours de ses accès. Aucun financement ne peut être accordé pour des recherches géologiques sans que la Terra Arcanum n'en soit informée et ne l'ait approuvé auparavant. Aucune mission d'exploration ne peut être envoyée dans des zones à risques sans que la Terra Arcanum ne l'ait infiltrée.

Edwin Morrissey

Riche négociant en pétrole et membre du deuxième niveau, Edwin Morrissey convoite les profits que la Terra Arcanum peut lui apporter. Il utilise sa richesse et son influence dans l'industrie pour aider la société dans sa mission et intrigue pour obtenir une place dans le cercle intérieur. Morrissey croit les rumeurs colportées sur les connaissances inimaginables fournies par les puissants artefacts atlantes détenus par la société et pense que le cercle intérieur garde cette connaissance pour contrôler les autres membres. Il complot pour s'emparer de ces

Edwin Morrissey

Mentor : 3

Archétype : Financier
Style : 3

Motivation : Pouvoir
Santé : 7

Attributs primaires

Corps : 3
Dextérité : 3
Force : 2

Charisme : 4
Intelligence : 5
Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 0
Déplacement : 5
Perception : 9

Initiative : 8
Défense : 6
Étourdissement : 3

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	3	3	6	(3)
Arnaque	4	3	7	(3+)
Mensonges			8	(4)
Bureaucratie	5	4	9	(4+)
Affaires		10	(5)	
Diplomatie	4	3	7	(3+)
Commandement			8	(4)
Empathie	5	1	6	(3)
Histoire	5	3	8	(4)
Intimidation	4	3	7	(3+)
Ordres			8	(4)
Linguistique	5	3	8	(4)

Talents

Aucun

Ressources

Rang 2 (Terra Arcanum : bonus social de +4 et possibilité de réquisitionner des ressources)

Richesses 2 (revenus mensuels de 500 \$ et possibilité de faire des investissements)

Défaut

Condépendant (+1 point de Style dès qu'il prouve sa supériorité)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Calibre .38 spécial	2 L	0	8 L	(4) L
Coup de poing	0 N	0	0 N	(0) N

instruments de pouvoir, même si cela signifie qu'il doit se débarrasser définitivement de ceux qui lui barrent le chemin. Il ferait un parfait adversaire récurrent pour un groupe d'explorateurs, ou un conseiller mal intentionné pour la Terra Arcanum.

Agent de la Terra Arcanum

Quand la Terra Arcanum apprend qu'une expédition vers la Terre creuse va se monter, elle s'assure qu'un homme de confiance accompagne les explorateurs. La mission de l'agent consiste à détourner le groupe, ou éventuellement à s'assurer que l'expédition ne reviendra pas. Il prendra toutes les mesures nécessaires pour saboter l'expédition (en

Agent de la Terra Arcanum

Allié : 2

Archétype : Érudit
Style : 0Motivation : Pouvoir
Santé : 5**Attributs primaires**

Corps : 2

Charisme : 2

Dextérité : 3

Intelligence : 3

Force : 2

Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0

Initiative : 0

Déplacement : 5

Défense : 5

Perception : 6

Étourdissement : 2

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	3	3	6	(3)
Arnaque	2	4	6	(3)
Discrétion	3	3	6	(3)
Histoire	3	1	6	(3)
Linguistique	3	1	4	(2)
Vol	3	3	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau d'Histoire +2)

Ressources

Rang 1 (Terra Arcanum : bonus social de +2)

Défaut

Paranoïaque (+1 point de Style dès que sa paranoïa l'emporte sur la raison)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Calibre .38 spécial	2 L	0	8 L	(4) L
Coup de poing	0 N	0	0 N	(0) N

détriquant les véhicules, en empoisonnant les provisions ou en assassinant les membres importants de l'expédition). En dépit du danger, il ne manque jamais de volontaires. La chance de devenir un martyr pour la cause peut en motiver certains, tandis que d'autres demanderont une compensation pour eux-mêmes (ou pour leur famille, en cas de décès prématuré).

Jouer un saboteur de la Terra Arcanum peut être une belle opportunité. Bien sûr, il faudra que le joueur et le Maître de jeu soient de mèche, que le personnage trouve une bonne raison de rester avec le groupe, et en vie, quand on découvrira sa mission et sa trahison.

Leurs activités :**des secrets au sein des secrets**

Dans les rares occasions où quelqu'un dévoile une preuve de l'existence de la Terre creuse, la Terra Arcanum prend des mesures pour éviter que la nouvelle s'ébruite.

Tout d'abord, la Terra Arcanum tente de discréditer l'idée en faisant circuler des mensonges concernant la Terre creuse. Les théories les plus saugrenues ou insensées sont généralement lancées par la Terra Arcanum. En faisant resurgir ces théories pour qu'elles soient descendues en flammes par d'éminents scientifiques ou des journalistes respectés, la société peut encore faire croire que la Terre creuse n'est qu'une invention montée de toutes pièces.

Ensuite, la Terra Arcanum prend contact (indirectement, bien sûr) avec la personne qui a attiré l'attention sur la Terre creuse et essaie de la persuader qu'elle fait fausse route. Nombre de scientifiques et d'explorateurs, parmi lesquels plusieurs avaient des théories viables, ont reculé de peur de s'exposer au ridicule.

Quand quelqu'un est proche de la vérité et ne peut en être détourné ou tenu à l'écart, la Terra Arcanum peut le contacter directement avec l'intention de lui révéler la vérité pour le recruter au sein de l'organisation. Cette méthode fonctionne bien plus souvent que l'on pourrait y croire. La perspective de partager l'un des plus grands secrets de l'histoire est une motivation suffisante pour ceux qui sont en quête de connaissances. Ces nouveaux membres peuvent poursuivre leurs activités professionnelles ou disparaître de la circulation, en se faisant passer pour mort (s'ils sont connus) ou en changeant tout simplement d'identité.

Enfin, si des personnes sont proches de la vérité et ne souhaitent pas rejoindre les rangs de la société, elles risquent tout bonnement de disparaître. Certaines vont se faire accuser injustement de crimes et être jetées en prison, d'autres seront envoyées dans des asiles psychiatriques et quelques-unes seront enlevées et séquestrées dans un endroit où elles ne nuiront à personne. En tout dernier recours, l'assassinat peut être une option.

Pour les aider dans leur besogne, des membres de la hiérarchie de la Terra Arcanum utilisent certaines technologies atlantes. Les Atlantes avaient développé une civilisation extrêmement avancée et disposaient d'une technologie bien au-delà de toute compréhension humaine. Ils pouvaient distordre les lois de la physique et altérer la réalité de façon prodigieuse.

Même le cercle intérieur de la Terra Arcanum ne mesure pas entièrement le fonctionnement ou les implications de l'ensemble de cette technologie atlante. Ils emploient certains artefacts extrêmement utiles à l'occasion : des appareils qui leur permettent d'observer à distance, de causer des pannes subites dans des machines, de franchir de grandes distances ou d'effacer les souvenirs. Les modes d'emploi de ces

appareillages sont transmis oralement, seulement aux membres qui ont besoin de s'en servir. Des équipes de chercheurs de la Terra Arcanum fouillent dans les bibliothèques atlantes en quête d'indices, mais ceux-ci restent rares. La plupart des chercheurs pensent que les Atlantes tenaient leur technologie pour acquise et n'avaient pas besoin d'instructions pour l'utiliser. D'autres estiment plutôt que les Atlantes ont délibérément détruit les instructions pour qu'elles ne tombent pas en de mauvaises mains.

La Société Thulé

La Société Thulé est exactement le genre d'organisation que la Terra Arcanum aurait aimé éviter : des membres élitistes et violents sur la piste de la vérité sur la Terre creuse. En grande majorité, ce sont des Allemands qui pensent que le parti nazi dispose de la force nécessaire pour redécouvrir les pouvoirs disparus qui pourraient les conduire à la suprématie globale.

Leur histoire : une cabale élitiste

L'écrivain Edward Bulwer-Lytton a publié *La race qui nous exterminera* en 1871. Cet ouvrage de science-fiction fait référence au « Vrill », un potentiel psychokinétique détenu par les membres d'une

ancienne race. Ce livre (ainsi que d'autres publications de Bulwer-Lytton) laisse penser que l'auteur connaît l'existence de la Terre creuse et de secrets atlantes, par des parcelles d'informations qu'il distille dans ses écrits en les présentant comme de la « fiction ». Il n'est pas possible de savoir s'il a vraiment parcouru la Terre creuse, mais il se peut qu'il ait eu entre les mains des documents de première importance, qui lui ont inspiré ses histoires, à moins qu'il ne s'agisse d'un ancien membre désappointé de la Terra Arcanum.

Ces ouvrages ont par la suite inspiré le général allemand Karl Haushofer, qui avait compris les origines de ces travaux, et a fondé un ordre secret en 1918. De puissants occultistes (dont la plupart n'étaient pourtant pas renommés) formaient le cœur de cette cabale, et se consacraient à découvrir comment contacter cette puissante race de surhommes, pour apprendre les secrets de l'Atlantide, dont l'enclave terrestre était supposément accessible depuis une mystérieuse région nordique, dénommée Ultima Thulé.

Le Docteur Wolfram von Wartenburg est un scientifique, un explorateur et un membre de ce cercle restreint qui a servi sous les ordres du général Haushofer. Il a participé à deux expéditions (une au Tibet et une en Arctique) dans l'espoir de localiser l'entrée de la Terre creuse. Il n'obtint aucun succès, principalement à cause des efforts déployés par la



Terra Arcanum, bien que le voyage en Arctique lui ait permis de rassembler de nombreux objets, démontrant (selon lui, du moins) que la Terre creuse existait vraiment.

Autour eux, les membres de la cabale réunirent un large cercle d'occultistes et nommèrent leur ordre *Thule Gesellschaft*, la Société Thulé. Ils prirent comme emblème une longue dague posée sur un swastika.

Leur credo : le droit à la suprématie

L'Atlantide avait une civilisation hautement avancée qui fut détruite par un cataclysme il y a plusieurs millénaires. Les adeptes de la Société Thulé croient que les secrets de l'Atlantide, ou même des Atlantes, auraient survécu, cachés dans un endroit reculé, voire au centre même de la Terre.

Les membres de la Société Thulé ne sont pas tous d'accord sur la fin de l'Atlantide. Certains pensent qu'elle a été détruite mais que les Atlantes ont pu s'échapper et se cacher ensuite quelque part à la surface. D'autres estiment que la disparition de l'Atlantide « dans les profondeurs » n'est qu'une métaphore signifiant que la civilisation atlante a émigré en Terre creuse. De toute façon, tous s'accordent sur le fait que la puissance détenue par les Atlantes et leurs incroyables secrets restent encore à découvrir.

Il est important de noter que la Société Thulé ne croit pas seulement en la science atlante, mais aussi en sa magie. Après la disparition de l'Atlantide, les savoirs occultes atlantes ont disparu des mémoires, reléguant le monde de la surface à des pratiques païennes qui n'avaient plus que de vagues liens avec la puissance mystique dont disposait l'Atlantide. Les membres de la Société Thulé observent religieusement les rituels et le mysticisme dans leur quête des secrets perdus. Même s'ils ne respectent pas les croyances des Atlantes, ils craignent les pouvoirs détenus par les anciens.

Dans les rituels de la Société, les Atlantes sont presque l'équivalent de dieux, tels des anges ou des démons. Cela n'empêche pas des membres de la Société Thulé de souhaiter posséder un jour le pouvoir des Atlantes. Le principe de l'aboutissement est ancré au sein de la Société et ceux qui le méritent obtiendront donc un jour les secrets des Atlantes, ils prendront leur place et se verront offrir pouvoirs divins et immortalité.

Les archives de la Société retracent l'influence des Atlantes dans les événements historiques majeurs. Les développements scientifiques des Babyloniens, des Sumériens et des Égyptiens sont autant d'exemples montrant que des réfugiés Atlantes ont guidé ces cultures vers les sommets.

On dit que le sang des Atlantes coule encore dans les veines de nos contemporains et que cet héritage leur

accorderait la possibilité d'utiliser la magie et les artefacts atlantes. Bien entendu, tous les membres de la Société sont convaincus qu'ils sont les descendants et les enfants de l'Atlantide. Les rituels et la méditation font partie intégrante de la vie des adeptes de Thulé, chacun espérant retrouver la puissance de leur sang dilué et en éveiller le pouvoir. Cela requiert parfois des sacrifices, mais si le sang doit être versé pour le sang revive, qu'il en soit ainsi. La Société croit aussi qu'un sang plus puissant coule dans les veines de quelques rares élus. Ceux-là pourront former une armée de chevaliers d'élite qui guideront la Société vers les secrets qui attendent d'être découverts. Les portes de l'Atlantide ne s'ouvriront que devant eux. Certaines rumeurs circulent à propos de ces élus qui auraient été déjà découverts, et combien ils sont beaux et gracieux, avec leur charisme magnétique. Cependant, personne ne les a jamais rencontrés.

Leur organisation : des adeptes militants

La Société Thulé est une organisation nébuleuse, avec un nombre indéterminé de membres et des ressources impossibles à estimer. La plupart des membres sont d'éminents citoyens de la bonne société européenne, possédant richesses et influence au sein des gouvernements et de l'industrie. Mais ces personnes sont probablement les moins impliquées dans les machinations de la Société.

Il y aurait au moins neuf membres fondateurs de la Société, voire plus. Chacun d'eux est un puissant occultiste, disposant de grandes connaissances et de vastes ressources, qui se consacre sans compter à la recherche du pouvoir des Atlantes, quel que soit le coût en victimes innocentes.

L'influence la plus tangible de la Société est sa mainmise sur l'organisation de recherche en occultisme d'Hitler, *Forschungs und Lebrgemeinschaft Das Ahnenerbe* (soit la Société de recherche et d'apprentissage de l'héritage ancestral). Grâce à l'implication zélée de von Wartenburg dans cette organisation, de nombreux adeptes de Thulé y sont infiltrés aux plus hauts rangs. Les expéditions et projets bénéficient du soutien du parti nazi. Sur les conseils de von Wartenburg, l'organisation a établi son quartier général au château de Wewelsburg, un endroit que, curieusement, von Wartenburg semble très bien connaître.

Officiellement, l'*Ahnenerbe* se consacre à l'étude des liens héréditaires entre le peuple allemand et la race supérieure. En vérité, le mandat de l'organisation consiste à trouver les secrets des anciens, à les dépouiller de leurs pouvoirs pour les ajouter à l'arsenal du Troisième Reich. Dans le cadre de leurs recherches, ils confisquent les objets et ouvrages anciens qui pourraient avoir un intérêt et organiser

Eva Klinsmann
Mentor : 3

Archétype : Occultiste Motivation : Pouvoir
Style : 3 Santé : 7

Attributs primaires
Corps : 3 Charisme : 3 (5)^{*}
Dextérité : 3 Intelligence : 5
Force : 3 Volonté : 4

Attributs secondaires
Taille : 0 Initiative : 8
Déplacement : 6 Défense : 6
Perception : 9 Étourdissement : 3

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	3	3	6	(3)
Arnaque	5 [*]	3	8	(4)
Diplomatie	5 [*]	1	6	(3)
Discrétion	3	3	6	(3)
Empathie	5	1	6	(3)
Histoire	5	3	8	(4)
Interprétation	5 [*]	1	6	(3)
Intimidation	5 [*]	1	6	(3)
Investigation	5	3	8	(4)
Linguistique	5	1	6	(3)
Méloé	3	5	8	(4)

Talents
^{*} Séduisante (niveau de Charisme +2 envers des personnes)

Ressources
Rang 2 (Société Thulé : bonus social de +4 plus possibilité de réquisitionner des ressources)

Début
Condescendante (+1 point de Style dès quelle prouve sa supériorité)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Luger POB	2 L	0	8 L	(4) L
Rapier	2 L	0	10 L	(5) L
Dague	1 L	0	9 L	(4-) L
Coup de poing	0 N	0	0 N	(0) N

des expéditions pour retrouver des informations relatives à l'Atlantide et à sa puissance.

Le Reich prétend que le peuple allemand descend directement des anciennes civilisations avancées et qu'ils sont les seuls à même de posséder leurs secrets. De toute façon, les adeptes de la Société Thulé ont compris cette vérité : seuls quelques privilégiés possèdent du sang atlante, et lorsque le temps viendra, tous les autres deviendront leurs esclaves, quel que soit l'adversaire qu'ils combattent.

Leurs membres : des prétendus surhommes

Historiquement, la Société Thulé a été fondée en 1918, mais ses membres fondateurs travaillaient

déjà ensemble depuis bien longtemps. La Société n'est qu'une façade de cette ancienne conjuration. La Société recrute ses membres principalement en Allemagne et dans le reste de l'Europe. Ils ont peu d'influence en Asie ou en Amérique du Nord, mais quelques membres sont très actifs en Amérique du Sud.

Dr Wolfram von Wartenburg

Von Wartenburg est en apparence un érudit allemand, bien qu'il maîtrise couramment plus d'une douzaine de langues et pourrait être originaire de n'importe quel pays. Ses connaissances en occultisme sont très étendues, mais le culte qu'il voue au pouvoir de l'Atlantide est encore plus grand. Il semble avoir une cinquantaine d'années, mais il est bien plus en forme qu'un homme de son âge. On ne sait presque rien du passé de von Wartenburg, et c'est probablement mieux ainsi. Un de ses assistants avait découvert le portrait d'un homme, dans un livre du 17^e siècle, ressemblant trait pour trait à von Wartenburg. On n'a jamais revu ni l'assistant ni le livre.

En 1935, le général Heinrich Himmler a proposé à von Wartenburg de prendre une part active dans la nouvelle organisation de l'*Abnenerbe*. Bien que von Wartenburg n'ait aucune loyauté envers le parti nazi, son absence totale de sens moral lui permet de s'acquitter de sa tâche avec une efficacité brutale. Élevé au grade de *Standartenführer* (colonel) au sein des SS, il dispose maintenant des vastes ressources du Troisième Reich.

Consultez *Un exemple d'aventure* (p. 248) pour avoir les caractéristiques de von Wartenburg

Eva Klinsmann

Poussée à suivre des études d'occultisme dès son plus jeune âge, Eva a découvert que sa féminité, combinée à son intelligence supérieure, lui donnent un avantage considérable dans les cercles académiques dominés par les hommes. Elle a été recrutée par la Société Thulé durant ses études et a été introduite auprès des fondateurs de la cabale par von Wartenburg lui-même, qui pense qu'elle est une descendante en ligne presque droite des Atlantes, bien qu'elle même ne soupçonne rien sur ses origines.

Dans la vingtaine, Eva Klinsmann parle plusieurs langues et peut se faire passer pour une Anglaise ou une Américaine, si le besoin s'en fait sentir. Elle est pleinement consciente de sa beauté et de son pouvoir de séduction, et sait s'en servir pour manipuler les gens et obtenir ce qu'elle veut. Elle est employée par l'*Abnenerbe* comme scientifique sur le terrain, mais ne fait pas partie des SS.

C'est aussi une sportive accomplie, capitaine de l'équipe d'escrime à l'université de Berlin, qui peut

Soldat nazi

Allié : 1

Archétype : Soldat
Style : 0

Motivation : Devoir
Santé : 4

Attributs primaires

Corps : 2
Dextérité : 2
Force : 2

Charisme : 2
Intelligence : 2
Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 0
Déplacement : 4
Perception : 4

Initiative : 4
Défense : 4
Étourdissement : 2

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	2	2	4	(2)
Bagarre	2	2	4	(2)
Intimidation	2	2	4	(2)
Mélee	2	2	4	(2)
Sports	2	2	4	(2)

Talents

Lir automatique 1 (bonus de lir automatique +1)

Ressources

Aucune

Défait

Préjugés (+1 point de Style dès qu'il vainc quelqu'un de haïr la même chose que lui)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Mitraillette MP38	2 L	0	6 L	(3) L
Luger P08	2 L	0	6 L	(3) L
Dague	1 L	0	5 L	(2+) L
Coup de poing	0 N	0	4 N	(2) N

tenir tête à n'importe quel homme avec sa lame. En plus de son soi-disant héritage atlante, elle a aussi une conscience exacerbée de sa supériorité et une aversion profonde pour ceux qui ne peuvent pas la suivre. Elle est condescendante, exigeante et rancunière, mais elle est tout aussi brillante, curieuse et totalement concentrée sur son travail. Elle ferait un adversaire redoutable et retors pour des adversaires de la Société Thulé, tout en étant un allié de poids pour n'importe lequel de ses membres.

Soldat nazi

Les soldats allemands sont souvent utilisés pour les actions musclées de la Société Thulé, bien qu'ils n'en soient généralement pas membres et ne sachent rien de ses objectifs. Ces soldats surentraînés sont fanatisés et habitués à haïr viscéralement les boucs émissaires que leurs supérieurs leur désignent. Ceux qui entrent dans les mystères et les pouvoirs de la Terre creuse croient d'autant plus fermement de l'importance des objectifs de leurs maîtres et redoublent d'efforts pour servir leur mère patrie.

Leurs activités :

la marche vers l'apothéose

Les artefacts atlantes et ceux d'autres civilisations avancées de l'Antiquité influencés par les Atlantes recèlent parfois de puissants secrets occultes, pour ceux qui savent les interpréter correctement. La Société Thulé est très occupée à organiser des expéditions, des recherches, des complots et des machinations dans toute l'Europe et à l'étranger.

La charte de Dunhuang

Découvert dans les grottes près de Dunhuang, en Chine, ce rouleau de papier datant du 17^e siècle décrit les positions des étoiles visibles par les astronomes chinois. Les regroupements d'étoiles diffèrent des normes occidentales reconnues et la carte céleste semble inclure plusieurs anomalies qui n'apparaissent pas de nos jours.

Un membre de la Société Thulé pense que cette ancienne conception de carte céleste pourrait être inspirée de la cosmologie atlante. Comprendre ce savoir perdu permettrait de rétablir certains rituels atlantes basés sur la position des étoiles. Les anomalies énigmatiques pourraient être des pièces du puzzle pour localiser l'Atlantide. Ce document pourrait receler d'autres secrets et la Société Thulé compte bien s'en emparer.

Le cartouche de Gizeh

Depuis la découverte par Howard Carter en 1922 d'un tombeau égyptien intact, la Société Thulé a multiplié ses efforts pour trouver d'autres reliques intactes de l'ancienne Égypte. Elle estime que l'Égypte aurait accueilli des réfugiés ou des ambassadeurs de l'Atlantide et que certaines reliques pourraient apporter des informations cruciales.

L'année dernière, un étrange cartouche a retenu l'attention de la cabale. Ses symboles différaient des hiéroglyphes égyptiens courants mais comportaient des ressemblances frappantes avec certains des caractères atlantes. Ce cartouche aurait été découvert près de Gizeh, selon les rumeurs, c'est pourquoi la Société Thulé a commencé à enquêter dans l'ombre. Elle a été surprise d'apprendre qu'une équipe de fouilles allemande avait dirigé les travaux en 1928, bien qu'il n'existe aucune trace de son passage. Maintenant, la Société Thulé veut savoir ce qui a été déterré ici, pourquoi les traces ont été couvertes et où sont passés leurs découvreurs.

La fontaine de jouvence

La Société Thulé porte un intérêt tout particulier à la source de la jeunesse éternelle, à cause de ses similitudes avec les pouvoirs des Atlantes. Si cette

eau restaure effectivement jeunesse et vitalité, la Société Thulé croit que c'est parce que la source puise son pouvoir dans les racines de l'Atlantide. Si elle trouve la Terre creuse, elle trouvera la fontaine. Récemment, le British Museum est entré en possession d'une carte qui pourrait indiquer le chemin jusqu'à la source. En se référant à divers sites sur l'Île de pâques, au Chili et en Antarctique, la carte serait une sorte de puzzle incomplet qui nécessiterait de visiter ces lieux mystiques pour en trouver la clé.

La Société Thulé est parvenue à obtenir la carte, mais a été forcée de tuer le curateur, Sir Wesley. Cela a malencontreusement attiré l'attention sur l'incident, peut-être auprès d'amis de Sir Wesley, peut-être aussi de la Terra Arcanum. Par ailleurs, il semble que Sir Wesley était un homme prudent, car il aurait fait une copie de la carte, si bien que la Société Thulé pourrait avoir de la concurrence malgré tout.

Les explorateurs

Tous ceux qui partent explorer de nouvelles régions n'appartiennent pas nécessairement à un culte sinistre. De nombreuses organisations aident officiellement les apprentis explorateurs.

La National Geographic Society

Fondée en 1888, la *National Geographic Society* encourage et soutient l'exploration et la science par-delà les frontières. Réputée pour ses publications mensuelles, elle dispose également d'une collection exhaustive de cartes rassemblées en grande partie par ses membres les plus prestigieux. En à peine quelques années, la *National Geographic Society* a équipé ses journalistes avec les nouveaux appareils photographiques 35 mm et des pellicules Kodak, pour leur permettre de saisir sur le vif des images que les encombrants appareils sur trépied étaient incapables de capturer.

La *National Geographic Society* est plutôt avant-gardiste, toujours à la recherche d'innovations technologiques pouvant venir en aide à l'exploration et la géographie, particulièrement dans le domaine de l'aviation. Plusieurs pionniers ont été récompensés par la *National Geographic Society* pour leurs exploits en tant que pilotes.

Abigail Hall

Abigail Hall est née dans une des plus riches familles d'Amérique, mais n'a pourtant jamais montré des signes de désœuvrement. Possédant un esprit aventureux, elle a repoussé toutes les offres de mariage et a fui en Égypte pour y retrouver son oncle, un diplomate américain en poste au Caire

Abigail Hall

Mentor : 1

Archétype : Exploratrice Motivation : Vérité
Style : 1 Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 2	Charisme : 3
Dextérité : 2	Intelligence : 3
Force : 2	Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0	Initiative : 5
Déplacement : 4	Défense : 4
Perception : 6	Étourdissement : 2

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Archéologie	3	3	6	(3)
Diplomatie	3	3	6	(3)
Investigation	3	3	6	(3)
Linguistique	3	3	6	(3)
Survie	3	3	6	(3)

Talents

Aucun

Ressources

Artéfact 1 (Airmant allante)

Rang 1 (*National Geographic Society* : bonus social +2)

Défaut

Pacifiste (+1 point de Style dès qu'elle résout pacifiquement un différend)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Coup de poing	0 N	0	0 N	(0) N

depuis la fin de la Grande Guerre. Durant les années suivantes, elle a exploré la région de long en large (contre l'avis de son oncle) avec des nomades et des explorateurs étrangers. Par la suite, elle a quitté l'aile protectrice de son oncle pour se joindre à une expédition de la *National Geographic Society* qui remontait les fleuves Yangtsé et Han depuis la Chine jusqu'à la Corée, dans le but de fournir une série d'articles et de photos pour le compte du magazine de la *National Geographic Society*, méritant ainsi une place au sein de l'organisation. Avec le soutien de la *National Geographic Society*, elle a conduit sa première expédition au Tibet, où elle a mis au grand jour des ruines encore non répertoriées. Sur ce site, elle a trouvé un artefact étrange portant des inscriptions qu'elle n'a pas pu identifier. À son retour à Chicago, elle a travaillé d'arrache-pied pour déchiffrer les inscriptions et découvrir à quoi il pouvait bien servir. Elle pense qu'il pourrait s'agir d'une sorte de boussole primitive, mais se demande bien pourquoi elle indique le... sud. Abigail serait très heureuse d'aider des collègues explorateurs à trouver des réponses, et elle est très bien placée pour les aider également à

recruter d'autres membres pour monter une expédition, avec tout le matériel nécessaire.

La Royal Geographical Society

La géographie est un domaine d'études pris très au sérieux dans un empire qui possède des lointaines colonies et la plus grande marine au monde. Pouvoir transporter des marchandises par la voie la plus rapide, en évitant les dangers et en connaissant d'avance les peuplades et terrains rencontrés, fait toute la différence pour le développement de l'empire britannique. A cette fin, la Couronne s'intéresse tout particulièrement aux explorations et à la science. Dans les années 1930, la Grande-Bretagne se doit d'être dans le peloton de tête dans le domaine des découvertes.

Formée en 1830, et se voyant attribuer une charte royale par la reine Victoria en 1859, la *Royal Geographical Society* accueille de nombreux pairs du royaume dans ses rangs, ainsi que des industriels fortunés et d'éminents scientifiques. La *Royal Geographical Society* a parrainé ou participé aux expéditions d'explorateurs et de scientifiques reconnus dans le monde entier, tels que Charles Darwin ou David Livingstone. Pour en devenir un associé, il faut avoir passé cinq années au service de la *Royal Geographical Society* et être coopté par deux associés renommés.

La *Royal Geographical Society* dispose d'experts dans les us et coutumes du monde entier, de spécialistes de l'exploration en milieu désertique, arctique, montagneux, tropical et même sous-marin. Elle peut compter également sur un grand nombre de botanistes, zoologistes, géologues, archéologues et anthropologues qui sont prêts à mettre leur expérience et leur enthousiasme à son service. Malheureusement, la Terra Arcanum a aussi infiltré ses rangs en profondeur. Certains des membres les plus influents de la *Royal Geographical Society* travaillent avant tout pour la Terra Arcanum, détruisant des informations et discréditant en public les théories qui pourraient révéler l'existence de la Terre creuse.

Sir Nigel Smith-Sterling,

associé de la *Royal Geographical Society*

Malgré sa petite taille, Sir Nigel Smith-Sterling a rendu de grands services à son roi et à son pays. Après avoir visité le Moyen-Orient de nombreuses fois durant ses études, il est passé, durant la Grande Guerre, d'une affectation à l'autre au sein des services de renseignements. Il a voyagé entre l'Égypte, le Soudan, la Nigéria et même la Tunisie, pour conseiller les militaires en poste sur les mœurs des populations locales et la géographie de la région. Pendant un de ses voyages, il a été attaqué par une

tribu hostile. En s'échappant, il s'est perdu dans le désert. Il n'a été retrouvé que par hasard cinq jours plus tard, par un convoi britannique. Ce qui lui est arrivé durant cette période et ce qu'il a découvert dans le désert reste un mystère, mais cela l'a changé définitivement.

Sir Nigel a réussi à obtenir des fonds de quelques mécènes pour monter une expédition pour Angor Vat au Cambodge, puis une autre à Chichen-Itza au Mexique, puis une autre encore pour l'Île de Pâques dans l'océan Pacifique. Il a commencé à ruminer des hypothèses pour trouver des liens entre ces cultures pourtant éparpillées à travers le globe. Il lui semble qu'une civilisation plus ancienne aurait pu influencer ces peuplades. Il hésite encore à dévoiler ses théories sans autre preuve concluante, mais il a bien l'intention d'en découvrir plus.

Sir Nigel Smith-Sterling,

associé de la *Royal Geographical Society*

Mentor : 2

Archétype : Explorateur Motivation : Vérité

Style : 2 Santé : 6

Attributs primaires

Corps : 3

Charisme : 3

Dextérité : 2

Intelligence : 4

Force : 2

Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : -1

Initiative : 6

Déplacement : 4

Défense : 6

Perception : 8

Étourdissement : 3

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	2	4	6	(3)
Diplomatie	3	5	8	(4)
Histoire	4	2	6	(3)
Investigation	4	3	7	(3+)
Enigmes			8	(4)
Linguistique	4	2	6	(3)
Survie	4	3	7	(3+)
Désert			8	(4)

Talents

Aucun

Ressources

Rang 2 (*Royal Geographical Society* : bonus social +4 et possibilité de réquisitionner des ressources)

Statut 1 (Chevalier : bonus social +2 et revenus mensuels de 150 \$)

Défaut

Nain (+1 point de Style dès que sa taille le ridiculise ou lui cause des problèmes)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Revolver Wobley	3 L	+1	10 L	(5) L
Fusil Lee-Enfield	3 L	+1	10 L	(5) L
Coup de poing	-1 N	+1	0 N	(0) N

Plusieurs personnes s'intéressent à ses recherches, dont la Terra Arcanum et la Société Thulé. Sir Nigel n'a pas assez de preuves pour étayer sa théorie et la *Royal Geographical Society* voit ses travaux d'un œil critique. Des rumeurs commencent à circuler sur son manque de sérieux, mais ses succès précédents lui permettent encore de monter une dernière expédition à la recherche de la preuve qui lui manque, une preuve solide de l'existence d'une civilisation originelle. Des explorateurs à la recherche d'un mécène et d'un mentor trouveront en Sir Nigel quelqu'un à même de comprendre leurs théories et prêt à les aider dans leurs efforts.

Les agences gouvernementales

Les services de renseignements américains

Depuis la Grande Guerre, les services de renseignements américains ont joué un rôle important dans le soutien à l'armée, que beaucoup prenaient pour la plus grande force armée de la planète. Les informations recueillies tout autour du globe par les services de renseignements, grâce à la recherche et la reconnaissance, ou en ayant recours à des informateurs, ont été compilées pour aider le président à prendre des décisions en toute connaissance de cause. Durant leurs recherches, les services de renseignements américains sont aussi tombés sur des informations classifiées « secret défense ».

La très grande majorité des « phénomènes intéressants » répertoriés par les services de renseignements se sont finalement avérés être de simples cas d'émanations de gaz dans des marécages, de fausses identités et de canulars. Ce serait considéré comme un gaspillage de temps et de main-d'œuvre de remuer ciel et terre pour continuer à enquêter sur de telles brouilleries, mais l'armée a toujours obtenu de bons résultats à la longue... si on lui laisse le temps. Actuellement, la procédure standard dans de tels cas est de mettre toutes les preuves sous clé et à l'abri des curieux, jusqu'à ce que des « grosses légumes » viennent les examiner. L'armée américaine adopte une position de la plus haute confidentialité en ce qui concerne ce type de découvertes. Cependant, ses raisons sont purement stratégiques : elle ne veut pas baisser les bras devant l'ennemi. Il est bien plus facile d'atteindre un objectif, ou au moins d'empêcher l'ennemi de l'atteindre en premier, si vos forces ou motifs restent cachés. Il est bien compréhensible que l'armée essaye en priorité d'élucider les mystères qui pourraient lui donner une avance par rapport à ses ennemis. Pour cette raison, elle a mis l'*Ahnenerbe* sous surveillance

Major James Eaton

Mentor : 2

Archétype : Soldat

Style : 2

Motivation : Devoir

Santé : 7

Attributs primaires

Corps : 3

Dextérité : 3

Force : 2

Charisme : 3

Intelligence : 3

Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 0

Déplacement : 5

Perception : 7

Initiative : 6

Défense : 6

Étourdissement : 3

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	3	3	6	(3)
Bogarre	2	4	6	(3)
Bureaucratie	3	2	5	(2+)
Gouvernementale			6	(3)
Débrouillardise	3	2	5	(2+)
Rumeurs			6	(3)
Intimidation	3	3	6	(3)
Investigation	3	5	8	(4)

Talents

Aucun

Ressources

Rang 3 (Services de renseignements américains : bonus social +6 et possibilité de réquisitionner des ressources)

Défaut

Impatient (+1 point de Style dès que son impatience lui cause des problèmes)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Colt M1911	3 L	0	9 L	(4+) L
Coup de poing	0 N	0	6 N	(3) N

rapprochée depuis le début des années 1930, et a rassemblé des informations sur la Société Thulé, ainsi que sur une poignée de ses membres présumés. Bien que l'armée ne puisse que spéculer sur les activités de la Société Thulé, il ne lui a pas échappé que la Société Thulé contacte régulièrement des équipes d'explorateurs américains, d'ailleurs étonnement bien entraînés et pourvus en équipements, qui interviennent toujours au bon moment et au bon endroit.

Les services de renseignements américains ne montent pas de groupes d'assaut, mais comptent dans leurs rangs des spécialistes du combat ainsi que des civils experts dans leur domaine, qui peuvent travailler ensemble sur le terrain. Bien qu'il ne soit pas officiellement rattaché aux services de renseignements, l'amiral Byrd est probablement le chef du corps expéditionnaire. Ses connaissances et son expertise se sont révélées indispensables lors d'une expédition polaire en 1926, qui a abouti à des

découvertes cruciales pour le renseignement militaire.

Malgré les mystères qu'ils ont en leur possession, les services de renseignements américains ont été très peu infiltrés par la Terra Arcanum, peut-être parce que les hommes et les femmes qui constituent ce corps ont une fibre patriotique plus sensible et qu'ils sont entièrement dévoués à leur mission. Il est aussi possible que la Terra Arcanum se satisfasse du fait que l'armée garde toutes les preuves pertinentes dans un même lieu, là où elles pourront être falsifiées, volées ou détruites au moment opportun. Il arrive aussi à la Terra Arcanum de donner des renseignements à l'armée afin que celle-ci contre les agissements de la Société Thulé.

Major James Eaton

Né et élevé à New-York, James Eaton est le genre d'homme qui croit bon d'exceller en toutes choses. A son retour de la Grande Guerre, couvert de décorations, il n'a pas voulu reprendre l'affaire familiale. Il s'est engagé dans les rangs du FBI et a enquêté sur plusieurs cas étranges, dont il ne peut parler car il est tenu au secret. Après une dizaine d'années, il a demandé à rejoindre l'armée, cette fois dans le renseignement militaire, où il est l'un des rares enquêteurs affectés aux « phénomènes intéressants ». C'est pourquoi il pourra être une aide précieuse pour quiconque enquête sur des incidents bizarres qui surviendraient en milieu urbain.

Le Secret Intelligence Service (SIS) et la Section Z

Le SIS est le service de renseignements du Royaume-Uni, en charge de traquer les espions étrangers et de rassembler des informations pour le compte de la Couronne. Sir George Mansfield Smith-Cumming, premier directeur du service, aussi connu sous le nom de code « C », a créé la Section Z, la plus secrète des unités opérationnelles du SIS, vouée à la recherche et à l'élimination des menaces occultes ennemies.

Avant sa mort en 1923, Sir Georges a désigné l'amiral Sir Hugh Sinclair au poste de « C », à cause de l'expérience de Sir Hugh dans le domaine du surnaturel. Au début des années 1920, il y eut une série d'attaques contre les sous-marins britanniques, par ce qu'on aurait pu décrire comme un « léviathan » ou un « monstre marin ». Sir Hugh a travaillé avec plusieurs cryptozoologistes pour parvenir à déterminer enfin que la créature se manifestait à cause d'un obélisque perdu dans un naufrage près des côtes d'Irlande. En fin de compte, l'artéfact a fini dans les profondeurs de la mer, mais l'expérience a conduit Sir Hugh à étudier plus sérieusement l'occultisme.

Sir Hugh « Queux » Sinclair

Menlor : 3

Archétype : Occultiste Motivation : Devoir
Style : 3 Santé : 7

Attributs primaires

Corps : 3 Charisme : 4
Dextérité : 3 Intelligence : 5
Force : 2 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 8
Déplacement : 5 Défense : 6
Perception : 9 Étourdissement : 3

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	3	3	6	(3)
Bureaucratie	5	3	8	(4)
Diplomatie	4	4	8	(4)
Investigation	5	5	10	(5)
Linguistique	5	5	10	(5)
Philosophie	5	5	10	(5)

Talents

Aucun

Ressources

Rang 4 (Section Z : bonus social +8 et possibilité de réquisitionner des ressources)

Défaut

Superstitieux (+1 point de Style dès que ses croyances inhabituelles lui causent des problèmes)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Walther PPK	2 L	0	8 L	(4) L
Coup de poing	0 N	0	0 N	(0) N

A la tête du SIS, Sir Hugh suit les efforts nazis pour localiser des artefacts anciens à ajouter à la collection grandissante d'Hitler. Heureusement, il comprend aussi le pouvoir recelé par ces objets, qui se trouve encore bien au-delà de toute compréhension humaine. Il s'en voudrait à mort de laisser tomber entre les mains d'Hitler des choses comme le léviathan, ou pire encore.

Les agents de la Section Z sont sélectionnés selon un grand nombre de qualités requises. Certains sont des vétérans de l'armée ayant connu les combats et les opérations sur le terrain dans des conditions extrêmes. D'autres viennent du ministère des Affaires étrangères et ont une vaste expérience des langues et des cultures des autres pays. Un petit nombre encore vient des milieux scientifiques et a des connaissances dans les cultures antiques, les langues mortes, ou le domaine de l'occulte, que la Section Z a souvent besoin de comprendre.

La Section Z se concentre actuellement sur l'infiltration de l'*Abnenerbe* afin de comprendre ce qu'Hitler essaie de trouver en Terre creuse. Si une

expédition venait à se constituer, il est certain que la Section Z voudrait y impliquer un agent pour les suivre à la trace. Ils soupçonnent que les nazis en feraient tout autant.

Amiral Sir Hugh « Quex » Sinclair

Dénommé « C » par les agents du service, l'amiral suit de près les progrès de la Section Z, dont les membres ont un passé pour le moins atypique. Il attend d'eux qu'ils fassent le meilleur pour leur pays et, en retour, il les informe de son mieux et leur fournit les meilleurs équipements.

Les habitants de la Terre creuse

Les indigènes

Au fil des millénaires, plusieurs groupes ont trouvé le chemin de la Terre creuse. Certains sont même parvenus à s'y tailler une place et leurs descendants en sillonnent maintenant les terres sauvages. Une des plus grandes erreurs que peuvent faire les explorateurs est de sous-estimer ces peuples indigènes. Chaque tribu a survécu et exploré ce monde depuis plus longtemps qu'eux. Dépendamment de la façon dont on les approche, ces indigènes peuvent fournir des guides indispensables, proposer des trocs intéressants ou provoquer le trépas des explorateurs.

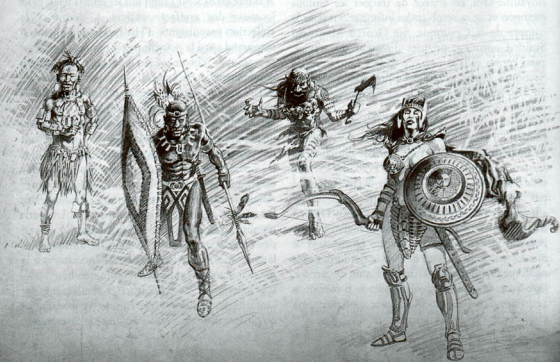
Des explorateurs inexpérimentés se trompent aussi souvent et supposent que tous les indigènes vont agir de la même façon. Les habitants de la Terre creuse ont des origines variées, et on pourrait

retracer leur racines à la surface, aussi bien en Afrique, en Asie, en Europe ou en Amérique du Nord. Cette diversité est accentuée aussi par leur isolement dans la Terre creuse. Les aventuriers qui tiennent pour acquis que tous les indigènes sont pacifiques et accueillants vont subir un rude choc quand ils découvriront que leur voyage les amène directement au cœur du territoire d'une féroce tribu de cannibales xénophobes.

Les adorateurs du Dessus

Des tonnes de marchandises sont déversées dans l'océan par des navires en détresse ou finissent par tomber des épaves. Parfois, une partie de ces débris parvient jusqu'à la Terre creuse et, aux alentours du Triangle des Bermudes, même des vaisseaux ou des avions peuvent y échouer. Des indigènes du monde intérieur se sont mis à vénérer ces étranges objets, tels des présents envoyés par leurs dieux. La plupart leur attribuent des pouvoirs mystérieux ou les utilisent comme ils pensent que les dieux le feraient. Certaines tribus se lancent même dans des guerres fratricides parce que l'usage d'un objet a été renié et devenu sacrilège.

Pour des explorateurs égarés, les adorateurs du Dessus peuvent être une aubaine inespérée s'ils détiennent la pièce de moteur ou la voile qui leur fait défaut, et qu'ils ne pensaient pas pouvoir trouver au milieu de cette jungle inhospitalière. Les adorateurs du Dessus sont souvent bien disposés envers les visiteurs, curieux de voir ce qu'ils peuvent leur apporter comme nouvelles merveilles ou leur apprendre comment utiliser ce



Adorateur du Dessus

Allié : 1

Archétype : Indigène Motivation : Foi
Style : O Santé : 4**Attributs primaires**Corps : 2 Charisme : 3
Dextérité : 2 Intelligence : 2
Force : 2 Volonté : 2**Attributs secondaires**Taille : O Initiative : 4
Déplacement : 4 Défense : 4
Perception : 4 Étourdissement : 2**Compétences**

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	2	2	4	(2)
Diplomatie	3	1	4	(2)
Discrétion	2	2	4	(2)
Mêlée	2	1	3	(1+)
Épées			4	(2)
Survie	2	3	5	(2+)
Cueillette			6	(3)

Talents

Charismatique (niveau de Charisme/niveau maximal +1)

Ressources

Aucune

Défaut

Rétrograde (pénalité de -2 à tous les tests en lien avec la technologie)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Lance	3 L	O	6 L	(3) L
Machette	2 L	O	6 L	(3) L
Coup de poing	O N	O	4 N	(2) N

qu'ils possèdent. Certaines tribus peuvent aussi se mettre à idolâtrer ceux de la surface, prenant leur technologie pour un signe de leur essence divine. Cependant, ce n'est pas toujours le cas. L'accueil chaleureux peut se transformer en haine mortelle, si les étrangers hâlés par le soleil s'emparent de leurs reliques les plus sacrées. Des explorateurs avisés devront aussi garder à l'esprit que même si la grande majorité de la tribu est prête à troquer ses objets, certains individus (comme les hommes-médecine et autres sorciers, dont le statut social naît de leur interprétation de la signification de ces présents) pourraient se sentir menacés par le vent de changement, et se mettre à discréditer les étrangers, voire tenter de les faire disparaître.

En fonction de leur territoire, mais aussi de leur chance, certains adorateurs du Dessus peuvent devenir riches et puissants grâce à leurs trouvailles, tandis que d'autres devront seulement se contenter de la découverte d'un seul objet aux fonctions inexplicables.

Le Maître de jeu peut développer les croyances et traditions de plusieurs tribus, selon ses besoins. Certains adorateurs peuvent collectionner des pièces détachées d'avions, ou concentrer leur adoration autour d'objets improbables, tels que des poupées, des disques, des ours en peluche, des chapeaux, etc.

Les nobles sauvages

Tandis que certaines tribus se réjouissent de rencontrer des visiteurs avec leur barda, les nobles sauvages restent indifférents. Fiers et indépendants, la plupart des indigènes de la Terre creuse n'ont pas besoin des résidents de la surface et ne s'intéressent pas aux affaires du dessus. Un groupe de guerriers pourrait toutefois consentir à escorter des voyageurs jusqu'aux limites de leur territoire, et par le plus court chemin. Il est plus probable qu'ils les guetteraient en embuscade, invisibles dans la jungle, et laisseraient les voyageurs poursuivre leur chemin, tant que ceux-ci ne

Noble sauvage

Allié : 1

Archétype : Indigène Motivation : Survie
Style : O Santé : 4**Attributs primaires**Corps : 2 Charisme : 2
Dextérité : 2 Intelligence : 2
Force : 3 Volonté : 2**Attributs secondaires**Taille : O Initiative : 4
Déplacement : 5 Défense : 4
Perception : 4 Étourdissement : 2**Compétences**

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	3	1	4	(2)
Discrétion	2	2	4	(2)
Mêlée	3	1	4	(2)
Lances			5	(2+)
Sports	3	2	5	(2+)
Survie	2	3	5	(2+)
Chasse			6	(3)

Talents

Fort (niveau de Force/niveau maximal +1)

Ressources

Aucune

Défaut

Rétrograde (pénalité de -2 à tous les tests en lien avec la technologie)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Lance	3 L	O	8 L	(4) L
Lance (lancée)	3 L	O	8 L	(4) L
Dague	1 L	O	6 L	(3) L
Coup de poing	O N	O	4 N	(2) N

s'approcheraient pas trop près d'un village ni feraient quoi que soit en violation des règles de la tribu.

Des étrangers qui auraient besoin de vivres ou de renseignements de la part des nobles sauvages se trouvent dans une position délicate. Même les tribus les plus ouvertes d'esprit ne montrèrent que peu de respect à ces inconnus, qu'ils trouvent décidément inconscients, faibles et, plus que tout, affreusement laids. Un étranger pourrait peut-être progressivement gagner leur respect, en tuant un animal dangereux ou en sortant victorieux d'un combat à mains nues contre leur champion.

Les cannibales

Les indigènes de la Terre creuse sont souvent d'habiles chasseurs et plusieurs tribus considèrent les humains comme du gibier de choix. Il est presque impossible de négocier avec ces cannibales. Quand les lances commencent à pleuvoir, les cibles doivent choisir entre fuir et combattre. Les cannibales voient les autres tribus comme de la nourriture plutôt que comme des êtres à part entière et un guerrier cannibale ne s'arrêtera devant rien pour s'emparer d'un scalp, d'une tête ou de son morceau préféré.

Les voyageurs savent en général qu'ils sont sur le territoire de cannibales avant même de faire une mauvaise rencontre. Les tribus des alentours qui sont régulièrement attaquées les auront prévenus du danger, à moins qu'elles pensent que de la viande blanche parvienne à calmer les appétits des cannibales pour un moment. Même sans avertissement préalable, les indigènes cannibales ornent les limites de leur territoire avec les restes de leurs victimes empalées, des pyramides de crânes ou d'autres signes qui ne trompent pas. Les cannibales ont souvent tendance à se parer de trophées macabres, telles des têtes réduites, des colliers d'oreilles ou des peintures corporelles représentant des os et des crânes.

Les raisons invoquées pour le cannibalisme sont aussi variées que les tribus qui le pratiquent. Pour certaines, c'est une forme de défense de leur territoire poussée à l'extrême. Pour d'autres, c'est simplement le reflet de la loi naturelle « tuer ou être tué » en vigueur en Terre creuse, les conséquences de leurs croyances religieuses, ou la conviction que tous les étrangers sont des monstruosités.

La plupart des cannibales préfèrent capturer leur proie vivante plutôt que de ramener un cadavre, et un captif ne profiterait pas d'un long sursis. Les tribus cannibales pratiquent souvent un rituel lors des sacrifices, comme de décapiter la victime sur un autel de pierre, la jeter dans un volcan, la faire bouillir dans une grande marmite ou nourrir la Grande Bête. Quoi qu'il en soit, la tribu entière profite de ce

Cannibale

Allié : 1

Archétype : Indigène Motivation : Survie
Style : O Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 2 Charisme : 1
Dextérité : 2 Intelligence : 2
Force : 2 Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : O Initiative : 4
Déplacement : 4 Défense : 4
Perception : 5 Étourdissement : 2

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	2	2	4	(2)
Discrétion	2	2	4	(2)
Intimidation	1	3	4	(2)
Mêlée	2	1	3	(1-)
<i>Gourdins</i>			4	(2)
Survie	2	3	5	(2-)
<i>Chasse</i>			6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau d'Intimidation +2)

Ressources

Aucune

Début

Rétrograde (pénalité de -2 à tous les tests en lien avec la technologie)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Lance	3 L	O	6 L	(3) L
Dague	1 L	O	4 L	(2) L
Gourdin	2 N	O	6 N	(3) N
Coup de poing	O N	O	4 N	(2) N

moment de communion, si bien que le guerrier qui en est la source monte dans l'estime de tous.

Les Amazones

Les Amazones sont l'une des tribus indigènes les plus puissantes et prospères, qui se distinguent par leur société matriarcale et leurs relations mythologiques.

Selon les légendes de la tribu, elles descendent toutes de la reine amazone Myrina, qui conduisait une puissante armée voilà des milliers d'années avant d'échouer en Terre creuse après une terrible tempête en mer. Sur cette nouvelle terre, les Amazones continuèrent ce qu'elles savaient le mieux faire : la conquête. En soumettant plusieurs autres tribus indigènes, elles firent bâtir une nouvelle cité, qui reçut le nom de leur ancienne capitale : Themiscyra.

Les Amazones chassent avec de longs couteaux, des lances et des arcs. Leurs vêtements légers sont taillés pour leur permettre de supporter la température

Amazone

Allié : 1

Archétype : Indigène
Style : O

Motivation : Devoir
Santé : 4

Attributs primaires

Corps : 2
Dextérité : 3
Force : 2

Charisme : 2
Intelligence : 2
Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : O
Déplacement : 5
Perception : 4

Initiative : 5
Défense : 5
Étourdissement : 2

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes de trait	3	1	4	(2)
Bagarre	2	2	4	(2)
Discrétion	3	1	4	(2)
Mêlée	2	2	4	(2)
Lances			5	(2-)
Survie	2	3	5	(2-)
Chasse			6	(3)

Talents

Agile (niveau de Dextérité/niveau maximal +1)

Ressources

Aucune

Défait

Rétrograde (pénalité de -2 à tous les tests en lien avec la technologie)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Arc	2 L	O	6 L	(3) L
Lance	3 L	O	8 L	(4) L
Dague	1 L	O	5 L	(2-) L
Coup de poing	O N	O	4 N	(2) N

chaude et humide de la jungle. Bien qu'elles portent des fourrures ou des pièces d'étoffe, elles se couvrent rarement la poitrine. Elles préfèrent arborer des peintures corporelles élaborées, représentant des feuillages, qui leur servent également de camouflage. Elles ne portent pas de chaussures, mais peuvent tresser des sandales de fibres si elles doivent se déplacer durant une longue période.

Les hommes de cette tribu sont souvent réduits au rang de domestiques et de gardes d'enfants, dociles et passifs. Les femmes amazones regardent de haut les tentatives de rébellion de leurs mâles, non pas parce qu'elles se sentent menacées, mais parce que cela leur semble totalement déplacé, de la même façon que les femmes ouvertement agressives sont méprisées dans d'autres cultures. Des explorateurs ou des survivants remarqueront que les Amazones sont plus à l'aise de traiter avec une femme, surtout si elle peut leur tenir tête en combat singulier.

Suite à leurs nombreuses victoires sur les autres tribus, les Amazones ont rassemblé beaucoup de

documents, artefacts et appareils divers, dont certains d'origine atlante. Quels que soient leurs secrets, elles bénéficient généralement d'une bonne santé et d'une longue vie, et leurs championnes sont capables d'exploits presque surhumains.

Non loin de la cité des Amazones, dans la jungle, se dressent de hautes falaises couvertes de vignes étrangleuses. Les Amazones savent comment accéder aux grottes cachées dans les falaises, lesquelles débouchent dans les salles intérieures d'un palais spectaculaire. Sous la voûte de l'entrée se dresse une immense statue de leur déesse guerrière, et c'est ici que se déroulent les rituels les plus sacrés des Amazones. Des trésors sont posés sur des piédestaux et des autels. Colonnes, fontaines, statues et gravures sont rehaussées de pierreries et de métaux précieux. Les Amazones ne cèderont sous aucun prétexte leurs souvenirs d'un passé glorieux. Par ailleurs, elles n'ont aucune idée de leur utilité.

Les pirates

À cause des perturbations temporelles dans la Terre creuse et de son isolement par rapport à la surface, de nombreuses créatures et cultures ont été préservées, mais peu se sont aussi bien adaptées à cet environnement que les pirates. Cette population hétéroclite est arrivée au cours des 17^e et 18^e siècles, quand des navires perdus en mer ont accidentellement traversé un portail maritime vers la Terre creuse. Contrairement aux navires modernes, ces capitaines indépendants embarquaient à leur bord plusieurs spécialistes, tels que charpentier ou forgeron, et furent donc capables de préserver (mais sans l'améliorer) la technologie qui les maintient encore à flots. Les équipages ont bâti des ports et des jetées, et ont même pris des épouses indigènes pour assurer la continuité de leur mode de vie.

Bien que la pêche constitue aujourd'hui l'ordinaire des descendants des pirates, la plupart vont tout de même passer une partie de leur vie sur des navires, des galères ou des galiots, à la recherche de trésors et de rapines, s'attaquant souvent aux autres navires piégés en Terre creuse. Ceux qui s'engagent avec un équipage de pirates vont vivre des aventures palpitantes, mais à la dure, et en revenir riches, ou ne pas revenir du tout.

La Baie de Sang

Située dans une crique abritée, la Baie de Sang est la plus vaste colonie de pirates en Terre creuse. Elle rappelle les villages du même type qu'on trouvait aux Bahamas au 18^e siècle. Son emplacement est proche du portail du Triangle des Bermudes, qui lui a fourni la majorité des premiers pirates qui se sont

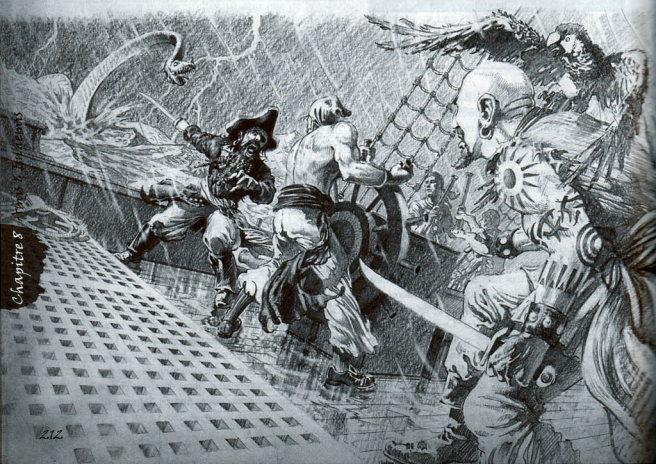
installés et, occasionnellement de nouveaux navires à piller. Autour des baraquements, les occupants ont érigé un haut mur pour se protéger des attaques de bêtes sauvages et d'indigènes. Du côté de la mer, ils ont installé de longs quais pour accueillir des bateaux de toutes tailles. La cité abrite également plusieurs charpentiers et autres artisans, suffisamment compétents pour construire des navires, ainsi que de nombreuses tavernes, offrant chacune sa spécialité de rhum maison ou de tord-boyaux. Plusieurs navires pirates mouillent régulièrement au port et aucun capitaine n'est assez stupide pour tenter de piller l'endroit.

La vie dans la Baie de Sang est dure mais relativement tranquille, grâce aux efforts du Gouverneur Sarah Briggs, qui a repris les fonctions de son défunt mari. Sarah est une femme d'une beauté éblouissante, grande et sculpturale, dont le regard pénétrant et la voix de stentor fait obéir les boucaniers les plus endurcis. L'ordre au sein de la Baie de Sang est fragile, mais les vrais problèmes sont rares. Les bagarres sont monnaie courante, mais les couteaux et les pistolets ne sortent pas de leurs fourreaux, car le prix à payer est trop élevé.

L'ordre est maintenu par le constable de la cité, une montagne de muscles surnommé « Tom de briques ». Culminant à plus de 2,10 mètres, et presque aussi large, Tom est le pire flibustier que

vous souhaiteriez rencontrer. Sa chevelure noire ébouriffée et sa longue barbe lui donnent une apparence négligée, mais sa voix de rogomme peut se faire entendre même durant les plus grosses bagarres. Ironiquement, Tom est plutôt un bon vivant, passant une grande partie de son temps à pourchasser les femmes de ses assiduités et à profiter de la meilleure gnôle qui puisse se trouver en ville. Mais la plus haute autorité de la Baie de Sang est sans conteste le capitaine William Flint, qui s'est autoproclamé roi des pirates. Malgré plus de trente années sur son trône, Flint ne semble pas avoir beaucoup vieilli, ce qui fait circuler de nombreuses rumeurs sur son compte. Avec son expérience de boucanier aguerri, Flint se rend compte que la piraterie a peu d'avenir en cette fin de 19^e siècle. Alors que son navire, le *Vengeance*, pourchassait un schooner en mer des Caraïbes, Flint a perdu toutes ses possessions et le *Vengeance* a rejoint la flotte des navires disparus dans le Triangle des Bermudes, avant de rejoindre la Terre creuse.

Contrairement à la plupart des pirates, Flint avait reçu une bonne éducation (même s'il avait mal tourné depuis) et il rapidement relevé le défi posé par ce nouvel environnement. Bien qu'il ait été incapable de trouver la sortie de la Terre creuse, il a compris que des choses tombaient depuis des points précis. En organisant des patrouilles autour de ces



Chapitre 8

Capitaine William Flint, roi des pirates
Mentor : 3

Archétype : Pirate
Style : 3
Motivation : Cupidité
Santé : 6

Attributs primaires

Corps : 3
Dextérité : 5
Force : 3
Charisme : 4
Intelligence : 3
Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0
Déplacement : 8
Perception : 6
Initiative : 8
Défense : 8
Étourdissement : 3

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	5	3	8	(4)
Anciennes			9	(4+)
Artillerie	3	2	5	(2+)
Cannons			6	(3)
Bagarre	3	3	6	(3)
Diplomatie	4	4	8	(4)
Intimidation	4	4	8	(4)
Mêlée	3	5	8	(4)
Épées			9	(4+)
Pilotage / Navire	5	1	6	(3)
Survie	3	2	5	(2+)
Orientalion			6	(3)

Talents

Ambidextre (ignore la pénalité avec sa deuxième main)
Terrifiant (déstabilise ses ennemis en combat)

Ressources

Rang 2 (roi des pirates : bonus social +2 et possibilité de réquisitionner des ressources)

Défaut

Cœur de pierre (+1 point de Style dès qu'il fait quelque chose d'égoïste)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Pistolet à silex	3 L	0	12 L	(6) L
Couteles	3 L	0	12 L	(6) L
Coup de poing	0 N	0	6 N	(3) N

Flint a plus d'hommes que de bateaux, c'est pourquoi il y toujours au moins un de ses équipages à terre, pour dépenser son butin, s'amuser, mener grand train et surtout s'assurer que tout le monde songe à payer le tribut au capitaine William Flint.

Capitaine William Flint

Roi des pirates et capitaine du *Vengeance*, Flint a déjà bravé l'inconnu et surmonté maints périls avec son équipage. Bien qu'il soit un aventurier dans l'âme, Flint est capable de tuer de sang-froid si la situation l'exige. Il ne compte abandonner ni son titre ni son navire, et le prochain fieffé crétin qui prétendra le contraire finira aussi raide que tous les autres.

Flint est un homme robuste, rusé et sans pitié, dont les services sont faciles à monnayer mais dont la loyauté est presque impossible à acheter. Les personnages auront fort à faire pour le détrôner, mais s'ils y parviennent, ils se retrouveront en position de force au sein de la Terre creuse.

Le Vengeance

Le bateau de Flint, le *Vengeance*, est un schooner à deux mats, rapide et manœuvrable, ayant un équipage de 24 personnes. La moitié de l'équipage sont des descendants de pirates de la surface tandis que l'autre moitié est composée de survivants des navires pillés par le *Vengeance*. En plus du *Vengeance*, Flint possède plusieurs autres bateaux, commandés par ses loyaux lieutenants.

La Vengeance	Taille	Déf.	Str.	Vit.	Man.	Équip.	Pass.
Schooner	8	6	24	20	-2	12-24	12-24

Armement	Dom.	For.	Por.	Cep.	Cad.	Vit.	Coût	Pds
Canon	6 L		300 m1 (c)	1/3	L	n/a	250 kg	
(8 par côté)								

Les pirates

Les pirates de Terre creuse forment une foule aussi bigarrée que leurs ancêtres. Ce sont généralement des mercenaires impitoyables, qui obéissent à leur propre code de conduite. Presque tous sont illettrés et la plupart éprouvent une honte religieuse profondément enfoncée face à leurs actes.

Les hommes-bêtes

Les hommes-bêtes sont parmi les habitants les plus étranges de la Terre creuse, puisqu'ils ont des traits à la fois animaux et humains. De tels clans humanoïdes se trouvent un peu partout en Terre creuse même s'il n'existe aucun document expliquant leur origine. La plupart se contentent de

secteurs, il est parvenu à récupérer de nombreux objets utiles parmi les débris, ainsi que des navires en perdition, vulnérables et faciles à arraisonner.

En renforçant ses positions, il s'est retrouvé à la Baie de Sang, où il s'est construit sa propre flottille, grâce à la négociation, à la corruption et à la ruse. Cependant, Flint n'a aucune intention de prendre sa retraite à la tête de la petite colonie. Il veut simplement que les choses tournent rond pour s'assurer qu'il aura toujours un port d'attache à sa disposition. Il impose des taxes aux autres bateaux et des amendes aux équipages indisciplinés, afin que les caisses et les quais restent à flots. Il laisse la gestion de la colonie au gouverneur, mais s'assure de sa coopération d'une main de fer.

Pirale

Allié : 1

Archétype : Pirale Motivation : Cupidité
Style : 0 Santé : 4

Attributs primaires

Corps : 2 Charisme : 2
Dextérité : 2 Intelligence : 1
Force : 3 Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 3
Déplacement : 5 Défense : 4
Perception : 5 Étourdissement : 2

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	2	2	4	(2)
Anciennes			5	(2*)
Artillerie	1	3	4	(2)
Bagarre	3	1	4	(2)
Intimidation	2	2	4	(2)
Mêlée	3	1	4	(2)
Épées			5	(2*)

Talents

Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

illettré (+1 point de Style dès que son incapacité à lire lui cause des problèmes)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Pistolet à silex	3 L	0	8 L	(4) L
Coutelas	3 L	0	8 L	(4) L
Dague	1 L	0	5 L	(2*) L
Cabillot d'embarree	2 N	0	6 N	(3) N
Coup de poing	0 N	0	4 N	(2) N

rester entre eux et éviteront les étrangers ou les chasseront. Ils sont suffisamment intelligents pour que des êtres humains puissent établir une certaine forme de communication avec eux. Les membres d'une expédition pourraient tout autant être leurs alliés que leurs ennemis.

Les colonies d'hommes-bêtes ne sont pas plus prévisibles que celles des tribus humaines, bien que les hommes-bêtes aient tendance à s'installer près ou dans les ruines atlantes. Nul ne sait ce qui les attire vers les ruines, mais tout démontre qu'il existe un lien entre eux.

Les hommes-singes

Parmi les hommes-bêtes, les plus féroces et brutaux sont les hommes-singes. Hautes de plus de trois mètres, ces créatures terrifiantes sont territoriales et n'acceptent aucun intrus. Ces créatures sont couvertes de poils allant du noir au blanc en passant

par le roux. Elles ont l'apparence d'hommes très grands et très poilus, avec une crinière de lion. Leur visage ressemble fortement à celui du gorille, tout en ayant certains traits humains. Cependant, il suffit d'un regard à leurs bras anormalement longs ou à leurs canines proéminentes pour rappeler à



Homme-singe

Allié : 2

Archétype : Homme-bête Motivation : Survie
Style : 0 Santé : 8

Attributs primaires

Corps : 4 Charisme : 0
Dextérité : 3 Intelligence : 1
Force : 5 Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 1 Initiative : 4
Déplacement : 8 Défense : 6
Perception : 4 Étourdissement : 4

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	5	3	8	(4)
Discretion	3	1	4	(2)
Mêlée	5	3	8	(4)
Sports	5	3	8	(4)
Survie	1	5	6	(3)

Talents

Fort (niveau de Force/niveau maximal +1)
Géant (Taille +1)

Ressources

Aucune

Défaut

Rétrograde (pénalité de -2 à tous les tests en lien avec la technologie)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Gros gourdin	3 N	-1	10 N	(5) N
Morsure	1 L	-1	8 L	(4) L
Coup de poing	1 N	-1	8 N	(4) N

quiconque que ces créatures ont la force nécessaire pour soulever un homme au-dessus de leur tête et le déchiQUETER.

Malgré leur incroyable férocité, les hommes-singes s'établissent en communautés et, lorsqu'ils ne peuvent pas s'installer dans les ruines d'anciennes villes, ils s'entourent d'un mur grossier fait d'arbres. Les villages sont généralement construits en cercle. Les zones les moins importantes (les enclos des animaux et les granges) se trouvent à l'extérieur du cercle alors que les zones les plus importantes (les réserves d'armes et de nourriture) sont au centre. Les hommes-singes sont très résistants au froid et sont parmi les espèces dominantes des montagnes glacées de Terre creuse.

Les hommes-singes vivent en communauté, et la nourriture tout comme les responsabilités sont partagées équitablement entre eux, bien que les guerriers les plus forts puissent réclamer plusieurs femelles. Chaque village est gouverné par un mâle alpha, mais également par un conseil d'anciens qui gère le quotidien du village et conseille le mâle alpha en périodes de crise.

Les hommes-singes ne s'intéressent ni aux hommes-taupes, ni aux hommes-lézards. Il n'y a jamais eu de

conflit majeur entre ces trois espèces. Les relations entre les différents clans d'hommes-singes vont de cordiales à tendues, mais sans jamais connaître le niveau d'hostilité réservé aux autres espèces.

Les hommes-lézards

Contrairement aux hommes-singes colossaux, les hommes-lézards sont relativement petits. La plupart ne mesurent pas plus de 1m50 et sont minces, donnant l'impression d'être des iguanes dressés sur leurs pattes arrière, avec leurs grands yeux et un museau proéminent. Ils sont couverts d'écailles luisantes qui vont d'une couleur verte luisante au noir profond, et sont parfaitement glabres. Une crête, qui naît au-dessus de leurs yeux et descend plus bas que leur cou, change de couleur selon leur humeur. Leurs bras minces se terminent sur des mains composées de trois doigts et de pouces opposables, chaque doigt étant muni d'une griffe acérée. Bien qu'ils semblent frêles, ils possèdent une force incroyable. Combinée avec leur vitesse, discrétion et agilité redoutables, ce sont des adversaires sérieux.

Les hommes-lézards ne portent pas de vêtements mais nombreux sont ceux qui portent des bijoux ou bibelots qui leur plaisent. Les cristaux brillants et pièces de métal trouvés dans les ruines sont toujours recherchés. Ils amassent jalousement les objets brillants et particulièrement l'orichalque rare. C'est pour cette raison que les chasseurs de trésors cherchent les hommes-lézards dans l'espoir de trouver un tas d'orichalque dans leur réserve commune.

Les hommes du clan semblent faire ce qu'on attend



Homme-lézard

Allié : 1

Archétype : Homme-bête Motivation : Survie
Style : 0 Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 2 Charisme : 0
Dextérité : 4 Intelligence : 1
Force : 2 Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 5
Déplacement : 6 Défense : 6
Perception : 6 Étourdissement : 2

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	2	2	4	(2)
Discrétion	4	2	6	(3)
Mélee	2	1	3	(1)
Survie	1	5	6	(3)

Talents

Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Rétrograde (pénalité de -2 à tous les tests en lien avec la technologie)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Lance	3 L	0	6 L	(3) L
Griffes	1 L	0	4 L	(2) L



d'eux et ce qu'ils doivent faire pour le bien de tous. Toute la communauté s'occupe des hommes-lézards vieillissants et des enfants, faisant passer les besoins de ceux-ci avant leurs besoins individuels. Les hommes-lézards évitent autant que possible les imposants hommes-singes mais envoient régulièrement des patrouilles dans les ruines pour débusquer de possibles intrus ou ennemis. Les hommes-lézards se montrent très curieux face aux ruines atlantes et les explorent ou les pillent, en quête d'orichalque avant tout.

Les hommes-taupes

Parmi les hommes-bêtes, les moins compris sont les hommes-taupes. Petits de taille, mais larges de carrure, les hommes-taupes ont de petits yeux et des oreilles qui ne dépassent pas de leur tête allongée. Ces créatures sont couvertes de poils et ont de longues « moustaches » de chaque côté de leur museau en forme d'obus. Leurs pattes se terminent par des griffes très épaisses et acérées qui leur servent à creuser et excaver.

Quasiment aveugles, les hommes-taupes sont hautement sensibles aux vibrations transmises par le sol. Ce sens est à ce point aiguisé que les hommes-taupes peuvent détecter la provenance et la cause de la vibration puis rapidement creuser un tunnel en dessous pour en capturer la source. La plupart des hommes-taupes chassent de cette manière bien qu'ils puissent aussi manger des racines ou des créatures souterraines.

Les hommes-taupes s'aventurent rarement en surface puisqu'ils trouvent presque tout ce dont ils ont besoin en dessous. Lorsqu'ils émergent à l'air libre, ils font bien attention à ne pas être vus. Leurs « communautés » sont des réseaux de tunnels qui s'étendent sur des kilomètres. N'importe quel malheureux humain qui découvrirait leur labyrinthe par hasard serait presque certainement condamné à mourir dans un tunnel ou fait prisonnier.

Bien qu'il soit rare de rencontrer des hommes-taupes en Terre creuse, ce sont les hommes-bêtes que les humains sont le plus susceptibles de rencontrer à la surface. Ces fousseurs tenaces creusent parfois des tunnels près de la surface. Ils ne restent généralement

pas assez longtemps pour causer de gros problèmes (ils ne prennent que quelques têtes de bétail ou font effondrer accidentellement certaines structures avant de retourner dans leur communauté) mais leurs tunnels ont souvent servi de chemin d'accès par lesquels les monstres de la Terre creuse ont pu accéder à la surface ou par lesquels des habitants non informés de la surface sont accidentellement arrivés en Terre creuse.

Les hommes-taupes aiment leur solitude et ne cherchent ni ennemi ni ami. Bien qu'ils ne soient pas agressifs, ce ne sont pas des proies faciles. S'ils sont pourchassés, ils creusent rapidement le sol pour s'échapper. S'ils sont acculés, ils combattront sauvagement à grands coups de griffes. Lorsqu'ils sont dans leurs tunnels, les hommes-taupes sont parmi les combattants les plus féroces de Terre creuse.

Homme-taupe

Allié : 1

Archétype : Homme-bête Motivation : Survie

Style : 0 Sanlé : 6

Attributs primaires

Corps : 3	Charisme : 0
Dextérité : 2	Intelligence : 1
Force : 3	Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0	Initiative : 3
Déplacement : 5 (10')	Défense : 5
Perception : 4	Étourdissement : 3

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	3	3	6	(3)
Discrétion	2	2	4	(2)
Survie	1	5	6	(3)

Talents

Fousseur (double son Déplacement lorsqu'il creuse)

Ressources

Aucune

Défaut

Rétrograde (pénalité de -2 à tous les tests en lien avec la technologie)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Griffes	2 L	0	8 L	(4) L

* Les animaux fousseurs peuvent creuser jusqu'à un tiers de leur niveau de Déplacement par heure (en mètres). Les hommes-taupes doublent leur Déplacement lorsqu'ils creusent.

CHAPITRE 9 BESTIAIRE



L'écologie de la Terre creuse est des plus étranges. Les explorateurs peuvent être pratiquement certains que tant les plantes que les animaux proviennent des derniers 500 millions d'années. Toutefois, ce qui s'avère être le plus dérouant, c'est l'effet de la Terre creuse sur l'évolution. Alors que certaines espèces ont évolué en se transformant en formes nouvelles, bizarres et dangereuses, d'autres sont restées pratiquement inchangées pendant des dizaines, voire des centaines de millions d'années.

La Terre creuse a été un écosystème fermé pendant pratiquement toute son existence, et cela constitue un facteur à considérer en ce qui concerne sa zoologie et sa botanique. La surface a fait l'expérience de plusieurs désastres majeurs qui ont causé l'extinction de plusieurs plantes et animaux. La Terre creuse pourrait donc avoir sauvé des créatures inconnues de l'extinction.

Dans les temps anciens, la formation et la fonte des glaciers amenèrent des continents entiers à être recouverts par la mer. Si des créatures terrestres de cette époque existent encore aujourd'hui dans la Terre creuse, elles peuvent être méconnaissables pour les explorateurs.

L'extinction du Permo-Triasique, il y a 250 millions d'années, effaça 95% de la vie sur Terre, et commença alors ce qui est communément connu sous le nom d'Ère des dinosaures. Leur prédominance sur le monde extérieur dura jusqu'à il y a 65 millions d'années, alors qu'un cataclysme inconnu causa un bouleversement si traumatisant que très peu d'espèces survécurent. L'activité volcanique et les changements du niveau de la mer

peuvent avoir facilité l'accès à la Terre creuse à cette époque, ce qui explique la grande variété de créatures qui échappa à l'extinction.

La mort des dinosaures sur la surface de la Terre laissa la place à des mammifères plus petits. Ces créatures se sont développées au point de dominer la planète, devenant de plus en plus grandes et intelligentes et prenant un nombre incroyable de formes différentes. Le désastre qui détruisit les dinosaures coupa aussi apparemment la plupart des entrées de la Terre creuse, mais plusieurs anciens mammifères trouvent encore leur chemin vers le monde intérieur, y compris d'anciens hominidés, communément appelés « hommes des cavernes ». Certaines de ces créatures semblables aux humains peuvent avoir changé significativement dans leur environnement isolé. Il est impossible de dire quels types de races inhabituelles les explorateurs peuvent découvrir. Toutefois, malgré cette explication apparemment rationnelle, il ne faut pas nier l'existence d'un autre facteur en Terre creuse. Les humains d'ici sont en meilleure santé qu'à la surface : les hommes sont grands, forts et vigoureux, les femmes rapides, capables et belles. Ici, les espèces grandissent d'avantage, sont plus rusées et plus fortes que leurs pairs vivant à l'extérieur. Certaines grandissent tellement qu'il est difficile d'expliquer comment elles réussissent à survivre, mais un facteur inconnu dans ce territoire fournit l'énergie nécessaire pour garder cet étrange et dangereux écosystème en fonction. La Terre creuse est véritablement un monde sauvage et mystérieux !

Les dinosaures

Les dinosaures apparaissent pendant l'ère Mésozoïque, et firent la loi sur la surface de la Terre d'il y a approximativement 250 millions d'années à il y a 65 millions d'années. Il est clair que pendant les trois périodes du Mésozoïque (Triasique, Jurassique et Crétacé), les dinosaures avaient un accès intermittent à la Terre creuse, mais les points d'accès qu'ils utilisaient sont probablement fermés depuis longtemps.

Nommés formellement en 1842 par le scientifique anglais Richard Owen, les dinosaures tirent leur nom des mots d'origine grecque signifiant « reptile effrayant ». Il existe une variété incroyable de dinosaures, des plus gros aux plus petits, herbivores et carnivores, quadrupèdes et bipèdes, vivant sur terre, dans l'eau et dans l'air.

La plupart des scientifiques croient que les dinosaures ont le sang froid, ce qui veut dire qu'ils doivent compter sur leur environnement pour réguler leur température. Cela mènerait à la supposition que ce sont des créatures semblables aux limaces, et qu'ils doivent donc conserver leur énergie. Malheureusement, il se trouve que cela n'est pas le cas en Terre creuse. Les explorateurs qui s'attendent à voir des créatures lentes et lourdes seront surpris de la vitesse et de l'agilité des dinosaures de la Terre creuse. Tout scientifique respectable sera submergé par le besoin d'étudier ces créatures.

Les brontosaures

Le brontosaure est un des dinosaures les plus familiers pour le profane. Avec leurs longs cous, leurs corps épais, leurs jambes semblables à des troncs et leurs longues queues pointues, ils sont l'exemple parfait du sauropode typique. Ces herbivores ont erré sur la surface de la Terre pendant des millions d'années, comptant sur leur grandeur et leur masse pour les protéger de tous les prédateurs sauf les plus effrayants et déterminés. Dans la Terre creuse, ils font des marais et des tourbières leurs demeures, se rassemblant en petits troupeaux et se régaland de plantes préhistoriques pendant la plus grande partie du temps durant lequel ils sont éveillés.

Menacé, le brontosaure peut être étonnamment rapide. La bête peut se lever sur ses pattes de derrière, et frapper lourdement le sol avec ses pattes de devant pour effrayer les ennemis. Morts, les brontosaures sont d'une très grande utilité pour les autochtones. Leurs dents et leurs os peuvent être taillés en bijoux, en totems, en manches pour les outils et en une foule d'autres articles utiles. Les brontosaures mesurent en moyenne 25 mètres de long et peuvent peser plus de 40 tonnes.

Brontosaure	
Archétype : Dinosaur	Motivation : Survie
Style : O	Santé : 24

Attributs primaires	
Corps : 12	Charisme : O
Dextérité : 2	Intelligence : O
Force : 12	Volonté : 4

Attributs secondaires	
Taille : 8	Initiative : 4
Déplacement : 14 (28)	Défense : 6 (8) **
Perception : 4	Étourdissement : 12

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	12	2	16	(8)
Discrétion	2	4	O ***	(O)
Survie	O	4	6	(3)

Talents	
Compétence accrue (niveau de Bagarre +2)	
Compétence accrue (niveau de Discrétion +2)	
Compétence accrue (niveau de Survie +2)	
Réflexes rapides 1 (Initiative +2)	

Ressources	
Aucune	

Défaut	
Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)	

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	4 L	-8	12 L	(6) L
Piétiner	8 N	-8	16 N	(8) N
Queue	8 N	-8	16 N	(8) N

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les brontosaures ont une peau épaisse qui leur donne un bonus de Défense de +2.

*** Les brontosaures subissent une pénalité de -8 à tous leurs tests de Discrétion et échouent automatiquement à moins d'être sous l'eau ou camouflés.

Les plésiosaures

Ce sont de gros reptiles aquatiques carnivores au long cou flexible, au corps large et à la queue courte. Ils mesurent 12 mètres de longueur, dont la moitié en cou, et pèsent jusqu'à 40 tonnes. Ils ont quatre nageoires qui les propulsent dans l'eau et leur donne une manœuvrabilité surprenante pour leur grandeur. De plus, ils peuvent utiliser leurs nageoires puissantes pour se traîner sur la terre ferme sur de courtes distances. Contrairement aux autres créatures des mers, les plésiosaures respirent de l'air. Ils peuvent nager sous la surface pendant de longues périodes de temps, mais ils préfèrent généralement nager juste sous les vagues, avec seulement leur long cou visible au dessus de l'eau. Lorsqu'ils chassent, les plésiosaures utilisent leur long cou pour sauter sur une proie imprudente, un poisson ou d'autres petites créatures marines, par exemple, et sont reconnus pour arracher les humains hors des canots ou des ponts des bateaux. Ils ont des mâchoires

Pléiosaure

Archétype : Dinosaurie Motivation : Survie
 Style : 0 Santé : 16

Attributs primaires

Corps : 8 Charisme : 0
 Dextérité : 4 Intelligence : 0
 Force : 8 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 4 Initiative : 4
 Déplacement : 12 (6) * Défense : 8
 Perception : 6 Etourdissement : 8

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	8	2	12	(6)
Discretion	4	4	4**	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Bagarre +2)
 Compétence accrue (niveau de Survie +2)
 Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	4 L	-4	12 L	(6) L

* Les pléiosaures utilisent leur Déplacement complet lorsqu'ils nagent et la moitié de leur Déplacement sur terre.

** Les pléiosaures subissent une pénalité de -4 à tous leurs tests de Discretion.

incroyablement puissantes, capables de faire éclater la coquille de la plupart des créatures marines.

On croit que les monstres marins de jadis étaient des pléiosaures, s'étant possiblement échappé de la Terre creuse. Le célèbre monstre du Loch Ness est le pléiosaure le plus connu, mais comment une créature aussi énorme parvient-elle à rester indétectable ? Cela reste un mystère.

Les ptérosaures

Les premiers vertébrés à découvrir le vol furent les ptérosaures. Aujourd'hui, les énormes spécimens de cette race dominent les ciels de la Terre creuse. Leurs ailes tannées s'étendent jusqu'à une envergure imposante de 10 mètres, alors que leur long bec supporte une mâchoire pleine de dents, idéales pour attraper une proie et l'avaler avant même qu'elle n'ait une chance de se débattre.

Les ptérosaures sont des carnivores et s'attaquent normalement à des créatures de grosseur semblable à celle des êtres humains, qu'ils peuvent transporter dans les airs plus dans un endroit isolé pour les déchirer en morceaux en toute tranquillité. Ils n'hésitent pas à attaquer des humains de façon malicieuse, surtout si leurs nids ont récemment été agressés par des autochtones.

Les ptérosaures ne chassent pas en troupeau, mais ils pondent toutefois leurs œufs au même endroit et les défendent en groupe. Certains autochtones habiles gagnent leur vie en infiltrant des colonies de nidification de ce genre, à la recherche d'œufs. Les œufs de ptérosaure sont considérés comme un met raffiné pour la plupart des tribus.

Lorsqu'il est dans les airs, un ptérosaure peut apercevoir même les mouvements minuscules sur le sol en bas, et il est extrêmement précis lorsqu'il plonge sur sa proie, que ce soit un mammifère à la course ou un poisson qui nage juste sous la surface d'un lac. Un ptérosaure peut voler à une vitesse allant jusqu'à 30 km/h pour de courtes périodes, même lorsqu'il transporte une proie, et il est étonnamment silencieux. Les personnages malchanceux qui ne regardent pas au dessus de leur tête peuvent ne pas apercevoir la créature avant que cette dernière soit sur eux.



Ptérosaure

Archétype : Dinosaurie Motivation : Survie
 Style : 0 Santé : 12

Attributs primaires

Corps : 6 Charisme : 0
 Dextérité : 4 Intelligence : 0
 Force : 6 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 2 Initiative : 4
 Déplacement : 10 (5) * Défense : 8
 Perception : 4 (8) ** Etourdissement : 6

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	6	4	10	(5)
Discretion	4	2	4***	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
 ** Sens aiguisés (bonus de +4 aux tests de Perception basés sur la vue)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	2 L	-2	10 L	(5) L
Griffes	4 L	-2	12 L	(6) L

* Les ptérosaures utilisent leur Déplacement complet en vol et la moitié de leur Déplacement sur terre.

** Les ptérosaures subissent une pénalité de -2 à tous leurs tests de Discretion.

Les stégosaures

Il y a des millions d'années, le stégosaure a évolué pour avoir un cerveau de la grosseur d'une noix, mais les spécimens d'aujourd'hui en Terre creuse ont le cerveau de la grosseur... d'une noix. Le stégosaure herbivore ne déborde pas d'intelligence, mais il compense par son cran et son entêtement. Facilement reconnaissable par les plaques se trouvant le long de son dos, le stégosaure possède également quatre larges pointes au bout de sa queue, ce qui s'avère très utile pour faire fuir les prédateurs. Les stégosaures font en moyenne 10 mètres de long et pèsent environ 4 tonnes, ce qui fait d'eux des animaux utilisables pour le travail de la même façon que les éléphants sont utilisés par certaines populations autochtones de la surface de la Terre. Bien que le stégosaure ne soit en aucun cas facile à entraîner, des dresseurs habiles peuvent les utiliser à des fins formidables. Certains autochtones utilisent des harnais spéciaux qui permettent au dresseur de se tenir aux côtés de l'animal dans une boucle semblable à un étrier, s'agrippant à un manche avec une main, ce qui leur laisse la seconde libre de manipuler la bête à petits coups de bâton.

Stégosaure

Archétype : Dinosaur
Style : 0 Motivation : Survie
Santé : 12

Attributs primaires

Corps : 6 Charisme : 0
Dextérité : 2 Intelligence : 0
Force : 6 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 2 Initiative : 2
Déplacement : 8 (16) Défense : 6 (8) **
Perception : 6 Étourdissement : 6

Compétences	Base	Dépré	Niveau	Moyenne
Bagarre	6	4	10	(5)
Discretion	2	2	2**	(1)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	2 L	-2	10 L	(5) L
Queue	4 L	-2	12 L	(6) L

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les stégosaures ont des plaques dorsales qui leur donnent un bonus de Défense de +2 contre toute attaque par au-dessus ou par derrière. Ce bonus ne concerne pas les attaques de côté, de face ou par en dessous.

*** Les stégosaures subissent une pénalité de -2 à tous leurs tests de Discretion.



Les tricératops

Parmi les dinosaures les plus caractéristiques, le tricératops possède une grande corne qui s'élève verticalement de son museau et deux autres se projetant au-dessus des yeux de chaque côté du crâne. En dépit de son apparence effrayante, le tricératops est un animal herbivore et sa diète consiste d'herbes des plaines.

Ces créatures vivent en troupeaux de moyens à grands, semblables aux bisons des plaines américaines. Sa mâchoire ressemble à un bec, caractéristique qui lui permet de déchirer la végétation robuste ainsi que de creuser dans le sol pour obtenir des arbustes ou des racines.

Le tricératops constitue une des principales sources de nourriture pour les tribus autochtones les mieux équipées, mais il peut être une proie dangereuse pour les idiots. La créature n'a qu'un faible instinct agressif, mais elle devient aussi dangereuse que n'importe quel carnivore lorsqu'elle protège son petit. Ses cornes sont conçues pour foncer sur les prédateurs coriaces tel le tyrannosaure, ce qui les rend plus que capables d'éventrer un humain, le tuant sur le coup. Les tricératops mesurent plus de 10 mètres de long et pèsent approximativement 6 tonnes.

Les tyrannosaures

De loin le plus facilement reconnaissable des dinosaures, le tyrannosaure rex, roi des lézards tyrans, est probablement le prédateur le plus craint de la Terre creuse. Rapide et agile, la taille énorme de ce tueur féroce place son efficacité au rang de plus grand prédateur du monde perdu. Remplie de dents longues de douze centimètres semblables à des poignards, la bouche du tyrannosaure est capable d'arracher des centaines de livres de viande de sa proie en une seule bouchée. Le tyrannosaure pèse plus de 10 tonnes et atteint presque les 8 mètres de haut. Il a très peu changé au cours des 65 millions d'années passées.

Il s'agit généralement d'une créature solitaire qui défend farouchement son territoire et chasse les

Tricératops

Archétype : Dinosaur
 Style : O Motivation : Survie
 Santé : 12

Attributs primaires

Corps : 6 Charisme : O
 Dextérité : 2 Intelligence : O
 Force : 6 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 2 Initiative : 2
 Déplacement : 8 (16)^{*} Défense : 6 (8)^{**}
 Perception : 6 Étourdissement : 6

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	6	4	10	(5)
Discrétion	2	2	2 ^{***}	(1)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
 Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Cornes	4 L	-2	12 L	(6) L
Piétiner	4 N	-2	12 N	(6) N
Morsure	2 L	-2	10 L	(5) L

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les tricératops ont une plaque sur la tête qui leur donne un bonus de Défense de +2. Ce bonus ne concerne pas les attaques de côté, par derrière ou par en dessous.

*** Les tricératops subissent une pénalité de -2 à tous leurs tests de Discrétion.

Tyrannosaure

Archétype : Dinosaur
 Style : O Motivation : Survie
 Santé : 16

Attributs primaires

Corps : 8 Charisme : O
 Dextérité : 4 Intelligence : O
 Force : 8 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 4 Initiative : 4
 Déplacement : 12 Défense : 8
 Perception : 6 Étourdissement : 8

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	8	4	14	(7)
Discrétion	4	2	2	(1)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Bagarre +2)
 Compétence accrue (niveau de Survie +2)
 Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

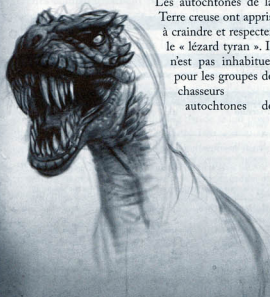
Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	4 L	-4	14 L	(7) L
Griffes	2 L	-4	12 L	(6) L
Piétiner	4 N	-4	14 N	(7) N

* Les tyrannosaures subissent une pénalité de -4 à tous leurs tests de Discrétion.

herbivores de la Terre creuse, voire même les spécimens plus petits de branchiosaures. Les tyrannosaures gardent jalousement leurs proies et luttent contre les autres prédateurs avec une grande détermination.

Les autochtones de la Terre creuse ont appris à craindre et respecter le « lézard tyran ». Il n'est pas inhabituel pour les groupes de chasseurs autochtones de



suivre (prudemment) un tyrannosaure dans le but de ramener dans la tribu quelques morceaux de la proie charnue de ce carnivore. Aussi minutieux qu'il soit, le tyrannosaure laisse derrière lui plus de viande qu'il n'en faut pour nourrir une tribu d'humains. Toutefois, ces derniers doivent parfois rivaliser avec d'autres charognards pour obtenir les restes.

Plusieurs tribus utilisent les vieilles dents de tyrannosaure pour confectionner des lames pour les poignards ou les flèches, et en de rares occasions lorsqu'un tyrannosaure est tué, les autochtones vont nettoyer la peau pour en confectionner des armures durables ou des boucliers.

Les chapelles de certains villages exposent un crâne de tyrannosaure, symbole de la vie et de la mort.

Les velociraptors

Le velociraptor évolua vers la fin de la période crétacée, peu de temps avant l'extinction des dinosaures de la surface de la Terre. Il possède l'intelligence la plus raffinée et la plus développée de tous les dinosaures. Plus petit que la plupart des prédateurs, plus agile et avec les sens plus aiguisés,

le velociraptor figure parmi les prédateurs les plus dangereux pour les humains vivant en Terre creuse, puisqu'il considère ces derniers comme étant un élément principal de son alimentation. Il est possible que le velociraptor soit si intelligent justement car il choisit de chasser des êtres humains. Avec ses jambes puissantes, le velociraptor peut courir à plus de 50 km/h sur de courtes périodes. Sa queue se tient droite derrière son corps, lui permettant de se retourner facilement et de courir vers la plus faible des proies. Ses mâchoires peuvent écraser des os, et ses dents semblables à des rasoirs peuvent couper même les plus coriaces des viandes et des peaux. Les pattes avant de l'animal sont dotées de griffes aiguës en forme de crochets, parfaites pour saisir ses victimes.

L'arme la plus puissante de ce dinosaure est située dans son crâne. Opérant en meutes, les velociraptors sont dotés d'un système de communication hautement développé ainsi que d'une faculté étonnante à apprendre et à s'adapter. Ils font preuve d'une habileté presque télépathique pour coordonner leurs attaques. Les velociraptors pourraient être les prédécesseurs des supposés sauriens humanoïdes intelligents de la Terre creuse.

Velociraptor

Archétype : Dinosaur
Motivation : Survie
Style : 0

Attributs primaires

Corps : 3
Dextérité : 5
Force : 3

Charisme : 0
Intelligence : 1
Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 0
Déplacement : 8 (16)
Perception : 6

Initiative : 6
Défense : 8
Étourdissement : 3

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	3	5	8	(4)
Discretion	5	1	6	(3)
Survie	1	5	6	(3)

Talents

Coureur (double son Déplacement lorsqu'il court)
Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	0 L	0	8 L	(4) L
Griffes	2 L	0	10 L	(5) L

Les carnivores

Les araignées géantes

De gros arachnides carnivores vivent dans les forêts, les marécages et les cavernes de la Terre creuse à la recherche de proies naïves. Ils mesurent 3 mètres de long (excluant les pattes) et pèsent plus de 250 kilos, mais peuvent se déplacer à une vitesse et avec une agilité surprenante. Ils chassent les humains et d'autres petites créatures, les handicapant avec leur venin paralysant à action rapide et les traînant pour une consommation ultérieure. La victime est enveloppée dans un cocon et laissée dans la tanière de l'araignée alors que cette dernière part à la chasse. Si la proie n'est pas morte lorsque l'araignée est de retour, celle-ci mord la victime à nouveau, lui injectant suffisamment de venin pour arrêter son cœur.

Les araignées géantes préfèrent généralement attaquer en tendant une embuscade, se jetant sur leur proie à partir d'en haut ou en attaquant d'un trou

Araignée géante

Archétype : Insecte
Motivation : Survie
Style : 0

Motivation : Survie
Santé : 8

Attributs primaires

Corps : 3
Dextérité : 4
Force : 4

Charisme : 0
Intelligence : 0
Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 1
Déplacement : 8 (16)
Perception : 6

Initiative : 4
Défense : 6 (8)
Étourdissement : 3

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	4	4	8	(4)
Discretion	4	3	6	(3)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	1 L	-1	8 L	(4) L
Venin	5 N	n/a	Spécial	

* Les créatures ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'elles courent. Les araignées géantes peuvent grimper sur des surfaces lisses et même avancer au plafond à leur Déplacement normal.

** Les araignées géantes ont une carapace épaisse qui leur donne un bonus de +2 en Défense pour les attaques de face, par au-dessus et sur les côtés. Ce bonus ne s'applique pas aux attaques par derrière ou par en dessous.

*** Les araignées géantes subissent une pénalité de -1 à tous leurs tests de Discretion.



Canis dirus

Archétype : Animal Motivation : Survie
Style : 0 Santé : 7

Attributs primaires

Corps : 3 Charisme : 0
Dextérité : 5 Intelligence : 0
Force : 3 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 5
Déplacement : 8 (16) Défense : 8
Perception : 4 (8) Etourdissement : 3

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	3	5	8	(4)
Discrétion	5	1	6	(3)
Survie	0	4	4	(2)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
** Sens aiguisés (bonus +4 à tous les tests de Perception basés sur l'odorat)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	2 L	0	10 L	(5) L

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

camouflé dans le sol. Leurs huit pattes puissantes peuvent les propulser dans les arbres, sur les plafonds des cavernes, ou encore au fond d'un terrier à la recherche de nourriture. Conséquemment, les araignées géantes peuvent attaquer alors que leur proie s'y attend le moins.

Venin : Après une attaque réussie, les araignées géantes injectent du venin à leur victime. Un personnage empoisonné fait un test de Corps contre une toxine de niveau 4. Si le personnage échoue, il perd quatre points de dommages non létaux. Les araignées géantes peuvent utiliser leur venin jusqu'à cinq fois par jour.

Les canis dirus

Les canis dirus (ce qui signifie « chien terrible », espèce proche du loup gris) de la Terre creuse sont considérablement plus gros et plus dangereux que les loups modernes. Hormis ce fait, ils n'ont pas changé depuis les 10 000 dernières années. Ils ressemblent fortement aux loups gris, mais ont des crânes comparativement plus gros et des jambes plus fines. Leur cerveau de petite taille a peu changé depuis la Préhistoire.

Les canis dirus vivent dans les zones moyennes à élevées des montagnes de la Terre creuse. Ils ont tendance à être des créatures solitaires, mais se rassembleront temporairement en bande pour chasser de grosses proies. Tout de suite après, toutefois, la relation disparaît et la bande se bat pour le plus gros morceau de viande. Le seul autre moment où le canis dirus ira à la recherche d'autres de son genre sera pour s'accoupler. Un mâle chasse une compagne et lorsqu'il trouve une femelle, il commence à lui faire la cour, ce qui ressemble à un tourbillon de dents et de fourrure. Par la suite, le mâle retourne à son territoire et laisse la femelle élever la portée de deux à quatre petits.

Les tribus autochtones vivant dans le haut des montagnes vont souvent envoyer un jeune guerrier initié suivre la trace d'un canis dirus pour tuer ce dernier et ramener sa fourrure et sa tête pour confirmer qu'il a bel et bien tué son premier animal. S'il réussit, il devient un guerrier de la tribu. S'il échoue...

Les chats à dents de sabre (Smilodons)

Ils sont souvent appelés tigres à dents de sabre, mais ce ne sont pas des tigres. Le smilodon a existé sur Terre depuis il y a dix millions d'années jusqu'à ce que l'espèce la plus connue (le Smilodon fatalis) disparaisse, il y a de cela dix mille ans. Ils survivent maintenant seulement en Terre creuse. Les smilodons de la Terre creuse ont des crocs de plus de vingt-cinq centimètres de longueur qui peuvent être utilisés pour agripper et tenir une proie, trancher la gorge ou l'abdomen d'une victime, ou encore poignarder leur gibier. Pesant environ trois cents kilos, ils mesurent en moyenne un mètre et demi de longueur, avec de très courtes queues et des pattes puissantes.

Les smilodons sont des animaux sociaux, vivant en « troupeaux » pouvant compter jusqu'à 20 chats,



normalement dirigés par un mâle dominant. Le chef mâle doit défendre sa prédominance chaque année juste avant la saison de l'accouplement. Normalement, le plus vieux mâle défiera le mâle dominant en initiant un conflit sanglant auquel un seul d'entre eux survit généralement. Si le chat vaincu vit encore, il erre à travers les plaines à la recherche d'un autre troupeau auquel se joindre ou vit en solitaire. S'il parvient à trouver un nouveau troupeau, il doit se battre pour se faire une place. Les chats à dents de sabre chassent en meute, attaquant et abattant souvent de très grosses proies comme les albertosaurus ou les tricératops. En période de sécheresse ou de famine, les smilodons vont attaquer des villages ou des voyageurs solitaires, mais en règle générale, ils éviteront les contacts avec les humains, à moins d'être provoqués ou menacés.

Les dinichthys

Le dinichthys, également connu sous le nom de dunkleosteus, est une sorte de poisson à carapace qui atteint des longueurs de plus de 10 mètres. Plus du tiers de la longueur de son corps est constitué de sa tête renforcée, avec une mâchoire à charnière qui

Chat à dents de sabre

Archétype : Animal Motivation : Survie
Style : 0 Santé : 7

Attributs primaires

Corps : 3 Charisme : 0
Dextérité : 5 Intelligence : 0
Force : 3 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 5
Déplacement : 8 (16) * Défense : 8
Perception : 6 Étourdissement : 3

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	3	5	8	(4)
Discretion	5	1	5**	(3)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	2 L	0	10 L	(5) L
Griffes	0 L	0	8 L	(4) L

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les chats à dents de sabre subissent une pénalité de -1 à tous leurs tests de Discretion.

soulève en fait la mâchoire d'en haut par rapport à celle d'en bas. Les dinichthys chassent en banc et ils sont hautement efficaces pour capturer des proies. Le fait de se rassembler en banc leur permet de s'attaquer à des créatures plus grandes qu'eux. Contrairement à plusieurs autres prédateurs, les « dents » du dinichthys ne sont pas des dents du tout et sont composées de matière osseuse.

Les hyaenodons

Ressemblant à un gros chien, les hyaenodons (ce qui signifie « dents de hyène ») sont longs de plus de 3 mètres, pesant plus de 500 kilos. Ils sont donc plus gros que les chevaux modernes. Leur mâchoire puissante et allongée est des plus efficace pour mordre et écraser une proie. Leur odorat exceptionnel leur permet de sentir une proie des kilomètres plus loin. Les ancêtres préhistoriques du hyaenodon avaient de gros crânes mais de petits cerveaux. Leurs descendants qui habitent la Terre creuse ont de gros crânes, mais leur cerveau a grossi, faisant d'eux des prédateurs très intelligents. Alors qu'il ne fait pas de doute que les hyaenodons sont



Dinichthys

Archétype : Animal
Style : 0
Motivation : Survie
Santé : 16

Attributs primaires

Corps : 8
Dextérité : 4
Force : 8
Charisme : 0
Intelligence : 0
Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 4
Déplacement : 24 (0)
Perception : 6
Initiative : 4
Défense : 8 (10)
Étourdissement : 8

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	8	2	12	(6)
Discrétion	4	4	4 ^{***}	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Bagarre +2)
Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	4 L	-4	12 L	(6) L

^{*} Les dinichthys doublent leur Déplacement lorsqu'ils nagent mais ne peuvent pas sortir de l'eau.

^{**} La tête des dinichthys est recouverte d'une épaisse carapace qui leur donne un bonus de Défense de +2. Ce bonus ne s'applique pas aux attaques de côté, par derrière ou par en dessous.

^{***} Les dinichthys subissent une pénalité de -4 à tous leurs tests de Discrétion.

des prédateurs, ce sont également d'habiles charognards, n'étant pas exigeants au sujet de ce qu'ils mangent.

Les hyaenodons vivent et chassent en meutes, hurlant fréquemment ou émettant des cris similaires à celui des hyènes modernes. Les femelles donnent naissance à six à huit petits qui atteignent la maturité en trois ans, bien qu'ils soient aptes à chasser dès la fin de la première année. Une meute de hyaenodons capture une proie en l'encerclant et en attaquant un à la fois, épuisant la cible avant de se précipiter en troupe sur la proie morte.

Des rumeurs circulent en Terre creuse qu'une tribu sauvage aurait réussi à apprivoiser les hyaenodons et utiliserait ces derniers comme gardiens ou encore pour la chasse. Toutefois, personne n'a vraiment vu cela de ses propres yeux. Ou du moins, personne qui soit toujours en vie.

Les krakens

Censés être jadis des créatures légendaires, les krakens sont des calmars géants, capables de faire

Hyaenodon

Archétype : Animal
Style : 0
Motivation : Survie
Santé : 9

Attributs primaires

Corps : 5
Dextérité : 4
Force : 5
Charisme : 0
Intelligence : 1
Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 1
Déplacement : 9 (18)
Perception : 4 (8)
Initiative : 5
Défense : 8
Étourdissement : 5

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	5	5	10	(5)
Discrétion	4	1	4 ^{***}	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Sens aiguisés (bonus de +4 à tous les tests de Perception basés sur l'odorat)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	3 L	-1	12 L	(6) L

^{**} Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

^{***} Les hyaenodons subissent une pénalité de -1 à tous leurs tests de Discrétion.

couler des bateaux et des sous-marins. Mesurant plus de 30 mètres de long et pesant approximativement 40 tonnes, ils s'avèrent être une des créatures les plus dangereuses de la Terre creuse, à l'exception possible du léviathan et du mégalodon. Les krakens chassent normalement d'autres grosses créatures marines telles les plésiosaures et les dinichthys, mais sont également connus pour faire chavirer et dévorer des bateaux pleins de gens. Leur méthode de chasse favorite est de mettre le grappin sur une créature et de la traîner jusque dans les profondeurs de la mer, où le manque d'oxygène ou la pression intense tue cette dernière, laissant le calmar géant libre de déguster sa proie à sa guise.

Les mégalodons

L'une des créatures les plus dangereuses de la Terre creuse est le mégalodon, un énorme requin de plus de 30 mètres de longueur et pesant 50 tonnes. Ses mâchoires font plus de deux mètres de largeur et près de trois mètres de hauteur, et sont remplies de trois ou quatre rangées de dents de 15 cm de longueur. Malgré ses nombreuses dents, le

Kraken

Archétype : Animal Motivation : Survie
Style : O Santé : 22

Attributs primaires

Corps : 10 Charisme : O
Dextérité : 4 Intelligence : O
Force : 12 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 8 Initiative : 4
Déplacement : 32 (O) * Défense : 6 (8) ***
Perception : 4 (8) ** Étourdissement : 10

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	12	2	16	(8)
Discrétion	4	4	O ****	(O)
Survie	O	4	6	(3)

Talents

Ambidextre 1 (ignore toute pénalité pour son deuxième tentacule)

Compétence accrue (niveau de Bagarre +2)

Compétence accrue (niveau de Survie +2)

** Sens aiguisés (bonus de +4 à tous les tests de Perception basés sur la vue)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	4 L	-8	12 L	(6) L
Tentacules	8 N	-8	16 N	(8) N

* Les krakens doublent leur Déplacement lorsqu'ils nagent mais ne peuvent pas sortir de l'eau.

** Les krakens ont une peau épaisse qui leur donne un bonus de +2 en Défense.

*** Les krakens subissent une pénalité de -8 à tous leurs tests de Discrétion et ils échouent automatiquement à moins d'être sous l'eau ou camouflés.

mégalongon avale sa nourriture d'un seul coup. Sa principale source de nourriture est la baleine, bien qu'il ne laisse jamais passer une autre chance de se nourrir. Les plésiosaures blessés ou autres grands animaux marins constituent également un jeu attirant pour le requin géant. Toutefois, il évitera de défier le gigantesque kraken (voir p. 225).

Les mégalongons sont des êtres solitaires. Ils défendent brutalement leur territoire et ne reculeront devant aucune menace, que ce soit un autre mégalongon ou encore un bateau.

Peu d'autres choses sont connues à propos du mégalongon, excepté le fait qu'il y a très peu de gens qui ont déjà rencontré le requin géant et survécu pour en parler.

Les ours des cavernes

Censé être disparu depuis plus de 10 000 ans, l'ours des cavernes est en vie et en pleine santé en Terre

creuse. Les ours des cavernes s'apparentent aux ours bruns modernes à l'exception du fait qu'ils sont plus gros, mesurant plus de 3 mètres de hauteur et pesant près de 800 kilos. Contrairement à leurs homologues modernes, qui sont des créatures solitaires, les ours des cavernes vivent en groupes dans de grandes cavernes situées en haute altitude. Ils sont omnivores, mangent des baies, de l'herbe, du miel et, occasionnellement, des petits animaux. Ils n'attaquent que s'ils sont provoqués ou dérangés, ou encore si le groupe, ou un petit, est menacé. Lorsqu'ils attaquent, cela est rapide et terrible. Les griffes des ours des cavernes peuvent arracher l'écorce des arbres d'un seul coup, et leurs incisives sont bien adaptées pour déchiqueter de la viande. Les ours des cavernes entrent en hibernation pendant l'hiver, et différents mâles s'échangent les tours de garde à l'entrée de la caverne. Avant l'hibernation, les ours des cavernes chassent et mangent d'énormes quantités de nourriture pour faire des réserves de gras qui leur permettent de survivre à leur long sommeil.

Mégalongon

Archétype : Animal Motivation : Survie
Style : O Santé : 24

Attributs primaires

Corps : 12 Charisme : O
Dextérité : 2 Intelligence : O
Force : 12 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 8 Initiative : 2
Déplacement : 28 (O) * Défense : 6 (8) ***
Perception : 4 (8) ** Étourdissement : 12

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	12	2	16	(8)
Discrétion	2	4	O ****	(O)
Survie	O	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Bagarre +2)

Compétence accrue (niveau de Discrétion +2)

Compétence accrue (niveau de Survie +2)

** Sens aiguisés (bonus de +4 à tous les tests de Perception basés sur l'odorat)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	8 L	-8	16 L	(8) L

* Les mégalongons doublent leur Déplacement lorsqu'ils nagent mais ne peuvent pas sortir de l'eau.

** Les mégalongons ont une peau épaisse qui leur donne un bonus de +2 en Défense.

*** Les mégalongons subissent une pénalité de -8 à tous leurs tests de Discrétion et ils échouent automatiquement à moins d'être sous l'eau ou camouflés.



Les ours des cavernes sont adorés par quelques-unes des tribus autochtones qui vivent dans le contrefort des montagnes où on les trouve. Les chapelles et les autels possèdent souvent des dessins ou des sculptures de l'ours géant.

Ours des cavernes

Archétype : Animal
Style : 0

Motivation : Survie
Santé : 10

Attributs primaires

Corps : 5
Dextérité : 4
Force : 5

Charisme : 0
Intelligence : 0
Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 1
Déplacement : 9 (18)^{*}
Perception : 6

Initiative : 4
Défense : 8
Étourdissement : 5

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	5	5	10	(5)
Discrétion	4	1	4 ^{**}	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Vigilance I (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	1 L	-1	10 L	(5) L
Griffes	3 L	-1	12 L	(6) L

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les ours des cavernes subissent une pénalité de -1 à tous leurs tests de Discrétion.

Les rokh's

Le rokh était connu seulement dans les mythes et dans les contes tels Les Mille et Une Nuits et Sinbad le Marin, bien qu'il y ait eu quelques visions attestées entre les huitième et seizième siècles au Moyen-Orient. Comme le dit l'histoire, le rokh est un oiseau blanc géant capable de saisir, soulever et manger un éléphant.

Ici, en Terre creuse, l'histoire est réelle. Avec une envergure plus grande que celle d'un voilier, le rokh réside sur le sommet de certains des plus hauts pics de la Terre creuse, chassant les créatures vivant dans les plaines et les vallées. Bien que les plus grosses créatures tels les mammouths laineux ou les protocératops constituent son repas favori, il est reconnu pour faire de son diner des morceaux de la grosseur d'un humain. Une fois qu'il l'a attrapée, le rokh transporte sa proie jusque dans son nid gigantesque dans le but de nourrir son petit ou lui-même.

Les rokh's sont toujours seuls, sauf lors de l'accouplement, ce qu'ils ne font que pour assurer la

Rokh

Archétype : Animal
Style : 0

Motivation : Survie
Santé : 16

Attributs primaires

Corps : 8
Dextérité : 4
Force : 8

Charisme : 0
Intelligence : 0
Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 4
Déplacement : 12 (6)^{*}
Perception : 4 (8)^{**}

Initiative : 4
Défense : 8
Étourdissement : 8

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	8	4	12	(6)
Discrétion	4	2	4 ^{***}	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Discrétion +2)
Compétence accrue (niveau de Survie +2)
^{***} Sens aiguisés (bonus de +4 à tous les tests de Perception basés sur la vue)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	4 L	-4	12 L	(6) L
Griffes	6 L	-4	14 L	(7) L

* Les rokh's utilisent leur Déplacement normal lorsqu'ils volent et le moitié au sol.

** Les rokh's subissent une pénalité de -4 à tous leurs tests de Discrétion.

survie de l'espèce. Normalement, les rokhs ne pondent qu'un seul œuf, mais ils peuvent parfois en pondre deux. L'œuf éclos quatre semaines après avoir été pondu et le vorace petit poussin affamé est aussitôt capable de se nourrir des proies que lui apporte son parent.

Les plumes du rokh sont hautement prisées par plusieurs tribus autochtones. Elles sont utilisées pour n'importe quoi, de l'éventail pour le chef de la tribu aux insignes de courage pour les guerriers assez braves pour grimper jusqu'au nid du rokh.

Les singes géants

La Terre creuse est le domicile de gorilles géants, près de 8 mètres, pesant plus de 10 tonnes. Ce sont des créatures incroyablement puissantes, capables de se défendre même contre les plus dangereux prédateurs. Les singes sont omnivores, capables de chasser et de manger pratiquement tout ce qui est plus petit qu'eux. Toutefois, chaque individu semble avoir ses propres goûts. Alors que cela peut inclure les humains, ces primates géants sont capables de camaraderie avec des individus précis, qu'ils protégeront et traiteront avec une attention particulière. Les singes géants sont des créatures sociales qui vivent en groupes, normalement dirigé par un mâle alpha. Les mâles adolescents et les mâles plus âgés qui ont été renversés par des rivaux plus jeunes ou plus forts peuvent parfois vivre seuls. En général, les singes géants adorent les hauteurs et sont des grimpeurs rapides et agiles. Lorsqu'ils se trouvent dans une nouvelle région, ils escaladent souvent la structure la plus haute pour regarder autour, ou pour se sauver du danger lorsqu'ils sont menacés. Il n'y a pas grand-chose qui les effraie, toutefois, et ils se défendent féroce-ment lorsqu'ils sont provoqués.

Les herbivores

Les aurochs

L'aurochs est une énorme créature noire ressemblant à un bœuf, avec des cornes courbées s'étendant vers l'avant. Mesurant près de deux mètres au garrot, ce cousin du bœuf est un nouveau venu en Terre creuse, arrivé au cours du quinzième siècle. La plupart des aurochs errent sauvagement dans les plaines et les forêts des basses terres, mais certains ont été domestiqués par des tribus autochtones dans le but d'aider à l'exploitation de la terre. Certains autochtones chassent l'aurochs pour la nourriture, comme le font les nombreux prédateurs dans la Terre creuse, mais les aurochs ne sont pas des cibles faciles. Leurs cornes sont bien adaptées pour encorner leurs ennemis, ce qui est

Singe géant	
Archétype : Animal	Motivation : Survie
Style : 0	Santé : 15

Attributs primaires	
Corps : 8	Charisme : 0
Dextérité : 4	Intelligence : 1
Force : 8	Volonté : 3

Attributs secondaires	
Taille : 4	Initiative : 5
Déplacement : 12 (24)	Défense : 8
Perception : 6	Étourdissement : 8

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	8	4	14	(7)
Discretion	4	2	2	(1)
Survie	1	5	6	(3)

Talents	
Compétence accrue (niveau de Bagarre +2)	
Grimpeur (double son Mouvement lorsqu'il grimpe)	
Vigilance 1 (Perception +2)	

Ressources	
Aucune	

Défaut	
Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)	

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	2 L	-4	12 L	(6) L
Coup de poing	4 N	-4	14 N	(7) N
Piétiner	4 N	-4	14 N	(7) N

* Les singes géants doublent leur Mouvement quand ils grimpent.
 ** Les singes géants subissent une pénalité de -4 à tous leurs tests de Discretion.

normalement plus que suffisant pour dissuader un prédateur éventuel.

Les aurochs se déplacent en grands troupeaux, afin que leur nombre assure leur sécurité. Il est possible que certains confondent le tremblement du sol



Aurochs			
Archétype : Animal	Motivation : Survie		
Style : 0	Santé : 9		

Attributs primaires			
Corps : 5	Charisme : 0		
Dextérité : 2	Intelligence : 0		
Force : 5	Volonté : 3		

Attributs secondaires			
Taille : 1	Initiative : 2		
Déplacement : 7 (14)*	Défense : 6		
Perception : 5	Étourdissement : 5		

Compétences				
	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	4	4	8	(4)
Discrétion	2	3	4**	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents	
Compétence accrue (niveau de Survie +2)	
Vigilance 1 (Perception +2)	

Ressources	
Aucune	

Déjàt	
Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)	

Armes				
	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Cornes	3 L	-1	10 L	(5) L
Piétiner	3 N	-1	10 N	(5) N

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les aurochs subissent une pénalité de -1 à tous leurs tests de Discrétion.

Élan irlandais			
Archétype : Animal	Motivation : Survie		
Style : 0	Santé : 9		

Attributs primaires			
Corps : 4	Charisme : 0		
Dextérité : 5	Intelligence : 0		
Force : 3	Volonté : 3		

Attributs secondaires			
Taille : 1	Initiative : 5		
Déplacement : 8 (16)*	Défense : 8		
Perception : 5	Étourdissement : 4		

Compétences				
	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	3	5	8	(4)
Discrétion	5	2	6**	(3)
Survie	0	4	6	(3)

Talents	
Compétence accrue (niveau de Survie +2)	
Vigilance 1 (Perception +2)	

Ressources	
Aucune	

Déjàt	
Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)	

Armes				
	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Bois	3 L	-1	10 L	(5) L
Ruade	1 N	-1	8 N	(4) N

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les élans irlandais subissent une pénalité de -1 à tous leurs tests de Discrétion.

qu'ils provoquent en se déplaçant avec un brontosaura en approche, mais lorsque de nombreux aurochs se déplacent, il n'est pas étonnant que la terre tremble.

Les élans irlandais (cerfs géants)

Autrefois connu uniquement à partir de squelettes trouvés dans les marais irlandais, l'élan irlandais est une créature immense, mesurant plus de deux mètres au garrot et possédant les plus larges bois de tous les animaux de la famille des cerfs. Atteignant près cinq mètres de long, les bois de l'élan irlandais sont utilisés dans les combats contre d'autres mâles pour l'accès aux femelles. La grosseur considérable des bois requiert une source importante de plantes à haute teneur en calcium et en phosphate. Si la sécheresse ou un autre désastre écologique rend ces plantes rares, les mâles peuvent souffrir d'une forme d'ostéoporose puisque que la croissance des bois épuise ces minéraux dans les os de l'élan.

L'élan irlandais est chassé par plusieurs habitants de la Terre creuse, comme les rokhs, les tyrannosaures et les hyaenodons, sans compter par les nombreuses tribus qui habitent les régions près des forêts et des

plaines, lieu de résidence des cerfs géants. Un village prospère sera souvent décoré avec les bois de cette bête magnifique, et plusieurs ont construit des chapelles pour le cerf géant dans le but de remercier son esprit de soutenir les gens du village.



Les glyptodons

Gigantesque parent du tatou, le glyptodon est plus ou moins de la grosseur d'une petite automobile et pèse entre une et deux tonnes. Animal gros et lourd, il bouge extrêmement lentement en broutant les plantes se trouvant sur les rives des rivières et des lacs. Les glyptodons sont protégés par une large carapace ronde et aplatie faite de centaines de plaques osseuses et d'une couronne osseuse sur leur crâne. Leur poids indique que les prédateurs vont avoir du mal à renverser le glyptodon pour atteindre son ventre non protégé.

Les glyptodons ne sont pas des animaux sociaux, mais ils ne sont pas non plus agressifs envers les autres glyptodons qu'ils rencontrent, même pendant la saison de l'accouplement. Ils traitent le monde autour d'eux avec une indifférence des plus complètes, à moins d'être attaqués.

Certains tribus autochtones vont chasser le glyptodon et utilisent les carapaces comme abri lorsque la température est rigoureuse.

Glyptodon

Archétype : Animal
Style : 0
Motivation : Survie
Santé : 16

Attributs primaires

Corps : 8
Dextérité : 2
Force : 4
Charisme : 0
Intelligence : 0
Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 2
Déplacement : 6 (12)
Perception : 4
Initiative : 2
Défense : 8 (10)
Étourdissement : 8

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	4	2	6	(3)
Discrétion	2	4	4	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Robuste (Santé +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	2 L	-2	6 L	(3) L

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les glyptodons ont une carapace épaisse qui leur donne un bonus de Défense de +2. Ce bonus ne concerne pas les attaques par en dessous.

*** Les glyptodons subissent une pénalité de -2 à tous leurs tests de Discrétion.

Les léviathans

Les léviathans sont des baleines énormes, mesurant une trentaine de mètres de longueur et pesant plus de cent tonnes, ce qui fait d'eux les plus grandes créatures de la Terre. Ils sont normalement dociles et ont peu de prédateurs, mais devront toutefois parfois défendre leur petit de la prédation des mégalodons ou des krakens.

Les léviathans sont exceptionnellement intelligents et semblent être capables de communiquer à travers de longues distances grâce à leurs chants. Ce sont également des créatures très sociales, normalement aperçues en groupes, bien qu'il soit parfois possible de rencontrer un mâle solitaire. Ces léviathans solitaires sont souvent très agressifs et peuvent présenter des caractéristiques uniques, telles des tendances carnivores ou une coloration de la peau de type albinos.

Léviathan

Archétype : Animal
Style : 0
Motivation : Survie
Santé : 25

Attributs primaires

Corps : 12
Dextérité : 2
Force : 12
Charisme : 0
Intelligence : 1
Volonté : 3

Attributs secondaires

Taille : 8
Déplacement : 28 (0)
Perception : 4 (8)
Initiative : 3
Défense : 6 (8)
Étourdissement : 12

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	12	2	16	(8)
Discrétion	2	4	0	(0)
Survie	1	5	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Bagarre +2)
Compétence accrue (niveau de Discrétion +2)
Robuste (Santé +2)

** Sens aiguisés (bonus de Perception de +4 à tous les tests basés sur l'ouïe)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	4 L	-8	12 L	(6) L
Queue	8 N	-8	16 N	(8) N

* Les léviathans doublent leur Déplacement lorsqu'ils nagent mais ne peuvent pas doubler le leur.

** Les léviathans ont une peau épaisse qui leur donne un bonus de Défense de +2.

*** Les léviathans subissent une pénalité de -8 à tous leurs tests de Discrétion et échouent automatiquement à moins d'être sous l'eau ou camouflés.

Licorne géante

Archétype : Animal
Style : 0
Motivation : Survie
Santé : 10

Attributs primaires

Corps : 6
Dextérité : 4
Force : 6
Charisme : 0
Intelligence : 0
Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 2
Déplacement : 10 (20)
Perception : 4
Initiative : 4
Défense : 8
Étourdissement : 6

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	6	4	10	(5)
Discrétion	4	2	4**	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Corne	4 L	-2	12 L	(6) L
Piétiner	4 N	-2	12 N	(6) N

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les licornes géantes subissent une pénalité de -2 à tous leurs tests de Discrétion.

Les licornes géantes

Cet animal n'est pas le cheval mythique que l'on retrouve dans les légendes, mais plutôt un rhinocéros géant semblable aux rhinocéros laineux. La licorne géante mesure près de deux mètres de haut et est longue de plus de six mètres, pesant plus de six tonnes. Tout comme les autres rhinocéros, elle porte une grosse corne sur son front, laquelle mesure plus de deux mètres de long. Contrairement aux autres rhinocéros toutefois, ses pattes sont plus longues, permettant à la licorne géante de galoper à toute vitesse à travers les plaines de la Terre creuse. La licorne géante est une créature docile et est facilement effrayée. Un troupeau peut facilement être apeuré par un bruit fort, provoquant la débânde de douzaines de créatures de six tonnes. Il est possible que certains autochtones aient domestiqué la licorne géante pour la promenade ou le travail aux champs.

Les mammouths laineux

Géants et poilus, voilà ce qui décrit les mammouths laineux, qui atteignent une hauteur de quatre mètres au garrot et un poids de huit tonnes. Le corps

Mammouth laineux

Archétype : Animal
Style : 0
Motivation : Survie
Santé : 12

Attributs primaires

Corps : 6
Dextérité : 2
Force : 6
Charisme : 0
Intelligence : 0
Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 2
Déplacement : 8 (16)
Perception : 6
Initiative : 2
Défense : 6 (8)
Étourdissement : 6

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	6	4	10	(5)
Discrétion	2	2	2***	(1)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Défenses	4 L	-2	12 L	(6) L
Piétiner	4 N	-2	12 N	(6) N

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les mammouths laineux ont une peau épaisse qui leur donne un bonus de Défense de +2.

*** Les mammouths laineux subissent une pénalité de -2 à tous leurs tests de Discrétion.

éléphantique du mammouth est recouvert de poil épais et dense allant jusqu'à cinquante centimètres de long qui, accompagné d'une couche de gras sous-cutanée de dix centimètres d'épaisseur, garde le mammouth au chaud même dans les froids les plus extrêmes. Leurs défenses extrêmement longues, pouvant atteindre près de cinq mètres de long, sont principalement utilisées pour enlever la neige des sentiers sous laquelle la végétation est ensevelie. Les défenses peuvent également être utilisées en tant qu'arme dévastatrice contre les prédateurs, permettant au mammouth de frapper ou de projeter un attaquant.



Chapitre 9 Bestiaire

On retrouve les mammoths laineux seulement dans les régions froides et montagneuses de la Terre creuse, où très peu de prédateurs les dérangent. Leur ennemi principal est le canis dirus qui, lorsqu'il chasse en meute, peut attraper un mammoth malade ou de petite taille.

Les mammoths laineux sont toujours aperçus en petits groupes, mais vont souvent se rassembler tous ensemble pour les migrations.

Plusieurs tribus autochtones à travers la Terre creuse accordent une grande valeur aux défenses des mammoths. Les tribus qui « récoltent » les défenses peuvent les échanger contre des quantités énormes de biens et de vivres avec les autres tribus. Les défenses sont utilisées pour tout, que ce soit pour fabriquer des manches pour les poignards ou des portes et des barrières.

Les paresseux géants

Un des habitants les plus étranges de la Terre creuse est le paresseux géant. Ce gros mammifère pèse plus

de cinq tonnes et, debout sur ses pattes, il peut mesurer plus de six mètres. Bien qu'il soit pourvu de griffes très pointues, le paresseux géant les utilise seulement pour déterrer des racines ou pour retirer l'écorce et les feuilles des arbres. Le paresseux est un animal nocturne qui dort le jour dans des terriers.

Les tribus autochtones locales ne dérangent normalement pas le paresseux géant. Toutefois, elles utilisent des terriers abandonnés par l'imposant herbivore. Les chasseurs se couvrent avec les feuilles et les branches pour se cacher dans le terrier, puis attendent des proies. Quand une proie est visible, le chasseur fait une attaque surprise. Les chasseurs se cacheront également dans les terriers s'ils sont la cible d'un autre prédateur.

Les rhinocéros laineux

Cette espèce de rhinocéros apparut en Terre creuse environ au même moment que le mammoth laineux. Tout comme le mammoth laineux, cet herbivore est recouvert de longs poils sur tout son corps trapu pour le protéger du froid. Il possède également deux cornes, une sur son museau et une

Paresseux géant

Archétype : Animal Motivation : Survie
Style : 0 Santé : 12

Attributs primaires

Corps : 6 Charisme : 0
Dextérité : 4 Intelligence : 0
Force : 4 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 2 Initiative : 4
Déplacement : 8 (16) Défense : 8
Perception : 4 Étourdissement : 6

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	4	2	6	(3)
Discrétion	4	4	6**	(3)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Combat en aveugle 1 (ignore une pénalité allant jusqu'à -2 en cas de mauvais visibilité)

Compétence accrue (niveau de Survie +2)

Fouisseur (double son Mouvement lorsqu'il creuse des tunnels)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Morsure	2 L	-2	6 L	(3) L
Griffes	4 L	-2	8 L	(4) L

* Les animaux fouisseurs peuvent creuser jusqu'à un tiers de leur niveau de Déplacement par heure (en mètres). Les paresseux géants doublent leur Déplacement lorsqu'ils creusent.

** Les paresseux géants subissent une pénalité de -2 à tous leurs tests de Discrétion.

Rhinocéros laineux

Archétype : Animal Motivation : Survie
Style : 0 Santé : 8

Attributs primaires

Corps : 5 Charisme : 0
Dextérité : 2 Intelligence : 0
Force : 6 Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 1 Initiative : 2
Déplacement : 8 (16) Défense : 6 (8)**
Perception : 4 Étourdissement : 5

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	6	4	10	(5)
Discrétion	2	3	4***	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)

Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Cornes	3 L	-1	12 L	(6) L
Prélinier	3 N	-1	12 N	(6) N

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les rhinocéros laineux ont une peau épaisse qui leur donne un bonus de Défense de +2.

*** Les rhinocéros laineux subissent une pénalité de -1 à tous leurs tests de Discrétion.

autre entre ses deux yeux. La plus grosse, la corne pointue qui se trouve sur son museau, est longue d'un mètre, ce qui s'avère très utile pour se défendre contre les prédateurs.

En dépit de son apparence trapue, le rhinocéros laineux est un animal capable de courir rapidement ainsi que de changer de direction très vite.

Animal très nerveux, il se précipitera sur n'importe quoi se trouvant dans son environnement immédiat et qu'il perçoit comme une menace.

Les sangliers géants

Comme son descendant moderne, le sanglier géant de la Terre creuse est une créature agressive qui peut rapidement devenir dangereuse. Mesurant plus d'un mètre au garrot, ce porc nocturne possède des défenses larges et pointues qui peuvent éventrer des ennemis plus gros. Sa peau, sur laquelle se dressent des poils raides, est incroyablement épaisse, protégeant le sanglier des lacerations mineures.

En dépit de sa grosseur, le sanglier géant est rapide et agile, en faisant d'ailleurs une proie très dangereuse. Malgré le danger, le sanglier géant est hautement recherché par les tribus autochtones des plaines pour sa viande et son cuir. Les tentatives de domestication, toutefois, n'ont pas été réussies.

Sanglier géant

Archétype : Animal Motivation : Survie
Style : 0 Santé : 8

Attributs primaires

Corps : 4 Charisme : 0
Dextérité : 4 Intelligence : 0
Force : 3 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 4
Déplacement : 7 (14) * Défense : 8
Perception : 6 Étourdissement : 4

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	4	4	8	(4)
Discrétion	4	2	6	(3)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Défenses	2 L	0	10 L	(5) L

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.



Les tarpans

Le tarpan peut sembler familier aux exploreurs de la Terre creuse, puisqu'il est l'ancêtre du cheval moderne. Le tarpan de la Terre creuse, toutefois, est beaucoup plus gros que le tarpan d'autrefois. Il est pratiquement de la même taille que le cheval moderne et il possède une masse musculaire de loin supérieure à celle de ceux qui vinrent pour la

Tarpan

Archétype : Animal Motivation : Survie
Style : 0 Santé : 7

Attributs primaires

Corps : 4 Charisme : 0
Dextérité : 5 Intelligence : 0
Force : 4 Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 1 Initiative : 5
Déplacement : 9 (18) * Défense : 8
Perception : 4 Étourdissement : 4

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	4	4	8	(4)
Discrétion	5	2	6	(3)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)
Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Kuado	1 N	-1	8 N	(4) N

* Les animaux ayant quatre pattes ou plus doublent leur Déplacement lorsqu'ils courent.

** Les tarpans subissent une pénalité de -1 à tous leurs tests de Discrétion.

première fois en Terre creuse. Le tarpan préfère brouter l'herbe haute le long des lits des rivières, mais peut souvent être aperçu en grands troupeaux dans les plaines et même dans les montagnes et les vallées. Ils possèdent une vitesse et une agilité incroyables, et sont très difficiles à capturer.

Plusieurs tribus ont domestiqué le tarpan et l'utilisent pour la chasse ou encore pour les déplacements d'un endroit à l'autre. Un tarpan domestiqué a une grande valeur et certains sont prêts à tuer pour en avoir un.

Les plantes

La canne de fer

Cette plante semblable au bambou grandit jusqu'à atteindre deux mètres de hauteur pour un centimètre d'épaisseur, mais elle prend des décennies à atteindre la maturité. Une fois à sa pleine grosseur, ses tiges sont extrêmement rigides et résistantes, pratiquement impossibles à briser ou à couper. Quelques rares tribus autochtones les récoltent, arrachent les feuilles et, utilisent de lourdes pierres, avec beaucoup d'efforts, pour en aiguiser une extrémité dans le but de l'utiliser comme une lance. Il s'agit d'une des meilleures armes autochtones contre les créatures ayant des peaux résistantes.



Archétype : Plante

Style : 0

Motivation : Survie

Santé : 10

Attributs primaires

Corps : 5

Charisme : 0

Dextérité : 2

Intelligence : 0

Force : 4

Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 1

Initiative : 4

Déplacement : (0) *

Défense : 6 (8) **

Perception : 6

Étourdissement : 5

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	4	4	8	(4)
Discrétion	2	3	4***	(2)
Survie	0	4	6	(3)

Talents

Compétence accrue (niveau de Survie +2)

Vigilance 1 (Perception +2)

Ressources

Aucune

Défaut

Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes

Niveau Taille Attaque Moyenne

Morsure 3 L -1 Spécial

* Les collets sont enracinés et ne peuvent pas bouger.

** Les collets ont une membrane extérieure dure qui leur donne un

bonus de Défense de +2.

*** Les collets subissent une pénalité de Taille de -1 à tous leurs tests de

Discrétion.

Arme de mêlée

Dom. Str. Vit. Coût Poids

Lance, canne de fer 4 L 2 A - 3 kg

Le collet

Cette plante gargantuesque pousse parmi les gros arbres dans la forêt dense. Sa tige fait normalement trente centimètres d'épaisseur et s'élève droite jusqu'à atteindre une hauteur de cinq mètres, avant de prendre une forme arrondie. Elle ressemble alors à une canne munie d'une ouverture en forme de poche bordée de « dents » épineuses. Les racines de la plante sont sensibles aux vibrations. Lorsque des proies potentielles marchent sous ses pétales, cela déclenche les réflexes nourriciers de la plante. La tige entière se courbe subitement vers le bas et agrippe tout animal se trouvant au-dessous. Les piquants épineux de l'ouverture sont recourbés vers l'intérieur et se croisent un par-dessus l'autre dans le but de coincer la proie. À l'intérieur de la bouche, de l'acide est vaporisé, provenant des glandes de la doublure tissulaire, étouffant et brûlant la proie et, pour finir, la digérant.

• **Spécial** : Les collets font un test de Bagarre pour toucher et capturer un ennemi (voir *Les attaques*)

de contact, p. 128). Si le nombre de succès obtenus dépasse le niveau de Force de la cible, la victime est faite prisonnière à l'intérieur du collet et perd trois blessures létales par tour jusqu'à ce qu'elle s'échappe ou qu'elle meure en essayant de s'échapper. Un personnage prisonnier doit réussir un test de Force en opposition contre le collet dans le but de se libérer.

répété plusieurs fois. Ce bulbe est extrêmement nutritif et constitue un repas délicieux, au goût semblable à l'igname.

Équipement de survie	Coût	Poids
Racine lumineuse	-	1 kg

La fleur de cœur

Cette plante est très rare et ses fleurs rouges comme le sang éclosent brièvement et selon un cycle inconnu. Dans les rares occasions où ses fleurs éclosent, la plante fabrique un produit chimique qui peut être utilisé pour traiter presque n'importe quelle toxine, bactérie ou infection virale.

La fleur de cœur est pratiquement impossible à cultiver et est très difficile à localiser dans la nature à moins que ses fleurs ne soient écloses. Récolter l'extrait des fleurs est un processus délicat et doit être fait pendant la très courte période de floraison, laquelle dure normalement environ une heure. Les guérisseurs autochtones qui récoltent l'extrait de la fleur de cœur gardent jalousement l'emplacement des plantes. Nul ne sait comment ils sont capables de déterminer quand les fleurs vont éclore.

- **Spécial :** Trouver et cultiver une fleur de cœur en floraison requiert un test de Survie d'une difficulté de 4. Une fois que la fleur a été récoltée, son essence doit être changée en élixir, ce qui requiert un test de Médecine d'une difficulté de 4. À cause de la nature délicate de l'extrait, un personnage a une seule chance pour ce test. Si le test échoue, la fleur de cœur est perdue et le processus doit être recommencé. Toutefois, un test réussi résulte en une dose d'élixir de fleur de cœur, un médicament puissant qui double l'efficacité d'un test de Médecine, guérissant une blessure létale ou deux non-létales par succès. De plus, l'élixir guérira toute maladie et vaincra toutes les toxines et poisons des personnes qui l'ingèrent.

La racine lumineuse

Le bulbe de cette plante semblable à l'oignon contient un produit chimique qui devient luminescent de couleur vive après avoir absorbé de grandes quantités de fer. Certains autochtones, ayant découvert cette propriété, cultivent cette plante et l'arrosent de sang animal. Lorsque le bulbe mature est arraché de la terre, il éclaire une zone de trois mètres de diamètre pendant huit heures. Il peut alors être replacé dans la terre, où de nouvelles racines pousseront rapidement.

S'il est nourri convenablement, il peut être utilisé à nouveau après une semaine, et ce processus peut être

Le souffle noir

S'accrochant sur les falaises près de la côte, cette plante peut être difficile à atteindre, mais est surtout recherchée par certaines tribus qui plongent dans les nids d'huîtres géantes ou qui s'adonnent à la pêche sous-marine (la pêche à la ligne est inconnue des tribus primitives de la Terre creuse). Le souffle noir est une vigne où poussent d'étroites feuilles noires d'environ quinze centimètres de longueur et trois centimètres de largeur.

La propriété extraordinaire des feuilles fibreuses se manifeste quand celles-ci sont pliées et mâchées par les plongeurs. Un homme qui mâche continuellement une feuille de souffle noir peut retenir son souffle presque deux fois plus longtemps qu'il ne le ferait autrement. Le mécanisme par lequel la plante induit cette habileté est un pur mystère. Ce n'est ni un stimulant ni un sédatif, et elle n'a aucun autre effet sur l'endurance ou la résistance.

Bien que la feuille n'ait pas d'effets secondaires en cas d'utilisations isolées, sur une plus longue période les pigments se trouvant dans les feuilles tacheront les dents. Les autochtones qui mâchent le souffle noir pour pêcher ou plonger ont les dents noires comme du goudron, mais en santé, puisque la plante contient du fluorure.

- **Spécial :** Mâcher du souffle noir permet au personnage de doubler le temps pendant lequel il peut retenir son souffle (voir *La noyade et la suffocation*, p. 136).

La spore mortelle

Cette étrange plante bulbeuse est en fait une espèce vénéneuse de champignon. Elle pousse normalement sur les cadavres, mais peut également être trouvée là où il n'y a pas de lumière directe ni de vent violent : sous le couvert de feuillage dense dans la forêt, où à l'ombre des falaises ou des entrées de cavernes. Elle nécessite un sol modérément mou, et ne pousse donc pas dans les cavernes ou dans un sol rocailloux. En grandissant, les spores mortels se gonflent de spores toxiques jusqu'à ce qu'elles soient à maturité et prêtes à exploser. Lorsque les champignons sont dérangés par les pas d'une créature, le bulbe explose comme un ballon, remplissant l'air de spores mortelles. Lorsqu'inhalées, les spores sont toxiques et peuvent faire succomber la plupart des créatures de la grosseur d'un homme.

Si la victime succombe aux spores toxiques, le champignon prend racine dans le corps et le cycle se répète. N'importe quel charognard qui vient dévorer le corps peut devenir lui-même une victime.

• **Spécial** : Les spores mortelles sont sensibles aux vibrations dans un rayon d'un mètre et demi. Passer en toute Discrétion près d'une spore mortelle requiert un test de Discrétion d'une difficulté de 3. Chaque spore additionnelle dans la région dans laquelle se déplace le personnage (donc deux spores ou plus dont les rayons d'action se chevauchent) augmente la difficulté de 1. Si le test est un échec, la spore ainsi que toutes les autres spores avoisinantes explosent, remplissant l'air d'un nuage mortel de spores toxiques et ce, dans un rayon d'un mètre et demi.

Les créatures prises dans le nuage doivent faire un test de Corps en opposition contre la toxine de niveau 5 (voir *Résistance*, p. 43) à chaque fois qu'elles sont exposées à des spores toxiques. Si un personnage échoue à ce test, il perd deux points de dommages létaux. Retenir simplement son souffle n'est pas suffisant pour prévenir les dommages, puisque les spores vont infiltrer toute membrane muqueuse, incluant les yeux. Le nuage se dissipe au rythme d'un niveau de toxine par tour. Lorsqu'il atteint zéro, le nuage est parti.

La vigne étrangleuse

La vigne étrangleuse peut être trouvée à plusieurs endroits en Terre creuse, puisqu'il s'agit de l'une des plantes les plus communes. Herbe carnivore, la vigne étrangleuse a tendance à prendre racine près des sentiers où elle peut le plus facilement trouver des proies. Quand elle saisit un objet immobile, tel un gros arbre ou une pierre, la plante sort lentement ses racines de terre et se déplace sur le sol. Elle peut parcourir des distances importantes de cette façon, et repique ses racines à nouveau après s'être déplacée. La vigne étrangleuse en déplacement n'attaque pas de proie. Cela peut induire certains explorateurs en erreur, les poussant à croire que la plante est inoffensive s'ils la rencontrent dans ces conditions pour la première fois.

Une fois enracinée, la vigne étrangleuse devient un prédateur dangereux.

Elle couvre normalement plusieurs mètres carrés. Ses vignes aussi épaisses et fortes qu'une corde de bateau peuvent frapper leur proie et tirer des créatures de grosueur moyenne sur le sol. Une fois par terre, la proie est écrasée et étranglée à mort. Elle pourrit lentement, nourrissant la vigne étrangleuse et l'aidant à devenir plus grosse et plus forte.

Archétype : Plante
Style : 0

Motivation : Survie
Santé : 6

Attributs primaires

Corps : 2
Dextérité : 2
Force : 4

Charisme : 0
Intelligence : 0
Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 0
Déplacement : 0 (6)
Perception : 4

Initiative : 4
Défense : 4
Étourdissement : 2

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Bagarre	4	2	8	(4)
Discrétion	2	4	6	(3)
Survie	0	4	4	(2)

Talents

Compétence accrue (niveau de Bagarre +2)
Réflexes rapides 1 (Initiative +2)

Ressources

Aucune

Défaut

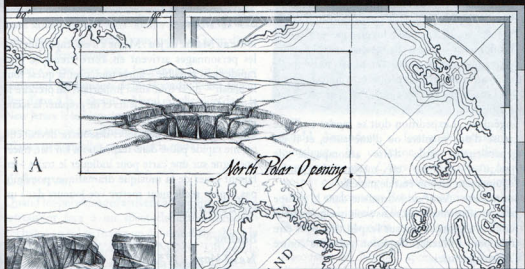
Bestial (ne peut ni communiquer ni utiliser d'outils)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Étranglement	2 N	0	Spécial	

* La vigne étrangleuse est normalement enracinée en un lieu, mais elle peut se déplacer jusqu'à son Déplacement en se tirant vers un objet immobile.

• **Spécial** : La vigne étrangleuse fait un test de Bagarre pour toucher et capturer un ennemi (voir *Les attaques de contact*, p. 128). Si l'attaque est un succès, aucun dommage immédiat n'est causé. Par contre, comparez le nombre de dommages qui auraient été infligés à la Force de la cible. Si ce nombre est plus important que la Force de la cible, celle-ci est prisonnière de la vigne étrangleuse qui lui inflige deux blessures non létales par tour jusqu'à ce que la cible s'échappe ou meure écrasée. Un personnage prisonnier doit réussir un test de Force en opposition contre la vigne étrangleuse dans le but de se libérer.

EXPÉDITION EN TERRE CREUSE



Avertissement : Cette section est strictement réservée au Maître de jeu. Lire ceci en tant que joueur ne fait pas que gâcher la surprise, mais rend également le jeu beaucoup moins amusant.

Cette aventure peut être jouée isolément dans le but de présenter *Hollow Earth Expedition* aux joueurs, ou encore en tant que fil conducteur d'une campagne en cours. Elle a toutes les caractéristiques d'une aventure classique de *HEX* : des nazis, des dinosaures et des civilisations disparues !

Ainsi écrite, l'aventure devrait prendre approximativement quatre heures, mais des rencontres additionnelles ainsi que des intrigues secondaires peuvent être ajoutées pour la faire durer plus longtemps.

L'aventure a été écrite suivant une formule classique où les scènes d'action sont entrecoupées de développements de l'intrigue. Cette formule est hautement recommandée pour tout Maître de jeu intéressé à créer un jeu passionnant et rythmé.

Résumé de l'intrigue

Un groupe d'explorateurs spécialement choisis est envoyé par le gouvernement des États-Unis dans le but de déjouer une expédition de la Société Thulé dans le Pôle Nord. Au cours du voyage, ils découvrent la Terre creuse, rencontrent des dinosaures et des indigènes, explorent des ruines anciennes, et plus encore !

Archétypes

Si cette aventure doit être jouée isolément, vous voudrez probablement fournir des personnages déjà créés à vos joueurs. Plusieurs Archétypes conviennent si vous voulez simplement vous asseoir et commencer à jouer.

D'autre part, si vous désirez utiliser cette aventure en tant qu'introduction à une campagne plus longue, vous voudrez que vos joueurs créent leur propre personnage. Comme décrit dans le chapitre du Maître de jeu, plus vous partagez d'informations avec vos joueurs au sujet du type de jeu que vous désirez mener, plus ils pourront personnaliser leurs personnages pour qu'ils conviennent à votre campagne. Toutefois, la communication n'est pas une voie à sens unique et un libre-échange des idées vous donnera également une idée de ce à quoi s'attendent vos joueurs. Prenez une minute pour discuter du genre de personnages que vos joueurs désirent créer. Pour vous aider, les Archétypes les mieux adaptés pour cette aventure sont indiqués ci-dessous, ainsi que les raisons pour lesquelles ils devraient être de l'expédition.

- **Aventurier :** Peu de gens sont prêts à faire la course contre une expédition rivale à travers un territoire inconnu dans le but de réclamer un prix qui peut ne pas exister. Pour un aventurier, le risque à lui seul peut valoir la récompense.
- **Chasseur :** Les expéditions voyagent sans réserve de nourriture, et être capable de trouver de la viande fraîche est une bénédiction. De plus, si les

rumeurs sont vraies, il sera bon d'avoir quelqu'un dans le groupe qui sait manier une arme.

- **Érudit** : La Société Thulé a fait le tour du globe, rassemblant divers objets religieux et des artefacts historiques. Il peut s'avérer utile d'être accompagné d'un expert familier avec l'anthropologie, l'archéologie ou encore la linguistique.
- **Explorateur** : Il est dangereux d'explorer un territoire inconnu et, vu l'emphase mise sur le nécessaire succès de l'expédition, le gouvernement des États-Unis veut quelqu'un d'expérience pour la diriger.
- **Ingénieur** : L'expédition doit se rendre en Terre creuse d'une manière ou d'une autre, et il est généralement utile d'être accompagné de quelqu'un qui est en mesure de garder l'équipement en bon état de marche.
- **Journaliste** : Avoir un journaliste dans le groupe peut paraître inhabituel, mais avoir quelqu'un pour faire un compte rendu sur l'expédition peut être utile pour influencer l'opinion publique contre l'Allemagne nazie.
- **Médecin** : Aucune expédition ne devrait partir sans être accompagnée d'un professionnel de la médecine, quel qu'il soit. Trouver un individu qualifié désireux de participer peut toutefois être difficile.
- **Occultiste** : La Société Thulé est une organisation occulte et il n'y a aucune façon de savoir ce qu'ils cherchent ni ce qu'ils peinent en faire sans un expert versé dans l'occulte.

Motivations

Avoir la bonne combinaison d'Archétypes n'est que le début. Si les personnages ne sont pas motivés à suivre l'intrigue – ou, pire, s'ils ont des Motivations conflictuelles – le jeu se terminera plutôt rapidement. De plus, les personnages ayant des buts parallèles au jeu ont plus de chances de gagner des points de Style, ce qui rend le personnage plus réel et plus agréable à jouer. C'est pourquoi il est important de s'assurer que chaque personnage est compatible avec l'aventure et avec les autres. Les Motivations suivantes sont les plus recommandées pour l'aventure.

- **Devoir** : Le gouvernement des États-Unis vous a demandé de voir à ce que la Société Thulé ne mette pas les mains sur quelque chose de dangereux. Qui êtes-vous pour dire non ?
- **Gloire** : Explorer des territoires inconnus est une opportunité hors pair d'inscrire votre nom dans l'histoire. De plus, ils voulaient les meilleurs pour cette expédition, n'est-ce pas ?
- **Vérité** : Qu'est-ce que la Société Thulé cherche ? Y a-t-il réellement des terres luxuriantes et

verdoyantes au Pôle Nord ? C'est votre chance de répondre à ces questions une fois pour toutes.

Une fois que chacun a un personnage qui lui plaît, c'est le temps de jouer. Que l'aventure commence !

L'intrigue

Note au Maître de jeu : Même s'il est important que les personnages arrivent en Terre creuse le plus rapidement possible – après tout, c'est là qu'est tout le plaisir – il est tout aussi important de prendre le temps d'accrocher les joueurs et de préparer la scène pour l'aventure à venir.

Chacune des scènes décrites ci-dessous ne devrait être qu'une rapide pause dans l'expédition. En fait, tracer une ligne sur une carte pour indiquer le trajet – en faisant jouer de la musique dramatique, pourqu'on pas – peut réellement mettre vos joueurs dans un état d'esprit pulp.

Briefing

New York, 1936

Les personnages-joueurs ont été rassemblés dans une tour anonyme de Manhattan. Un homme rond et dégarni les salue à leur arrivée. Il porte un habit bleu et une pipe dépasse du dessous de sa moustache. Il se présente en tant que Major James Eaton, du Service des renseignements de l'armée des États-Unis.

Il remercie les personnages d'être venus et leur rappelle que tout ce qu'il est sur le point de leur divulguer est strictement confidentiel. Il poursuit en les informant au sujet de la mission.

« Je vais aller droit au but. Le gouvernement des États-Unis a besoin de votre aide. Une de nos sections européennes a intercepté un communiqué nazi entre la Norvège et Berlin, qui dit : « Journaux de Fraenkel achetés. Expédition Thulé en cours. Von Wartenburg. » ». Eaton regarde autour de lui, attendant de voir si quelqu'un reconnaît le nom.

Si un des personnages possède la Compétence Archéologie, Histoire ou Religion, faites-leur faire un test de Compétence, à un degré de difficulté 3. S'ils réussissent, ils sont déjà au courant d'Ultima Thulé (voir l'encart, p. 239). « Cette personne, Von Wartenburg, est membre de la Société Thulé » dit Eaton. « Ils croient qu'un certain endroit appelé Ultima Thulé se trouve au Pôle Nord. Il s'agit supposément d'une espèce de société avancée. Nous croyons que ce Von Wartenburg est à la recherche d'un de ses artefacts, possiblement dans le but de l'utiliser en tant qu'arme. »

« Officiellement, le gouvernement des États-Unis est neutre, mais certains d'entre-nous se sentent très concernés par ce qui se passe en Europe. Hitler est lié à la Société Thulé et nous sommes donc inquiets

de ce qui pourrait arriver si Von Wartenburg rapporte une sorte de super-arme dans son pays », dit Eaton.

« C'est là que vous intervenez. Nous ne pouvons pas envoyer de troupes pour arrêter l'Expédition Thulé, mais nous pouvons vous donner tout ce dont vous avez besoin pour l'arrêter vous-mêmes. Qu'en dites-vous ? Le ferez-vous ? »

Eaton s'arrête juste assez longtemps pour laisser le temps aux personnages de lui répondre, avant de leur dire d'être à la Lakehurst Naval Air Station dans le New Jersey le lendemain au plus tard. Cela laisse juste assez de temps aux personnages pour rassembler leurs affaires personnelles et prendre la route.

L'Aurore

Quand les personnages arrivent à l'aérodrome, ils se retrouvent face à un spectacle extraordinaire : enchaîné au sol se trouve un énorme dirigeable à la peau de métal : *L'Aurore* (ZMC-3). Dirigeable unique en son genre, *L'Aurore* est long de 75 mètres et est couvert d'un fuselage de duraluminium (un alliage d'aluminium). Il possède huit ailes stabilisatrices et est propulsé par deux énormes moteurs. Son équipage se compose de dix personnes : le capitaine, le pilote, le navigateur, l'ingénieur et jusqu'à six personnages-joueurs.

Le capitaine Bennett salue les personnages lorsqu'ils arrivent et les aide à se familiariser avec le dirigeable. Hormis les quartiers du capitaine, il n'y a aucun endroit privé, les personnages s'entassent donc dans les lits superposés réservés aux passagers.

Le capitaine Bennett est un bel homme sociable, qui répond de bon cœur aux questions à propos de *L'Aurore* ainsi que du plan de vol. Le dirigeable est tout neuf et il s'agit d'un modèle unique. Bennett dit aux personnages qu'ils vont partir immédiatement pour le Spitsberg, en Norvège, où ils feront le plein de carburant et feront un dernier ravitaillement avant de se diriger vers le pôle.

Spitsberg

L'Aurore quitte le New Jersey et s'envole vers le Spitsberg, en Norvège, où il fait le plein et se ravitaile. Le vol lui-même est plutôt monotone, mais les personnages amassent quelques informations intéressantes une fois qu'ils arrivent là-bas :

Ultima Thulé

Certains croient que l'Ultima Thulé, l'équivalent nordique de l'Atlantis, se trouve « sous la glace, au-delà du Nord ». Il était supposément habité par une race de surhommes géants qui avaient des aptitudes psychiques et technologiques surpassant de loin n'importe quelle réussite du 20^e siècle. La Société Thulé croit que l'Ultima Thulé est en fait le lieu de naissance de la race Aryenne, et a l'intention d'utiliser sa technologie pour ses propres intentions maléfiques...

- **Roald Amundsen** : Lorsqu'ils arrivent au Spitsberg, le capitaine Bennett dit aux personnages que *L'Aurore* est ficelé au même endroit que le *Norge*, le ballon qui transporta les célèbres explorateurs Roald Amundsen, Umberto Nobile et Lincoln Ellsworth au pôle en 1926. Bennett se souvient que Amundsen disparu mystérieusement deux ans plus tard. Il voyait à la rescousse de Nobile, après que *L'Italia*, le dirigeable de ce dernier, s'était écrasé dans l'Arctique. Les deux hommes éprouaient une aversion célèbre l'un pour l'autre, alors il était plutôt étrange qu'Amundsen risque sa vie pour secourir Nobile. Bien qu'Amundsen ait disparu, Nobile et son équipage furent secourus sans problème.
- **Expédition Thulé** : Le Spitsberg est plutôt isolé. Alors si les personnages posent des questions aux alentours, faites-leur faire un test de Débrouillardise, difficulté 1. En cas de succès, ils découvriront que l'Expédition Thulé a quitté Spitsberg une semaine plus tôt dans un sous-marin allemand. Le commandant du Thulé était un homme à l'allure sévère avec des yeux bleus pénétrants qui parlait le norvégien sans le moindre accent.

Le vol polaire

Comme l'Expédition Thulé les devance d'une semaine, les personnages n'ont pas de temps à perdre. Le capitaine Bennett ordonne que *L'Aurore* quitte aussitôt le ravitaillement terminé. Le vol vers le Pôle Nord prend approximativement 36 heures. Le long du trajet, des phénomènes étranges se produisent :

- **Illusions polaires** : le terrain sous *L'Aurore* se transforme tranquillement en blocs de glace. Il est

L'Aurore Dirigeable	Taille 8	Déf. 6	Str. 12	Vit. 50	Man. -2	Équip. 4	Pass. 6	
Armement Browning M250 MG	Dom. 4 L	For. 75 m	Port. 100 (lb)	Cap. 100 (lb)	Cad. A	Vit. L	Poids 60 kg	Coût n/a

presque hypnotique dans son uniformité, alors qu'il se dévoile doucement, heure après heure. N'importe quel personnage qui regarde le terrain commencera à voir des choses. Un personnage peut voir une chaîne de montagnes à une distance à laquelle personne d'autre ne voit. Un autre peut apercevoir une forme sombre dans l'eau entre les icebergs seulement puis vérifier et découvrir qu'elle a disparu. Bientôt, tout le monde voit des choses. Le pilote trouve cela désorientant mais le navigateur se fie à sa boussole de navigation.

- **Vents polaires** : Il y a un choc soudain dans le dirigeable alors que *L'Aurore* est frappée par un important vent contraire. Le pilote tente de le contourner mais semble ne pas pouvoir l'éviter. Il augmente la vitesse du moteur pour compenser, et *L'Aurore* continue sa progression vers le nord.
- **Perturbations magnétiques** : Plus tard, le navigateur signale que la boussole tourne dans tous les sens, apparemment au hasard, mais il a toujours le soleil et le signal radio du Spitsberg pour se diriger.
- **Perturbations radios** : Le navigateur rapporte que la radio ne fonctionne plus. Elle ne capte que des perturbations. Sans le signal radio, il n'a plus que le soleil pour se diriger.
- **Le coucher du soleil** : Le soleil se couche doucement, au mauvais endroit. Bien que ce soit l'été polaire et que le soleil ne devrait pas disparaître complètement, il se couche doucement sous l'horizon. Le navigateur peut seulement poursuivre dans la direction qu'il croit être le nord.

Un jour nouveau

Perdu dans les ténèbres, sans aucune façon de déterminer la position exacte du dirigeable ni sa direction de vol, la seule chose que le capitaine Bennett puisse faire, c'est d'ordonner à *L'Aurore* de continuer et d'espérer que tout ira bien. Après quelques heures, une faible lueur est visible à l'horizon. C'est le soleil levant. Le vent contraire a disparu, mais la radio et la boussole ne fonctionnent toujours pas. Le navigateur suppose que *L'Aurore* a dû faire demi-tour dans les ténèbres et avoir dérivé. Le soleil se lève lentement dans le ciel, et l'air se réchauffe de façon significative. Le flux de glace se disperse et l'océan peut être vu tout en bas. Au cours des heures suivantes, le soleil s'élève jusqu'au zénith – plus haut dans le ciel qu'il ne l'était lorsque *L'Aurore* a quitté le Spitsberg – et la température monte à un point tel que les membres de l'équipage peuvent confortablement enlever leurs lourds vêtements arctiques.

- **Terre** : Tous les joueurs doivent faire des tests de Perception pour leur personnage. Le personnage ayant le plus de succès est le premier à pointer la

terre droit devant. Bien qu'elle soit encore loin, elle est clairement couverte d'une végétation verte et luxuriante.

- **Mythologie** : Si un des personnages possède la Compétence Anthropologie, Histoire ou Religion, faites-leur faire un test de Compétence, difficulté 2. En cas de succès, le personnage se souvient que les endroits mythiques sont souvent magiquement gardés ou cachés des étrangers, tel le Shangri-La au Tibet. Si tel est le cas, la terre devant pourrait bien être Ultima Thulé.

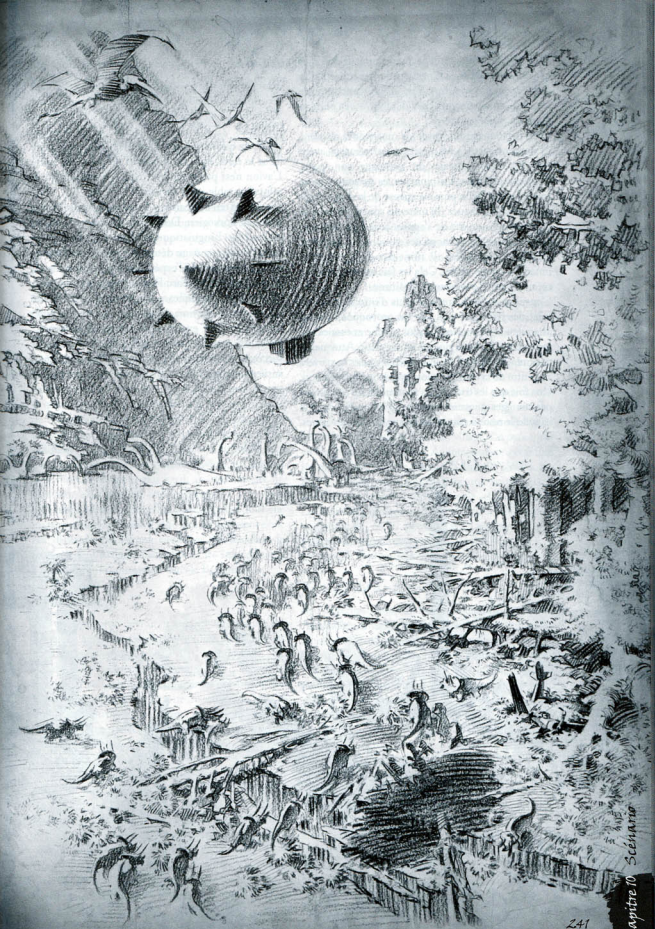
La clairière aux tricératops

Alors que *L'Aurore* s'approche de la terre, les personnages peuvent distinguer une énorme clairière entourée d'arbres géants, ainsi que de sombres silhouettes se déplaçant à l'intérieur.

- **Tricératops** : Finalement, les sombres silhouettes peuvent être vues à l'œil nu. Faites faire un test de Perception à tous les joueurs. Le personnage ayant le plus de succès est le premier à reconnaître les créatures, qui sont en fait un troupeau de tricératops ! Il y en a environ quarante dans la clairière, certains broutant près des bords, d'autres groouillant au centre. La plupart d'entre eux sont des adultes de belle taille, mais il y a également des jeunes éparpillés dans le troupeau, généralement sous l'œil vigilant d'un adulte.
- **Avion** : En regardant dans la clairière, les personnages voient un reflet de métal au bout de la clairière, près de la ligne des arbres. Pour l'identifier, il faut réussir un test de Perception, difficulté 3. En cas de succès, le personnage peut voir qu'il s'agit d'un avion accidenté, partiellement envahi par la végétation. Les personnages souhaiteront sans doute atterrir dans le but d'examiner l'avion. Malheureusement, à cause de tous les grands arbres entourant la clairière – les arbres font plus de 15 mètres de hauteur – *L'Aurore* ne peut pas atterrir près de l'avion. Le dirigeable devra donc atterrir 100 mètres plus loin et les personnages devront marcher. Le capitaine Bennett ordonne à *L'Aurore* d'atterrir, et les personnages débarquent. Le capitaine et les autres membres de l'équipage ont ordre de rester avec *L'Aurore*, c'est pourquoi ils ne quitteront pas le dirigeable. Les personnages peuvent examiner l'avion. Bennett leur assure que *L'Aurore* ne partira pas sans eux.

Les tricératops

Alors que le dirigeable atterrit, les tricératops grognent et s'éloignent, se déployant vers les bords de la clairière. Deux des tricératops, une mère et son petit, se reculent contre l'avion. Il n'y a aucun moyen



d'arriver à l'avion sans se préoccuper d'eux. Les personnages ne peuvent pas contourner le bord de la clairière pour se rendre à l'avion sans rencontrer le reste du troupeau qui s'est déplacé à cet endroit quand *L'Aurore* a atterri.

Si les personnages traversent le centre de la clairière, ils peuvent passer à 15 mètres des tricératops avant que la mère n'essaie de protéger son petit. Malheureusement, à moins que les personnages ne trouvent une façon plus astucieuse de la distraire, ils devront soit attaquer (la mère ou son petit) ou être attaqués en essayant de s'approcher de l'avion sans faire de bruit. Les dinosaures ne sont pas familiers avec les armes à feu, ils n'ont pas donc une peur innée des coups de feu. Cela les fait reculer, mais ces créatures n'ont pas peur de l'homme.

Consultez le Bestiaire pour plus d'informations au sujet des tricératops. Si elle est provoquée, la mère attaquera le personnage le plus proche et essaiera de rester entre les personnages et son petit. Attaquer le petit rendra la mère furieuse, mais le petit se sauvera au centre de la clairière, éloignant la mère de l'avion. Une fois que les tricératops sont morts ou ont fui, les personnages peuvent examiner l'avion. Pendant la bataille, le reste du troupeau s'est enfui dans les arbres.

L'avion

Tout personnage possédant la Compétence Pilotage reconnaîtra l'avion, un Dornier Flying Boat. Examiner l'avion requiert un test d'Investigation, difficulté 2. En cas de succès, le personnage découvre que la trousse de premiers soins a été prise. Tout le reste, incluant le carnet de vol, a été laissé. L'avion n'est pas réparable, mais la personne qui le pilotait semble avoir survécu.

Un coup d'œil aux carnets de vol indique qu'ils sont écrits en norvégien. Déchiffrer les carnets requiert un test de Linguistique, difficulté 2. En cas de succès, le personnage détermine que les carnets de vol proviennent de l'expédition de secours menée par l'explorateur disparu Roald Amundsen, en 1928. Alors que quelques personnages examinent l'intérieur de l'avion, d'autres peuvent examiner l'extérieur. Pour examiner le site de l'écrasement, faites un test de Survie, difficulté 3. En cas de succès, le personnage détermine que l'écrasement est survenu au plus il y a un an ou deux, ce qui ne



concorde pas avec les carnets de vol. De plus, à proximité se trouve un sentier bien délimité qui indique la direction prise par le pilote de l'avion. Comme tout bon explorateur, la personne a marqué le sentier en taillant des marques dans les arbres. Suivre le sentier est si simple que cela ne requiert qu'un test de Survie d'une difficulté de 1.

Le tyrannosaure

Alors que les personnages terminent d'examiner l'avion, le troupeau de tricératops est de retour dans la clairière, affolé. Ils se précipitent le plus loin possible du boisé, bloquant totalement le chemin pour retourner à *L'Aurore*. Pour interpréter le comportement du troupeau, il faut réussir un test de Survie ou de Dressage d'une difficulté de 2. En cas de succès, les personnages comprennent que les tricératops fuient un prédateur.

Peu de temps après, un tyrannosaure apparaît, en quête de nourriture. S'il y a un tricératops mort dans la clairière, il prendra ce dernier. Autrement, il ira vers la proie la plus proche, qui s'avère être le groupe de personnages. Pour se cacher, il faut réussir un test de Discrétion opposé à un test de Perception. Si les personnages échouent, le tyrannosaure les poursuivra, les conduisant dans le boisé. Si les personnages se cachent dans l'avion et sortent furtivement un peu plus tard, ils obtiennent un bonus de +4 à leur test de Discrétion.

Le tyrannosaure est probablement trop fort pour que les personnages puissent y faire face, ils devraient donc être dissuadés de tenter de l'attaquer. S'ils décident de le combattre malgré tout, utilisez les informations concernant le tyrannosaure dans le Bestiaire.

Le Village

Les personnages devraient maintenant suivre un passage clairement tracé dans la forêt. Alors que les personnages progressent, ils aperçoivent de nombreuses espèces végétales et animales inhabituelles. Le but est d'amener les personnages à la prochaine partie de l'aventure, alors les choses qu'ils rencontrent ne sont pas dangereuses. Toutefois, une rencontre plus palpitante pourrait être insérée ici si le Maître de jeu voulait prolonger l'aventure.

En marchant, les personnages constatent que le soleil n'a pas bougé au fil des heures. Lorsqu'ils jettent un coup d'œil à ce dernier à travers le feuillage de la forêt, il est toujours directement au-dessus de leurs têtes. Il est au zénith depuis qu'ils ont quitté *L'Aurore*.

Après de nombreuses heures de marche, le sentier qu'ils suivent passe tout près d'un village autochtone et les personnages croisent un groupe de chasseurs.

Les indigènes sont vêtus de façon fort simple, portant des peaux d'animaux séchées ainsi que des vêtements tissés à partir de fibres végétales. Leur peau est bronzée et les traits de leurs visages sont difficiles à reconnaître, mais ils ressemblent aux indiens d'Amérique du Sud.

Les chasseurs sont sympathiques et saluent les personnages dans leur langue maternelle, mélangée avec quelques mots de suédois et de norvégien. Parler avec eux requiert un test de Linguistique d'une difficulté de 2. En cas de succès, les personnages déterminent que les indigènes sont heureux de voir plus d'amis de « Pola » et leur offrent de les guider vers leur village, qui se trouve non loin du sentier.

Pendant le trajet, les chasseurs confirment que Roald Amundsen vit avec eux. Il n'est pas le premier explorateur à vivre avec eux, cependant. Trois autres hommes ont déjà vécu avec eux, mais ils sont retournés chez eux. Ce village est le même que visiteront Andrée, Fraenkel et Strindberg dans *Le vol de L'Aigle* au début de ce livre.

Le village est arboricole, construit bien au-dessus du sol pour le protéger des prédateurs. Quand les chasseurs arrivent, un panier est abaissé dans le but de hisser les personnages jusqu'au village. Le panier est en fait la nacelle de *L'Aigle*. À l'intérieur sont étampés les mots « Expédition polaire d'Andrée, 1897 ». En fait, le village entier s'avère être une combinaison étrange de construction indigène et du monde extérieur. Des morceaux de soie de ballon, de la corde, et même du métal peuvent être aperçus un peu partout. La nacelle est grée à une série de poulies, ce qui semble être au-delà des aptitudes des indigènes.

Roald Amundsen

Peu de temps après l'arrivée des personnages, Roald Amundsen ainsi que le chef arrivent pour les saluer. Roald est extraordinairement en forme pour un homme de son âge, avec un nez pointu et les yeux vifs. Son habit d'explorateur est rapiécé et il s'est clairement laissé « revenir à l'état sauvage ». Il regarde les personnages avec méfiance.

Le chef est étrange. Il porte un gilet fait de petits morceaux de métal qui cliquettent quand il marche. Il semble ridicule aux yeux des personnages, mais il marche fièrement. Les personnages diplomates remarqueront que personne d'autre dans le village ne dispose de vêtements de métal, et que cela est donc un symbole de son rang ainsi que de son statut. Ils feraient mieux de ne pas l'insulter.

Les personnages sont invités à se reposer et à manger. Ils réalisent qu'ils n'ont pas dormi depuis le vol polaire, et qu'ils sont très fatigués et affamés. Au cours d'un repas de sanglier rôti, les personnages découvrent que Roald est en fait venu ici



intentionnellement. Ses compagnons explorateurs et lui découvrirent la Terre creuse, mais on leur fit jurer de garder le secret. Ils devinrent membres d'une société secrète appelée la Terra Arcanum. Malheureusement, Nobile et Amundsen se firent interdire d'explorer d'avantage. Nobile essaya et échoua. Roald, voyant là une opportunité, prit un avion et disparut du monde à tout jamais. Il est plus que scandalisé de constater à quel point le temps a passé depuis qu'il est parti, croyant qu'il ne resterait là que quelques années.

Les échanges

Le chef sera enthousiaste de commercer avec les personnages pour n'importe quel morceau de métal ou gadget qu'ils ont avec eux. Bien qu'il en veuille une désespérément, Roald les avisera de ne pas lui donner d'arme à feu. Utilisez les caractéristiques de l'adorateur du Dessus indiquées dans le chapitre *Amis et ennemis* pour commercer avec le chef. Si les personnages refusent de lui donner une arme à feu, le chef regarde Roald en fronçant les sourcils et demande s'ils aimeraient aller à « l'endroit de la pierre lisse ». Roald lance un regard furieux au chef, mais il est trop tard, le secret est révélé. Les personnages apprennent qu'il y a des ruines non loin de là, et que l'Expédition Thulé a été vue à cet endroit. Au départ, Roald est sur la défensive en ce qui concerne les ruines, mais quand il découvre que la mission des personnages est de stopper l'expédition allemande, il leur offre de les conduire jusque-là.

Satisfait d'avoir causé des problèmes à Roald, le chef offre aux personnages de dormir dans sa hutte. S'ils choisissent de dormir, les personnages se réveilleront frais et dispos et toute blessure qu'ils auront subie sera miraculeusement guérie ! Malheureusement, il n'y a aucune façon de déterminer combien de temps ils dorment, puisque toutes les montres tomberont en panne durant leur sommeil. Si les personnages refusent de dormir et vont directement sur le lieu des ruines, ils subissent une blessure non létale due à l'épuisement.

Les ruines

Cela prend quelques heures pour atteindre les ruines, qui se trouvent dans une petite vallée côtière. Du haut de la vallée, les personnages ont une bonne vue sur ces dernières et peuvent constater que l'architecture est différente de tout ce qu'ils ont vu auparavant. Ce n'est pas tant un simple mélange d'anciens styles architecturaux, mais une certaine originalité avec laquelle ils furent copiés. Même à l'état de ruines, la ville est impressionnante. Au centre des ruines se trouve une énorme tour faite à partir d'un étrange métal cuivré. Pour l'identifier, il

faut faire un test d'Anthropologie, d'Histoire ou de Religion d'une difficulté de 3. En cas de succès, le personnage réalise que la tour est faite du métal orichalque mystique !

Roald explique que cela n'était en fait qu'une petite ville, et qu'il en existe probablement d'innombrables de la sorte. Il vient souvent ici pour étudier les ruines et est au courant de l'existence d'un énorme cristal se trouvant dans les restes de la tour. Il soupçonne l'Expédition Thulé de se trouver à cet endroit.

Les personnages s'aventurent dans les ruines et voient que les embrasures des portes sont légèrement trop grandes et qu'il a d'énormes empreintes de mains couvertes de boue partout où il pu y avoir jadis des ornements sur les édifices.

Les hommes-singes

Faites faire aux joueurs des tests de Perception d'une difficulté de 2. En cas de succès les personnages remarquent une demi-douzaine d'hommes-singes géants sur les toits des bâtiments avoisinants. Ils portent d'énormes massues et suivent manifestement les personnages alors qu'ils s'aventurent plus loin dans les ruines. Si les personnages tentent d'affronter les hommes-singes ou demandent à Roald des informations au sujet de ces derniers, il leur répond de les ignorer. Ils ne constituent pas une menace.

Les hommes-singes ont d'autres idées. Ils combattent les soldats nazis depuis bien avant la première apparition de l'Expédition Thulé et ne toléreront aucune incursion supplémentaire à l'intérieur de leur territoire. Ils encerclent les personnages et commencent à donner des coups de massue sur le sol, appelant ainsi d'autres hommes-singes à se joindre à eux pour attaquer les personnages.

Toutefois, avant que les joueurs n'aient la chance de faire un test d'Initiative, la voix de Roald se fait entendre, claire et puissante, à travers le vacarme. Bien qu'il ne parle pas en anglais, le message est clair : Stop ! Les hommes-singes se taisent immédiatement, déposant lentement leurs massues sur le sol.

Roald explique qu'il a appris quelque peu le langage des gens qui habitaient autrefois dans les ruines et que cela lui permet de communiquer avec les hommes-singes. À ce moment-là, il devrait être évident que Roald possède plusieurs secrets et qu'il ne dit pas tout aux personnages. Les hommes-singes laissent les personnages passer, mais ils continuent de suivre le groupe à une certaine distance.

La tour

Roald et les personnages continuent leur chemin vers la tour, au centre des ruines. À la base se trouve une cour circulaire, large d'environ trois mètres.

Autour de la tour se trouvent une douzaine de soldats nazis portant des mitraillettes. Quatre d'entre eux transportent un énorme cristal hors de la tour sous l'œil vigilant du Docteur Wolfram Von Wartenburg, le chef de l'Expédition Thulé. C'est un personnage puissant et imposant, et bien qu'il ne parle pas fort, les soldats accourent pour faire tout ce qu'il leur demande.

Il y a quatre routes qui débouchent à la base de la tour et les personnages s'approchent par celle que les Nazis utilisent pour s'enfuir. C'est la chance des personnages de stopper l'Expédition Thulé !

Utilisez les caractéristiques des soldats nazis indiquées dans le chapitre *Amis et ennemis*. Les informations sur Von Wartenburg se trouvent à la fin de cette aventure.

Sans tenir compte de la stratégie des personnages, Roald amènera les hommes-singes à faire le tour et ainsi attaquer de l'autre côté. Pendant le combat, les Nazis auront le dessous, pris comme ils le sont entre les hommes-singes et les personnages. Von Wartenburg se mettra à l'abri, mais si un des personnages réussit à lui tirer dessus, il utilisera ses points de Style dans le but de réduire les dommages. Il doit réussir à s'en sortir pour la suite.

Les hommes-singes continuent leur chemin vers le

cristal. Juste au moment où ils attaquent, Von Wartenburg leur ordonne d'arrêter, utilisant pour leur parler le même langage que Roald. Comme auparavant, les hommes-singes mettent immédiatement fin à leur comportement agressif. Toutefois, Roald réagit et ordonne aux hommes-singes d'attaquer le cristal. Avant que Von Wartenburg ne puisse réagir, les hommes-singes attaquent le cristal, le faisant craquer sous leurs coups puissants. Une étrange réaction chimique se produit et le cristal commence à vibrer et à luire. Le cristal va exploser !

Conclusion

À ce moment, le combat et l'aventure sont tous deux terminés. Les Nazis prennent la fuite et les personnages devraient faire de même. Si les personnages s'arrêtent assez longtemps pour faire face à Roald, il leur dira qu'il ne pouvait pas prendre le risque de laisser l'engin être pris, et leur conseille de fuir pendant qu'il en est encore temps.

Les personnages devraient arriver à se mettre en sécurité avant que le cristal n'explode, dévastant la ville en ruines. Si les personnages courent jusqu'au bas de la route, ils trouveront le sous-marin allemand. S'ils retournent dans la direction d'où ils sont venus, ils réussiront à se rendre à la ligne d'arbres avant l'explosion. Ils prennent ensuite le chemin de retour au village, puis celui de la clairière et découvrent que *L'Aurore* est parti.

Plusieurs questions demeurent : qu'est-il arrivé à l'Expédition Thulé ? Von Wartenburg s'est-il échappé ? Qu'est-il arrivé à Roald et aux hommes-singes ? Qu'est-il arrivé au capitaine Bennett et à *L'Aurore* ? Mais il vous appartient de répondre à la question la plus importante : est-ce vraiment la fin de l'aventure ou seulement le début ?



Personnages non joueurs

Roald Amundsen

Mentor 3

Archétype : Explorateur Motivation : Devoir

Style : 3 Santé : 8

Attributs primaires

Corps : 4 Charisme : 2
Dextérité : 4 Intelligence : 4
Force : 3 Volonté : 4

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 8
Déplacement : 7 Défense : 8
Perception : 8 Étourdissement : 4

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	4	1	5	(2)
Fusils			6	(3)
Bagarre	3	1	4	(2)
Diplomatie	2	4	6	(3)
Discrétion	4	2	6	(3)
Investigation	4	2	6	(3)
Linguistique	4	2	6	(3)
Médecine	4	2	6	(3)
Mélee	3	1	4	(2)
Lances			5	(2)
Pilotage / Navire	4	2	6	(3)
Sports	3	3	6	(3)
Survie	4	4	8	(4)

Talents

Atlante 2 (influence de base et capacité à donner des ordres d'un seul mot)

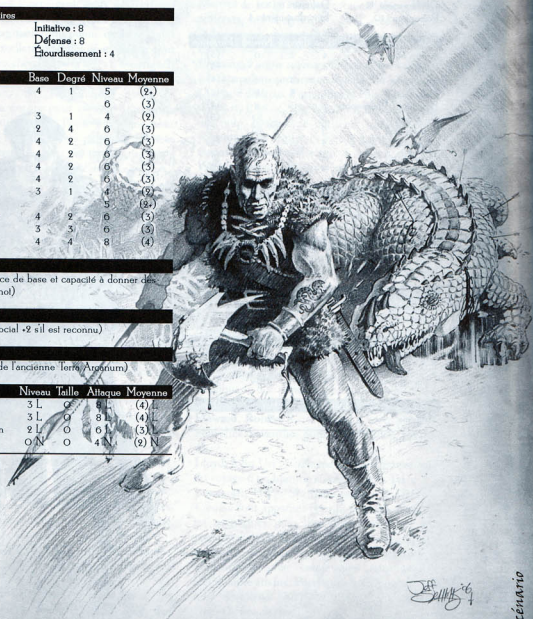
Ressources

Gloire 1 (bonus social +2 s'il est reconnu)

Défaut

Secret (membre de l'ancienne terre d'Aronum)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Revolver Webley	3 L	O	8 L	(4) L
Lance	3 L	O	8 L	(4) L
Hache à une main	2 L	O	6 L	(3) L
Coup-de-poing	O N	O	4 N	(2) N



Dr. Wolfram von Wartenburg

Mentor 5

Archétype : Occultiste Motivation : Pouvoir

Style : 5 Santé : 9

Attributs primaires

Corps : 4 Charisme : 5
Dextérité : 4 Intelligence : 5
Force : 4 Volonté : 5

Attributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 9
Déplacement : 8 Défense : 8 (10)
Perception : 10 Étourdissement : 4

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	4	2	6	(5)
Begarre	4	2	6	(5)
Diplomatie	5	3	8	(4)
Discrétion	4	4	8	(4)
Érudition / Philosophie	5	3	8	(4)
Intimidation	5	5	10	(5)
Investigation	5	5	10	(5)
Linguistique	5	5	10	(5)
Mêlée	4	4	8	(4)
Sports	4	2	6	(5)

Talents

Atlante 2 (influence de base et capacité à donner des ordres d'un seul mot)

Ressources

Rang 4 (Société Thulé : bonus social +8 et capacité de réquisitionner des ressources)

Défaut

Condescendant (+1 point de Style dès qu'il prouve sa supériorité)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Luger POB	2 L	0	8 L	(4) L
Dague rituelle	2 L	0	10 L	(5) L
Coup-de-poing	0 N	0	6 N	(3) N

Armure	Défense	For.	Dex.
Plastron	+2	2	0



RESSOURCES & INSPIRATIONS

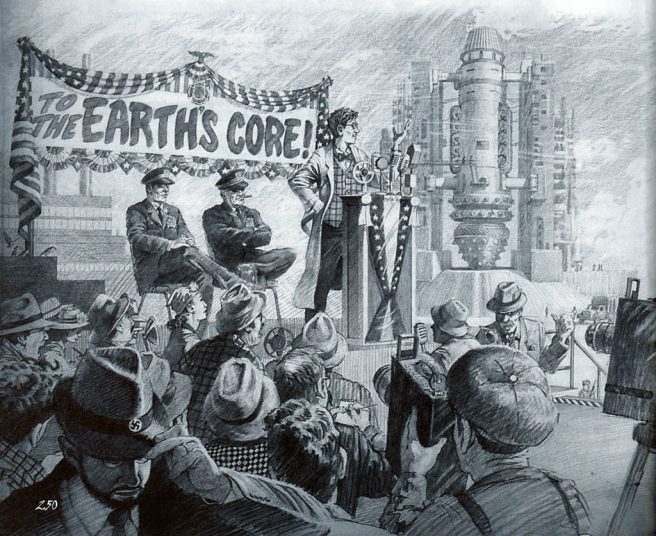
Les divertissements populaires des années 20 et 30 fournissent beaucoup de matériel pour quiconque est intéressé par l'exactitude historique et les faits mystérieux. C'était une période florissante pour les films et romans d'horreur ainsi que pour l'aventure pulp. Les œuvres listées ci-dessous ne sont pas seulement de bons indicateurs quant à la fantaisie qui attirait l'imagination du public en 1936, mais également un excellent matériel de référence pour les Maîtres de jeu cherchant des idées d'aventure. Il y a ici un véritable trésor pulp pour vous donner des idées d'histoire, de l'inspiration pour les personnages, ou encore pour trouver de simples idées de combats épiques. Pour vous aider, nous avons dressé la liste des livres pulp, des films et d'autres supports que nous trouvons inspirants lorsque nous avons écrit *Hollow Earth Expedition*.

Livres d'aventure pulp

Ces livres, classés par auteur, sont d'excellentes sources d'intrigues et de scènes pour *HEX*.

- **Aristophane** : *Les grenouilles* raconte comment Dionysos, le dieu du théâtre, dû aller aux Enfers récupérer Euripide.
- **Burroughs, Edgar Rice** : Pratiquement tous ses livres contiennent des éléments d'aventure pulp, mais portez une attention spéciale son *Cycle de Pellucidar*, sa série *The Land that Time Forgot* et ses romans *Tarzan*.
- **Carter, Lin** : La série *Prince Zarkon* fournit des idées sur comment une civilisation perdue peut évoluer (ou pas) en Terre creuse.
- **Conrad, Joseph** : Un classique de la littérature, *Au cœur des ténèbres* nous amène faire une croisière dans la jungle, qui nous montre exactement à quel point la ligne est mince entre civilisation et sauvagerie.
- **De Camp, L. Sprague** : *A Gun for Dinosaur* reste une des meilleures nouvelles illustrant les dangers de faire l'imbécile dans un monde perdu alors que vous ne savez pas vraiment ce que vous faites.
- **Doyle, Sir Arthur Conan** : La lecture de *Le monde perdu* est un incontournable pour tout Maître de jeu de *HEX*!
- **Durie, Alistair** : *Weird Tales* fait l'étude de l'intériorité du monde des magazines pulp, des auteurs aux illustrateurs en passant par les éditeurs.
- **Emerson, Willis George** : *The Smoky God* est le récit d'Olaf Jansen, un pêcheur norvégien, qui prétend avoir passé deux ans à Agartha, en Terre creuse.
- **Farmer, Philip José** : *Doc Savage : His Apocalyptic Life* est un outil exhaustif portant sur l'un des plus grands héros de l'aventure pulp. Ce livre offre aux Maîtres de jeu de *HEX* une foule d'idées pour les scélérats, les acolytes, les PNJ secondaires et l'équipement convenablement futuriste (déjà rétro).
- **Fleming, Fergus** : *Ninety Degrees North* déborde d'informations précieuses au sujet de la quête de l'homme désireux d'atteindre le Pôle Nord.
- **Goulart, Ron** : *Cheap Thrills* est une autre étude des pulp, traitant de plusieurs mini-genres et présentant des entrevues avec certains auteurs.
- **Grant, Maxwell** : Il s'agit du pseudonyme de Walter, auteur de plusieurs histoires de la fameuse série *Le Shadow*.
- **Greenberg, Martin H. (éditeur)** : L'anthologie *Rivals of Weird Tales* présente des histoires réimprimées tirées de magazines d'aventure pulp actuels mais pas de *Weird Tales*.
- **Haggard, H. Rider** : *Elle ou la source de feu* et *Les mines du roi Salomon* sont la quintessence des histoires d'aventure pulp qui contiennent des douzaines d'idées pour les campagnes de *HEX*.
- **Hartmann, Franz** : Le fameux roman occulte *Among the Gnomes* est une histoire d'aventure qui vaut la peine d'être lue.
- **Hogan, Robert** : Jetez un œil sur la série *G-8 & his Battle Aces* pour des idées sur les campagnes impliquant des personnages appartenant à une unité militaire.
- **Howard, Robert E.** : Howard a écrit plusieurs nouvelles d'aventure pulp, dont la série *Solomon Kane*.
- **Lloyd, John Uri** : *Etidorpha* est un conte au sujet du voyage d'un homme au centre de la Terre.
- **Lovecraft, H.P.** : Ses histoires sur le *Mythe de Cthulhu* sont apparues pour la première fois dans les magazines pulp des années 1920, et leur traitement d'une étrange civilisation extraterrestre ainsi que de divinités sont de bonnes sources d'inspiration pour savoir quoi faire avec la technologie atlante. Portez une attention spéciale à *Les montagnes hallucinées*, *L'Appel de Cthulhu* et *Dans l'abîme du temps*.
- **Lyon, William F.** : *The Hollow Globe or The World's Agitator and Reconciler* est un traité sur la conformation physique de la Terre.

- **MacGregor, Rob** : Il a écrit une série de romans mettant Indiana Jones en vedette.
- **McCoy, Max** : Une autre excellente série sur Indiana Jones.
- **Poe, Edgar Allan** : Un auteur connu pour ses histoires à vous faire dresser les cheveux sur la tête. *Les aventures d'Arthur Gordon Pym* de Poe est un récit à cadence rapide relatant les aventures d'un passager clandestin qui se retrouve au cœur d'une mutinerie, survit à un naufrage et rencontre des créatures fantastiques et des visions alors qu'il voyage vers le Pôle Nord.
- **Preiss, Bryon** : L'éditeur de la série anthologique *Weird Heroes*, un trésor débordant d'idées d'intrigues principales et secondaires.
- **Robeson, Kenneth** : Le pseudonyme de Lester Dent, auteur de la série *Doc Savage*. Les originaux peuvent s'avérer difficiles à trouver, mais en valent bel et bien la peine !
- **Rohmer, Sax** : Jetez un œil à ses romans *Fu Manchu* pour d'excellents exemples d'intrigues époustouflantes et de missions gouvernementales secrètes.
- **Saville, Frank** : *Beyond the Great South Wall : The Secret of the Antarctic* est une ressource fantastique pour tout Maître de jeu.
- **Smith, E. E. "Doc"** : *Le Cycle du Fulgur* devrait donner des idées sur la manière dont modeler des technologies atlantes époustouflantes.
- **Steranko, Jim** : *The Steranko History of Comics* est bondé d'inspiration d'aventures de l'âge d'or des comics.
- **Verne, Jules** : Autre auteur qui écrivit avant l'ère pulp, il captura néanmoins l'esprit essentiel de *Hollow Earth Expedition* dans son *Voyage au centre de la Terre*.
- **Warren, William F.** : Président de l'Université de Boston, il pensait réellement que le Jardin d'Éden se trouvait au Pôle Nord. *Paradise Found* de Warren est une ressource précieuse tant pour les joueurs que pour les Maîtres de jeu.
- **Weiss, Ken** : Si vous êtes à la recherche d'une liste complète et détaillée contenant pratiquement toutes les séries d'aventures pulp jamais écrites (incluant des résumés de l'intrigue et des listes de



distribution), complètes avec photos et encarts, *To Be Continued* est le livre idéal pour vous.

- Wells, H.G. : Bien qu'il ait publié ses romans et ses histoires bien avant que la véritable ère pulp ne commence, son roman *La machine à explorer le temps* offre un exemple amusant d'une aventure dans un monde caché, alors que *L'île du docteur Moreau* nous présente des hommes-bêtes.

Comics et bandes dessinées

Agent 13
Airboy
Doc Savage
Flash Gordon
Justice inc.
La ligue des gentlemen extraordinaires
Le fantôme
Le Shadow
Le Spirit
Les mystérieuses enquêtes de Sandman
Rocketeer
Terry et les pirates
Tintin

Films

20 000 lieues sous les mers (1954)
Atlantis, terre engloutie (1968)
Bulldog Drummond (série de films, 1922-1969)
Capitaine Sky et le monde de demain (2004)
Centre terre, septième continent (1976)
Charlie Chan (série de films, 1934-1981)
Cbinatown (1974)
Détective Philippe Lovecraft (1991)
Dick Tracy (1937)
Doc Savage : L'homme de bronze (1975)
Fu Manchu : Le masque d'or (1932)
Horizons perdus (1937)
Indiana Jones (série de films, 1981-2008)
Jurassic Park (série de films, 1993-2001)
King Kong (1933, 1976, 2005)
L'île mystérieuse (1929, 1961)
L'île sur le toit du monde (1974)
La machine à explorer le temps (1960)
La planète des singes (série de films, 1968-1973)
Le continent oublié (1977)
Le Faucon maltais (1931, 1941)
Le monde perdu (1960, 1992)
Le Shadow (1940)
Le sixième continent (1975)
Les aventures de Jack Burton dans les griffes du Mandarin (1986)
Les aventuriers du bout du monde (1983)
Les incorruptibles (1987)
Les mines du roi Salomon (1937, 1950)
M. Moto (série de films, 1937-1965)

Rocketeer (1991)
She (1935, 1965)
The last dinosaur (1977)
Voyage au centre de la Terre (1959)

D'autres références

disponibles en DVD ou VHS

Buck Rogers
Cliffhangers : Adventures from the Thrill Factory
Dick Tracy
Fighting Devil Dogs
Flash Gordon
King of the Rocket Men
Les trois diables rouges
Manhunt on Mystery Island
Spy Smasher
The Tiger Woman
Undersea Kingdom

Séries télévisées

Brisco County
Frank, chasseur de fauves ou L'aventurier de la jungle
Jake Cutter
Jonny Quest
Land of the Lost (essayez de trouver la série originale des années 1970 !)
Le Frelon vert
Les aventures du jeune Indiana Jones
Les incorruptibles
Lost
Surface
Tintin

Radio

Les programmes radios étaient un divertissement immensément populaire. Les radios étaient d'usage commun, les programmes étaient gratuits et diffusés en direct. En plus de la comédie et de la musique, les aventures pulp comme le *Shadow*, *Terry et les pirates*, *Tarzan*, *Flash Gordon*, *Le Frelon vert* et *Buck Rogers* passionnaient des auditeurs de tout le pays chaque semaine. Actuellement, ces épisodes se trouvent encore sur Internet !

Le grand coup frappé par Orson Welles avec *La guerre des mondes* n'aura pas lieu avant 1938, mais personne n'a dit que vous n'aviez pas le droit de modifier un peu l'histoire.

APPENDICE

GLOSSAIRE

- **Action** : Représente le genre de tâches que votre personnage veut accomplir. Les actions standards sont rapides et directes. Les actions étendues prennent du temps. Les actions réflexes se font sans y penser. Les actions en opposition ont lieu lorsqu'un personnage tente de résister ou d'interférer avec les actions de votre personnage.
- **Archétypes** : Des rôles classiques et des types de personnage stéréotypés, qui représentent le rôle qu'un personnage tiendra dans l'histoire. Les exemples vont de Médecin à Financier, en passant par Érudit et Soldat et sont un bon point de départ pour créer un nouveau personnage.
- **Atlantes** : Les habitants technologiquement avancés de la cité légendaire de l'Atlantide. Certains pensent que ce sont eux qui ont créé la Terre creuse et qu'ils s'y sont retirés lorsque l'Atlantide a disparu.
- **Attribut** : Les aptitudes naturelles d'un personnage. Ils sont divisés en Attributs primaires et secondaires, qui sont à la base de toutes les Compétences et aptitudes particulières. Tous les tests de dés effectués au cours du jeu impliquent un Attribut.
- **Blessure** : Autre nom pour dommage. Un personnage pourra ainsi perdre « deux blessures létales » au lieu de « perdre deux points de dommages létaux ».
- **Cliffhanger** : Convention des histoires pulp, les cliffhangers se produisent lorsque le héros se trouve dans une situation périlleuse et que la scène se termine. L'action se focalise alors sur d'autres personnages afin de savoir ce qu'ils font et le pauvre hère en mauvaise posture doit attendre pour connaître son sort !
- **Compétences** : L'entraînement et l'éducation d'un personnage, acquis tout au long de sa vie. Les Compétences couvrent une vaste gamme de sujets et d'activités, de la négociation de contrats commerciaux dans une langue étrangère à la réussite de cascades acrobatiques sur l'aile d'un avion.
- **Dé Ubiquity** : Dé optionnel à huit faces avec un code couleur, conçu pour être utilisé avec le système Ubiquity. Ces dés simulent le lancer de plusieurs dés standards pour accélérer le jeu.
- **Défaut** : Un problème physique, mental ou social. Lorsqu'un personnage est blessé ou limité par son Défaut, il gagne des points de Style.
- **Faire la moyenne** : Diviser votre groupement de dés en deux pour déterminer le nombre moyen de succès obtenu. Comparez le nombre moyen de succès au niveau de difficulté de l'action entreprise. Si la moyenne est plus élevée que la difficulté, l'action réussit sans lancer les dés.
- **Groupement de dés** : Le nombre de dés lancés pour déterminer l'issue d'une action d'un personnage. Les groupements de dés sont calculés en fonction des niveaux de Compétences et d'Attributs pertinents du personnage.
- **HEX** : *Hollow Earth Expedition*.
- **Motivation** : L'objectif premier d'un personnage ou son plus cher désir, qui explique tout, de la raison pour laquelle il se lève chaque matin jusqu'à son départ pour la Terre creuse.
- **Orichalque** : Un alliage mystique d'or et de cuivre qui aurait été utilisé dans les technologies atlantes.
- **Points de Style** : Les points accordés aux joueurs qui rendent le jeu plus agréable pour tout le monde. Ces points peuvent être dépensés pour aider un personnage à réussir des exploits extraordinaires ou simplement pour éviter toute malchance aux dés.
- **Pulp** : Un genre des années 1920 et 30 qui sert de toile de fond à *HEX*. Caractérisé par des héros et des méchants plus vrais que nature, c'est un milieu qui permet d'explorer des endroits de rêve et d'entreprendre des aventures qui seraient sans cela impossibles.
- **Ressources** : Les amis, l'influence et la richesse d'un personnage. Les personnages sans Ressources ne sont ni pauvres ni exilés. Ils ont ce qu'il faut pour le quotidien, mais lorsque les choses deviennent plus complexes, ils doivent se débrouiller seuls.
- **Société Thulé** : La Société Thulé est impitoyable et élitiste et cherche à découvrir toute la vérité sur la Terre creuse. La plupart de ses membres – mais pas tous – sont des Allemands qui croient que le Parti nazi représente la force qui leur permettra de redécouvrir les pouvoirs secrets nécessaires à l'établissement de leur suprématie.
- **Souricière** : Situation naturelle ou orchestrée où le héros fait face à une mort certaine (mais où il lui reste tout de même une chance de s'échapper de manière héroïque). Les exemples incluent d'être ligoté sous une hache qui descend en un lent mouvement de pendule ou d'être coincé dans une pièce avec un artefact atlante défectueux qui va bientôt exploser.
- **Système de jeu Ubiquity** : Système utilisé dans *HEX*, Ubiquity permet un jeu plus rapide et cinématique. Bien que la vitesse et la simplicité soient favorisées plutôt qu'un réalisme cru, les joueurs peuvent tout de même prendre des décisions tactiques qui influent directement sur les chances de succès de leur personnage. Le but est de passer moins de temps à lancer les dés pour avoir plus de temps pour raconter l'histoire.
- **Talents** : Les aptitudes spéciales d'un personnage. Les Talents couvrent une vaste gamme d'activités et donnent au personnage de nouvelles compétences ou améliorent celles qu'il possède déjà. Les Talents vous permettent aussi de « faire mentir les règles » en ignorant certaines pénalités ou en permettant à un personnage de faire une chose qu'il ne pourrait normalement pas faire.
- **Terra Arcanum** : En plus des ruines et fragments de leur culture, les Atlantes ont laissé autre chose derrière eux : la Terra Arcanum. Dévouée à l'origine à la préservation des secrets atlantes et à la surveillance de l'humanité, cette organisation a développé un réseau secret d'émminences grises qui tire les ficelles des institutions et meneurs mondiaux.
- **Terre creuse** : Un monde sauvage et mystérieux qui existe dans les profondeurs de la Terre, peuplé de créatures et d'indigènes étranges et merveilleux. Personne ne sait comment la Terre creuse a été créée, mais ceux qui en connaissent l'existence convoitent les richesses et les secrets qui s'y trouvent.

INDEX DES RÈGLES

Archétypes	38, 82	Les armes de mêlée	147
Armure à vapour	161	Les armes de tir primitives	148
Attaque totale	120	Les armes lourdes	152
Attaquer des objets	139	Les armes	144
Attaquer prudemment	120	Les armures	153
Attaquer un objet tenu à la main	139	Les attaquants multiples	127
Attributs primaires	43	Les attaques à aire d'effet	129
Attributs secondaires	45	Les attaques de contact	128
Balayer	120	Les blessures	129
Bloquer	120	Les chutes	137
Charger	121	Les circonstances	111
Compétences	47	Les dés de chance	116
Courir	121	Les deuxièmes essais	114
Défauts (option)	76	Les différents états	132
Défense totale	122	Les dommages caustiques	136
Défense	47	Les dommages	130
Dégainer une arme	122	Les effets des dommages	130
Degré de réussite	113	Les équipements d'extérieur et de survie	155
Dépenser les points de Style	115	Les équipements de professionnels	156
Déplacement	46	Les équipements divers	157
Désarmer	122	Les explosifs et autres étrangelés	152
Esquiver	122	Les fusils modernes	151
Étourdissement	47	Les maladies	135
Expérience	80	Les modificateurs d'attaque	125
Foreuse	161	Les modificateurs de Défense	127
Fusée dorsale	161	Les modificateurs	111
Immobilisation	122	Les outils	157
Initiative	46	Les pistolets modernes	150
L'échec critique	114	Les points d'expérience	116
L'électricité	136	Les points de Style	114
L'encombrement	130	Les poisons et drogues	138
L'environnement	134	Les premiers soins	133
L'équipement général	153	Les privations	134
L'équipement médical	134	Les soins médicaux	134
L'équipement	144	Les tests d'attaque	126
L'exposition aux éléments	136	Les tests de Défense	129
L'Initiative	119	Les véhicules aériens	159
La Défense	127	Les véhicules aquatiques	159
La difficulté	110	Les véhicules terrestres	158
La fatigue	137	Les véhicules	158
La guérison en Terre creuse	134	Les vêtements	155
La guérison	133	Lunettes à spectrovision	160
La noyade et la suffocation	136	Moniteur à perturbations de l'éther	160
La portée	125	Motivation	41
La Santé	131	Parer	122
La surprise	119	Partager les points de Style	116
La visibilité	125	Perception	46
Le combat continu	119	Projeter au sol	122
Le combat en un clin d'œil	118	Recharger une arme	123
Le combat	118	Résoudre les actions	113
Le couvert	127	Ressources	72
Le Déplacement	129	Retenir une action	119
Le feu	138	Robot	161
Le groupement de dés	110	Santé	47
Le niveau de Défense	127	Se relever	123
Le travail d'équipe	49	Sprinter	123
Les actions de combat	119	Style	80
Les actions en opposition	109	Taille	45
Les actions étendues	108	Talents	59
Les actions réflexes	109	Tir automatique	123
Les actions standards	108	Tirer avec précision	123
Les actions	108	Utiliser un objet	124
Les armes à poudre	150	Viser	124





HOLLOW EARTH EXPEDITION

D'abord nous avons découvert que la Terre était ronde.

Ensuite, nous avons découvert qu'elle était creuse.

Maintenant, nous devons empêcher ses secrets de tomber
en de mauvaises mains.

Explorez le plus grand et le plus dangereux des secrets au monde :
la Terre creuse, une terre sauvage peuplée de dinosaures,
de civilisations perdues et d'indigènes féroces ! Les joueurs prennent
les rôles d'aventuriers combattifs, d'érudits avides de connaissances
et de journalistes intrépides enquêtant sur les mystères
de la Terre creuse. Entre-temps, en surface, les gouvernements
et sociétés secrètes cherchent à contrôler ce qui pourrait bien être
la découverte la plus importante de toute l'histoire.

Situé dans les années 1930, tendues et tumultueuses,
Hollow Earth Expedition est un jeu d'action inspiré
par les géants littéraires que sont Edgar Rice Burroughs,
Jules Verne et Sir Arthur Conan Doyle.

L'action souterraine se joue avec Ubiquity,
un système novateur de jeu de rôle qui met l'emphasis
sur l'interprétation et l'action cinématique.

Hollow Earth Expedition : Un monde d'aventures vous attend !

Prix public conseillé **39 €**

ISBN: 978-2-917994-04-7



EXILE
GAME STUDIO

WWW.SANS-DETOUR.COM

