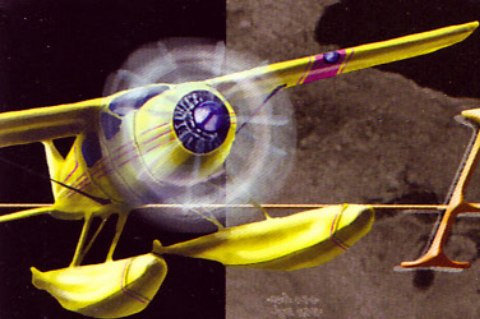




ARKOOS

#01 L'Ombre du Conquistador

EW-U niverse #01
printemps 2004




EWS
Extraordinary
Worlds Studio

ISBN 2-915566-00-3
12 € 9 782915 566000

EWS
EWsystem

sommaire

Casting	4
Distribution des rôles	
<i>Exemple de fiche de personnage</i>	25
Moteur!	26
Système de jeu	
Action!	30
Cascades, combats & infirmières	
Mise en scène	42
Profession Meneur de Jeu	
Effets spéciaux	45
Magie et pouvoirs	
Fortune et gloire	52
L'expérience et les récompenses	
Budget	53
L'équipement	
Époque	55
Les années trente	
Scénario	66
L'Ombre du Conquistador	
Fiche de personnage	76

À propos de l'écran

L'écran d'Arkeos, détachable du livret, vous est offert avec EW-Universe #1. Il comporte tous les tableaux nécessaires au Meneur de Jeu. Ces tableaux ne figurent pas dans le livre de règles. Des références claires dans le texte s'y rapportent afin de vous simplifier la lecture, mais aussi de vous familiariser immédiatement avec l'écran.

L'écran ne peut être vendu séparément du livret.

Le monde d'Arkeos

Dans l'univers très « pulp » des années trente, incarnez un personnage au tempérament bien trempé : Aventurez-vous sur les traces de civilisations disparues. Percez les mystères oubliés, les secrets millénaires qui ont influé sur l'évolution du monde tel qu'il est devenu dans les années 30.

L'Ombre du Conquistador est l'amorce d'une campagne en 7 scénarii qui permettra aux personnages de découvrir la face cachée de l'histoire de l'Humanité.

Arkeos est la première gamme de la collection EW-Universe. Elle comprend : le livre que vous tenez dans vos mains avec son écran offert et trois suppléments de 96 pages qui viendront compléter cette gamme. Chaque année, une nouvelle gamme, au minimum, viendra enrichir la collection EW-Universe.

À paraître dès juin 2004

Arkeos #2, Les masques d'Ébène !

Au sommaire de ce premier supplément de 96 pages couleur d'Arkeos :

Après avoir lutté contre les conquistadors, partez pour un court séjour à Prague avant de vous lancer sur les traces des secrets enfouis au cœur de l'Afrique Noire au travers de 2 scénarii : *Les Masques d'Ébène* et *L'Enfer du Katanga*. Sans compter les « Détours », des intrigues supplémentaires à développer.

Plongez au cœur de la terrifiante organisation des *GrabRaüber* et de leurs ennemis jurés : la *Ligue des Chasseurs de Reliques*. Découvrez les coulisses du FBI et des services secrets des années trente. Voyagez dans les décors africains, ses royaumes, ses animaux sauvages et ses Safaris... de toutes sortes !

Incarnez un *Espion* ou un *G-Man* grâce à ces nouveaux Archétypes. Lancez-vous dans de dangereuses courses-poursuites grâce à de nombreux véhicules et aux règles dédiées. Notez tous les éléments de l'intrigue sur la fiche d'aventure, véritable mémoire de votre personnage.

Et pour vous faire patienter jusqu'en juin, rendez-vous sur : www.ew-studio.com

LE PLUS INVENTIF DES JEUX DE SOCIÉTÉS,

le jeu de rôle



Alliant les rôles d'auteur, décorateur, costumier, mais avant tout, ceux de créateur et d'interprète d'un personnage, le **jeu de rôle** se fonde sur l'imagination de chacun au fil des échanges entre les participants. Il n'est limité, ni dans le temps, ni dans l'espace !

Les participants, en général assis autour d'une table, décrivent verbalement leurs actions, leurs décisions. Ils **jouent** leurs dialogues à travers leur perception du personnage incarné et vivent ainsi une aventure haute en couleurs.

Ce divertissement se rapproche du théâtre car les joueurs tiennent un rôle. Mais il leur appartient en plus, de tout imaginer y compris ambiance, environnement, stratégie... Il en va de même pour les personnages incarnés par les joueurs, de leur apparence, de leur caractère, de leur passé : car non seulement ils détiennent les rôles principaux de la pièce, mais ils sont la pièce !

Vous êtes la pièce !

Impressionnant ? Certes ! Mais surtout passionnant, car vous pouvez vivre les plus grandes aventures grâce à votre imagination !

Le meneur du jeu (MJ)

Metteur en scène et conteur, ce joueur d'un type particulier donne corps au scénario en mettant les personnages des joueurs au cœur d'une situation ouvrant sur de multiples voies et qui, à travers leurs réactions orientera le début de l'aventure. Il est le seul à connaître les tenants et aboutissants du fil de l'histoire que les personnages vont vivre... Il incarne les seconds rôles rencontrés par les héros, réplique en fonction de leurs actions, et leur décrit ce qui se passe.

Puis il pourra mettre en scène d'autres scénarii, tels les épisodes d'une longue histoire, appelée *campagne*.

Les joueurs

Ce sont les acteurs du jeu. Au sein d'un groupe qui poursuit un but commun, les joueurs (idéalement de 3 à 5) incarnent des personnages (nommés Personnages Joueurs ou PJ), tout comme un acteur le fait, le temps d'un film ou d'une pièce de théâtre, à la différence que la personnalité du PJ est créée par le joueur – et qu'il faut réagir à l'action décrite par le MJ !

de quoi le joueur a-t-il besoin ?

Fiches de personnage • Règles du jeu et écran • Dés

fiches de personnage

Chaque joueur inscrit sur cette fiche l'ensemble des éléments définissant son PJ. À la création de son personnage, le joueur décide des apparences, histoire personnelle mais aussi caractéristiques physiques

et intellectuelles. Un système de règles simples permet de résoudre les situations auxquelles le PJ est confronté en cours de partie.

Règles du jeu et écran

Grâce aux règles – l'EW-System – le MJ simule la majorité des situations qui vont se présenter au cours du scénario. Grâce aux données de la feuille de personnage et à des jets de dés, le MJ détermine le résultat des actions entreprises par les PJ.

Le MJ est séparé du joueur par un petit paravent en carton, appelé « écran » (la couverture détachable de ce livret).

Pratique et efficace

Côté joueurs : cet écran permet de dissimuler les aide-mémoire décrivant au MJ le scénario qui va se jouer... et les jets de dés qu'il peut décider de faire. Côté MJ : Plus besoin pour lui de feuilleter sans cesse le livre, les règles utiles lors de la partie y sont pour la plupart récapitulées.

Les dés

Les dés représentent la part du destin, le hasard... et permettent de résoudre simplement des actions complexes comme l'escalade d'un mur, le crochetaillage d'une serrure ou un duel à l'épée ! De manière générale, l'on confronte les caractéristiques du personnage à un niveau de difficulté et selon le résultat du dé, le personnage réussit ou non l'action.

L'EW-System utilise un dé à 20 faces (D20) qui sert à résoudre les actions grâce à une Table de Résolution (TR), et un dé à 10 faces (D10) qui sert à déterminer les dégâts des armes.

et comment ça se passe ?

Ça y est, les joueurs ont créé leur personnage en accord et avec l'aide du MJ ! Celui-ci, d'ailleurs, conservera jalousement le livre de règles... Cet outil lui est destiné ; certains chapitres doivent rester connus de lui seul pour ne pas gâcher le plaisir de découverte des joueurs, notamment en ce qui concerne le scénario à venir, qu'il prépare de son côté.

Ambiance

MJ et joueurs se réunissent...

Il convient de choisir une pièce assez calme pour ne pas gêner, et ne pas être gêné. Munissez-vous de votre matériel ; dés, feuilles de personnages, écran du MJ, brouillon, crayons et gomme. L'on peut également passer une musique de fond en rapport avec l'ambiance du jeu : tout est bon pour stimuler l'imagination !

Vous êtes prêts à jouer.

Le meneur entame la description de la première séquence du scénario... **L'aventure commence !**

« C'est toujours comme ça. On meurt. On ne comprend rien.
On n'a jamais le temps d'apprendre. On vous pousse dans le jeu.
On vous apprend les règles et, à la première faute, on vous tue. »
Ernest Hemingway

Le personnage, c'est votre passeport pour l'aventure ! c'est votre alter ego, le rôle que le joueur va endosser au cours du scénario préparé par le MJ. mais que signifie créer un personnage ? il s'agit tout simplement de déterminer sa profession, ses compétences et talents. mais il s'agit aussi de lui donner un nom, une histoire personnelle, une apparence, une personnalité, des petits travers, des avantages... de lui faire prendre réellement vie ! créer un personnage requiert en général entre une demi-heure et une heure, selon l'habitude et la connaissance du jeu. ces efforts ne seront pas vains ; bien que fraîchement sorti de votre imagination, votre pj sera capable de faire beaucoup de choses. en termes de règles du jeu, il ne sera pas un débutant prêt à servir de « chair à canon », mais au contraire, quelqu'un de déjà très compétent, apte à se défendre et/ou à mener une enquête. munissez-vous d'une fiche de personnage, et avançons ensemble pas à pas. ne vous inquiétez pas, tout vous sera expliqué en détail au fur et à mesure.

1 comment fait-on ?

Avant toute chose, demandez-vous qui vous avez envie de jouer. C'est la question fondamentale ! Désirez-vous incarner un investigateur rusé, une intrépide aventurière qui parcourt le monde, ou encore un érudit versé dans l'occultisme ? Les années 30 foisonnent d'opportunités d'aventure. Peut-être avez-vous déjà une idée de personnage en tête, que vous affinerez au cours de la création, en collaboration avec le MJ ; mais n'hésitez pas à vous reporter au chapitre *Les années 30*, pour vous inspirer sur l'époque et le cadre.

Une grande partie des talents et compétences des personnages est définie numériquement dans les tableaux spécifiques. On distingue en particulier :

- Les *Caractéristiques* qui définissent l'inné du personnage, ses capacités naturelles mentales et physiques.
- Les *Champs* qui représentent l'acquis, ses compétences dans les domaines sociaux, manuels et intellectuels ou au combat.
- Les *Spécialités* qui recouvrent les compétences du personnage au sein de chaque Champ.

L'attribution des scores dans les différents domaines se fait au cours de la création du personnage par l'intermédiaire de *Points de Génération*. À l'aide de ces points, vous « achèterez » les différents talents de votre personnage. Par exemple : Avantages, Restrictions ou Pouvoirs mystiques. Le prix d'achat des Spécialités est lié à l'*Archétype* de votre personnage.

GE01 - Exemples de groupes culturels

Culture	Nationalités	Groupe linguistique
Afrique noire	Français, Anglais, Belge, ou tribu	Dialectes et Français ou Anglais
Amérindien Nord	Américain, Canadien...	Américain et Dialecte
Amérindien Sud	Brésilien, Chilien, Péruvien...	Portugais ou Espagnol et dialectes
Arabe	Algérien, Marocain, Turque...	Arabe
Chinois	Chinois, Mongol, Tibétain...	Chinois
Esquimau	Américain, Canadien...	Américain et Inuit
Européen/Américain	Américain, Français, Anglais, Allemand, Australien, Espagnol...	Selon la nationalité
Hindou	Indien, Pakistanais...	Indien
Japonais	Japonais	Japonais
Polynésien	Français, Anglais, Australien...	Dialectes et Français ou Anglais

Vous disposez de 28 Points de Génération à répartir dans les Caractéristiques, et de 36 Points de Génération pour toutes les autres données : Traits, Pouvoirs, Spécialités et Aptitudes.

Affinez votre personnage : d'où vient-il, comment s'appelle-t-il ? Est-ce un homme ou une femme (dans le monde d'Arkeos, la place des femmes dans la société est bien plus aisée que dans les années 30 historiques ; le choix du sexe n'a donc aucune incidence sur le jeu, si ce n'est une question de préférence personnelle) ? À mesure que les idées vous viennent, notez les informations requises sur la fiche de personnage. Vous avez entière liberté pour le nom, la description de votre personnage (yeux, cheveux, taille, poids), sa culture d'origine et sa nationalité – n'hésitez pas à vous inspirer du Tableau GE01 pour choisir ces deux derniers points.

Ex. : Ève crée son personnage avec l'aide de son Meneur de Jeu. Elle a envie de créer une archéologue aventurière et dynamique. Après réflexion, elle l'appelle « Elena Caspian », surnommée « Kaz ». Elle place sa naissance au 6 août 1902. Kaz est américaine, a les yeux verts, les cheveux roux, et mesure 1 m 73 pour 61 kg.

2 Les Caractéristiques : l'inné

Les Caractéristiques sont au nombre de quatre : Physique, Mental, Perception et Présence. Pour un humain, les Caractéristiques sont notées de 3 à 10 – un score élevé indiquant évidemment une meilleure Caractéristique. Voir l'échelle de valeurs du Tableau GE02.

GE02 – Signification des Caractéristiques

3	À la limite de l'infirmité
4	Pas doué
5	Dans la moyenne
6	Léger avantage
7	Se détache du lot
8	Domine la plupart
9	Surpasse presque tout le monde
10	Champion toutes catégories
11 et +	Surnaturel !

2-1 Le physique (PHY)

Le Physique concerne la force brute, mais aussi l'agilité, l'endurance, la dextérité, les réflexes ou la santé : il s'emploie pour faire un bras de fer, résister à la fatigue, endurer la souffrance, rattraper un objet qui tombe... Il détermine les blessures que peut encaisser le personnage, comme les dégâts qu'il occasionne en se battant à mains nues.

Au maximum, un personnage peut soulever son propre poids en kilos, mais il ne pourra transporter l'objet que sur une distance extrêmement courte. Un personnage peut lancer un objet d'un kilo à une

distance en mètres, égale à deux fois son score de Physique. Par tranche de cent grammes au-dessus ou en-dessous de ce poids, la distance de lancer est diminuée ou augmentée d'un mètre.

Ex. : Kaz a 6 en Physique, ce qui veut dire qu'elle peut lancer un objet d'un kilo à 12 mètres (6×2). Elle pourra envoyer un objet d'une livre (500 g) à 17 mètres ($12 + 5$).

2-2 Le mental (MEN)

Le Mental reflète les capacités de raisonnement tout comme la volonté ou les facultés d'apprentissage du personnage : il peut s'agir de comprendre le fonctionnement d'un mécanisme, d'une langue, de résister à un choc émotionnel... Il influence aussi directement sur les prédispositions du personnage à pratiquer les sciences occultes.

2-3 La perception (PER)

La Perception englobe les cinq sens ainsi que le sixième, c'est-à-dire l'intuition, l'instinct ; on l'utilise également pour tout ce qui est recherche d'objets cachés. De bas niveaux en Perception peuvent

1 dans les grandes lignes

Définissez le nom et l'apparence de votre personnage ; réfléchissez à son histoire, son caractère.

2 Les caractéristiques et les champs

L'inné et l'acquis. Répartissez vos Points de Génération entre les Caractéristiques, puis calculez les valeurs des Champs et des données qui en dérivent.

3 Touches supplémentaires

Calculez les Points de Vie, l'Initiative, l'Impact, l'Énergie Vitale, la Volonté, la Défense et l'Éducation de votre personnage.

4 Traits

Décidez éventuellement des Avantages et Restrictions de votre personnage, acquis à l'aide des Points de Génération.

5 Pouvoirs

Si vous le souhaitez, vous pouvez conférer des Pouvoirs spéciaux à votre personnage.

6 L'archétype

Les compétences. Choisissez un Archétype, puis vos Spécialités et Aptitudes.

7 Touches finales

Déterminez les Spécialités de loisir de votre personnage, sa Réputation et finalisez son équipement.

Caractéristiques

28 Points de Génération

Traits, Pouvoirs, Spécialités, Aptitudes

36 Points de Génération

Spécialités de loisir

8 Points de Génération

impliquer la nécessité de porter des aides pour l'ensemble des cinq sens (sonotone, lunettes...).

2-4 La présence (pré)

Au-delà de la beauté physique ou du charme, la *Présence* concerne l'effet que suscite le personnage sur les autres : il s'agit de son charisme, de sa présence mais également son ouverture au monde. À hauts niveaux, un personnage est automatiquement le centre de l'attention en société ; à bas niveaux, il est souvent ignoré.

2-5 choix des scores

Les 28 Points de Génération disponibles pour l'achat des Caractéristiques sont répartis comme l'entend le joueur (pourvu que les valeurs finales soient comprises entre 3 et 10) entre Physique, Mental, Perception et Présence.

Ex. : Ève a 28 Points de Génération pour acheter les Caractéristiques de Kaz. Elle les répartit comme suit : 6 en Physique, 7 en Mental, 7 en Perception et 8 en Présence.

3 Les champs : l'acquis

Les quatre *Champs* (*Habileté*, *Combat*, *Connaissance* et *Social*) traduisent les compétences du personnage, ce qu'il a appris à accomplir ainsi que ce qui lui est naturel de faire. Sa valeur dans chaque Champ (de 3 à 10) définit le niveau de base de ses compétences dans ces domaines ; l'échelle de valeur est la même que pour les Caractéristiques (Tableau GE02). L'expérience plus précisément acquise dans un domaine particulier est représentée par les Spécialités, qui dépendent des Champs.

3-1 la connaissance (con)

Toutes les compétences relevant purement de l'intellect sont rassemblées sous *Connaissance* : il peut s'agir de parler une langue, d'évaluer la valeur d'un objet, de reconnaître une plante ou plus généralement de posséder des connaissances universitaires sur un sujet.

3-2 le combat (com)

Il s'agit de tout ce qui concerne le combat, qu'il soit question de se battre à mains nues, d'utiliser une arme blanche ou un revolver, et même d'esquiver les coups.

3-3 l'habileté (hab)

Il s'agit ici du « savoir-faire » du personnage. L'*Habileté* rassemble toutes les connaissances pratiques où les aptitudes physiques peuvent intervenir, comme conduire un véhicule, établir de faux papiers, ou prodiguer les premiers soins.

3-4 le social (soc)

Ce Champ regroupe toutes les interactions d'ordre social, qu'il s'agisse de faire bonne impression, d'in-

terroger un témoin, de garder un visage impassible lors d'une tentative de bluff, ou de déceler la vérité derrière un mensonge.

3-5 détermination des scores

Les valeurs des Champs sont déterminées par une moyenne (arrondie à l'entier inférieur) entre les deux Caractéristiques dont ils dépendent (Tableau GE03).

GE03 - Valeurs des Champs

Champ	Moyenne entre...
Connaissance	Mental et Présence
Combat	Physique et Perception
Habileté	Physique et Mental
Social	Présence et Perception

Ex. : Pour déterminer le score de *Connaissance* de Kaz, Ève fait la moyenne entre le *Mental* (7) et la *Présence* (8) de celle-ci, ce qui arrondi à l'inférieur, donne 7. De la même manière, elle calcule les scores de *Combat* : 6, *Habileté* : 6, et *Social* : 7.

4 Touches supplémentaires

Ces quelques données dérivent directement des Caractéristiques et Champs ; elles sont fort utiles en cours de jeu. Leur valeur est calculée simplement, à l'avance, afin de faciliter le cours de la partie.

4-1 résistance aux blessures

Les *Points de Vie* (PV) représentent la gravité des blessures que peut supporter le personnage avant de se trouver en danger de mort. Le total de départ est égal à trois fois le score de Physique.

Ex. : Kaz a 6 en Physique, ce qui lui confère 18 Points de Vie.

À mesure que votre personnage est affaibli par les dégâts qu'il reçoit, il aura de plus en plus de mal à coordonner ses actions. La situation est critique, et il faut lui prodiguer des soins au plus vite !

Le *Seuil -2* est égal au total de départ des Points de Vie divisé par 2 (arrondi à l'inférieur). Lorsque le nombre de Points de Vie atteint ce Seuil, le personnage encourt un malus de -2 à toute action physique. Le *Seuil -4* est égal au total de départ des Points de Vie divisé par 4 (arrondi à l'inférieur). À la manière du *Seuil -2*, lorsque le personnage atteint ce seuil, il subit un malus de -4 à toute action physique.

Ex. : Kaz possédant 18 Points de Vie, son *Seuil -2* est égal à 9 (18 divisé par 2), et son *Seuil -4* vaut 4 (18 divisé par 4, arrondi à l'inférieur).

Enfin, la *Défense* représente la résistance naturelle d'un individu, sa capacité réflexe à dévier ou encaisser un coup. Elle est égale au score de Physique divisé par 4 (arrondi à l'entier supérieur).

Ex. : Kaz ayant 6 en Physique, sa *Défense* vaut 2 (6 divisé par 4, arrondi à l'entier supérieur).

4-2 force mystique

L'Énergie Vitale (EV) représente la force mystique d'un individu – la réserve d'énergie dans laquelle il peut puiser pour pratiquer la magie et utiliser des Pouvoirs occultes. Doublez le score de Mental, et ajoutez celui de Physique pour connaître le total de départ d'EV de votre personnage.

Ex. : Kaz a 7 en Mental et 6 en Physique. Le score de Mental doublé vaut 14, plus 6 en Physique donne 20 points d'Énergie Vitale.

Une autre facette de cette force mystique du personnage est sa *Volonté*. Celle-ci est égale au Mental du personnage. Elle s'utilise pour résister à la magie ou à un Pouvoir.

Ex. : Kaz a une Volonté de 7, identique à son score de Mental.

4-3 agir et frapper en combat

L'Impact transcrit la force du personnage quand il utilise ses muscles dans un combat : il s'agit des points de blessure qu'il occasionne avec ses poings, et d'un bonus aux dégâts des armes de contact (épées, matraques, etc.). L'Impact est égal au Physique divisé par 4 (arrondi à l'entier supérieur).

Ex. : Kaz possède 6 en Physique, ce qui donne un Impact de 2 (6 divisé par 4, arrondi à l'entier supérieur).

L'Initiative détermine la rapidité à agir en situation de combat ; elle peut éventuellement varier avec l'évolution du personnage. À la création de celui-ci, l'Initiative est égale au Combat du personnage.

Ex. : Kaz a 7 en Initiative, comme en Combat.

4-4 Les points d'éclat

Chaque personnage possède 3 Points d'Éclat à sa création. Ceux-ci peuvent servir à transformer une action ratée en réussite, ou à sauver in extremis le personnage de la mort.

Les Points d'Éclat sont détaillés dans le chapitre *Moteur* !

4-5 L'éducation

L'Éducation recouvre la culture générale : elle permet d'avoir une connaissance très globale et approximative d'un grand nombre de sujets historiques, généraux ou scientifiques, mais les informations obtenues ne sont jamais complètes. Par exemple, si l'on connaît le nom d'un grand vin, on en ignorera probablement le millésime. L'Éducation est égale à la valeur du Champ Connaissance.

Ex. : Kaz possède 7 en Éducation, comme en Connaissance.

5 Les Traits :

Avantages et Restrictions

Certains individus possèdent des *Traits* particuliers, qui peuvent jouer à leur avantage ou non. Ces Traits,

qui concernent des handicaps ou qualités spécifiques, vous permettent d'ajouter une touche encore plus personnalisée à votre personnage. S'ils sont tous attrayants, il convient de s'assurer qu'ils sont bien adaptés à votre personnage. Il est préférable de prendre un nombre réduit de Traits et de bien les jouer, plutôt que d'en prendre trop et de rendre votre jeu difficile en raison de ce qu'ils imposent.

5-1 Acquisition des Avantages et Restrictions

Avantages et Restrictions valent de 1 à 3 Points de Génération, décomptés des 36 Points réservés aux Traits, Pouvoirs, Spécialités et Aptitudes. Un Avantage doit s'acheter avec ces Points, et une Restriction en procure ; il est donc possible de mettre des points en réserve pour augmenter Pouvoirs ou Spécialités.

Un bonus ou un malus numérique procuré par un Avantage ou une Restriction a la même valeur que le nombre de Points investis (par exemple, un Avantage acheté avec 2 Points de Génération procure un bonus de +2). La valeur de certains Traits dits « variable » est au choix du joueur, mais doit toujours être comprise entre -3 et +3. D'autres Traits ont un coût fixe et un effet fixe.

Ex. : Ève examine la liste des Avantages et Restrictions et trouve qu'il serait amusant que Kaz ait une peur maladroite des serpents. Elle choisit donc la Restriction « Phobie des serpents » à -2 (c'est-à-dire qu'elle subira un malus de -2 à tous ses jets effectués en présence de serpents). Cela lui donne 2 Points de Génération à investir dans des Avantages. Ève choisit de prendre Qualité d'éducation, à +2 Points. La somme est nulle : Ève possède toujours 36 Points de Génération pour la suite.

Les Traits indiqués d'un astérisque (*) ne peuvent être acquis en cours de jeu, lors de l'évolution ultérieure du personnage par le biais de l'Expérience. Chaque Trait ne peut être acquis qu'une seule fois.

5-2 Liste des Traits

Allergie (Restriction variable)

Le personnage est allergique à une substance donnée. S'il se trouve en contact avec celle-ci, il tombe

Récapitulatif des Avantages/Restrictions

Avantages

Force mentale
Hypermnésie
Nyctalope*
Rapidité
Résistance à la douleur
Robuste

Restrictions

Allergie
Code de l'honneur
Obsession
Phobie
Vertige

Avantages ou Restrictions

Économies/dettes*
Qualité d'éducation*
Sens aiguisé/limité*

malade, et subit divers symptômes handicapants (éternuements, crampes d'estomac, nausées, etc.) ce qui lui confère un malus égal à la valeur de la Restriction pour toutes ses actions durant ce temps. Si la substance choisie est très courante (gaz d'échappement, etc.), le MJ pourra peut-être donner un Point de Génération supplémentaire au joueur en compensation. Inversement, si elle est très rare (bave de salamandre, etc.), il réduira peut-être le gain en Points de Génération retiré de cette Restriction.

Ambidextre* (Avantage à 3 Points)

Le personnage peut se servir indifféremment de ses deux mains. En particulier, il n'encourt aucun malus s'il combat de sa main non courante.

Code de l'honneur (Restriction variable)

Le personnage possède un code de conduite auquel il doit se tenir sans faillir, au péril de sa vie. Il convient de définir ce code; plus il est exigeant ou risque de placer le personnage en danger, plus la valeur de la Restriction est importante. Le Tableau GE04 donne quelques exemples de codes.

GE04 – Exemples de codes de l'honneur

Valeur	Codes
- 1	Vœu de chasteté, ne jamais tuer quelqu'un à terre, serment d'Hippocrate...
- 2	N'attaquer que si l'on est provoqué, ne jamais combattre une femme...
- 3	Pacifisme total, ne jamais mentir...

Économies/dettes*

(Avantage ou Restriction variable)

Par son origine sociale, le personnage possède un confortable matelas financier – ou bien vit au jour le jour, sans avoir pu épargner. Par point d'Avantage, le personnage possède 500 \$ d'économies venant en complément de ce qu'il pourrait posséder déjà par son Archétype. Par point de Restriction, il possède 500 \$ de moins; si cette somme tombe en dessous de zéro, cela signifie que le personnage a des dettes.

Force mentale (Avantage variable)

Le personnage a affûté sa détermination jusqu'à posséder une volonté de fer. Il reçoit un bonus de Volonté égal à la valeur de l'Avantage.

Hypermnésie (Avantage variable)

Le personnage a une excellente mémoire: il peut se souvenir d'un livre lu il y a longtemps, des cartes distribuées lors d'une partie de poker, d'un nom qu'il n'aurait entendu qu'une fois, etc. Dès que la mémoire est impliquée, le personnage reçoit un bonus égal à la valeur de l'Avantage.

Nyctalope* (Avantage à 1 Point)

Le personnage est capable de voir aussi bien de nuit qu'en plein jour. Il n'encourt aucun des malus dus à

l'obscurité. Cependant, cette sensibilité induit qu'il subit un malus de -1 pour toutes les actions impliquant le sens de la vue durant les journées très ensoleillées.

Obsession (Restriction variable)

Le personnage est obsédé par un but en particulier, et est prêt à tout sacrifier pour l'atteindre. Il peut s'agir d'une ambition sociale (richesse, pouvoir, prestige...), ou d'un objectif spécifique (alimenter une collection, se venger d'un ennemi juré...). Plus cette obsession peut mettre le personnage en danger ou nuire à sa vie sociale, plus le MJ fixera une valeur importante pour cette Restriction, à l'aide du Tableau GE05.

GE05 – Exemples d'obsessions

Valeur	Obsessions
- 1	Collectionner les timbres de tous les pays, visiter le plus de monuments possible...
- 2	Collectionner les conquêtes, se venger d'un individu peu influent...
- 3	Collectionner le matériel militaire secret, éliminer un individu puissant...

Phobie (Restriction variable)

Le personnage a une peur malade d'un événement, d'une chose, ou d'un animal bien défini. Mis en présence de l'objet de sa phobie, il perd ses moyens pendant ce temps, ce qui lui confère un malus à toutes ses actions égal à la valeur de la Restriction. Comme pour Allergie, le MJ pourra peut-être donner un Point de Génération supplémentaire au joueur en compensation s'il choisit une phobie très handicapante (claustrophobie, etc.). Inversement, si l'objet de sa peur est très rare (tigres, etc.), il réduira probablement le gain en Points de Génération.

Qualité d'éducation*

(Avantage ou Restriction variable)

Le personnage est allé aux meilleurs collèges, lycées ou universités, soit grâce à son origine sociale, soit par un coup de chance. Ou au contraire, il n'a pas pu suivre de scolarité complète, ce qui influe directement sur son éducation et sa culture générale. Pour chaque Point dépensé pour cet Avantage, le personnage gagne un Point d'Éducation supplémentaire. Ce bonus se transforme en malus dans le cas d'une Restriction. Plus la valeur du Trait est élevée, plus le personnage a tiré profit – ou bien n'a rien conservé – de sa scolarité.

Rapidité (Avantage variable)

Les réflexes du personnage sont particulièrement aiguisés: son Initiative augmente du nombre de points investis.

Résistance à la douleur (Avantage à 3 Points)

Le personnage ignore la douleur provoquée par les blessures ou la torture. Le malus encourus aux Seuils

de Points de Vie sont divisés par 2, c'est-à-dire que les Seuils -2 et -4 deviennent des Seuils -1 et -2.

Robuste (Avantage à 2 Points)

Le personnage possède une constitution hors du commun : il résiste aux coups assénés mieux que personne. Sa Défense augmente d'1 point.

Sens aiguisé/limité*

(Avantage ou Restriction variable)

Le personnage possède un sens (ouïe ou vue) particulièrement précis, ou peu aiguisé. Pour tous ses jets impliquant le sens en question, il reçoit un bonus (ou un malus) égal à la valeur du Trait. Dans le cas d'une Restriction, le port d'aides (lunettes, sonotone) peut atténuer le malus subi.

Vertige (Restriction variable)

Le personnage est sensible aux hauteurs : une fois que le plancher des vaches se trouve à plus de cinq mètres en dessous de lui, il éprouve des vertiges qui lui font subir un malus (égal à la valeur de la Restriction) pour toutes ses actions.

6 Les spécialités : l'acquis

Les *Spécialités* recouvrent ce que le personnage a appris au cours de son existence ; il s'agit de ce qu'il sait faire le mieux. Les *Spécialités* sont notées sous forme de bonus (+2 en moyenne), qui représentent les compétences spécifiques du personnage dans les domaines considérés (Tableau GE06).

Les scores des *Spécialités* sont déterminés grâce aux Points de Génération par le biais de la profession du personnage (son *Archétype*), comme nous le verrons plus loin.

GE06 – Niveau de Spécialité

+0	Néophyte
+1	Entraîné
+2	Professionnel
+3	Éminent
+4	Expert
+5	Sommité
+6	Extraordinaire

Le bonus de la *Spécialité* s'additionne au score du Champ dont elle dépend, ce qui accroît le score du personnage pour un type de tâche déterminée. Cela traduit la meilleure compétence du personnage dans ce domaine (Tableau GE07).

Ex. : Armes de poing est une Spécialité de Combat. Kaz possède 6 en Combat et +2 en Armes de poing, son score sera donc de 8 pour tout ce qui implique l'utilisation des armes de poing.

GE07 – Échelle de valeur des compétences (Champ + Spécialité)

5	Mauvais
6 à 9	Moyen
10 à 12	Bon
13	Très Bon
14	Excellent
15 et +	Légendaire

6-1 Les doubles spécialités

La valeur ordinaire d'une *Spécialité* est +2, ce qui correspond au niveau d'un professionnel. Mais un personnage qui approfondit encore sa compétence peut atteindre un degré de maîtrise tel qu'il connaît encore mieux un domaine particulier de sa discipline. En termes de jeu, cette « *Spécialité d'une Spécialité* » s'appelle une *Double Spécialité*. Le personnage approfondit un sous-domaine de l'une de ses *Spécialités*, et bénéficie d'un bonus accru.

Ex. : Kaz possède +2 en Histoire géographique, ce qui fait d'elle une professionnelle ; mais elle possède une Double Spécialité en Histoire précolombienne (+3), qui est un sous-domaine très précis.

6-2 détail des spécialités

Les *Spécialités* – ainsi que les *Doubles Spécialités* qui peuvent s'y associer – sont récapitulées dans le Tableau GE08, **page 10**. Ce qui suit détaille chacune d'entre elles, afin de vous permettre de savoir précisément ce qu'elles recouvrent.

6-2-1 spécialités de combat

Armes automatiques

Cette *Spécialité* concerne l'usage de toutes les armes pouvant tirer en rafale : fusils d'assaut, mitraillettes, pistolets-mitrailleurs et mitrailleuses.

Armes de mêlée

De l'épée au couteau en passant par le poignard de chasse à la matraque, cette *Spécialité* regroupe toutes les armes de contact tranchantes, perforantes ou contondantes.

Armes d'épaule

Cette *Spécialité* permet d'utiliser les fusils de chasse, de guerre ou de tireur d'élite.

Armes de jet

Il s'agit des couteaux, haches et étoiles de lancer, dards, javelots, lances et toutes autres armes de jet. Une grenade n'est pas considérée comme une arme de jet.

Armes de poing

Que ce soit un revolver simple action, double action ou un automatique, cette *Spécialité* permet d'utiliser toutes les armes à feu de petite taille.

GE08 - Récapitulatif des Spécialités

Spécialité	Doubles Spécialités
Combat	
Armes automatiques	Une arme de prédilection : Mauser MG 34, Thompson A1...
Armes de mêlée	Une arme de prédilection : machette, rapière...
Armes d'épaule	Une arme de prédilection : fusil à éléphant, fusil de chasse...
Armes de jet	Une arme de prédilection : boomerang, couteau de lancer...
Armes de poing	Une arme de prédilection : Beretta 1934, Webley...
Armes lourdes	Une arme de prédilection : Gatling, lance-flammes...
Armes à distance	Une arme de prédilection : arbalète, arc long...
Armes spéciales	Une arme de prédilection : fouet, lasso...
Arts martiaux	+ 1 à Impact
Bagarre	(Pas de Double Spécialité)
Esquive	+ 1 à la Défense
Connaissance	
Archéologie	Une civilisation de prédilection : égyptologie, Incas...
Arts	Un art en particulier : littérature, peinture, sculpture...
Commerce	Un domaine : matières premières, pierres précieuses...
Cryptographie	Une technique particulière : codes mathématiques, littéraires...
Divination	Une technique divinatoire : astrologie, tarot, runes...
Histoire géographique	Une époque/un lieu : histoire médiévale européenne...
Langue étrangère	Une déclinaison de la langue : français > français ancien
Langue natale	Une déclinaison de la langue : anglais > argot
Lois	Un domaine : commerce, pénal, affaires...
Médecine	Une spécialité : chirurgie, anatomie, neurologie...
Navigation	Un domaine : maritime, aviation...
Occultisme	Un domaine : démonologie, spiritisme...
Sciences exactes	Une science : physique, chimie, électricité...
Sciences humaines	Un domaine : anthropologie, diplomatie internationale...
Stratégie/tactique	Un domaine : stratégie, tactique, siège...
Habileté	
Acrobatie	Un domaine : jonglage, gymnastique...
Artisanat	Un artisanat : forge, ébénisterie, maroquinerie...
Athlétisme	Un domaine : course, natation...
Chasse	Un type de gibier : grands fauves, ours, sanglier...
Conduite	Un type de véhicule : voiture, camion...
Contrefaçon	Un domaine : papiers d'identité, fausse monnaie...
Crochetage	Un domaine : serrurerie, systèmes d'alarmes, pièges...
Démolition	Un domaine : bâtiments, blindages... ou type d'explosif : dynamite...
Discretion	Un art : camouflage, déplacement silencieux...
Dressage	Un animal : chiens, chevaux, fauves...
Équitation	Un style : conduite d'attelage, galop...
Passe-passe	Un style : pickpocket, prestidigitation...
Pilotage	Un type d'avion : hydravion, Fokker, Douglas DC-3...
Premiers soins	Un type : blessures de guerre, maladies...
Recherche	Un genre : terrain, archives, finances...
Sports	Un sport : football, base-ball...
Survie	Un milieu précis : milieu arctique, désertique, jungle...
Système D	Un domaine : mécanique, électricité...
Social	
Baratin	Un domaine : bluff, persuasion, manipulation...
Comédie	Un type de rôle : mendiant, érudit...
Débat	Un domaine : discours, négociation...
Déguisement	Un domaine : maquillage, costumes...
Intimidation	Une méthode : chantage, coercition...
Jeu	Un jeu : poker, backgammon, roulette...
Milieu	Un milieu d'un endroit défini : haute société de New York...
Perspicacité	Un domaine : discours, séduction, baratin...
Politesse	Une culture : us & coutumes Berbères...
Renseignement	Une méthode : interrogatoire, fraternisation...
Séduction	Un milieu social : professeurs, aventuriers...

Armes lourdes

Les armes lourdes sont les canons, lance-flammes, lance-roquettes, mortiers, et tous engins anti-véhicule ou anti-matériel, à l'exception des fusils anti-chars.

Armes à distance

L'utilisation de toutes les armes propulsant mécaniquement des projectiles, comme les arcs et arbalètes, est concernée par cette Spécialité.

Armes spéciales

Toutes les armes exotiques dont la maîtrise est très particulière, comme les fouets, bolas ou boomerangs, font partie des armes dites « spéciales ».

Arts martiaux

Cette Spécialité concerne les arts de combat à mains nues, aux styles bien identifiés : boxe, judo, jiu-jitsu, etc.

Bagarre

Il s'agit tout simplement du combat de rue. La Spécialité Bagarre permet de se battre à mains nues sans entraînement particulier, mais aussi d'utiliser tout objet à portée de main pour improviser lors d'un combat, comme une bouteille, une chaise, etc.

Esquive

C'est l'aptitude du personnage à se mettre à couvert, ou à éviter un coup porté. L'Esquive sert essentiellement pour le combat à distance.

6-2-2 spécialités de connaissance

Archéologie

C'est la science du passé, impliquée dans la découverte et l'étude de l'histoire et des vestiges d'anciennes civilisations. Cette Spécialité englobe les connaissances des peuples anciens ainsi que les techniques de fouilles.

Arts

Cette Spécialité concerne l'histoire de l'art, mais aussi la connaissance des artistes, des mouvements, des tendances. Arts permet d'examiner une œuvre et de déterminer à quelle époque elle a été achevée, ou de quelle culture elle est issue.

Commerce

Cette Spécialité permet de savoir où et comment vendre et acheter des marchandises à profit. Elle inclut l'art et la manière de marchander.

Cryptographie

Cette Spécialité concerne la connaissance des codes secrets, ainsi que les méthodes de déchiffrement et d'utilisation. D'une manière générale, elle permet de percer un code, que ce soit dans un texte chiffré par un agent secret, ou d'une énigme écrite en pictogrammes par un peuple ancien.

Divination

Divination permet d'essayer de lire l'avenir par les méthodes courantes, que ce soit dans les cartes, les étoiles, une boule de cristal... ou le marc de café.

Histoire géographique

Cette Spécialité permet d'avoir des connaissances sur le monde, comme des données précises sur un pays et ses ressources naturelles, sur un point d'histoire ou de politique locale...

Langue étrangère

Chaque langue étrangère est une Spécialité à part entière, traitée séparément (pour pratiquer l'anglais et l'arabe il faut acheter Langue étrangère - Anglais et Langue étrangère - Arabe). Langue étrangère permet de parler, de lire et d'écrire la langue pratiquée.

Langue natale

Cette Spécialité recouvre la lecture, l'écriture et la communication orale dans sa langue natale. Un jet de dé n'est nécessaire que dans des circonstances exceptionnelles, comme pour déchiffrer un texte ou s'exprimer de manière châtiée.

Lois

Cette Spécialité regroupe la connaissance des lois et du droit, mais aussi de tous les aspects de la bureaucratie et des rouages administratifs.

Médecine

Cette Spécialité permet de soigner les blessures, de conduire une opération et de diminuer, voire arrêter, les effets d'une maladie ou d'un poison, grâce à un diagnostic exact et une prescription adéquate. Médecine permet aussi de pratiquer une autopsie.

Navigation

La navigation est l'art de s'orienter, de manœuvrer une embarcation et de donner des ordres à l'équipage. Cette Spécialité permet de diriger un navire ou un aéronef.

Occultisme

Cette Spécialité concerne la connaissance livresque (et non la pratique) du monde occulte : paranormal, magie, esprits, démons, kabbale, crypto-zoologie, sectes, etc. Occultisme permet par exemple d'identifier un symbole occulte, sa signification, et le type de magie dont il est issu.

Sciences exactes

Les sciences exactes et expérimentales recoupent la mathématique, la physique, la chimie, la biologie... Il s'agit d'une connaissance théorique uniquement ; une éventuelle mise en application pratique d'un bricolage se fait avec le Champ Habilité ou la Spécialité Système D.

Sciences humaines

Cette Spécialité rassemble toutes les sciences humaines, de l'anthropologie à la sociologie en passant par l'ethnologie et la criminologie. Elle recouvre aussi la connaissance des mécanismes politiques et diplomatiques, et permet de prédire les comportements d'un groupe.

Stratégie/tactique

Il s'agit des techniques de combat en usage dans l'armée. Cette Spécialité permet d'utiliser des machines de guerre et de mettre au point une stratégie dans le but de remporter une bataille.

6-2-3 spécialités d'habileté

Acrobatie

Cette Spécialité est concernée dès qu'il convient de jouer les virtuoses de l'équilibre ou de la souplesse, comme pour jongler, marcher sur un fil, amortir sa chute, se déplacer sur un toit glissant, sauter dans un camion en marche...

Artisanat

L'artisanat inclut toutes sortes de fabrication découlant d'activités manuelles, comme la charpente, la maçonnerie, la poterie, la sculpture, la forge, la corbonnerie...

Athlétisme

Cette Spécialité regroupe tous les sports individuels exigeants du point de vue physique : course, nage, saut, escalade...

Chasse

Il s'agit ici de pister, traquer, tuer et dépecer une proie chassée. Cette Spécialité inclut également la connaissance des animaux, leurs empreintes, leur comportement et mode de vie.

Conduite

Cette Spécialité permet de conduire voitures, motos et « véhicules lourds » (camions, bulldozers)... Un jet de dé n'est nécessaire que dans des conditions extrêmes, comme dans le cas d'une course-poursuite, par exemple.

Contrefaçon

Cette Spécialité concerne l'art et de la manière de faire des faux de toutes sortes : faux papiers, certificats, tampons, imitations de signatures ou d'écritures manuscrites... Il est même possible à haut niveau de réaliser de la fausse monnaie ou des contrefaçons d'œuvres d'art.

Crochetage

Forcer une serrure sans laisser de traces requiert cette Spécialité. Elle recouvre également la fabrication de clés, le perçage de coffres-forts ainsi que la connaissance des systèmes de sécurité – et donc, la façon de les neutraliser.

Démolition

Démolition regroupe les connaissances et le savoir-faire nécessaires pour détruire bâtiments et structures, soit de manière rapide, soit de manière à simplement les affaiblir. Cela concerne également la connaissance des explosifs en tous genre : leur fabrication, leur pose, leur ajustement, leur identification.

Discrétion

Cette Spécialité traduit l'art de passer inaperçu : se déplacer en silence, se fondre dans une foule, se cacher dans une pièce...

Dressage

Cette Spécialité permet d'apprivoiser un animal et même de le dresser, voire de lui apprendre des tours. Le dressage nécessite des mois d'efforts, et beaucoup de patience.

Équitation

Cette Spécialité concerne la monte de tous types d'animaux : chevaux, mulets, éléphants... et les soins routiniers à leur prodiguer. Elle permet aussi de mener un attelage.

Passe-passe

C'est l'art du prestidigitateur qui escamote des objets, les cache, joue avec pour épater les foules. Passe-passe permet également de se transformer à l'occasion en pickpocket.

Pilotage

Cette Spécialité permet de piloter tous types d'engins volants, de l'hydravion à l'avion de ligne. Les années 30 sont l'âge d'or de l'aviation, et la plupart des avions se pilotent de la même manière.

Premiers soins

À la différence de Médecine, Premiers soins ne va pas plus loin que la connaissance du « geste qui sauve ». Cette Spécialité permet de stabiliser un blessé ou de ranimer un personnage inconscient, mais cela peut être vital pour avoir le temps d'atteindre un hôpital.

Recherche

Cette Spécialité sert à fouiller un lieu, à la recherche d'un indice ou d'une information cachée.

Sports

Cette Spécialité englobe la pratique des sports aux règles établies, individuels ou collectifs : tennis, baseball, football...

Survie

Cette Spécialité recouvre les méthodes de survie en milieu hostile : construction d'un abri, recherche des points d'eau, reconnaissance des plantes comestibles, orientation.

Système D

Système D permet de réparer des mécanismes simples. Pour certaines tâches, il sera nécessaire de disposer d'un atelier et de temps, mais souvent il suffit de quelques minutes et d'une boîte à outils.

6-2-4 spécialités de social

Baratin

Cette Spécialité recouvre toutes les situations où il est question de détourner l'attention ou d'influencer autrui uniquement par le biais de l'éloquence.

Comédie

Cette Spécialité est employée dès que le personnage cherche à jouer un rôle où à se faire passer pour quelqu'un, à la manière du théâtre.

Débat

La capacité de débattre recouvre toutes les situations où il convient d'argumenter pour convaincre la partie adverse, des discussions informelles des clubs huppés aux négociations diplomatiques internationales.

Déguisement

Grâce à cette Spécialité, un personnage peut modifier son apparence pour passer inaperçu ou se fondre dans un milieu donné. Le déguisement inclut le maquillage, le port d'habits et de postiches. L'art du déguisement nécessite cependant le matériel approprié comme une trousse de maquillage ou les accessoires requis.

Intimidation

Lorsque le personnage cherche à impressionner ou à effrayer, cette Spécialité est utilisée. Elle mène en général aux frontières de la légalité, notamment s'il est question d'inciter un témoin au silence.

Jeu

Tout le monde ne joue pas que pour le plaisir : la Spécialité Jeu donne la possibilité de savoir jouer à tous types de jeux existants de manière professionnelle, et donc également de tricher.

Milieu

Connaître un milieu signifie en connaître les règles sociales : comment s'y comporter, s'habiller, parler le jargon et se tenir au courant des rumeurs. Comme pour Langue étrangère, il convient de définir le milieu concerné par la Spécialité ; pour connaître plusieurs milieux, la Spécialité doit être acquise pour chacun.

Perspicacité

Cette Spécialité permet au personnage de déceler les signes trahissant les mensonges chez les autres ; il pourra ainsi comprendre qu'on le trompe ouvertement, ou du moins qu'on lui cache une partie de la vérité.

exemples de milieux

Affaires : Le personnage s'est familiarisé avec le monde de la haute finance et de l'industrie. Il peut obtenir des informations sur les statuts financiers, les contrats en négociation, les réputations, rivalités et éventuelles corruptions des affairistes.

Armée : Le personnage connaît le milieu militaire et son organisation. Il peut se tenir au courant des opérations en cours, de l'évolution du matériel, et des projets envisagés.

Crime : Le personnage est un familier de la pègre : il peut trouver des contacts ou des artisans plus ou moins louches, ainsi que se renseigner sur les organisations, les figures locales, les planques et les coups en préparation.

Haute société : Le milieu des gens riches et célèbres... Le personnage peut obtenir des informations sur la réputation, les relations, la solvabilité de ces personnalités – ainsi que sur les rumeurs qui les concernent.

Justice : Le personnage est bien renseigné sur le milieu de la justice et de la police. Il connaît les techniques et juridictions des différents organismes de loi, et peut s'informer sur les enquêtes en cours, les lois en vigueur, l'état civil et le casier judiciaire de certains individus.

Politique : Le personnage connaît le milieu de la politique et des gens influents. Il peut essayer de connaître leur réputation, leurs contacts, leurs projets et leur éventuelle corruption.

Universitaire : Le personnage est familier avec le quotidien des milieux universitaires et scientifiques ; il peut se tenir au courant des rivalités, des recherches en cours, et de la réputation des sommités.

Politesse

Il s'agit du savoir-vivre au sens large : la première politesse d'un voyageur est de connaître les usages partout où il va de manière à ne pas offenser ses hôtes ou les habitants du pays qu'il visite. Cela permet de ne pas apparaître immédiatement comme un étranger rustre. Il est également possible de déterminer l'origine de coutumes étranges.

Renseignement

Renseignement couvre toutes les techniques employées pour savoir se procurer les bonnes informations auprès d'autrui, aux cours d'échanges verbaux informels ou plus officiels.

Séduction

Une conversation plaisante, des attentions, des sous-entendus : c'est bien sûr l'art de plaire au sexe opposé... ou convoité !

6-2-5 créer une spécialité ?

Ces Spécialités ont pour but de couvrir toutes les situations courantes auxquelles un personnage peut être confronté, mais pour certains domaines très particuliers (comme la pratique d'instrument de musique, par exemple), il peut être possible de créer une Spécialité avec l'accord du MJ, à condition que le domaine existe dans le monde des années 30. Il convient de définir clairement la Spécialité : ce qu'elle permet de faire ou de connaître !

6-3 Langue natale

La Spécialité de Connaissance Langue natale est offerte aux personnages au niveau +2.

7 Les pouvoirs

Certains individus sont véritablement dotés de *Pouvoirs* hors du commun, voire surnaturels. Ces Pouvoirs sont particulièrement rares ; ceux qui les possèdent tendent également à les conserver secrets afin de ne pas attirer de curiosités mal intentionnées.

Les Pouvoirs s'acquièrent à l'aide des Points de Génération réservés aux Traits, Pouvoirs, Spécialités et Aptitudes. Un personnage ne peut posséder que deux Pouvoirs au maximum.

Pour plus de détails sur les Pouvoirs et leur utilisation, reportez-vous au chapitre *Effets spéciaux*. (page 45)

7-1 Acquisition d'un pouvoir et degré de maîtrise

Il convient d'explicitier l'origine du Pouvoir que possède le personnage. A-t-il été exposé à des radiations, a-t-il reçu une révélation occulte ? Ou bien possède-t-il ce pouvoir depuis sa naissance ? Dans ce cas, quand en a-t-il pris conscience, et comment ? Répondre à ces questions permet également de développer l'histoire du personnage.

Un individu qui possède un Pouvoir peut le contrôler à des degrés divers. Plus un personnage maîtrise son Pouvoir, plus le coût en Points de Génération est élevé (Tableau GE09). Les Pouvoirs, sauf la magie, ne peuvent être acquis au cours de l'existence d'un personnage ; le degré de maîtrise peut seulement être amélioré.

Avec le degré de maîtrise vient un gain en Énergie Vitale (de 0 à 15), qui s'ajoute au score déjà calculé.

GE09 – Acquisition des Pouvoirs

Niveau	Coût (Points de Génération)	Gain en EV	Degré de maîtrise
+ 0	4	-	Instinctif
+ 1	8	5	Contenu
+ 2	12	10	Contrôlé
+ 3	16	15	Maîtrisé

Le niveau d'un pouvoir est défini de la même manière qu'une Spécialité : un bonus (de +0 à +3) vient s'ajouter à la valeur d'une Caractéristique ou d'un Champ. Les Caractéristiques ou Champ concernés sont différents pour chaque Pouvoir, selon qu'ils soient d'ordre physique ou mental, par exemple.

Le bonus du Pouvoir transcrit directement le niveau de maîtrise de ce dernier, et donc ce qu'il permet de faire.

Instinctif (0) : Le personnage ne maîtrise pas son Pouvoir ; il se déclenche principalement en situation de stress, par exemple.

Contenu (+1) : Le personnage peut tenter de contenir son Pouvoir, ou essayer d'en forcer le déclenchement.

Contrôlé (+2) : Le Pouvoir ne se manifeste plus de manière intempestive et incontrôlée ; le personnage le contrôle pleinement et choisit quand il le déclenche. Il peut s'en servir comme d'une Spécialité.

Maîtrisé (+3) : Le personnage maîtrise pleinement son Pouvoir ; il en a non seulement le contrôle, mais peut en moduler les effets.

7-2 détail des pouvoirs

Les Pouvoirs sont classés en 5 grandes familles (reportez-vous au chapitre *Effets spéciaux* pour davantage de détail) :

- Psioniques (Présence) : Vision d'esprit, Main fantasmagorique, Mesmérisme.
- Physiologiques (Physique) : Agilité féline, Force herculéenne, Flux vital.
- Extrasensoriel (Perception) : Médium, Sens accrus, Sens du danger.
- Genius (spécial) : une Spécialité hors du commun
- Magie (Mental) : Hermétique ou sacrée, la magie est rare et puissante.

8 L'Archétype

L'Archétype reflète le choix de carrière d'un personnage : il s'agit de sa profession, de ses compétences, et de ses talents uniques, nommés *Aptitudes*. L'Archétype oriente véritablement le personnage que vous êtes en train de créer : en effet, chaque Archétype définit le coût d'achat en Points de Génération des Champs et Spécialités, et donc détermine les préférences de votre personnage.

Cependant, l'Archétype ne représente pas forcément ce que le personnage a fait durant toute sa vie, mais la profession qu'il exerce en début de partie. L'achat de Spécialités peut d'ailleurs transcrire des éléments de son passé.

Vous voudrez peut-être conserver des Points de Génération de côté afin d'acquérir certaines capacités spéciales pour votre personnages. Les *Aptitudes* – qui sont les talents extraordinaires développés par le personnage en relation avec sa carrière – et les

Pouvoirs – de véritables capacités surnaturelles, extrêmement rares – sont également acquis à l'aide des Points de Génération réservés aux Spécialités. Les Aptitudes sont détaillées auprès de chaque Archétype; les Pouvoirs sont décrits page 45.

Chaque Archétype est défini par :

- **Son nom.**
- **Le coût d'achat des Spécialités.** De 1 à 3 Points de Génération en fonction des Champs dont elles dépendent.
- **La Spécialité de départ.** Cette Spécialité concerne la profession de votre personnage; sans devoir dépenser de Points de Génération, il la possède directement à +2 (vous pouvez bien sûr améliorer ultérieurement ce score en utilisant des Points de Génération).
- **L'équipement de départ.** Il vous est fourni au début de l'aventure. Il vous sera possible de le compléter plus tard.
- **Ses Aptitudes.** Spécifiques à chaque Archétype, il s'agit de talents particuliers, dont vous pouvez faire l'acquisition avec les Points de Génération réservés aux Spécialités. Leur coût, variable, est détaillé avec la description des Archétypes.
- **Les revenus mensuels.** L'argent que votre personnage a mis de côté à sa création (« Liquidités ») est égal à 5 fois cette somme.
- **Les Spécialités typiques.** À titre d'exemple, les Spécialités les plus utiles pour l'Archétype considéré vous sont indiquées.

Ex. : Conformément à son désir, Ève choisit l'Archétype d'archéologue pour Kaz. Elle sait qu'elle a 36 Points de Génération pour acquérir ses Spécialités; elle observe que les Spécialités du Champ Connaissance lui coûteront 1 Point de Génération, celles de Combat 3 Points, celles d'Habileté 2 Points et celles de Social 2 Points. En tant qu'archéologue, Kaz possède également la Spécialité Archéologie au niveau professionnel (+2). Ève recopie cette information ainsi que l'équipement de départ de Kaz sur sa fiche. Enfin, par sa profession, Ève note que Kaz touche 220 \$ par mois, ce qui veut dire qu'elle a 1 100 \$ de côté quand commence le jeu.

8-1 Acquérir les spécialités

Pour chaque Champ, le coût d'achat des Spécialités varie de 1 à 3 Points de Génération. L'achat d'une Spécialité (suivant le prix du Champ dont elle dépend) vous donne directement celle-ci à +2 (niveau professionnel). Les Spécialités que vous achetez peuvent vous permettre de construire l'histoire personnelle de votre personnage; par exemple, un explorateur ayant la Spécialité Chimie peut avoir été étudiant dans ce domaine, mais n'ayant pas obtenu de diplôme, s'est engagé dans l'armée (d'où ses Spécialités de Combat), avant de finalement choisir la voie de l'exploration.

Ex. : Ève examine la liste des Spécialités, et décide que Kaz aura étudié l'art en même temps que l'archéologie. Elle choisit donc d'acquérir la Spécialité Arts à +2. C'est une Spécialité de Connaissance, ce qui lui coûte 1 Point de Génération, ainsi que l'indique son Archétype – il lui reste 35 Points.

Si vous le désirez, vous pouvez augmenter le score d'une Spécialité de +2 à +3, mais il convient de payer une nouvelle fois le prix en Points de Génération indiqué pour le Champ. À la création, vous ne pouvez pas augmenter une Spécialité au-delà de +3 (sauf par les Doubles Spécialités ou les Aptitudes, voir plus bas).

Ex. : Ève trouve que Kaz devrait être une vraie connaissance, une experte en histoire de l'art; elle décide donc d'augmenter son score en Arts de +2 à +3. C'est une Spécialité de Connaissance qui coûte 1 Point de Génération. Elle achète donc celle-ci avec 1 Point. Il lui reste 34 Points de Génération.

Si le personnage a plus précisément étudié un domaine spécifique, il peut être judicieux de lui faire acquérir une Double Spécialité. À la création du personnage, une Double Spécialité coûte le même nombre de Points de Génération que les Spécialités du Champ dont elle dépend, mais donne un bonus de +2 par rapport à la Spécialité d'origine.

Ex. : Il paraît logique à Ève que Kaz ait étudié l'histoire et la géographie; elle utilise 1 Point de Génération pour acheter Histoire géographie à +2 (Champ Connaissance, coût 1 Point de Génération). À la réflexion, elle décide que Kaz aurait pu s'intéresser de très près à la civilisation précolombienne. Elle achète donc une Double Spécialité en histoire précolombienne: pour 1 Point de Génération, Kaz obtient Histoire précolombienne à +4 (+2 par rapport à son niveau en Histoire géographie).

8-2 Acquérir les aptitudes

Les Aptitudes sont spécifiques aux Archétypes; elles représentent des talents uniques aux professions. Il est possible de les acquérir avec des Points de Génération à la création du personnage, ou ultérieurement avec des Points d'Expérience (lors de l'évolution du personnage). Leur coût est variable. Si vous désirez donc acquérir des Aptitudes à la création de votre personnage, n'oubliez pas de prévoir les points! Vous ne pouvez prendre une même Aptitude qu'une seule fois.

Ex. : Au cours de la création de son personnage, Ève a acheté la Spécialité Archéologie à +2 (1 Point de Génération), ainsi que le dicte son Archétype, mais elle trouve ce score un peu trop bas pour l'activité principale de son personnage. Examinant les Aptitudes de l'archéologue, elle s'intéresse à l'Aptitude Recherche, qui donne un bonus en archéologie. Elle décide donc de sacrifier 2 Points de Génération réservés aux Spécialités pour acquérir Recherche.

Passionné par l'histoire et ses histoires dès son enfance, l'archéologue en a fait sa vie. Ses études théoriques lui permettent d'accumuler des connaissances, grâce auxquelles il peut ensuite mener son travail de fouilles à bien. Il est tour à tour, rat de bibliothèque compulsant les ouvrages de ses prédécesseurs ou d'anciens érudits, puis explorateur quand il se doit de vérifier par lui-même sur le terrain les conclusions de ses découvertes...

De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, espérant toujours que ses recherches soient enfin reconnues par ses pairs et lui apportent la célébrité à laquelle il aspire.



Aptitudes

recherches

Faire des recherches aussi bien livresques que sur le terrain est le propre de l'archéologue : retrouver ce détail en bas de page qui va permettre de découvrir le fabuleux trésor caché, localiser la mystérieuse pierre sur laquelle se trouve la solution de l'énigme sont ses talents uniques.

Coût : 1 Point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Archéologie

célébrité

Devenir une sommité dans son domaine est plutôt commode : l'on vous reconnaît, l'on vous respecte – et l'on a envie de vous aider...

Coût : 4 Points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage obtient un service d'une personne qui apprécie ses travaux

Coûts des champs : Con 1, Com 3, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ : Archéologie

Équipement acquis : Matériel de fouille, une arme, un chapeau, des livres, un bureau

Revenus : 220 \$ / mois

Spécialités typiques : Histoire géographique, Langue étrangère, Sciences humaines, Athlétisme, Recherche, Survie, Débat, Milieu Université, Politesse, Renseignement, Armes de poing.

Le goût du voyage, la liberté d'aller où on le veut, débarrassé du carcan de la morne vie quotidienne, l'envie constante de changer d'horizon sont la vie même du baroudeur. Il a dû apprendre à se débrouiller par lui-même, et à choisir ses alliés pour survivre.

Il est devenu chercheur d'or, mendiant, vulgaire criminel ou révolutionnaire, il a fait et perdu fortune aussi souvent qu'il s'est fait des amis et des ennemis... De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, espérant toujours que ses contacts à travers le monde et sa chance insolente lui permettront de réaliser ses rêves — qui changent en permanence.

Aptitudes

débrouillardise

Le baroudeur s'est souvent trouvé dans des situations critiques où il n'a dû compter que sur son ingéniosité pour survivre !

Coût : 1 Point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Survie

chance insolente

Le baroudeur a un coup de veine dans une situation désespérée : il y a toujours un miracle qui le tire d'un mauvais pas. La chance insolente sourit à celui qui sait profiter de la moindre opportunité !

Coût : 4 Points de Génération

Effet : Une fois par scénario, un jet de dé se solde automatiquement par une réussite



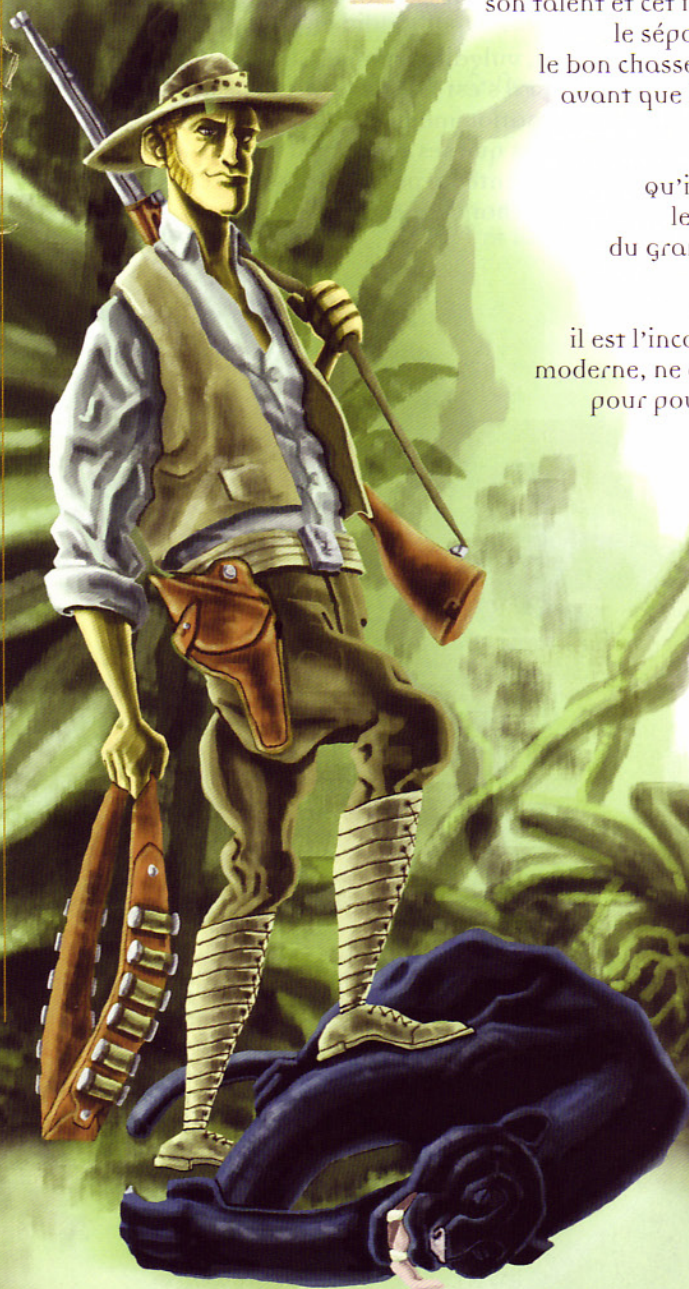
Coûts des champs : Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Survie

Équipement acquis : Un sac de voyage rempli, une arme, une bonne paire de chaussures de marche

Revenus : 20 à 320 \$ / mois

Spécialités typiques : Langue étrangère, Athlétisme, Chasse, Conduite, Discrétion, Premiers soins, Système D, Jeu, Armes de poing, Bagarre.



Bien ne remplace l'exaltation de la chasse, le sentiment d'être le prédateur ultime. Ne comptant que sur son talent et cet indéfinissable petit « plus » qui le sépare du commun de l'humanité, le bon chasseur sait quand il doit s'arrêter, avant que la chasse ne vire au massacre, que le prédateur ne soit plus qu'un simple tueur. qu'il arpente la brousse africaine, les jungles de l'Asie ou les forêts du grand nord, il attend patiemment son futur trophée et le frisson de la mise à mort. De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, ne comptant que sur son instinct pour pouvoir porter le coup fatal juste avant qu'il ne soit trop tard.

Aptitudes

instinct

Le chasseur sait faire appel à son côté animal, devenir un prédateur, comprendre sa proie, connaître le terrain, en éviter les dangers.

Coût: 1 Point de Génération

Effet: Bonus de +2 en Chasse

coup de grâce

Le chasseur connaît sa proie mieux qu'elle ne se connaît elle-même, et il sait lui porter le coup de grâce.

Coût: 4 Points de Génération

Effet: Une fois par scénario, le personnage cause les dégâts maximum sur un jet d'attaque sans tenir compte de la Défense de la cible.

Coûts des champs: Con 2, Com 2, Hab 1, Soc 3

Spécialité de départ: Chasse

Équipement acquis: Deux armes à feu avec munitions, des trophées, un Bowie

Revenus: 320 \$ / mois

Spécialités typiques: Athlétisme, Chasse, Discrétion, Dressage, Équitation, Premiers soins, Survie, Armes d'épaule, Armes à distance, Bagarre.

Si certains naissent avec une cuillère en argent dans la bouche, pour le dandy elle est en platine. Des amis riches, de bonnes écoles, n'avoir jamais à connaître la faim sont le quotidien du dandy, mais il soupire devant sa morne existence : sa vie toute tracée est d'un ennui mortel, à peine illuminée par la joie d'un loisir généralement fort coûteux, et il n'a même pas le plaisir de se mettre en danger quand il sait que l'argent le sortira de tous ses ennuis. Qu'il se montre dans une soirée mondaine, ou apparaisse à la une des journaux suite à un scandale ou un record, il reste à la recherche des sensations qui tromperont sa mélancolie. De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, sachant saisir les occasions et pouvant compter sur toutes les ressources dont il dispose dans sa quête d'autre chose.

Aptitudes

Éloquence

La voie plutôt oisive du dandy n'est occupée quasiment que par de longues discussions très cultivées ; il est capable de causer pendant des heures, souvent au détriment de ses compagnons...

Coût : 1 Point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Baratin

Ressources

Le dandy à tout à sa disposition : l'argent et les moyens. Vous tombez à court de bougies pour le moteur du Douglas DC-3, alors que vous êtes au milieu de la jungle ? Pas de problème !

Coût : 4 Points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage obtient un objet dont il a besoin (avec l'accord du MJ)



Coûts des champs : Con 2, Com 2, Hab 3, Soc 1

Spécialité de départ : Baratin

Équipement acquis : Au choix du joueur (avec l'accord du MJ)

Revenus : Variable (avec l'accord du MJ)

Spécialités typiques : Langue étrangère, Conduite, Pilotage, Intimidation, Jeu, Milieu, perspicacité, Politesse, Séduction, Arts martiaux.

Investigateur

Il mène des filatures dans de sombres ruelles, il épluche méticuleusement des comptes en banque — l'investigateur sait aussi bien rester en planque toute une nuit que relever l'incohérence dans le faux alibi d'un témoin. Privilégiant son esprit aiguisé sur l'usage de son arme, il se méfie de la blonde sculpturale qui viendra lui proposer l'affaire du siècle dans son bureau, au lendemain d'une soirée trop arrosée. Aussi à l'aise en ville qu'au milieu des terres désolées, il passe son temps à la recherche des coupables.

De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, mettant son esprit de déduction au service du mystère et de la vérité, n'omettant aucun détail afin de révéler l'insoupçonnable à la lumière du grand jour.



Aptitudes

sens de l'observation

L'investigateur n'a pas son pareil pour tirer les vers du nez aux personnes qu'il interroge.

Coût : 1 Point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Renseignement

indice primordial

L'investigateur a le chic pour découvrir l'indice qui dénoue le sac de nœuds, ou pour poser la bonne question à la bonne personne.

Coût : 4 Points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le joueur peut poser une question au MJ, à laquelle celui-ci doit lui répondre honnêtement par « oui » ou « non »

Coûts des champs : Con 3, Com 2, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Renseignement

Équipement acquis : Une arme et un chargeur, une paire de menottes, un bureau de privé, une ardoise dans son bar habituel

Revenus : 320 \$ / mois

Spécialités typiques : Lois, Conduite, Crochetage, Discretion, Recherche, Intimidation, Milieu crime ou justice, Renseignement, Armes de poing, Bagarre.

La curiosité n'est pas un vilain défaut pour tous ; pour certains, c'est une raison de vivre, et le journaliste en fait partie. Le nez toujours fourré dans ses dossiers ou les affaires des autres, il reste à l'affût des rumeurs, ou bien les crée si le besoin s'en fait sentir, car le public doit être informé des petites et grandes choses de ce monde.

Quels que soient les milieux qu'il fréquente, tout ce qu'il voit et entend peut devenir une exclusivité si l'on sait l'interpréter correctement, et c'est son rôle de démêler le vrai du faux.

De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, capable de lire entre les lignes des pages de l'histoire, pour que soit révélée la vérité dans les gros titres des journaux du monde entier.

Aptitudes

Lire entre les lignes

Cette Aptitude permet de discerner la vérité dans un discours, dans un texte ou un entretien avec une personne.

Coût : 1 Point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Perspicacité.

Gros titre

C'est l'opportunité de décrocher un Prix Pulitzer, de marquer durablement l'opinion publique. Encore faut-il savoir exploiter l'information obtenue !

Coût : 4 Points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut obtenir un scoop, par exemple sous la forme d'une information ou d'un indice inédit (à la discrétion du MJ)



Coûts des champs : Con 2, Com 3, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Perspicacité

Équipement acquis : Une carte de presse, un stylo et un calepin, un appareil photo, une machine à écrire sur un bureau

Revenus : 320 \$ / mois

Spécialités typiques : Histoire géographique, Conduite, Discrétion, Recherche, Baratin, Comédie, Intimidation, Milieu, Perspicacité, Renseignement.

Certains passent leur vie sous le tir nourri de l'ennemi pour sauver les « boys » tombés au combat, d'autres se pavanent au milieu des stars de la haute en jouant au golf. L'un n'a que sa trousse de médecin, l'autre son cabinet et son assistante. mais ce qui les unit tous deux, c'est la sauvegarde de la vie et le soulagement de la souffrance. Et faire la différence entre la vie et la mort implique parfois de devoir prendre des décisions impossibles, dans les pires situations. De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, mettant son savoir et son serment d'hippocrate au service de tous ceux qui ont besoin de lui, au péril de sa propre vie si nécessaire, ignorant le danger et la maladie.

Aptitudes

praticien

Le médecin possède de vastes connaissances en médecine, par son passé de praticien et la documentation qu'il a accumulée.

Coût: 1 Point de Génération

Effet: Bonus de +2 en Médecine

miracle

Même dans les pires situations, le médecin peut parfois sauver une vie, alors que tout espoir semblait perdu, rétablissant miraculeusement le patient sans séquelles majeures.

Coût: 4 Points de Génération

Effet: Une fois par scénario, le médecin peut ramener les Points de Vie d'un personnage mort de puis moins de 5 minutes à 1 (dans les limites du vraisemblable). Il ne reste aucune séquelle.

Coûts des champs: Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ: Médecine

Équipement acquis: Une trousse de médecin, un jeu de clubs de golf, un cabinet médical

Revenus: 400 \$ / mois

Spécialités typiques: Arts, Sciences exactes, Sciences humaines, Athlétisme, Conduite, Premiers soins, Sports, Débat, Jeu, Milieu universitaire.

La « der des ders » a presque 20 ans, mais partout dans le monde, les combats continuent. Depuis la nuit des temps les hommes ont combattu, pour la patrie, l'honneur, la gloire ou l'argent. Peu importe au vétérán, chaque cause est sienne, pourvu que l'on n'y mette le prix ; et ses compétences se monnaient bien. Il tue pour sa cause, non par envie, mais par nécessité : il peut tout aussi bien sauver les habitants d'une région perdue d'Afrique, qu'être au service d'un caïd de Chicago pour surveiller son chargement d'alcool. Au fond, il sait que peu importe le front, les choses ne changent pas vraiment : il faut frapper le premier, fort et bien ; et si l'autre est meilleur, il faut rester le dernier à être en état de frapper. Seule compte la victoire. De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, ayant acquis ce sens du combat qui fait de lui un survivant — jusqu'au jour où viendra sa dernière bataille.

Aptitudes

sens du combat

L'habitude des combats forge un caractère... et aiguisé les réflexes. Le vétérán est plus rapide, évite mieux les coups, garde son sang-froid.

Coût : 1 Point de Génération

Effet : Bonus de +2 à l'Initiative

survivant

Le vétérán survit aux pires situations, et va au-delà des limites car il en a la volonté. Ou il a la chance que la balle qui lui aurait transpercé le cœur soit arrêtée par son briquet...

Coût : 4 Points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le joueur peut remettre les Points de Vie du personnage au maximum, quel que soit le nombre perdu.



Coûts des champs : Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ : Une Spécialité d'arme au choix

Équipement acquis : Une arme par Spécialité d'arme acquise, des munitions, des souvenirs de guerre à raconter

Revenus : 320 \$ / mois

Spécialités typiques : Stratégie/tactique, Athlétisme, Démolition, Discrétion, Premiers soins, Survie, Milieu militaire, 3 Spécialités de combat

9 touches finales

Le plus gros est fait ! Il reste à compléter le portrait de votre personnage par le calcul de quelques données supplémentaires.

9-1 Les spécialités de loisir

Quand le joueur commence à incarner son personnage, ce dernier a une histoire personnelle, un vécu. En dehors de sa profession, il peut avoir poursuivi des intérêts personnels, qu'il s'agisse d'activités physiques ou culturelles pratiquées en amateur : il s'agit de Spécialités de loisir.

Le personnage reçoit 9 Points de Génération à n'utiliser que pour les Spécialités de loisir. Il est possible d'acquérir celles-ci à un niveau de +1 (maximum), pour le coût d'acquisition habituel des Champs déterminés par l'Archétype. Ces Spécialités ne peuvent se cumuler avec les achats déjà effectués.

Ex. : Ève réfléchit aux Spécialités de loisir de Kaz, et considère que celle-ci ayant beaucoup voyagé, il pourrait être logique qu'elle ait appris à se défendre en amateur. Elle prend la Spécialité Bagarre, à un niveau de +1, pour 3 Points de Génération. Il lui reste 6 Points à investir dans ses Spécialités de loisir. Elle choisit également d'acquérir Conduite, Survie, et Démolition.

9-2 La réputation

La réputation du personnage représente la chance qu'on le reconnaisse en public. Cette réputation n'est pas un jugement de valeur : l'on reconnaît un personnage pour l'image publique qu'il possède, que celle-ci soit méritée ou non.

Chaque personnage commence le jeu avec 1 point de Réputation.

9-3 Équipement

Grâce à son Archétype, votre personnage possède l'équipement indispensable à l'exercice de sa profession ainsi que des revenus hebdomadaires et quelques économies. Si le joueur le souhaite, il est possible d'acquérir de l'équipement supplémentaire avec l'accord du MJ (voir le Chapitre *Budget*). Il convient de rester cohérent avec le concept et l'histoire de votre personnage : si un médecin peut vraisemblablement posséder un cabinet ou un appartement, il est peu probable qu'il ait une mitraillette Thompson à la maison !

9-4 Description

Une description du personnage est extrêmement appréciable : cela vous permet, ainsi qu'aux autres joueurs, de mieux le visualiser et donc de lui donner vie ! Certains se sentent l'âme artistique et en dessinent le portrait, d'autres préfèrent avoir recours à des photos d'acteurs. Pour ce qui concerne l'habillement, les illustrations des professions pourront probablement vous inspirer.

9-5 histoire personnelle et caractère

Nous avons mis l'accent sur le fait qu'un personnage n'est pas qu'une suite de chiffres sur une feuille ; il doit avant tout vous sembler crédible et cohérent. Comme un bon personnage dans un œuvre de fiction, un personnage a des manies, des envies, des rêves : en deux mots, une histoire personnelle.

Afin de construire celle-ci plus en détail, nous vous avons concocté une liste de questions dont le but est de stimuler votre imagination !

- **Apparence du personnage :** À quoi ressemble-t-il ? Comment s'habille-t-il ? A-t-il des signes distinctifs (cicatrices, tatouages, etc.) ?
- **Habitudes et manies :** En a-t-il (bonnes ou mauvaises) ?
- **Sa famille :** Comment sont (étaient) ses parents ? Que font-ils maintenant ? Où vivent-ils ? A-t-il des frères ou des sœurs ? Que font-ils ? Où vivent-ils ?
- **Son logement :** Où vit-il ? En appartement ? Dans la rue ? Dans son véhicule ? Dans les hôtels ?
- **Ses goûts :** Quelles musiques aime-t-il ? Quels genres de films aime-t-il ? Que fait-il pour se distraire ?
- **Ses motivations :** Recherche-t-il pouvoir, richesse, amour, vengeance, justice, honneur... ?
- **Son ego :** Est-il fier, orgueilleux, timide, vantard, renfermé, modeste, humble, égocentrique... ?
- **Son comportement :** Est-il obtrus, droit, réfléchi, impulsif, incontrôlable, irréfléchi... ?
- **Son moral :** Est-il plutôt optimiste, pessimiste, cynique, désabusé, jovial, bon vivant, rêveur, idéaliste... ?
- **Ses croyances :** Est-il chrétien, musulman, protestant, orthodoxe, bouddhiste, taoïste, animiste... ?
- **Sa foi :** Est-il dévot, fidèle, croyant, incroyant, philosophe, pseudo-philosophe, sectaire, tolérant... ?
- **Sa morale :** Est-il amoral, immoral, respectueux, bon, mauvais, cruel, égoïste, altruiste... ?
- **Sa bravoure :** Est-il prudent, peureux, réfléchi, courageux, téméraire, fonceur, imprudent... ?
- **Sa sensibilité :** Est-il émotif, sentimental, romantique, stable, insensible, empathique... ?
- **Ses relations avec l'argent :** Est-il cupide, avare, dépensier, parieur, gaspilleur, sans-le-sou, escroc, marchandeur... ?
- **Ses relations avec les gens :** Est-il amical, inamical, à l'aise partout, solitaire, indépendant, sociable, aimable, affable, courtois, précieux, timide, peureux, renfermé, cloîtré, labile, verbeux, menteur... ? Quel type de personne apprécie-t-il ou hait-il ?
- **Son passé :** À quoi ressemblait le personnage à dix ans ? Était-ce un freluquet, un gros costaud, un débrouillard ou un minable ? Était-il populaire ou pas ?
- **Son futur :** A-t-il des projets à long terme ?

ArKéos

fiche de personnage

JOUEUR : Eve
cree le : 04/04/2004

ÉTAT CIVIL

prénom : Elena nom : Caspian
surnom : Kaz date de naissance : 06/08/1902
culture : américaine nationalité : États-Unis
teux : verts cheveux : roux
taille : 1,73 poids : 61 kg âge : 34 ans sexe : F



ARCHÉTYPE

archéologue

caractéristiques

physique 6 mental 7 perception 7 présence 8

champs & spécialités

connaissance (MEN+PRÉ)/2 coût d'acquisition	combat (PHY+PER)/2 coût d'acquisition	savoir (PHY+MEN)/2 coût d'acquisition	social (PER+PRÉ)/2 coût d'acquisition
<u>7</u> <u>1</u>	<u>6</u> <u>3</u>	<u>6</u> <u>2</u>	<u>7</u> <u>2</u>
<u>Archéologie</u> +4	<u>Armes de poing</u> +2	<u>Athlétisme</u> +2	<u>Milieu Université</u> +2
<u>Anglais</u> +2	<u>Armes blanches</u> +2	<u>Pilotage</u> +2	<u>Politesse</u> +2
<u>Espagnol</u> +2	<u>Bagarre</u> +1	<u>Recherche</u> +2	<u>Séduction</u> +2
<u>Arts</u> +3		<u>Premiers Soins</u> +2	<u>Jeu</u> +2
<u>Occultisme</u> +2		<u>Conduite</u> +1	
<u>Histoire/géo</u> +2		<u>Survie</u> +1	
<u>Histoire précolombienne</u> +4		<u>Démolition</u> +1	
<u>Quetchua</u> +2			
<u>Sciences humaines</u> +2			
<u>Anthropologie</u> +4			
<u>Sciences exactes</u> +2			

éducation 9

initiative 6

points de vie 18 seuils -2 9 -4 4

dég. létaux 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

dég. superf. 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

protections

défense 2

Veste en cuir +1

total protections 3

Armes

	dég.	T/R	C/T	mag.	p.e.	p.m.
<u>Webley</u>	+9	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>6</u>	<u>15</u>	<u>50</u>
<u>Poignard</u>	+3	<u>/</u>	<u>/</u>	<u>/</u>	<u>/</u>	<u>/</u>

impact

énergie vitale 20 volonté 7

EV 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65

aptitudes

Recherche

Traits

Phobie des serpents (-2)

Qualité d'éducation (+2)

équipement

1 appartement
matériel de camping
matériel de fouilles
1 appareil photo
1 havresac
1 voiture de sport
garde robe chic
1 trousse de lex soins

pouvoirs/magic

Argent

Revenus mensuels 220 \$

Liquidités 1100 \$

réputation 1

points d'éclat 3

expérience

« L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité. »
Sigmund Freud

Basé sur un D20 pour la résolution des actions et un D10 pour les dégâts, l'ew-system utilise une table de Résolution unique (TR). En particulier, le MJ n'a pas de jet de dés à faire en dehors de l'initiative en combat et, éventuellement, des dégâts causés par les armes. En effet, c'est le joueur qui lance les dés pour la résolution de toutes les actions, qu'il tente d'accomplir un exploit ou essaie de résister à un assaut.

L'ew-system est un ensemble de règles à grand spectacle qui privilégie le rythme et l'émotion, sans nuire au réalisme — les armes sont meurtrières : une balle fait en moyenne 15 points de dégâts ; un personnage a en moyenne 24 points de vie.

La résolution des actions

1-1 Les confrontations

Les actions entreprises par les PJ et PNJ sont résolues par une *confrontation*. Qu'un personnage essaie de crocheter une serrure, de déchiffrer un manuscrit, de distraire l'attention de quelqu'un ou de frapper un adversaire — une confrontation a lieu. Cela signifie que l'action entreprise se heurte à une opposition (qu'il s'agisse d'un adversaire, ou de la difficulté naturelle de la tâche) : savoir si le personnage parvient à surmonter cette résistance est le but de la mécanique de jeu.

Dans toute action, il y a donc toujours un personnage dit *actif*, qui tente de vaincre une résistance : il peut s'agir d'un autre personnage opposé à l'action, bien sûr, ou plus simplement, de la complexité de l'action

entreprise. Quel que soit le cas, on exprime cette résistance selon un *Niveau de Difficulté* (ND).

En termes de jeu, les personnages des joueurs sont toujours les personnages actifs, et ce, même quand ils réagissent, ou tentent de s'opposer à un acte opéré à leur encontre. On considère dans ce cas que leur action consiste à surmonter l'adversité. C'est donc toujours le joueur qui lance le dé pour résoudre l'action — il joue son destin en permanence !

La Table de Résolution, ou TR, sert à résoudre toutes les confrontations en cours de partie.

Pour déterminer l'issue d'une action, le MJ croise le score du personnage actif avec la valeur de la Difficulté sur la TR, et lit le chiffre indiqué. Le joueur lance alors le D20 ; s'il obtient un score inférieur ou égal au chiffre lu sur la TR, son action est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec.

que se passe-t-il hors de la table ?

La TR contient les valeurs suffisantes à toutes les situations, mais dans certains cas exceptionnels, il peut être nécessaire de calculer des valeurs hors de la table (scores supérieurs à 20).

Pour retrouver la valeur présente à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de la TR, additionnez 10 au score du personnage actif, puis soustrayez la Difficulté. Ramenez à 19 le résultat s'il est supérieur à ce chiffre, et à 1 s'il est négatif ou nul.

Les personnages tentent en général d'accomplir des actions dans les domaines qu'ils connaissent — c'est-à-dire, en terme de jeu, ceux où ils possèdent des Spécialités. Dans ce cas, le joueur additionne alors le score de son personnage dans le Champ adéquat et le bonus de Spécialité.

Mais il est également possible de tenter d'agir même si l'on ne possède pas de Spécialité adéquate : le personnage est alors néophyte, c'est-à-dire qu'il n'a suivi aucune formation ou entraînement l'ayant préparé à accomplir une tâche particulière. On utilise

alors la valeur de base du Champ requis, mais le personnage encourt un malus à son score, plus ou moins sévère en fonction de la formation requise (Table C01) : il est plus simple d'arriver à courir un 100 mètres sans la Spécialité « Athlétisme » que d'essayer d'utiliser une arme sans avoir la Spécialité dédiée !

Ex. : Kaz tente d'attaquer un lion affamé au fouet, sachant qu'elle n'a jamais manié cette arme. Elle possède 10 en Combat, mais encourt un malus de -2 car elle néophyte, ce qui lui donne un score de 8 dans cette situation. Heureusement qu'elle a quelques compétences en Premiers soins (+2) ; elle risque d'en avoir besoin... Comme elle possède 9 en Habileté, son score sera alors de 11.

1-3 LA RÉSISTANCE : DÉTERMINATION DES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Lorsqu'un personnage s'oppose à un autre, on confronte pour chacun les compétences qui correspondent le mieux à la situation. En général, il s'agit des mêmes, mais cela peut dépendre des circonstances.

Ex. : Kaz essaie d'échapper à un malandrin armé, lancé à ses trousses : le MJ juge qu'il s'agit simplement de confronter les scores en Athlétisme. Kaz, personnage Actif, possède un score de 8 (6 en Habileté, +2 en Athlétisme) ; le malandrin, lui, arbore fièrement un 10 (8 en Habileté, +2 en Athlétisme) ; ce qui veut dire qu'Ève doit faire au moins 8 sur le D20 pour éviter de se faire rattraper.

Elle en a assez de servir de proie, aussi décide-t-elle de dégainer son Webley pour tirer un coup de semonce en direction de son poursuivant. Son score pour ce faire s'élève à 8 (6 en Combat, +2 en Armes de poing). Le malandrin se jette à couvert, et utilisera donc cette fois sa Spécialité Esquive.

Si la Difficulté n'est pas due à une opposition active, mais qu'elle est plutôt inhérente à la tâche entreprise, le MJ doit chiffrer celle-ci. Le Tableau C02 donne quelques exemples de ND applicables à toutes les situations.

Ex. : Kaz (personnage actif) tente de crocheter une serrure. Il s'agit de la serrure d'une grange ; le MJ estime que ce c'est une serrure simple, et place donc le ND à 4. Kaz possède 7 en Habileté mais ne possède pas la Spécialité Crochetage ; n'ayant jamais rien fait de semblable, elle est néophyte. Le MJ pense que c'est là une tâche qui requiert une formation approfondie, ce qui implique un malus de -4 sur le score de Kaz, soit 3. La TR indique donc qu'Ève doit faire 9 ou moins avec le D20. Elle lance le dé et obtient 16 : pas de chance, c'est raté !

En cas d'échec, en fonction des circonstances, le MJ pourra permettre ou non au personnage de refaire la même confrontation, avec éventuellement une pénalité (temps accru pour effectuer la tâche, ND supérieur etc.).

La règle des arrondis

Le calcul le plus complexe que l'EW-System peut vous demander est de diviser parfois certains nombres par deux, ou quatre. Comment arrondir les nombres qui ne tombent pas juste ? La règle est la suivante : s'il n'est pas précisé expressément d'arrondir à l'entier inférieur ou supérieur, il convient d'arrondir toujours les nombres de manière à avantager le joueur (ou bien, si aucun, ou plusieurs joueurs interviennent, en faveur du personnage actif).

1-4 RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES

Les résultats des actions ne sont pas toujours égaux : l'on peut réussir ce que l'on a entrepris avec plus ou moins de bonheur – ou échouer plus ou moins gravement... C'est là qu'interviennent les réussites et échecs critiques.

Si lors d'une confrontation, le D20 indique 1, une réussite critique a lieu : cela indique que le personnage s'est surpassé – il peut retirer un bénéfice supplémentaire de la situation, effectuer sa tâche en moins de temps que prévu, etc.

Si le D20 indique 20, en revanche, l'action échoue catastrophiquement : le personnage peut glisser et tomber, casser ses outils, faire beaucoup de bruit alors qu'il essayait d'être discret, etc.

Dans les deux cas, le MJ décide des effets de la réussite ou de l'échec, afin de favoriser ou gêner davantage les personnages. De manière générale, plus la Spécialité d'un personnage est élevée, moins un échec critique est fâcheux, et inversement. En effet, si l'on possède un score important, c'est que l'on a déjà tiré des leçons des échecs précédents ; c'est lorsque l'on ne connaît pas son sujet et que l'on est inexpérimenté que l'on fait les plus grosses erreurs.

1-5 CONFRONTATIONS PARTICULIÈRES

Une confrontation employant les Champs et/ou Spécialités peut ne pas être la meilleure solution pour simuler intelligemment les actions désirées par les joueurs. Le MJ peut décider de temps à autre de confronter d'autres scores, en s'appuyant sur d'autres lignes directrices. Dans tous les cas, la TR est toujours utilisée selon le même principe, et le personnage du joueur est toujours actif.

1-5-1 Confrontation sur une Caractéristique

Dans certains cas précis, le MJ désirera tester les capacités naturelles du personnage plutôt que ses compétences : il demandera alors une confrontation sur une Caractéristique (Physique, Mental, Perception ou Présence).

Ex. : Kaz s'infiltre dans un temple ancien. Le MJ sait qu'il y a au sol plusieurs dalles descellées qui révèlent la présence de pièges ; il demande à Ève une confrontation sur la Perception de Kaz.

1-5-2 Confrontations étendues

La plupart des tâches sont résolues presque immédiatement, mais certains travaux peuvent prendre un temps plus conséquent, en particulier lorsqu'ils sont complexes. Il est alors parfois malaisé de résoudre l'intégralité de l'action avec une unique confrontation : le MJ peut alors demander une confrontation étendue. Il estime le nombre d'étapes globalement équivalentes pour terminer la tâche, et le temps associé à chacune. Le personnage doit alors obtenir autant de réussites qu'il y a d'étapes ; par conséquent, chaque étape manquée retarde le travail. Le MJ peut donc vouloir fixer également un temps limite pour l'accomplissement de l'entreprise.

Dans une confrontation étendue, chaque réussite critique compte comme deux réussites, et un échec critique supprime une réussite.

Ex. : Kaz, en exploration dans la forêt vierge, s'attelle à construire un abri de fortune pour la nuit. La Spécialité Survie est employée, ce qui confère un Kaz un niveau de 7 (6 en Habileté, +1 en Survie). Le MJ estime que c'est une tâche longue : il faut couper du bois, ériger un toit rudimentaire et en assurer l'étanchéité, le fixer, etc. Il décide que ce travail nécessite 3 étapes de vingt minutes, avec un ND de 8 (7 confronté à 8 donne 9 sur la TR). Au premier jet de dé, Ève fait 5 : Kaz totalise une première réussite en vingt minutes. Son second jet donne 20 : catastrophe ! de ce fait, dans les vingt minutes suivantes, Kaz, maladroite, a détruit le travail accompli. Elle est ramenée à la case départ. Ève peut poursuivre la construction de l'abri ou essayer de trouver un village...

1-5-3 Confrontations combinées

Plusieurs personnages peuvent s'atteler à la même tâche dans le but de la terminer plus vite, ou d'augmenter leurs chances de succès. Ils participent tous au travail (dans les limites de ce qu'il est vraisemblable de faire, évidemment). Les personnages désignent alors entre eux un maître d'œuvre qui dirige l'opération ; chaque joueur tirera sa propre confrontation avec le même ND, mais tous viendront en renfort du maître d'œuvre.

Un personnage peut, au choix :

- **Aider le maître d'œuvre.** Si la confrontation du personnage est une réussite, le ND pour le maître d'œuvre est réduit de 1 (2 pour une réussite critique). Un échec critique augmente le ND de 1.
- **Accélérer le travail.** Ce n'est possible que dans le cas d'une confrontation étendue. Dans ce cas, le personnage prend en charge une étape de la tâche en cours à part entière ; la confrontation est résolue comme pour une confrontation étendue.

Ex. : Kaz rencontre deux baroudeurs perdus eux aussi dans la forêt, Nick (Habileté 9, Survie +2) et Jack (Habileté 10, Survie +2). Tous se mettent d'accord pour construire un abri. Le ND reste 8, mais Nick va aider Kaz (maître d'œuvre) à couper le bois tandis que Jack assemblera le toit. Nick doit faire 13 ou moins pour

réussir sa confrontation : il obtient une réussite critique (1 sur le dé), ce qui fait que pour Kaz, le ND n'est plus que de 6 (8 - 2). Tirant 3 au dé, elle réussit donc cette étape. Jack, de son côté, réussit sa confrontation en obtenant un 7. En vingt minutes, les trois aventuriers ont déjà rempli deux étapes de leur travail sur trois.

1-5-4 Réputation et reconnaissance

La Réputation du personnage indique sa renommée ; au cours de ses interactions sociales, il est possible qu'on le reconnaisse. Il est à noter que le fait d'être reconnu ou non ne détermine nullement l'accueil que l'on réservera au personnage : il sera perçu en accord avec l'image publique qu'il donne. Par exemple, un voleur célèbre sera reçu comme un héros parmi ses pairs, mais il vaut mieux qu'il file doux auprès des détectives privés...

Pour savoir si un personnage est reconnu, le principe est le suivant : on confronte sa Réputation à un score nommé Éloignement, qui dépend du milieu considéré (Tableau C03). Si le personnage qui cherche à déterminer s'il connaît son interlocuteur, possède une connaissance particulière du milieu concerné (par exemple par le biais d'une Spécialité Milieux), le bonus de la Spécialité idoine est retranché à l'Éloignement.

Pour déterminer si un PJ est reconnu par son interlocuteur, on confrontera donc sa Réputation à l'Éloignement, qui agira en lieu et place du ND. À l'inverse, pour déterminer s'il reconnaît son interlocuteur, l'on confrontera l'Éloignement à la Réputation de l'autre personnage, cette dernière tenant lieu cette fois de ND.

Ex. : Kaz (Réputation 1) est présentée à un professeur d'archéologie polonais (Réputation 5). Le MJ décide que l'Éloignement vaut 10 (même profession, continents différents). 1 confronté à 10 indique 1 sur la TR ; Ève obtient 6, c'est un échec, donc le professeur ne connaît pas Kaz.

Ève désire ensuite savoir si Kaz a, elle, entendu parler du professeur polonais. Kaz connaît le milieu de l'archéologie : elle possède Milieu Université à +2, donc pour elle, l'Éloignement est abaissé à 8 (10 - 2). 5 confronté à 8 sur la TR indique 7 : Ève fait 5 sur le dé, donc, à l'inverse, le professeur polonais n'est pas inconnu à Kaz.

1-5-5 Confrontations entre PNJ ou entre PJ

Le PJ est toujours le personnage actif d'une confrontation, mais à certaines occasions, le MJ peut vouloir connaître l'issue d'une confrontation entre PNJ. Selon le niveau de détail requis par le MJ, il peut soit décider que le plus haut score des deux personnages l'emporte sans jeter les dés, ou bien tirer la confrontation sur la TR comme à l'accoutumée. Dans ce cas, l'un ou l'autre des personnages peut prendre indifféremment le rôle actif.

Si une confrontation a lieu entre PJ, les personnages

prennent le rôle actif à tour de rôle (cela sert à déterminer qui lance le dé).

1-5-4 Autres types de confrontations

Deux autres scores peuvent être employés dans des confrontations, soit comme score pour le personnage actif, soit pour servir de ND : il s'agit de l'Éducation (pour tout ce qui relève des connaissances superficielles et générales) et de la Volonté (résistance et force psychique).

2 circonstances particulières

Les conditions dans lesquelles une action est entreprise peuvent grandement influencer sur la réussite de celle-ci. Les circonstances qui peuvent favoriser ou nuire à un personnage sont extrêmement nombreuses : il y a l'état d'esprit, la visibilité, le matériel à disposition, etc. Ces conditions sont déterminées par le MJ et sont exprimées sous la forme d'un modificateur qui vient augmenter, ou diminuer le ND. Des lignes directrices pour ce faire sont réunies dans les Tableaux C04, C05 et C06.

3 Les points d'éclat

Dans les situations d'urgence, les personnages savent puiser dans des ressources inespérées, ou bien une chance insolente peut leur sourire au dernier moment. Ce petit coup de pouce au destin se nomme les *Points d'Éclat*.

Les Points d'Éclat peuvent s'employer de trois manières différentes.

3-1 Réussir une action héroïque

Le joueur peut choisir de dépenser 1 Point d'Éclat pour que son personnage réussisse automatiquement une confrontation. Il peut choisir de dépenser ce point avant de lancer le dé (auquel cas le jet est superflu) ou après (pour rattraper un résultat qui semble mal engagé). Dans ce dernier cas, le joueur doit annoncer l'utilisation du point *avant* d'annoncer à haute voix le résultat du dé au MJ.

3-2 petit coup de pouce

Pour 1 Point d'Éclat, le joueur peut bénéficier d'un coup de chance inattendu. Il peut s'agir d'un indice très utile pour comprendre le fin mot du scénario, d'une coïncidence utile au personnage, ou de renforts inespérés : les circonstances précises de ce coup de pouce sont décidées par le MJ. Le MJ peut d'ailleurs refuser d'accorder cette aide s'il considère que cela pourrait rendre l'histoire moins intéressante, auquel cas le joueur conserve son point.

3-3 échapper à la mort

Si le personnage perd tous ses Points de Vie – l'amenant donc à la mort – le joueur peut choisir de dépenser 3 Points d'Éclat pour le sauver *in extremis*. Le

Le cas des confrontations sociales

Tout le monde est là pour raconter une histoire et jouer un rôle. Les dés ne devraient donc pas être jetés pour décider de la moindre des actions des joueurs. Au contraire, le MJ devrait encourager ses joueurs à jouer véritablement les interactions sociales de leurs personnages : ils désirent obtenir quelques informations d'un témoin ? Qu'ils jouent l'interrogatoire ; le MJ incarnera alors le témoin, qui pourra être réticent, ou bavard. Le jet de dé vient alors influencer sur la performance d'acteur du joueur, ce qui permet de sauver éventuellement les mauvais comédiens...

personnage se retrouve inconscient. Il ne lui reste que 1 Point de Vie.

Cette utilisation de Points d'Éclat, si elle est héroïque, doit néanmoins se faire dans la vraisemblance : si le personnage est enfermé de l'extérieur dans un incinérateur et qu'il n'y a personne pour venir lui porter secours, tous les Points d'Éclat du monde ne pourront réussir à le sauver. En revanche, il est concevable de survivre à une chute mortelle (une branche peut avoir amorti la chute du personnage) ou à un tir ajusté (le héros a peut-être fait un geste au dernier moment, lui permettant d'éviter une balle mortelle). Là encore, le MJ doit décider des limites de l'héroïsme de ses joueurs.



« Maintenant, c'est fichu. Il va falloir sortir de la ville à coups de flingues.
— Avec élégance et style, dit Pitt. N'oublie jamais l'élégance et le style! »
Clive Cussler, Atlantide

dégainez votre sabre, armez votre browning, ou bien serrez les poings :
il est temps d'aller expliquer aux méchants votre façon de penser !
Le combat, les scènes d'action sont toujours de grands moments des récits
d'aventure, et Arkeos ne fait pas exception.
vous connaissez maintenant les éléments de base du système :
les confrontations et les points d'éclat. À travers ce chapitre,
nous allons donner vie à ces éléments, et donner aux personnages
l'occasion de prouver leur héroïsme !

1 Le combat

Le MJ n'a que deux types de jets de dés à faire :
déterminer l'ordre d'action des PNJ et quantifier les
blessures éventuelles, qui viennent se défalquer des
Points de Vie. La résolution d'un combat se fait en
confrontant les niveaux de Combat (ou les Spécialités
d'arme) des adversaires. Comme toujours, le PJ est
le personnage actif – le joueur risque ainsi le destin
de son héros à chaque instant !

1-1 Déroulement du combat

Afin de faciliter la résolution des actions, on divise le
combat selon des unités de temps appelées *Round*.
Un Round dure trois secondes ; pendant ce temps, les
différents personnages peuvent chacun attaquer une
fois et se défendre une fois.

chaque round se déroule en trois étapes :

- 1. Initiative et déclaration des intentions.** Grâce
à l'Initiative, l'on détermine l'ordre d'action des
personnages. Chacun choisit s'il attaque ou se met
en défense durant le Round.
- 2. Résolution des confrontations.** Les joueurs
des personnages actifs (les PJ) font un jet de dé,
soit pour attaquer, soit pour se défendre, selon les
intentions qu'ils ont déclarées ; on résout les
confrontations pour déterminer qui a touché qui.
- 3. Calcul des dégâts.** La gravité des blessures
infligées à chacun est déterminée, s'il y a lieu.

1-2 Initiative et déclaration des intentions

Au début de chaque Round, chaque protagoniste
lance un D10 et ajoute son score d'Initiative : ce
résultat constitue l'*Initiative de combat*, et indique sa
rapidité de réaction (le score le plus élevé indique
qui agit en premier).

Les joueurs déclarent donc les actions qu'ils désirent
entreprendre au cours du Round par ordre décrois-
sant : ils choisissent s'ils attaquent (et qui), ou bien s'ils
se mettent en défense. L'adversaire choisi assume un
rôle symétrique : il se défend si on l'attaque.

*Ex : Elena Caspian (Kaz) affronte un lion et tire son
Initiative de combat. Elle obtient 4 sur le D10 ; elle a 10
en Initiative, ce qui lui donne 14. Le lion (joué par
le Mj) a 9 en Initiative ; le Mj tire 8, ce qui fait un
score de 17. Le lion agit en premier ; le Mj déclare donc
ses intentions (« Le lion te saute dessus toutes griffes
dehors ! »), et Ève est forcée de réagir à cette attaque
 (« Kaz se jette sur le côté ! »). Gagner l'Initiative est un
important avantage tactique !*

L'Initiative peut être sujette à des modificateurs
cumulables, en raison par exemple de la situation
ou d'actions spécifiques qui peuvent agir sur le temps
de réaction du personnage (Tableau I01).

1-2-1 Égalité à l'Initiative

Si deux personnages obtiennent un résultat iden-
tique à leur Initiative de combat, le meilleur score
d'Initiative agit avant l'autre. S'il y a encore égalité,
l'on rejette les dés.

1-2-2 Action rapide

Un personnage actif ou résistant peut choisir de frapper (ou d'esquiver) son adversaire plus rapidement que de coutume ; mais ceci le force à s'exposer dangereusement, et à sacrifier une partie de ses chances de toucher.

Avant de lancer son dé d'Initiative, le joueur annonce une *action rapide*. Il gagne un bonus de +2 à son jet d'Initiative, mais en contrepartie, il subira un malus de -2 à toutes ses actions au cours du Round.

Ex. : Au cours d'une bagarre de bar, Kaz affronte à mains nues Burt la Montagne Humaine (Burt est un PNJ interprété par le MJ) : la situation s'annonce délicate pour notre héroïne. Elle souhaite prendre l'avantage en essayant de submerger Burt sous les coups. Ève annonce donc une action rapide, et obtient un bonus de +2 à l'Initiative : elle obtient 6 au D10, ce qui donne une Initiative de combat de 14 (6 en Initiative +2 + 6). Burt lance son Initiative : il obtient 1 sur le dé pour un score en Initiative de 11, ce qui donne 12 (11 + 1) : Kaz agit avant Burt et choisit d'attaquer. Pour ce faire, elle ne pourra donc employer que son score de base en Combat+Bagarre (6 + 1) avec un malus de 2, soit un score de 5, confronté au score de Burt additionné à sa Spécialité – car lui n'a pas déclaré d'action rapide.

1-2-3 Effet de surprise

Certains personnages peuvent tenter d'obtenir un effet de surprise sur leurs adversaires, par exemple en leur tendant une embuscade. Selon la situation, le MJ peut choisir de laisser les personnages qui ont l'avantage agir automatiquement en premier, mais le plus courant consiste à leur accorder un bonus de +10 à l'Initiative – ce qui est déjà bien suffisant pour agir en premier dans la majorité des circonstances... En fonction de la situation, le MJ permettra éventuellement une confrontation entre la Perception du personnage attaqué et la Discrétion de l'assaillant, pour déterminer si la surprise prend véritablement.

1-2-4 Agir plusieurs fois par Round, adversaires multiples

Au cours d'un Round, chaque personnage peut attaquer UNE fois et se défendre UNE fois – cela correspond à la situation courante de deux adversaires en combat singulier.

Un personnage peut cependant décider d'agir plusieurs fois dans un Round s'il se sent suffisamment compétent (ou s'il y est forcé par les circonstances). Pour chaque attaque ou défense au-delà de la première, le personnage subira un malus cumulatif de -4 au score utilisé pour toutes les confrontations de combat du Round.

Si un personnage désire attaquer plusieurs fois, il faut que l'arme employée le permette (ce n'est pas le cas, par exemple, de toutes les armes à feu). Ces attaques peuvent toutes viser le même adversaire, ou plusieurs.

Il est également possible par ce biais d'utiliser deux armes – une dans chaque main – soit pour l'attaque,

soit en parade (armes blanches). Le malus au score employé pour combattre n'est alors plus que de -2 pour la seconde action (-1 si le personnage est ambidextre). Pour la troisième action et au-delà, le malus cumulatif habituel de -4 s'applique.

Ex. : Burt la Montagne Humaine a l'initiative sur notre pauvre Kaz, et désire l'attaquer deux fois. Son score de Bagarre n'est pas modifié pour la première attaque, et subit un malus de -4 pour la deuxième. Kaz survit à la charge. Elle a son Webley en main et saisit de l'autre une bouteille cassée. Elle a deux armes mais n'est pas ambidextre, donc ses scores en Armes de poing et Bagarre subissent un malus de -2. Elle attaque une première fois sans malus à ses scores. Burt tente d'esquiver, en subissant un malus de -4 (c'est sa troisième action, mais sa première défense, donc il ne subit pas de malus supplémentaire). Kaz attaque une seconde fois avec un malus de -2, et Burt tente à nouveau d'esquiver ; cette fois, il subira un malus de -8 à ses niveaux de combat (seconde défense après une deuxième attaque).

Défense totale

Un personnage peut choisir de ne pas attaquer du tout pendant le Round, et de rester sur la défensive. Il reçoit un bonus de +2 à ses niveaux de combat pour tout le Round et n'encourt le malus de -4 usuel qu'à partir de sa troisième défense. Il ne peut mener aucune offensive.

Attaque totale

À l'inverse, un personnage peut décider de ne pas se défendre et d'attaquer exclusivement. Il reçoit un bonus de +2 à ses niveaux de combat pour tout le Round et n'encourt le malus de -4 usuel qu'à partir de sa troisième attaque. Il ne peut nullement se défendre contre les attaques.

1-2-5 Se déplacer en combat

En course, un personnage peut parcourir au cours d'un Round, au maximum, son score de Physique x 3 en mètres. Ceci lui prend l'entièreté du Round ; il ne peut ni attaquer, ni se défendre. Il peut maintenir cette vitesse de pointe pendant un nombre de Rounds égal à la moitié de son Physique.

Un personnage peut également effectuer de courts déplacements au sein d'un même Round de combat, par exemple pour changer d'adversaire ou se mettre à couvert. Ceci compte comme une action (offensive ou défensive, au choix du joueur), et le personnage peut parcourir au mieux son Physique en mètres. Selon les circonstances, le MJ peut demander des jets d'Acrobatie pour ce type de déplacement.

Ex. : Coincée par deux vauriens dans une ruelle sombre, Kaz cherche à les impressionner. Ève décide donc d'attaquer ses deux ennemis. Elle choisit de passer une première attaque sur un vaurien, d'utiliser son action défensive pour se déplacer vers le second vaurien, puis de tenter là, une seconde attaque (subissant donc un malus de -4).

Dégâts superficiels = D10 - Défense - protections

Dégâts létaux = Facteur de dégâts de l'arme + Impact (si arme de contact)

La prudence aurait dicté de prendre la fuite - auquel cas Kaz aurait pu se déplacer durant ce Round sur 18 mètres (6 en Physique x 3) - mais le chemin est bloqué...

1-3 résolution des confrontations

Dans tous les cas de figure, c'est le joueur qui lance le dé pour déterminer si son personnage réussit ou non l'action qu'il a décidée (défendre ou attaquer). On confronte son score à celui de son adversaire, en se servant des Spécialités adéquates selon la conformation du combat (utilisations d'armes, attaques à mains nues, esquive, plusieurs adversaires...) et les intentions des personnages.

Par conséquent, si un PJ attaque, le joueur lance le dé pour déterminer s'il touche son adversaire, placé en défense. S'il est effectivement en défense et se fait attaquer, le jet détermine s'il réussit à éviter ou à parer l'attaque de son adversaire.

Quelle que soit la situation, le niveau de l'opposition dans une confrontation de combat est toujours au moins égal à la Défense de la cible, même celle-ci ne cherche pas à éviter l'attaque. En effet, ce n'est pas parce qu'une cible est immobile que l'attaquant peut la toucher à tous les coups - celui-ci peut aussi faire preuve de maladresse, ou ne pas réussir à percer les défenses de son adversaire.

1-3-1 Réussites et échecs critiques en combat

Réussites et échecs critiques peuvent se produire en combat comme avec toute confrontation.

Si le personnage actif fait une réussite critique lors d'une attaque, il peut choisir :

- Soit de frapper de toutes ses forces, ce qui a pour effet de faire les dégâts maximum ;
- Soit d'ajuster son coup, ce qui a pour effet d'ignorer l'armure (éventuelle) et la Défense de l'adversaire.

Lorsque le personnage actif réalise une réussite critique lors d'une défense, il gagne un bonus de +10 à son Initiative pour le Round suivant.

En revanche, si le personnage actif fait un échec critique, on renverse les rôles : on considère que c'est le personnage résistant qui a fait une réussite critique. Il choisit donc de frapper de toutes ses forces, ou d'ajuster son coup pour une attaque, ou bien il bénéficie d'un bonus à l'Initiative.

1-4 détermination des dégâts

Le combat vise à neutraliser, voire à tuer son adversaire : les coups occasionnent des blessures,

exprimées sous forme de *points de dégâts* qui sont soustraits aux Points de Vie de l'adversaire. Les dégâts sont égaux à :

Facteur de dégâts de l'arme + Impact + D10 (dans le cas d'une arme de contact ou de jet)

Facteur de dégâts de l'arme + D10 (dans le cas d'une arme à feu ou mécanique).

Le facteur de dégâts de l'arme est propre à celle-ci ; il indique la gravité des blessures qu'elle peut infliger.

Dans le cas du combat à mains nues, le facteur de dégâts est égal à +0, sauf pour les arts martiaux (voir plus loin).

1-4-2 Dégâts superficiels et dégâts létaux

Usuellement, les dégâts d'un coup reçu sont égaux à la somme d'un D10 (s'il y a lieu), de l'Impact de l'attaquant (dans le cas du combat de mêlée), et du facteur de dégâts de l'arme. Les blessures ainsi subies se répartissent en deux types : *superficielles* et *létales*.

- **Les dégâts superficiels** correspondent à des contusions, des hématomes handicapants mais peu graves - si administrés à petite dose ! Lorsqu'un personnage reçoit un coup, le D10 de dégâts (s'il s'applique) est compté en dégâts superficiels. À ces dégâts superficiels, on soustrait la Défense et les éventuelles protections corporelles.

Un personnage qui tombe à 0 Points de Vie encaissés en dégâts superficiels est évanoui. Si le personnage reçoit dans ces conditions des dégâts superficiels supplémentaires, ceux-ci sont considérés comme létaux.

- **Les dégâts létaux** représentent les blessures graves dont l'on ne se remet que lentement, idéalement à l'aide de soins médicaux. Le facteur de dégâts de l'arme, et l'Impact de l'attaquant passent en dégâts létaux. Un personnage qui reçoit autant de dégâts létaux que ses Points de Vie meurt instantanément.

Les Seuils -2 et -4 entrent en action dès que le personnage a reçu suffisamment de dégâts dans l'une, ou l'autre des catégories.

Ex. : Kaz (Défense 2, vêtue d'un blouson de cuir, protection 1) a 18 Points de Vie. Au cours d'une bagarre de taverne, elle reçoit un coup de poing américain (facteur de dégâts +2) de la part d'un client mécontent (Impact 2). Le Mj lance le D10 pour calculer les dégâts, et obtient 5. Kaz reçoit donc 9 points de dégâts (2 + 2 + 5), répartis comme suit : 4 dégâts létaux (2 + 2) et 5 dégâts superficiels (résultat du D10). On soustrait le total des protections (3) aux dégâts superficiels, ce qui les réduit à 2. Il va falloir apprendre la galanterie à ce goujat !

Le degré de blessure

Égratignure

Blessé

Gravement Blessé

1 point de dégâts

Seuil - 2

Seuil - 4

2 Le combat de mêlée

Le combat de mêlée oppose deux adversaires se battant avec des armes de contact (sabre, gourdin, fouet...), ou à mains nues. Pour ce faire, on confronte les niveaux de Spécialités des armes, ou des sports de combat employés.

Pour se défendre, un personnage peut choisir de dévier le coup soit avec son arme, soit à mains nues (on emploie alors la Spécialité correspondant) ; ou bien, plus simplement, il peut esquiver le coup (on utilise alors la Spécialité Esquive). Si l'un des deux personnages n'a pas la Spécialité correspondant à l'arme qu'il emploie, il utilise son niveau de Combat (ou d'Esquive s'il se défend). Les modificateurs dus à son état de néophyte peuvent s'appliquer (cf. Tableau C02).

Ex. : C'est la panique dans le bar, mais Kaz affronte toujours Burt la Montagne Humaine. Kaz est interprétée par Ève, donc en tant que Pj, c'est le personnage actif ; Burt est un PNj interprété par le Mj, donc c'est le personnage résistant. Pour chacun des personnages, on lance l'Initiative. Kaz a 6 en Initiative ; Ève obtient 10 sur le D10, ce qui donne 16. Le Mj obtient 4 sur le D10 ; comme Burt a 11 en Initiative, son Initiative vaut 15. Ève a l'Initiative ; c'est à elle de décider si Kaz va attaquer ou rester en défense. Elle décide d'attaquer. On confronte le niveau de Bagarre de Kaz (6 en Combat, +2 en Bagarre, soit 8) à celui de Burt (11 en Combat, +2 en Bagarre, soit 13) sur la TR. Pour toucher Burt, Kaz doit donc sortir 5 ou moins sur le D20. Si Kaz, tout en ayant l'Initiative, avait choisi de se défendre exclusivement, son score de Bagarre aurait valu 10 (bonus de +2). Dans ce cas, il lui aurait fallu faire au moins 7 sur le D20 pour éviter (ou parer) le coup de Burt. Décidément, la Montagne Humaine est un adversaire redoutable.

2-1 Les moyens du bord

Faute de mieux, les objets usuels peuvent être employés comme armes improvisées avec la Spécialité Bagarre. Si ceux-ci n'ont qu'une parenté éloignée avec une arme classique (un porte-plume fait un bien piètre couteau, mais un réglot pourra faire une matraque acceptable), l'attaque subira un malus de -1. Ce malus ne s'applique plus si le personnage possède une Double Spécialité de Bagarre – c'est un « spécialiste » des échauffourées et il a appris à faire feu de tout bois...

Les petits objets (crosse de revolver, presse-papiers, vase Ming, bouteille...) ont un facteur de dégâts de +2. Les gros objets (queue de billard, chaise, tabouret, table...) ont un facteur de +4.

2-2 Mouvements spéciaux

2-2-1 Désarmer l'adversaire

Désarmer l'adversaire requiert de manier une arme adéquate pour ce faire (fouet, arme blanche, etc.). Cette action est offensive, et impose un malus de -4 au niveau d'arme utilisé dans la confrontation.

2-2-2 Retenir son coup

En combat de mêlée, il est possible de retenir son coup afin de causer des blessures moins graves (en frappant du plat d'une lame, en retenant un coup de matraque, etc.) – c'est particulièrement intéressant si l'on désire maîtriser un adversaire sans le tuer. Il s'agit d'occasionner des dégâts superficiels et non létaux.

Le personnage subit un malus de -2 au niveau d'arme employée, et si la confrontation est un succès pour lui, alors les dégâts occasionnés sont entièrement superficiels. Cette manœuvre est inapplicable avec les armes à feu et les armes à distance.

Ex. : Kaz (Impact 2) tend une embuscade à l'un des bandits qui la suivent et l'attaquent afin de connaître son commanditaire. Elle parvient à porter un coup de matraque (dégâts +4), avec un niveau d'arme de 5 (Combat 6, Bagarre +1, malus de -2). Elle lance son D10 et obtient 9 ; elle cause 15 points de blessures superficielles (Impact 2 + dégâts 4 + 9).

2-2-3 Charger l'adversaire

Charger un adversaire consiste à se ruer sur lui afin de donner plus de force à une attaque de contact.

Il n'est possible de charger un adversaire que si, bien sûr, celui-ci n'est pas au contact (il convient d'avoir la place de prendre de l'élan). L'attaquant effectue un déplacement selon les règles conventionnelles, et enchaîne immédiatement avec une offensive. Si celle-ci est un succès, le facteur de dégâts de l'arme est augmenté de +2.

2-3 Les arts martiaux

Les arts martiaux recouvrent l'ensemble des techniques de combat au corps à corps spécifique. Une Double Spécialité dans l'une de ces disciplines confère un bonus de +1 à l'Impact, par niveau de Double Spécialité.

Lorsqu'un personnage emploie un art martial, à chaque attaque, il peut décider de passer l'intégralité de ses dégâts en blessures superficielles, ou bien létales, au choix. Il peut aussi choisir de conserver la règle normale (Impact en blessures létales, D10 en dégâts superficiels). Cf. liste d'arts martiaux page 34.

3 Le combat à distance

Ce type de combat oppose deux adversaires dont l'un au moins est muni d'une arme à distance (pistolet, fusil, sarbacane, arc...). Le tireur essaie d'atteindre sa cible ; celle-ci tente d'éviter le tir (c'est-à-dire non pas d'esquiver le projectile, mais de sortir de la ligne de mire du tireur !). Pour toucher, on confronte le niveau du tireur (avec les Spécialités s'il y a lieu) au score de Combat de la cible (augmenté de la Spécialité Esquive si le personnage la possède).

LES ARTS MARTIAUX

Le judo

Créé par le japonais Kano Jigoro (1860-1938) en 1882 au sein du temple bouddhique Eiho-ji, le judo (de « Ju », souplesse et « do », voie) puise son inspiration dans les techniques du jiu-jitsu. Très populaire au Japon à partir de 1890, il est enseigné à partir de 1911 dans les écoles. Kano Jigoro fit un voyage en Grande-Bretagne en 1885 pour le promouvoir et le Budokwai, le premier dojo européen, s'ouvrit à Londres en 1918. La police parisienne a commencé à pratiquer le judo en 1905. Le judo était déjà solidement implanté en Europe durant l'entre-deux guerres. Cet art martial est composé de techniques d'immobilisation, de projections à terre, de techniques pour assommer, désarmer et étrangler l'adversaire.

Spécial : Si le personnage réussit une attaque contre sa cible, il peut tenter de l'immobiliser immédiatement. On confronte une nouvelle fois les niveaux de l'attaquant et du défenseur (sans pénalités); en cas de succès, l'adversaire est immobilisé au sol.

Le jiu-jitsu

Ancêtre de la plupart des arts martiaux, le jiu-jitsu est créé par les bushi (guerriers) japonais aux alentours du 13^e siècle. Il a été exporté en Chine vers le 17^e siècle. Codifié dans la seconde moitié du 19^e siècle, il a été supplanté par le judo à partir de 1890.

Les écoles de jiu-jitsu n'enseignaient que la pratique : des techniques dangereuses et mortelles destinées à anéantir un adversaire armé. Il ne s'agit pas d'un sport. Les samourais et les ninjas l'ayant mis en œuvre sont là pour le confirmer.

Spécial : Le personnage ne subit aucun malus pour tenter de désarmer ses adversaires.

3-1 caractéristiques des armes à distance

Les armes sont classées de manière homogène avec les Spécialités de combat (Armes de poing, Armes automatiques, etc.) (Tableaux A01 à A10). Il est également possible d'utiliser le champ Combat pour utiliser une arme si le personnage ne dispose pas de la Spécialité idoine.

Chaque arme à distance est définie par un certain nombre de caractéristiques :

- **Le temps de rechargement (T/R) :** Il s'agit du nombre de Round requis pour recharger l'arme : à chaque Round, le personnage doit consacrer au moins une action à recharger son arme pour le nombre de Rounds indiqué.
- **Les coups par Round (C/R) :** C'est la capacité maximum de feu de l'arme en un Round. 2 que l'on peut tirer deux fois en un Round, 1/3 que l'on peut tirer une fois tous les trois Rounds, etc. Cela représente aussi, pour les armes automatiques, la capacité de tir maximale en rafale, par Round.

La boxe

La boxe à poings nus, ainsi nommée depuis le 18^e siècle, est différente de la boxe anglaise ou française. Ses règles permettent le corps à corps, l'étouffement, les coups lorsque l'adversaire est impuissant et le combat au « finish ». Des combats officiels se sont tenus jusque dans les années 1890. Elle a été interdite et supplantée par la boxe anglaise. Cependant des combats clandestins de boxe ont toujours lieu.

Spécial : Si le personnage possède une Initiative de combat supérieure de 4 points à sa cible, il reçoit un bonus à l'Impact de +2.

La boxe anglaise

Codifiée en 1857 par des règles dues au marquis de Queensberry, la boxe anglaise est le prolongement de la boxe et du pugilat grec. Ses règles instaurent le port des gants et interdisent l'utilisation des pieds et de la tête. Ces mêmes règles régissent encore aujourd'hui la boxe professionnelle.

Spécial : Le personnage est particulièrement efficace pour les coups portés à la tête : sur une attaque, il peut choisir de subir un malus de -2 à son niveau d'Arts martiaux pour augmenter son Impact de +2.

La boxe française ou « savate »

Inspirée par le style des combats de rue des apaches de *Ménilmuche*, elle a été codifiée vers 1820 par Michel Casseux, qui y a inclus des notions de boxe anglaise. Elle est restée populaire en France jusqu'à la fin du 19^e siècle. Après la première guerre mondiale, elle a peu à peu été occultée par la boxe anglaise. La particularité de la Savate est l'utilisation des poings et des pieds.

Spécial : Le personnage peut employer son score d'Arts martiaux à la place de Bagarre pour l'utilisation d'armes improvisées.

- **La portée effective (P.E.) :** Exprimée en mètres, c'est la portée efficace de l'arme sans pénalité pour le tireur.
- **La portée maximale (P.M.) :** Exprimée en mètres, c'est la portée maximale de l'arme.
- **Magasin (Mag.) :** La capacité du chargeur de l'arme.
- **Dégâts (Dég.) :** Facteur de dégâts de l'arme, additionné au D10 pour déterminer les dégâts totaux.

3-1-1 Législation des armes à feu

Alors que posséder une arme de chasse ou un pistolet chez soi pour se défendre est autorisé, se promener avec une arme à feu, de manière générale, est illégal – d'autant plus si l'arme en question est une arme de guerre, un pistolet mitrailleur, ou tout ce qui est arme de poing de gros calibre. Les forces de l'ordre risquent donc de prêter une grande attention aux personnages qui se risqueraient avec de telles armes en milieu urbain...

3-1-2 Utilisation d'un silencieux

Le principal bruit d'un coup de feu provient de l'échappement des gaz dans l'atmosphère à la sortie du canon. Le silencieux, ou plus exactement réducteur de son, permet d'atténuer ce bruit. Il n'est possible d'utiliser un silencieux que sur une arme automatique, car un revolver n'a aucune étanchéité au niveau du barillet, ce qui rend le silencieux parfaitement inefficace sur ce type d'arme (un revolver possède un barillet et un pistolet un chargeur dans la crosse). Cependant, une arme sera toujours bruyante, même avec un silencieux, ne serait-ce qu'en raison des pièces mécaniques qui se percutent lors du tir. Qui plus est, le silencieux modifie l'équilibre de l'arme, « freine » la balle, et rend l'arme moins précise : le tireur subit un malus de -1 à son niveau d'arme, s'il utilise un silencieux.

3-1-3 Utilisation d'une lunette de visée

Toutes les armes à feu ont un système de visée intégré, qui prend souvent la forme de petites mires sur le canon. Une lunette de visée permet d'augmenter non pas la précision de l'arme, mais de préciser la visée du tireur, qui reçoit un bonus de +1 à son niveau d'arme. Une lunette doit être installée sur l'arme par un professionnel, au risque de dérégler l'arme et de fausser la visée.

3-1-4 Chargeurs et munitions

« Le nombre de coups de feu moyen échangé au cours d'une fusillade est de trois à quatre balles. »

Officier O'Hara, police de Los Angeles

Une arme de poing automatique a un chargeur d'au minimum huit balles ; un chargeur à grande capacité n'a donc que peu d'intérêt ! De plus, il est difficile de dissimuler une arme comportant un chargeur augmenté...

3-1-5 Le cas des armes lourdes

Les armes lourdes sont destinées à endommager, voire détruire des véhicules, des blindages ou des places fortes. Un personnage touché de plein fouet par une arme lourde n'a aucune chance d'y survivre, si ce n'est grâce aux Points d'Éclat...

Certaines armes lourdes provoquent une explosion à l'impact (ex. : bombe) ; les règles sur les explosions sont détaillées ci-après.

3-2 Importance de la portée

Selon que l'on tire à bout portant ou à très longue distance, les blessures infligées sont plus ou moins importantes ; il est également plus ou moins difficile de toucher sa cible. Les armes possèdent une *portée effective*, qui définit la distance maximale à laquelle il est possible de tirer sans pénalité. La *portée maximale* indique la distance au-delà de laquelle il n'est plus possible de toucher une cible.

On distingue ainsi trois catégories de portée (Tableau P01).

- *Bout portant* : la cible est à 4 m ou moins du tireur. On additionne aux blessures occasionnées le niveau de Spécialité utilisé pour toucher. (dégâts létaux)
- *Portée moyenne* : la cible se trouve entre 4 m et la portée effective de l'arme.
- *Longue portée* : la cible est située entre la portée effective et la portée maximale de l'arme. Tous les 10 mètres au-delà de la portée efficace de l'arme, on applique un malus de -1 au niveau du tireur. En plus de cela, les dommages des armes de jet (couteaux et haches de lancer...) et armes mécaniques (arcs, arbalètes...) sont atténués de 1 tous les 10 mètres au-delà de leur portée efficace.

3-3 Types de tir

Le combat à distance peut générer quantité de situations spéciales, que le MJ peut être appelé à simuler en utilisant son imagination et son bon sens. Mais parmi ces situations, l'on peut citer les plus communes :

3-3-1 Le tir surpris

Le tireur est totalement surpris, son arme en bandoulière ou à la ceinture. Son temps de réaction est long ; cela lui confère un modificateur de -4 à l'Initiative. Le personnage peut pallier à cela en déclarant une action rapide, auquel cas il réagira plus vite, mais son tir sera moins précis.

Ex. : Kaz, son Webley à la ceinture, est surpris par l'apparition d'un vil gredin à une dizaine de mètres devant elle. En termes de jeu, elle subit donc un malus de -4 à l'Initiative. Elle peut déclarer une action rapide, ce qui lui confère un bonus de +2 à l'Initiative, réduisant le malus à -2 seulement, ce qui lui permet d'augmenter ses chances de tirer avant le vil gredin. Cependant, elle n'aura que son niveau de Combat (6) pour essayer de toucher son adversaire.

3-3-2 Le tir instinctif

Le tireur est l'arme à la main, prêt à tirer, ou bien, l'œil aux aguets, il se tient prêt à dégainer. Dans tous les cas, il ne sait pas d'où viendra le danger. En ce cas, il tirera par pur réflexe ; cela lui confère un modificateur de -2 au niveau du tireur. Ici encore, une action rapide est possible selon les règles habituelles.

3-3-3 Le tir posé

Le tireur, installé, est prêt à tirer, l'arme braquée dans la direction d'où va surgir l'ennemi, mais il n'a pas encore la cible dans sa ligne de mire. Il s'agit là aussi d'un tir instinctif ; l'effet de surprise de la cible qui apparaît confère un malus de -2 au niveau du tireur. En revanche, il reçoit un bonus de +10 à l'Initiative.

3-3-4 Le tir visé

Le tireur, probablement embusqué, vise posément sa cible pendant plusieurs Rounds afin de maximiser

ses chances de toucher. Il reçoit un bonus de +1 à son niveau utilisé pour tirer, par Round passé à viser; durant tout ce temps, la cible doit rester dans la ligne de mire, et le tireur ne doit rien faire d'autre, ou bien tous les bonus sont perdus. Le tireur ne peut recevoir ainsi un bonus supérieur à la valeur de sa Spécialité. Dès que le tireur décide d'agir, il reçoit un bonus de +10 à l'Initiative (effet de surprise).

3-3-5 Le tir en rafale

«... on met du temps à leur expliquer que notre fusil d'assaut, au coup par coup, fait bien plus de dégâts que les rafales qui désherbent la jungle... »

*Sergent Instructeur Stanley Rowlings,
Officier de sa gracieuse majesté*

Le tir en rafale est d'une précision médiocre en comparaison du tir au coup par coup. Cela est dû au recul généré par l'arme. À chaque balle tirée, le recul fait dévier le canon; l'arme devient alors beaucoup moins contrôlable et donc moins précise.

Le tir en rafale n'est possible qu'avec les armes automatiques et les armes lourdes qui possèdent une cadence de tir (C/R) supérieure ou égale à 3. Tirer en rafale prend un Round complet – il est impossible d'effectuer d'autres actions.

Il existe deux types de rafales: « la rafale de trois » et le « full-auto » (un sélecteur sur l'arme permet de choisir le mode de tir).

La rafale de trois implique de tirer trois balles d'affilée. Le tireur subit un malus de -3 à son niveau de maîtrise, et les facteurs de dégâts de l'arme reçoivent un bonus de +6.

« Full-auto » signifie faire feu pour aussi longtemps que le doigt reste appuyé sur la détente, et tant qu'il y a des balles dans le chargeur. On tire alors à la cadence maximale de l'arme. Ainsi, si une arme a une cadence par tour (C/R) de 5, cela signifie qu'elle peut tirer cinq projectiles par tour. Le niveau de maîtrise du tireur reçoit un malus égal à la C/R, et celle-ci est ajoutée, doublée, au facteur de dégâts.

Ex.: Kaz se trouve sous le feu d'une Thompson (C/R: 5), réglée en « full-auto ». Le tireur a un niveau de 11 en Armes automatiques, et subit donc un malus de -5, ce qui l'amène à 6. Kaz tente de se jeter à terre (Combat: 6). Ève devra donc faire 10 ou moins sur le dé pour éviter que Kaz ne soit touchée. Pas de chance, Kaz se fait faucher par la rafale. Les dégâts seront donc accrus de +10 (C/R doublée).

3-4 Modificateurs au tir

Comme pour une confrontation classique, le tireur recevoir des bonus ou des malus (cumulables) en raison des conditions dans lesquelles le tir s'effectue. En dehors des conditions particulières déjà abordées dans le chapitre précédent, le degré de couverture de la cible, ou sa taille, peut rendre la chose plus difficile (Tableau T01).

4 Le combat mobile

Le combat mobile regroupe toutes les situations où les protagonistes se battent depuis des véhicules ou des montures.

4-1 conduire et se battre en même temps

Piloter, ou mener son animal requiert une concentration accrue, ce qui rend l'affrontement d'autant plus difficile. Un personnage peut abandonner momentanément la conduite pour se concentrer sur le combat, mais cela implique qu'il ne contrôle plus rien pendant tout le Round – c'est une situation évidemment dangereuse. En général, le pilote ou le cavalier doit réserver une action dans le Round (malus de -4) pour continuer à diriger son véhicule ou sa monture.

4-2 garder l'équilibre

Le combat sur un véhicule ou une monture en mouvement est malaisé; conserver l'équilibre et aligner ses attaques est une tâche difficile. Le MJ imposera donc un malus aux actions de combat suivant les lignes directrices du Tableau C04 (« Sol meuble ou instable » -2 par exemple pour un véhicule se déplaçant en terrain plat, -3 pour un cheval au galop, -4 pour un véhicule cahotant sur un chemin défoncé. Ces malus se cumulent avec les pénalités dues éventuellement aux autres circonstances (cible en mouvement, etc.).

Occasionnellement, chaque personnage peut également passer une confrontation de Physique pour vérifier s'il parvient à garder l'équilibre.

Ex.: Kaz s'enfuit sur un alezan, poursuivie par deux guerriers masqués montés sur des purs-sangs. Elle laisse aller l'animal comme bon lui semble et se concentre exclusivement sur son tir. Son score d'Armes à feu est en principe 8 (6 en Combat, + 2 en Armes à feu). Cependant, elle ne possède pas la Spécialité Équitation: le MJ pense qu'elle est désavantagée et impose un malus de -2 à ses actions en raison de son état de néophyte. De plus, le cheval au galop cause un malus de -3 supplémentaire, soit -5 au total: lors du combat monté, Kaz aura donc un score de 3 pour ses actions de combat. Les choses sont mal engagées...

5 Autres moyens de se faire mal

5-1 les chocs

Les dommages dus à des chocs se calculent d'une manière similaire à ceux des armes classiques: à un facteur de dégâts déterminé par la vitesse de collision (dégâts létaux, Tableau D01) s'additionne le résultat d'un D10 (dégâts superficiels).

La vitesse relative doit être prise en compte; si un personnage en déplacement se heurte à un objet en mouvement, les facteurs de dégâts respectifs sont additionnés.

Ex. : Kaz (protection 3), en pleine course (vitesse moyenne), se cogne dans un passant (vitesse faible). Le facteur de dégâts pour les deux protagonistes est donc de +4 (3 + 1). Le Mj tire 4 sur le dé, Kaz subit donc 1 point de dégât superficiel (4 - 3) et 4 dégâts létaux. Oups !

Note : Le cas du verre

En cas de choc avec du verre, les dégâts sont entièrement létaux : celui-ci se brise, et inflige des coupures au malchanceux qui passe à travers.

Ex. : Kaz, en pleine poursuite, dérape malencontreusement (échec critique) et finit sa course dans la vitrine d'un magasin. Le Mj tire 2 sur le D10, elle encaisse donc 5 (3 + 2) dégâts létaux.

5-2 Les chutes et les sauts

La gravité d'une chute est en relation directe avec sa hauteur. Comme précédemment, le personnage subit des dégâts superficiels égaux au résultat d'un D10, et des dégâts létaux indiqués par un facteur de dégâts (Tableau D02).

Le personnage peut essayer de se réceptionner pour éviter un choc trop douloureux (jet d'Athlétisme ; le ND est fonction de la hauteur). Si la confrontation est un succès, la moitié des dégâts létaux passent en dégâts superficiels. En cas de réussite critique, l'ensemble des dégâts passe en dégâts superficiels. En cas d'échec critique, l'ensemble des dégâts est létaux.

5-3 étouffement et asphyxie

S'il est forcé de retenir son souffle (étranglements, noyades...), un personnage n'a qu'un temps limité pour se libérer.

À chaque Round, le personnage doit réussir une confrontation entre son Physique et un ND croissant avec le temps ; au premier Round, le ND est de 5, au second de 6, etc. À chaque échec, il subit 4 points de dégâts létaux.

Ce jet ne concerne que la capacité à retenir son souffle – si le personnage doit se libérer de ses adversaires, d'autres confrontations sont requises en fonction de la situation.

5-4 feu et objets enflammés

Le feu peut constituer une arme redoutable, principalement parce que la cible peut s'enflammer. Les blessures sont toujours létales, et varient en fonction de l'intensité du feu considéré (Tableau D03). Ces dégâts sont appliqués à chaque Round, tant que la cible reste en contact avec le foyer, ou qu'elle est enflammée.

Un personnage pris dans un incendie subit des dégâts de feu uniquement si ses vêtements s'enflamment, mais l'atmosphère raréfiée peut nécessiter d'appliquer les règles relatives à l'asphyxie.

Ex. : Pour un pari stupide, Kaz laisse sa main au-dessus d'une bougie. Elle encaisse 1 point de dégâts létaux par Round, pour aussi longtemps qu'il laisse la main sur la flamme.

L'acide chlorhydrique

L'acide chlorhydrique est un produit liquide incolore ou légèrement jaunâtre, commercialisé sous la forme d'une solution concentrée à 33 %. On l'utilise pour détartre ou désinfecter les sanitaires, rénover les marbres, les carrelages et les objets en cuivre oxydés. Il est également employé pour décaper des surfaces métalliques avant soudure. Très corrosif, il peut attaquer certains métaux comme l'aluminium, l'étain, les bronzes, le laiton et certains alliages. Il est non combustible, mais la formation d'hydrogène en cas de contact avec certains métaux peut rendre l'atmosphère explosive.

Dégâts : 5. Rémanence : 0,5.

L'acide sulfurique

Plus connu sous le nom de vitriol, l'acide sulfurique est un liquide limpide, incolore à brun foncé, inodore, dense, huileux. Le contact avec les métaux libère de l'hydrogène gazeux inflammable. Il réagit violemment avec l'eau. Il peut entraîner la mort s'il est inhalé ou avalé, et il est corrosif pour les yeux, la peau et les voies respiratoires. Il peut entraîner la cécité et laisser de terribles cicatrices.

L'acide sulfurique est principalement utilisé pour la production d'engrais, mais aussi dans la fabrication de matières plastiques, de colorants, d'explosifs à base de nitrates, le décapage du fer, de l'acier et d'autres métaux, ainsi que dans le raffinage du pétrole.

Dégâts : 6. Rémanence : 0,1.

Un objet enflammé ou porté au rouge ajoute +3 aux facteurs de dégâts de l'objet en question.

Ex. : Kaz s'empare d'un tisonnier (gros objet : facteur de dégâts +4) chauffé au rouge : son facteur de dégâts est de +7 (4 + 3).

5-5 Les acides

Les acides rongent et dissolvent les matières avec lesquelles ils sont mis en contact (à condition que celle-ci soit vulnérable : par exemple, le verre ne réagit pas aux acides). Chaque acide possède un facteur de dégâts, indiquant sa force : ces dégâts s'appliquent à chaque Round, jusqu'à ce que le support soit nettoyé.

Par ailleurs, un acide est dangereux seulement s'il est suffisamment concentré : plus il est dilué, plus son facteur de dégâts est faible. Les acides donnés à titre d'exemple ont une concentration de 99 % (substance quasiment pure). Le volume appliqué influe également sur les dégâts : quelques gouttes n'ont pas le même effet qu'un litre. Les dégâts sont donnés pour une quantité significative d'acide, c'est-à-dire permettant de couvrir environ la moitié du corps attaqué.

Enfin, un acide ne conserve pas la même force tout au long de son action : les réactions chimiques aidant, il devient de moins en moins efficace. Ceci est reflété par la rémanence de l'acide : ce nombre indique le nombre de points de dégâts en moins qu'inflige l'acide à chaque Round.

Ex. : Un acide de facteur 6, concentré à 50 %, et de rémanence 0,5 inflige 3 points de dégâts au premier Round (6 divisé par 2), et infligera 1 point de dégât en moins tous les deux Rounds.

5-6 Explosions et autres effets pyrotechniques

Une explosion se déclenche en un point et occasionne un souffle autour de ce point. La force du souffle dépend de l'explosif et des conditions : il peut s'agir d'un brusque déplacement d'air enflammé, d'un effet de pression atmosphérique, ou même de débris propulsés violemment.

La force de l'explosion au point d'impact détermine les points de dégâts occasionnés par celle-ci. Ceci détermine également la taille de la zone de souffle ; les dommages s'atténuent progressivement sur cette zone avec la distance.

Le rayon de la zone de souffle est égal (en mètres) aux points de dégâts ressentis au point d'impact. Les dégâts subis sont ensuite réduits d'un point par mètre d'écart avec le point d'impact.

Ces dégâts sont entièrement létaux pour une distance comprise entre le point d'impact et la moitié de la zone de souffle. Au-delà, ils sont pour moitié létaux et pour moitié superficiels.

5-6-1 Explosions et obstacles physiques

Le souffle d'une explosion rebondit sur les parois ; l'onde de choc générée peut donc être amplifiée dans des proportions considérables, notamment en milieu clos. Pour cette raison, si la zone de souffle d'une explosion ne peut correctement s'étendre (c'est-à-dire que des parois se trouvent sur le chemin du souffle), les dégâts ressentis sont doublés. Cependant, si l'explosion est suffisamment puissante pour abattre les cloisons, les règles normales d'une explosion en plein air sont appliquées (en effet, les débris des parois charriés par l'onde de choc compensent l'atténuation du souffle).

Mais si les parois tiennent (par exemple, si un personnage s'est mis à l'abri derrière un mur ou dans une tranchée), aucun dégât n'est ressenti de l'autre côté. Un personnage à découvert, aplati au sol, ne subit que la moitié des dégâts.

5-6-2 Les grenades

Une grenade, bien qu'étant destinée à être lancée, n'a pas la qualité ergonomique d'une arme de jet. Pour utiliser une grenade, on utilise donc l'Habileté du personnage, ou la Spécialité Athlétisme.

Si un lancer est manqué, il faut déterminer où tombe la grenade. Lancez un D10 et consultez le Tableau L01 pour déterminer vers où le projectile s'est dirigé. Le point de référence est la cible visée. Dans le cas d'un échec critique, l'objet tombe aux (ou sur) les pieds du lanceur.

quelques explosifs

La poudre noire

La poudre noire n'est explosive que si elle est comprimée. Non comprimée, la poudre noire s'enflamme, peut provoquer un incendie, mais n'explose pas.

Facteur de dégâts pour 1 kg : +10. Déclenchement : feu.

La dynamite

Un explosif stable (sensible à l'humidité et au froid, inerte en dessous de 10 °C) qui nécessite un détonateur approprié. Cependant, la vieille dynamite peut suinter de la nitroglycérine, ce qui la rend très dangereuse.

Facteur de dégâts pour 0,25 kg (1 bâton) : +15. Déclenchement : détonateur.

Le TNT (trinitrotoluène)

Très puissant, mis au point en 1891 par E. Haussermann, c'est l'explosif de référence, très utilisé dans les travaux de démolition ou par les militaires. C'est aussi l'explosif le plus fabriqué au monde, au vu de son faible coup de fabrication, de sa stabilité et de sa facilité de stockage.

Facteur de dégâts pour 1 kg : +45. Déclenchement : détonateur.

Le plastic

L'explosif le plus stable qui soit : on peut lui faire subir à peu près n'importe quoi sans que celui-ci explose. Il nécessite donc un détonateur approprié.

Facteur de dégâts pour 250 g (un pain) : +15. Déclenchement : détonateur.

Grenade offensive

Une grenade offensive se compose d'une charge explosive, d'un détonateur relié à la cuillère et d'une goupille. Lorsque l'on enlève la goupille, cela relâche la cuillère qui déclenche le détonateur. Quatre secondes plus tard, la grenade explose. Une grenade dégoupillée, mais dont on retient la cuillère n'explosera que lorsque la cuillère sera relâchée.

Facteur de dégâts : +18. Déclenchement : détonateur intégré. Temporisation : 4 secondes.

Grenade défensive (à fragmentation)

Identique à la grenade offensive, hormis les parois qui sont ici quadrillées pour, lors de l'explosion, projeter les fragments de l'enveloppe. D'où son nom et ses dégâts plus importants. Ce type de grenade est interdit par la convention de Genève.

Facteur de dégâts : +25. Déclenchement : détonateur intégré. Temporisation : 4 secondes.

5-7 La fée électricité

Un bref choc électrique inflige des dégâts superficiels au corps humain. Le tableau D04 indique quelques caractéristiques du courant employé dans différents milieux, ainsi que les dégâts infligés (égaux à l'intensité du courant, c'est-à-dire à l'ampérage). Par ailleurs, l'électricité, en circulant dans le système nerveux, tétanise les muscles d'un personnage suffisamment malchanceux pour subir un tel choc. Pour lâcher la source génératrice du courant, il doit réussir un test de Physique avec un ND égal à l'intensité du courant (dommages subis par Round).

5-8 La faim et la soif

Les privations de nourriture ou d'eau provoquent un affaiblissement général de l'individu, menant à l'inconscience puis à la mort. Si un personnage est privé des deux, les pénalités se cumulent.

5-8-1 Le manque de nourriture

Un personnage privé de nourriture s'affaiblit. En termes de règles, chaque jour il subit un dégât létal et encourt un malus d'un point à toutes ses actions. Ce malus est annulé lorsque le personnage s'alimente à nouveau.

Ex. : Kaz (18 Points de Vie) est perdue au milieu de l'Antarctique, sans réserves. Elle a de l'eau à profusion grâce à la glace, mais n'a pas de réserve de nourriture. Au bout d'une semaine, il y aura fort à parier qu'elle sera immobilisée (malus de -7 à toutes les actions pour un Physique égal à 6). Elle peut survivre dix-huit jours sans s'alimenter (un dégât létal par jour).

5-8-2 La déshydratation

Chaque jour, un personnage qui ne boit pas subit deux dégâts létaux et encourt un malus de deux points à toutes ses actions. Ce malus est perdu immédiatement si le personnage peut boire à nouveau.

Ex. : Kaz (18 Points de Vie) a été abandonnée dans le Sahara avec seulement quelques rations de survie : l'eau va être un gros problème. Elle dispose d'environ trois jours pour agir (elle aura alors un malus de -6 à toutes les actions, or son Physique est égal à 6). Elle peut tenir neuf jours (deux dégâts létaux par jour).

6 poisons, maladies, drogues et alcool

Affronter des hordes d'ennemis armés jusqu'aux dents n'est pas le seul danger qui attend nos héros : les contrées sauvages sont infestées de créatures qui peuvent empoisonner ou transmettre des maladies aux imprudents.

6-1 Les poisons

Ingérer un poison est une expérience déplaisante, voire mortelle à plus ou moins long terme. Les effets incluent vomissements, paralysie, difficultés respiratoires, cécité progressive et autres joyeusetés...

L'arsenic

Il existe plusieurs variétés de ce poison, toutes toxiques et toutes appelées arsenic dans le langage courant. Si la dose est très élevée, la victime meurt en quelques heures tout au plus, dans d'atroces souffrances. Les symptômes immédiats d'une intoxication aiguë comprennent vomissements, douleurs œsophagiennes et abdominales et diarrhées sanguinolentes en « eau de riz ». L'arsenic n'a ni goût ni odeur.

Inoculation : ingestion. Facteur de dégâts : +8 / heure. Virulence : 10. Latence : 1 minute.

Le curare

Le curare cause une paralysie musculaire qui entraîne rapidement la mort. Il est extrait de lianes poussant en Amazonie. Les Indiens en enduisent les pointes de leurs flèches, paralysant ainsi leurs proies. Le curare est totalement inoffensif en ingestion.

La mort survient par asphyxie, en raison d'une paralysie des muscles respiratoires. La victime est consciente jusqu'à la fin, sans pouvoir bouger ou parler, voyant et entendant tout. L'horreur !

Inoculation : cutanée. Facteur de dégâts : +6 / Round. Virulence : 12. Latence : 1 Round.

Chaque poison est défini par son facteur de dégâts, qui indique le nombre de Points de Vie perdus (dégâts létaux).

La virulence représente le ND qu'il faut opposer au niveau de Physique du personnage pour tenter de minimiser les dégâts occasionnés par le poison, et ce, à chaque fois que ceux-ci s'appliquent. Sur un jet réussi, la moitié des dégâts s'applique, une réussite critique permet de s'en affranchir, et un échec critique les double.

Enfin, la latence indique le temps spécifique avant que le poison n'agisse (de quelques secondes à plusieurs heures).

Un empoisonnement peut se soigner par l'administration de l'antidote correspondant. Les effets ne sont pas certains ; un antidote est caractérisé par une virulence, plus ou moins importante en fonction de son efficacité. Celle-ci est confrontée à la virulence du poison ; en cas de réussite, le poison, ainsi que ses effets, sont neutralisés.

6-3 Les maladies

Les maladies, virales ou non, sont définies par leur évolution, leur force et le mode de transmission.

La virulence indique, comme pour un poison, la force de la maladie. Si un personnage est exposé au vecteur porteur de la maladie, il doit réussir un jet de Physique contre la virulence pour éviter de l'attraper. En cas d'échec, la maladie se déclare après le délai d'incubation.

Le paludisme ou malaria

Le paludisme est transmis par la piqûre d'un moustique porteur de la maladie.

Virulence : 14. Incubation : 9 à 30 jours.

Fréquence : 3 jours.

Stade 1 : fièvres, embarras gastrique : -3 à toute action, 1 dégât létal / jour

Stade 2 : ralentissement des organes vitaux, -4 à toute action, 2 dégâts létaux / jour

Stade 3 : coma, 2 dégâts létaux / jour

Séquelles : Maladie chronique : des crises de fièvre (stade 1) peuvent survenir en cas d'affaiblissement de l'organisme, à vie.

La gangrène

La gangrène est un processus de nécrose et de putréfaction des tissus. Elle est due à une interruption de la circulation sanguine locale et se complique parfois d'une surinfection par des germes.

Virulence : 11. Incubation : 1 à 3 jours.

Fréquence : 2 jours.

Stade 1 : début de nécrose, 1 dégât létal / jour

Stade 2 : membre nécrosé, 2 dégâts létaux / jour

Stade 3 : Amputation indispensable, membre irrécupérable, 3 dégâts létaux / jour

Séquelles : Amputation des zones nécrosées.

L'évolution de la maladie est exprimée sous forme de stades. Lorsque la maladie se déclare, c'est au stade 1. Selon la fréquence des stades, exprimée en nombre de jours, le personnage doit ensuite faire un jet de Physique contre la virulence de la maladie. En cas de réussite, la maladie se stabilise ; lorsque le personnage devra à nouveau faire son jet de Physique quelques jours plus tard, un second succès fera régresser la maladie ; et si la maladie est au stade 1, la réussite sera synonyme de guérison.

En cas d'échec, la maladie empire et passe au stade supérieur, sauf si elle se trouve à son stade le plus avancé.

Par ailleurs, certaines maladies comme le paludisme sont chroniques et laissent des séquelles. C'est-à-dire que la guérison n'est jamais complète ; des crises peuvent survenir ultérieurement. Si, quelles que soient les circonstances, le personnage tombe au Seuil -4, il doit confronter son Physique à la virulence de la maladie divisée par deux afin de déterminer si une crise survient ou non. Si la confrontation échoue, le personnage subit les effets des séquelles de la maladie.

6-3 Les drogues

Hallucinogène, sérum de vérité, somnifère ou même boissons alcoolisées, les drogues sont toutes des substances qui altèrent la condition physique ou intellectuelle du personnage, en fonction de leurs effets.

La virulence de la drogue, à l'instar des poisons et maladies, indique le ND à opposer soit au Physique, soit au Mental du personnage pour résister à la drogue. Une fois la drogue assimilée par l'organisme, elle met un certain temps à agir, de quelques minutes à plusieurs heures.

Les drogues, entre autres effets extrêmement nuisibles, peuvent créer une accoutumance. Dans un premier temps, l'accoutumance est égale à la virulence ; à chaque prise, le personnage doit réussir une confrontation entre son Mental et le score d'accoutumance. Par ailleurs, à chaque prise, l'accoutumance augmente d'un point. Une fois qu'un personnage est dépendant, il a besoin de sa dose quotidienne pour ne pas ressentir les effets du manque.

L'état de manque est une condition affreuse, qui menace l'intégrité physique et psychologique d'un individu. Par jour d'abstinence, un personnage subit un malus cumulatif de -1 à toutes ses actions. La durée maximale de l'effet de manque est égale à la virulence de la drogue moins le Physique du personnage ; au bout de cette durée, l'organisme du personnage est sevré. Mais si le personnage consomme à nouveau cette drogue, il aura beaucoup plus de difficultés à résister à l'accoutumance : on ne confronte que la moitié de son niveau de Physique pour résister au facteur d'accoutumance.

6-3-1 Le cas de l'alcool

L'alcool consommé à haute dose est une drogue ; les règles sont identiques. À chaque consommation, le personnage doit réussir une confrontation entre son Physique et la virulence de la boisson, sous peine de subir un malus cumulatif déterminé par la force de l'alcool. Par heure après la fin de la prise d'alcool, la sévérité du malus décroît d'une unité.

En revanche, on ne détermine l'alcoolisme éventuel d'un personnage (effets d'accoutumance) qu'une fois que les malus cumulatifs ont atteint -5 (prise importante d'alcool).

Alcool léger (vin, bière...)

Virulence : 5. Effets : -1 à toute action.

Alcool fort (Whisky, eau de vie...)

Virulence : 9. Effets : -1 à toute action.

Ex. : Kaz, incognito dans un bar du Japon, boit un verre de saké (alcool fort). Ève doit donc réussir une confrontation entre son Physique (6) et la virulence de l'alcool (9), soit obtenir 7 ou moins sur le D20. Elle obtient 15, c'est raté : elle subit un malus cumulatif de -1 à toutes ses actions. Elle remet ça, donc pour sa seconde confrontation, le malus diminue d'un point son score de Physique (5). En revanche, la virulence augmente d'une unité (10). Ève doit maintenant faire 5 ou moins sur le dé... Elle obtient 9, donc Kaz subit maintenant un malus

de -2 à toutes ses actions. Si elle décide d'arrêter là, ce malus descendra à -1 au bout d'une heure, pour disparaître au bout de deux.

7 protections, blindages et matériaux

Certains personnages prévoyants peuvent se munir de quelques protections corporelles afin d'atténuer la gravité des blessures reçues. À l'inverse, ces mêmes blindages ou protections risquent de leur donner du fil à retordre s'ils se trouvent dans la position des assaillants...

7-1 Les protections

Les points de protection offerts par celles-ci viennent s'additionner à la Défense naturelle du personnage. L'ensemble de cette protection est soustraite aux dégâts superficiels reçus.

Les protections n'ont pas que des avantages ; elles entravent les mouvements, pèsent sur les épaules, etc. En un mot, elles sont encombrantes. Chacune présente un modificateur (Mod.) qui se soustrait à toute action physique (Tableau P01).

7-2 Les blindages

Les blindages (Tableau P02) sont étudiés pour résister à des armes lourdes ; il n'y a aucune chance de percer un blindage avec une arme légère.

7-3 Résistance des matériaux

Dans certains cas extrêmes, il est possible de décider d'abattre des structures. Chaque type de matériau (Tableau MA01) possède un certain nombre de points de structure ; si ceux-ci sont réduits à zéro (seuls les dégâts létaux comptent) et que l'objet est inférieur à la taille humaine, il est détruit. Si l'objet est supérieur à la taille humaine (porte, palissade, etc.), et que les points de structure arrivent à zéro, il est assez endommagé pour laisser passer un homme.

Les matériaux peuvent également être endommagés par la chaleur. Le Tableau MA02 donne, en points de dégâts létaux, le point de fusion des principaux métaux.

8 premiers soins et guérison

Lorsque le combat est fini, que l'action s'est calmée... C'est le moment d'aller rendre visite aux infirmières (et infirmiers !). Quelle que soit la situation (sauf exception surnaturelle), un personnage ne peut regagner davantage de Points de Vie que son total de départ.

8-1 guérison naturelle

En l'absence de soins, un personnage en bonne condition physique regagne un point de dégât létaux

par jour, à condition qu'il soit convenablement alimenté et au repos complet. Quelles que soient les circonstances, il regagne également son niveau de Physique en dégâts superficiels, par jour.

8-2 Administrer les premiers soins

Les premiers soins visent à stabiliser l'état d'un blessé, afin éventuellement de l'évacuer ou de le ranimer. Le personnage désirant administrer des premiers soins doit passer une confrontation entre son niveau de maîtrise, et un ND dépendant des dégâts létaux subis (Tableau G01).

Un jet réussi permet de ranimer un blessé inconscient, et de lui faire récupérer un dégât létaux (deux si le praticien possède une trousse de soins). Ces points ne sont regagnés que si le patient vient d'être blessé, et que d'autres soins ne lui ont pas déjà été administrés avec succès, lui faisant regagner des Points de Vie. Alternativement, le praticien peut employer les premiers soins pour diagnostiquer une éventuelle maladie ou empoisonnement.

8-3 faire appel à la médecine

Une fois que les premiers soins ont été administrés avec succès, la médecine peut être utilisée pour accélérer la guérison d'un blessé. À condition que celui-ci ne fasse que se reposer, un jet de Médecine peut être tenté une fois par jour (utilisant les ND du Tableau G01) ; en cas du succès, le patient récupère autant de dégâts létaux que la valeur de la Spécialité du médecin.

Ex. : Kaz (18 Points de Vie, 6 en Physique), de retour d'une expédition dangereuse, a subi 7 dégâts létaux et 12 dégâts superficiels. Son Seuil -2 se trouvant à 9 Points de Vie, elle en subit les effets (il lui reste 8 dégâts superficiels disponibles). Elle effectue donc un séjour à l'hôpital. Son médecin, équipé comme il convient, possède 7 en Habileté (+2 en Premiers soins) et 9 en Connaissance (+3 en Médecine). Il commence par lui administrer les Premiers soins (ND : 4, car Kaz n'a subi que 7 dégâts létaux). La confrontation est un succès, Kaz récupère 2 dégâts létaux. Kaz reste inactive toute la journée, elle peut bénéficier de soins médicaux : la confrontation est à nouveau un succès, Kaz récupère 3 dégâts létaux (nombre égal au niveau de la Spécialité Médecine du praticien). À la fin de la journée, elle récupère un dégât létaux supplémentaire et six dégâts superficiels (guérison naturelle), la libérant donc des effets du Seuil -2. Elle souffre encore de 6 dégâts superficiels et de 2 dégâts létaux.

8-3 soigner les brûlures (feu et acide)

Les brûlures sont particulièrement sensibles et douloureuses ; les tissus cicatrisent très lentement. Dans ce cas, seuls les premiers soins peuvent être employés ; les Points de Vie perdus par le feu et l'acide ne peuvent être regagnés que par la guérison naturelle.

*« Le plus difficile pour un acteur,
c'est d'être avec un metteur en scène qui n'a pas compris
l'histoire comme vous. »*

Jean Yanne

Le rôle de MJ est tout à fait passionnant, pourquoi s'en priver ? ce chapitre s'adresse tout particulièrement aux personnes désireuses d'endosser la fonction de meneur de jeu à Arkeos, mais qui n'ont pas d'expérience de ce côté-là de l'écran. maîtriser une session de jeu ne consiste pas seulement à lire les descriptions d'un scénario, et à examiner le résultat des dés pour savoir si les actions sont réussies ou non. c'est bien davantage : il faut insuffler de la vie aux décors et aux personnages rencontrés par les joueurs. bref, il faut faire exister un monde en s'appuyant sur les scénarii. voici donc quelques conseils et outils qui aideront le MJ débutant.

1 Les ficelles du MJ

1-1 Préparer son scénario

Préparer le scénario consiste à bien lire celui-ci, prendre des notes si nécessaire, afin de connaître parfaitement l'histoire et peut-être même d'anticiper les réactions logiques des personnages.

1-1-1 Anticiper

Une fois que l'on connaît bien le scénario, c'est une bonne idée que d'essayer de se glisser dans la peau du joueur, et imaginer ce que l'on ferait à sa place. Cela permet d'envisager des hypothèses auxquelles on n'avait pas songé au préalable, et donc de penser à de nouvelles situations possibles, sans se trouver pris au dépourvu.

1-1-2 Visualiser les lieux

Lors de la maîtrise du scénario, il convient de décrire les lieux aux joueurs afin de les propulser au cœur de l'histoire. Mais une description détaillée est inutile : une vue d'ensemble comportant les points intéressants en rapport avec le scénario suffit amplement.

1-1-3 Savoir improviser

Il est inévitable qu'un joueur ait une idée à laquelle le MJ n'avait pas pensé en préparant le scénario. Dans ce cas, il faut improviser, sans laisser pour autant s'échapper l'intrigue. C'est pourquoi, par ailleurs, il est important de mettre l'accent sur les motivations

des PNJ, sur l'ambiance du scénario : ceci permet de mieux se préparer à improviser, plutôt que de tenter de tout prévoir dans les moindres détails.

Un MJ ingénieux peut avoir recours à diverses astuces à l'insu des joueurs pour l'aider à improviser, cependant... :

Écoutez les joueurs. En général, ils échafaudent des plans en permanence, émettent des hypothèses, et finissent par créer seuls une histoire parfois très différente du scénario initialement prévu. Notez leurs idées. Vous pourrez peut-être les réutiliser en cours de partie.

Restez maître de la situation. En cas de doutes, de contestations, n'oubliez jamais que le MJ est celui qui fait office d'arbitre, qui a le dernier mot. Cependant, n'abusez pas de cette position au risque de démotiver vos joueurs : chacun doit s'amuser (y compris le MJ). Un MJ doit être juste : en cas de doute, les règles sont là pour trancher.

Pensez aux PNJ. Ayez toujours quelques personnages tous prêts sous le coude, même s'ils ne sont pas prévus dans le scénario. Vous pourriez en avoir besoin ! Un personnage veut aller interroger la camériste, alors que cela n'était pas prévu ? Qu'importe, vous avez un personnage tout prêt en stock ! Vous pouvez même en profiter pour induire une autre piste, ou une fausse piste, voire développer toute une intrigue parallèle fort intéressante.

Préparez des mini-scénarii : Ayez peut-être en réserves quelques petites intrigues secondaires, comme un vol dans une ville alors qu'il n'était pas du tout prévu que les joueurs fassent halte à cet endroit. Cela permet de donner de la vie à l'histoire, et de préparer la suite pour ramener l'intrigue principale au premier plan du scénario.

Réfléchissez aux lieux : Un bar avec ses habitués, ses figures locales, préparé à part pourra vous aider à animer une soirée passée par les personnages en ce lieu. Ou bien, réfléchissez à ce qu'il pourrait se passer dans une forêt, ou une ruine perdue.

Tous ces éléments rendront vos scénarii riches en événements, et aideront à faire passer des moments inoubliables aux joueurs.

1-2 écrire un scénario

Une des expériences les plus exaltantes pour le MJ consiste à créer ses propres scénarii et à les faire jouer ensuite. Si vous désirez vous lancer dans cette aventure, en premier lieu il vous faut tracer la ligne conductrice, déterminer le conflit central autour duquel votre histoire va s'articuler. Posez-vous un maximum de questions à ce sujet (Qui ? Pourquoi ? Comment ? Quand ? Où ?). Cela vous permettra déjà de faire l'inventaire de ce qu'il vous faudra : plans, PNJ, descriptions...

1-2-1 : Structure d'un scénario type

L'objectif n'est pas de donner ici une recette miracle pour faire une histoire grandiose avec n'importe quelle idée, mais de donner une méthode pratique pour construire et structurer un scénario.

La construction dramatique en cinq actes est le schéma utilisé dans la plupart des productions cinématographiques et télévisées. Cette méthode permet, à partir de concepts simples, de construire un scénario cohérent et rythmé.

0. Séquence pré-générique. Vous posez le décor ; vous décrivez une scène qui présente la trame du scénario, stimule l'imagination sans rien dévoiler pour autant.

1. Introduction. C'est la mise en place, la présentation de l'intrigue, des personnages.

2. Montée. L'intrigue se développe, les premiers indices apparaissent, les PJ rencontrent les PNJ principaux, peut-être au cours de premières échauffourées : le suspense monte.

3. Paroxysme. C'est le point fort du scénario, le tournant, le moment où tout se décide, où tout peut basculer ; l'instant de toutes les révélations, de toutes les rencontres, des confrontations décisives.

4. Chute et rebondissement. La tension redescend pour un temps, les protagonistes reprennent leur souffle avant la fin ou un éventuel rebondissement.

5. Dénouement. Point final, réussite ou échec pour les personnages, ultime affrontement avec le « méchant ». Et aboutissement de l'affaire (argent, fuite ou mort...).

Vous pouvez glisser éventuellement un ou plusieurs interludes dans cette structure ; il s'agit d'une séquence décrivant une scène qui se déroule ailleurs, en même temps. Cela permet de distiller des informations, de maintenir une pression, de ménager des effets de suspense ; idéalement, il faut divulguer un minimum d'informations durant ces interludes de sorte à susciter des interrogations, et non de donner des réponses.

2 catalogue de PNJ

Vous trouverez page 44 quelques exemples de PNJ que vous pouvez utiliser ou intégrer à vos scénarii si les circonstances l'exigent ou s'y prêtent.

2-1 créer un PNJ

Le moyen le plus simple pour cerner un PNJ rapidement n'est pas de le créer de A à Z, mais de prendre seulement en considération ce qui sera utile pour le scénario (capacités sociales, de combat, etc.). Un PNJ peut être plus ou moins compétent selon les points dont il dispose. En fonction de leur force, on peut distinguer les PNJ « figurants », les « seconds rôles » et les « rôles principaux » (Tableau PE01). Par simplicité, pour les PNJ, les coûts d'acquisition des Spécialités sont tous égaux à 2.

PE01 – Niveaux des PNJ

Rôle	Caracs.	Points Spé.	Total
Figurant	24	16	40
Second rôle	26	26	52
Rôle principal	28	36	64

3 nos amies les bêtes

Arkos entraîne les personnages dans des contrées sauvages et parfois hostiles – les dangers principaux résident dans la faune locale. En règle générale les animaux fuient devant l'homme ; ils n'attaquent que pour trois raisons : la faim, la peur ou la défense de leur territoire. Certains animaux (loups, sangliers, etc.) se déplacent en général en meutes. Pour déterminer le nombre d'individus que contient la meute, lancez un D10 pour une petite meute et un D20 pour une grosse meute.

Vous trouverez dans le Tableau AN01 une série de profils d'animaux prêts à l'emploi pour vos explorations. Les scores (Physique, Mental, Perception, Initiative, Combat, Points de Vie, Défense) représentent la même chose que chez les humains.

Les capacités de combat sont également précisées, avec le nombre de fois par Round que l'animal peut attaquer, sans malus. Les dégâts (dég.) représentent le facteur de dégâts létaux à additionner au D10 selon la règle habituelle.

Ex. : Un chimpanzé (crocs & poings 2/R) peut attaquer deux fois dans le Round, avec ses crocs et ses poings, sans malus. Il peut se défendre également une fois dans le Round. S'il attaque une troisième fois, le malus usuel de -4 pour actions multiples, entre en jeu.



cambricoleur

second rôle

Caractéristiques: PHY 7, MEN 6, PER 7, PRE 6

Champs: Con 6, Com 7, Hab 6, Soc 6

Dérivées: Éducation 6, Volonté 6, Impact 1, Défense 1, Initiative 7

Vie: PV 21 (Seuil - 2 : 10, Seuil - 4 : 6), EV 20

Spécialités (+2): **Con:** Langue natale, Lois.

Com: Armes blanches, Bagarre, Esquive.

Hab: Acrobatie, Athlétisme, Conduite, Crochetage, Discrétion.

Soc: Jeu, Milieu: pègre, Perspicacité.

Protections: néant

Armes: Matraque

Équipement: Une trousse de crochetage, des gants, des vêtements sombres

quidam

figurant

Caractéristiques: PHY 5, MEN 6, PER 6, PRE 7

Champs: Con 6, Com 6, Hab 6, Soc 6

Dérivées: Éducation 6, Volonté 6, Impact 1, Défense 1, Initiative 6

Vie: PV 20 (Seuil - 2 : 10, Seuil - 4 : 5), EV 16

Spécialités (+2): **Con:** Langue natale, Lois.

Com: Bagarre, Esquive.

Hab: Conduite.

Soc: Perspicacité.

Spécialités (+3): Une Spécialité en rapport avec la profession.

Protections: néant

Armes: néant

Équipement: Ses instruments de travail, un portefeuille plein le jour de paye

universitaire

rôle principal

Caractéristiques: PHY 5, MEN 8, PER 8, PRE 7

Champs: Con 7, Com 6, Hab 6, Soc 7

Dérivées: Éducation 9, Volonté 8, Impact 1, Défense 1, Initiative 6

Vie: PV 15 (Seuil - 2 : 7, Seuil - 4 : 4), EV 21

Spécialités (+2): **Con:** Arts, Langue natale, 2 Langues étrangères, Lois, Sciences exactes, Sciences Humaines. **Hab:** Conduite.

Soc: Débat, Milieu: Universitaire.

Spécialités (+3): **Hab:** Recherche.

Double Spécialités (+4): **Con:** 2 spé.en sciences.

Protections: néant

Armes: néant

Équipement: Matériel de recherche, Livres, Bureau avec secrétaire.

inspecteur chef

rôle principal

Caractéristiques: PHY 6, MEN 8, PER 8, PRE 6

Champs: Con 7, Com 7, Hab 7, Soc 7

Dérivées: Éducation 7, Volonté 8, Impact 1, Défense 1, Initiative 7

Vie: PV 18 (Seuil - 2 : 9, Seuil - 4 : 5), EV 20

Spécialités (+2): **Con:** Langue natale, Lois.

Com: Bagarre, Esquive. **Hab:** Conduite,

Discrétion. **Soc:** Intimidation, Milieu: justice.

Spécialités (+3): **Com:** Armes de poing.

Hab: Recherche.

Soc: Milieu: pègre, Perspicacité, Renseignement.

Protections: néant

Armes: néant

Équipement: Une paire de menottes, un calepin, une loupe, une pipe avec tabac, un subalterne

policier

second rôle

Caractéristiques: PHY 8, MEN 5, PER 6, PRE 7

Champs: Con 6, Com 7, Hab 6, Soc 6

Dérivées: Éducation 6, Volonté 5, Impact 2, Défense 2, Initiative 7

Vie: PV 24 (Seuil - 2 : 12, Seuil - 4 : 6), EV 21

Spécialités (+2): **Con:** Langue natale, Lois.

Com: Armes de poing, Bagarre, Esquive.

Hab: Athlétisme, Conduite, Discrétion, Recherche.

Soc: Intimidation, Milieu: pègre, Perspicacité, Renseignement.

Protections: néant

Armes: Smith & Wesson police, matraque

Équipement: Une paire de menottes, un sifflet, un uniforme

« Tout est magie, ou rien. »

Friedrich, baron von Hardenberg,
dit Novalis

Le monde n'est pas tel qu'on le croit.
dans l'ombre rôdent les érudits du monde occulte ; capables d'évoquer les
forces primordiales du monde dissimulées depuis l'aube des temps,
ils connaissent et maîtrisent la magie.
quelques individus exceptionnels évoluent dans la société au grand jour...
ils sont érudits, mendiants, oisifs, ouvriers...
Le hasard les a fait naître investis de pouvoirs mystiques
qu'ils gardent secrets.
bien qu'ils n'en ont pas toujours le contrôle,
ils leur ont plusieurs fois sauvé la vie.

1 utilisation de la magie et des pouvoirs

Magie et Pouvoirs fonctionnent selon les mêmes principes ; seuls les effets diffèrent. Le tronc commun à l'utilisation réside dans les Niveaux de Difficulté, l'Énergie Vitale, et la Volonté.

1-1 confrontations et niveaux d'utilisation

Pouvoirs et Magie sont exprimés numériquement de la même manière qu'une Spécialité (0 à +3). Ils dépendent de certaines Caractéristiques ou Champs : pour connaître le score d'un personnage pour l'utilisation d'un Pouvoir ou de la Magie, il convient d'en additionner le niveau à celui de la Caractéristique ou du Champ dont il/elle dépend. Il en résulte donc une confrontation de ce score avec un Niveau de Difficulté qui dépend des circonstances et de l'action entreprise. En particulier, la Difficulté pour l'utilisation d'un Pouvoir ou de la Magie sur un autre être vivant est égale à la Volonté de la cible.

La Magie est toujours employée consciemment, mais les Pouvoirs, s'ils sont mal maîtrisés ou s'ils existent à l'état latent, peuvent se déclencher aléatoirement, en fonction du degré de maîtrise :

Instinctif (0) : Le Pouvoir se déclenche n'importe quand (au choix du MJ), principalement en situation de stress.

Contenu (+1) : Comme précédemment, le Pouvoir a tendance à se déclencher en situation de stress (au

choix du MJ). Cependant, le personnage peut étouffer ce déclenchement s'il réussit un jet de Mental contre son niveau de Pouvoir (Mental + bonus de Pouvoir). À l'inverse, s'il veut en forcer le déclenchement, il devra réussir la même confrontation.

Contrôlé (+2) : Le personnage peut se servir du Pouvoir quand il le désire, à la manière d'une Spécialité classique.

Maîtrisé (+3 et au-delà) : Le personnage se sert du Pouvoir à volonté, et peut en moduler les effets.

1-1 dépense et récupération de l'énergie vitale

L'utilisation des Pouvoirs et de la Magie s'accompagne toujours d'une dépense d'Énergie Vitale. Celle-ci se fait à volonté, dans la limite des points disponibles ; si le personnage se retrouve à 0 point d'EV, il sombre dans l'inconscience. L'EV est dépensée que le Pouvoir soit entré en action ou non.

Lors de l'utilisation d'un Pouvoir ou de la Magie, si le personnage fait :

- une Réussite Critique : on diminue par deux la dépense d'EV.
- un Échec Critique : on double les points d'EV dépensés normalement dans le cas d'un Pouvoir ; dans le cas d'un Sort, celui-ci fonctionne à l'inverse des effets désirés (en général, le Sort se retourne contre l'occultiste).

Les points d'EV dépensés ne peuvent être récupérés que par un repos total. Un personnage récupère 1 point par heure de repos passée sans rien faire ou

passée à méditer, et 2 points par heure de sommeil ; il ne peut dépasser son total de départ.

Si un personnage dépense en une fois davantage d'EV qu'il n'en possède (consciemment ou non !), cela signifie qu'il puise directement dans sa force de vie. Pour chaque point d'EV dépensée en excédent, le personnage perd 1 Point de Vie. Ces dégâts létaux ne peuvent être soignés par la médecine conventionnelle ; seul le repos ou la Magie permettent de récupérer ces points.

2 Les pouvoirs

Les Pouvoirs sont innés ; ils se déclenchent soit dès le plus jeune âge, soit après un choc émotionnel, ou un traumatisme.

Ils se divisent en quatre grandes familles : Physiologiques, Psioniques, Extrasensoriels, Genius. Magie est une famille de Pouvoir à part, étudiée plus loin.

2-1 pouvoirs physiologiques

Les pouvoirs physiologiques sont basés sur le Physique. Grâce à son Énergie Vitale, le personnage peut altérer son corps pour en augmenter temporairement les capacités.

Agilité féline

Le personnage focalise son attention sur des tâches précises requérant une agilité surnaturelle. Il peut ainsi escalader des parois à mains nues, jouer les équilibristes, réaliser des acrobaties invraisemblables...

Effet : Pour un jet impliquant la souplesse ou la dextérité, le personnage rajoute le niveau de maîtrise de son Pouvoir au jet requis (Acrobatie, Esquive...)

Coût : Niveau de maîtrise du Pouvoir

Difficulté : Volonté du personnage

Flux vital

Le personnage maîtrise son corps et l'énergie qui s'y écoule : il peut soigner et guérir ses blessures en un temps record. Il ne peut transmettre cet avantage à un tiers, bien entendu.

Effet : Lorsque le personnage utilise son Pouvoir, il doit méditer au calme, sans interruption, pendant une heure complète. S'il réussit son jet de dé, il récupère alors son niveau de maîtrise en dégâts létaux.

Coût : Niveau de maîtrise du Pouvoir

Difficulté : Nombre de dégâts létaux subis jusqu'ici

Force herculéenne

Ce Pouvoir permet au personnage d'augmenter sa force physique de manière considérable : il peut ainsi tordre des barreaux, soulever des charges titanesques, causer des blessures très graves...

Effet : Pour un jet impliquant la force brute, le personnage rajoute le niveau de maîtrise de son Pouvoir au jet requis (Physique...) ou aux dégâts occasionnés.

Coût : Niveau de maîtrise du Pouvoir

Difficulté : Volonté du personnage

2-2 pouvoirs psioniques

Les Pouvoirs psioniques sont basés sur la Présence : ils concernent les capacités du personnage à influencer d'autres personnes, ou son environnement.

Main fantasmagorique

Grâce à ce Pouvoir, le personnage peut déplacer des objets à distance (tant qu'ils sont dans son champ de vision) à l'aide de sa seule volonté. Il est tout aussi possible de soulever un rocher que de faire glisser un loquet ; mais le coût en EV ne sera pas le même.

Effet : La vitesse des objets ainsi déplacés est très réduite ; il est impossible de frapper un ennemi à distance en utilisant ce Pouvoir. En revanche, il est possible d'accomplir des tâches de précision... ou de laisser tomber brutalement ce que l'on a soulevé.

Coût : 2 EV/kilo de la cible (minimum 2 EV), dépensés tous les Rounds.

Difficulté : Poids de la cible si elle est très volumineuse (rocher, véhicule...) ou complexité de la tâche à accomplir (crocheter une serrure à distance).

Mesmérisme

Le mesmérisme permet d'hypnotiser un tiers : il peut être question de prendre le contrôle sur son esprit, de lui suggérer des idées ou des actions à effectuer. Toutes ces suggestions ne doivent pas être fondamentalement opposées aux convictions de la cible ; par ailleurs, il est impossible d'interroger un individu placé dans ce type d'hypnose profonde.

Effet : Le personnage doit conduire une session d'hypnose au calme, sans interruption, durant une heure. S'il réussit son jet de dé, il peut suggérer une idée à la cible par niveau de maîtrise du Pouvoir.

Coût : Volonté de la cible

Difficulté : Volonté de la cible

Vision d'esprit

Ce Pouvoir permet de lire superficiellement dans l'esprit de quelqu'un. Le personnage n'en retirera que des images, des impressions générales, un état d'esprit ; les informations ainsi recueillies restent à l'interprétation du MJ.

Effet : En cas de réussite, le MJ décrit au joueur ce que son personnage a ressenti.

Coût : Volonté de la cible

Difficulté : Volonté de la cible

2-3 pouvoirs extrasensoriels

Les pouvoirs extrasensoriels sont liés à la Perception du personnage. Celui-ci n'a pas la même vision du monde que la plupart des gens : il peut déceler ce dont personne n'a conscience.

Médium

Le personnage ressent la présence du monde des esprits, et peut servir de lien avec le monde des vivants.

Effet : Le personnage conduit une session de spiritisme qui doit durer une heure au moins sans être interrompue. Par niveau de maîtrise du Pouvoir, le personnage peut obtenir une réponse à une question auprès de l'esprit interrogé. Ces réponses sont subjectives et dépendent de ce que sait l'esprit ; elles sont à l'appréciation du MJ.

Coût : Volonté de l'esprit

Difficulté : Volonté de l'esprit

Sens accrus

Le personnage a la possibilité d'accroître ses sens au-delà de la normale.

Effet : Pour un jet impliquant les cinq sens, le personnage reçoit un bonus égal au niveau de maîtrise de son Pouvoir.

Coût : Niveau de maîtrise du Pouvoir

Difficulté : Volonté du personnage

Sens du danger

Le personnage pressent intimement un danger qui le menace : il a les poils de la nuque qui se dressent, des crampes d'estomac, l'impression qu'on l'observe. Le danger n'est donc pas clairement défini, mais le personnage est certain que dans les instants qui vont suivre, quelque chose va arriver.

Effet : Le Pouvoir avertit le personnage plus ou moins longtemps à l'avance en fonction de son niveau de maîtrise : 2 Rounds par niveau. Même à hauts niveaux de maîtrise, le MJ pourra éventuellement vouloir déclencher l'utilisation inconsciente du Pouvoir pour prévenir un joueur.

Coût : Niveau de maîtrise du Pouvoir

Difficulté : Volonté du personnage

2-4 genius

Ce Pouvoir traduit une prédisposition exceptionnelle du personnage dans un domaine : c'est un surdoué. À la création du personnage, le joueur choisit une Spécialité à laquelle Genius s'applique. Le joueur peut bien sûr continuer à investir des points dans sa Spécialité de manière normale par le biais de l'expérience.

Effet : Lors de l'utilisation du Pouvoir, le niveau de maîtrise doublé s'additionne à la Spécialité choisie.

Coût : Niveau de maîtrise du Pouvoir

Difficulté : Volonté du personnage

3 LA MAGIE

La Magie constitue une utilisation canalisée de la force de vie présente en chaque personne. Elle peut être divine ou hermétique ; c'est un don divin ou démoniaque dans le premier cas, le fruit de longues études théoriques dans le second.

La Magie en elle-même n'est ni bonne ni mauvaise, c'est la manière de s'en servir qui définit le mage. Si drainer l'Énergie Vitale d'une autre personne avec son consentement pour en faire bon usage, peut être considéré comme de la Magie « blanche », un sacrifice humain relèvera bien sûr de la Magie « noire ». La Magie ne se pratique pas à la légère : puissante, elle n'en reste pas moins dangereuse et difficile à maîtriser. Rares sont ceux qui connaissent son existence, plus rares encore ceux qui la maîtrisent. Les années 30 sont une période de grandes découvertes, aussi bien scientifiques qu'archéologiques ; mais c'est également une époque mystique, où les sociétés secrètes occultes sont légion, et où la Magie influe le monde au travers de celles-ci...

3-1 nature de la magie

La Magie est basée sur le Mental du personnage ; il convient de choisir la voie que l'on emprunte (Magie divine ou hermétique). Un personnage ne peut suivre les deux voies à la fois.

La Magie divine est un pouvoir conféré par la vénération d'une ou plusieurs entités supérieures : dieux, anges, loas, esprits, totems... Elle s'organise au travers d'invocations et/ou de prières ; les effets diffèrent selon la divinité.

La Magie hermétique recouvre les rites et rituels orientant l'énergie magique désincarnée présente dans le monde. Elle s'acquiert grâce à des prédispositions naturelles et/ou de longues études.

La Magie est donc avant tout un ensemble de règles et de codes qui permettent d'intervenir sur la réalité selon les désirs du praticien. Celui-ci ne peut donc agir que dans ce cadre ; l'application de ces règles définit des *Sorts*, qui dictent à la nature l'ordre souhaité par le mage. Lorsque le personnage acquiert la capacité de pratiquer la Magie, il reçoit autant de sorts que son niveau de Magie.

Chaque voie de la Magie se décline ensuite en *Sphères*, qui recouvrent des domaines d'application et d'action :

- **Protection :** Recouvre les Sorts qui protègent physiquement ou mentalement la cible sans l'altérer.
- **Attaque :** Tous les sorts pouvant infliger des dégâts, par voie énergétique, matérielle ou mentale.
- **Altération :** Permet de modifier l'état de la cible (guérison, métamorphose...).
- **Psychique :** Tout ce qui peut modifier l'esprit de la cible, de sa volonté à ses capacités de raisonnement, en passant par sa perception.
- **Transport :** Englobe tout ce qui permet à la cible de se déplacer.
- **Spiritisme :** Autorise les interactions avec les esprits de toute nature (fantômes, totems, divinités...).
- **Magie :** Cette Sphère particulière agit sur la Magie elle-même : elle est par exemple employée dans la réalisation de contre-sorts.

3-2 Le prix de l'occulte

Les Sorts s'utilisent à la manière des Pouvoirs : le niveau de Magie est additionné au Mental, et ce score est confronté à la Volonté du personnage. On ne peut bien évidemment lancer que les sorts que l'on connaît, et si l'on maîtrise la magie !

Chaque Sort requiert une dépense de points d'EV en relation avec la puissance du Sort. Afin de canaliser cette puissance, un rituel (comme une cérémonie), une gestuelle (comme une danse particulière) ou une incantation (comme « Klaatu Barada Nikto ! ») est nécessaire. Il est possible de lancer un Sort en se passant de tout rituel, mais dans ce cas la dépense requise en EV est doublée. Si le joueur désire lancer un Sort avec des effets moindres que ceux décrits, le MJ abaissera ponctuellement la dépense d'EV requise, de manière à refléter que la tâche est plus facile qu'à l'accoutumée. Que le Sort aboutisse ou non, l'EV est dépensée et les ingrédients requis, sont perdus, évidemment.

Il est à noter qu'un personnage peu scrupuleux peut sacrifier l'EV d'une autre entité vivante pour venir compléter la dépense requise par l'opération magique. Ce type de magie noire est extrêmement répréhensible, et donc devrait être réservée aux PNJ.

Les praticiens peuvent créer leurs propres sorts ; cela requiert une dépense de Points d'Expérience (PX) plus ou moins importante selon le Sort, qui représente le temps investi en recherches occultes. Le MJ devra obligatoirement approuver les Sorts proposés par les joueurs, afin de s'assurer que le jeu reste équilibré pour tous.

La création d'un sort se divise en trois étapes :

- Réflexion sur la finalité du sort : détermination des Sphères impliquées
- Détermination des effets quantifiables (portée, dommages, nombre de cibles...)
- Estimation de la complexité

Le coût de création en PX est égal à la somme des coûts de chaque étape. Le coût du Sort en EV est toujours égal à la moitié (arrondie à l'entier supérieur) de ce coût de création.

Enfin, il reste à décider des composantes du Sort : n'ayez pas peur de trouver des formules pittoresques ou

des rituels exotiques – laissez parler votre imagination ! Un praticien peut également apprendre à maîtriser un Sort qui existe déjà. Ceci coûte au personnage la moitié du coût de création de celui-ci en PX (arrondi à l'entier supérieur). Ce coût peut être réduit de 1 PX par semaine d'étude jusqu'à réduire de moitié la dépense requise (au quart du coût de création, donc !). Cependant, le coût en EV reste toujours égal au coût initial de création du Sort.

Les Sorts connus par le personnage sont considérés comme accessibles ; à moins de circonstances exceptionnelles, les PJ pourront les lancer à chaque fois qu'ils le désirent, s'ils possèdent évidemment l'EV nécessaire.

3-2-1 Coût des Sphères de Magie

Certaines Sphères sont plus difficiles à maîtriser que d'autres, ce qui implique un coût en PX variable (Tableau M01).

M01 – Coût des Sphères de magie en PX pour la création des Sorts	
Sphère	PX
Protection	1
Attaque	2
Altération	3
Psychique	1
Transport	2
Spiritisme	1
Magie	4

Un Sort peut relever de plusieurs Sphères à la fois, auquel cas les coûts en PX sont ajoutés.

Ex. : La nécromancie recouvre la communication et l'animation avec des morts. Cela concerne les Sphères d'Altération et de Spiritisme, donc chaque Sort de nécromancie coûte au moins 4 PX (3 + 1).

3-2-2 Coût des effets

La puissance d'un sort s'exprime à travers ses effets, définit par six aspects (Tableau M02) :

- Le rituel à effectuer : gestuelle, incantations ou ingrédients (*composants*). Il peut s'agir par exemple de prières et/ou de symboles en relation avec ses

M02 – Aspects magiques						
Incantation	1 Round	5 minutes	1 heure	1 jour	1 semaine	1 mois
Coût (PX)	2	1	- 1	- 2	- 3	- 4
Effets						
Durée	Instantané	un Round	1 minute	1 heure	1 jour	1 semaine
Portée	Lanceur	Contact	Visuel	Pays	Continent	Planète
Dégâts*	niv x 1	niv x 2	niv x 3	niv x 4	niv x 5	niv x 6
Aire d'effet*	niv x 1 m ²	niv x 2 m ²	niv x 3 m ²	niv x 4 m ²	niv x 5 m ²	niv x 6 m ²
Cibles*	niv x 1	niv x 2	niv x 3	niv x 4	niv x 5	niv x 6
Coût (PX)	1	2	3	4	5	6

* + 1 PX par point de dégât, mètre ou cible supplémentaire au-delà du niveau du lanceur x 6.

croyances pour la Magie divine, ou d'incantations et ingrédients en rapport direct avec les effets du Sort pour la Magie hermétique ;

- Le temps nécessaire pour lancer le sort (*incantation*), de un Round à un mois ;
- Le temps d'effet du sortilège (*durée*), exprimé en Rounds ;
- La distance à laquelle l'effet se produit (*portée*), allant du lanceur à la planète entière ;
- Le rayon (en mètres) sur lequel le sort est effectif (*aire d'effet*) ;
- Le nombre de personnes ou objets affectés (*nombre de cibles*).

Ces trois derniers aspects sont exprimés en multiples du niveau que le praticien possède en Magie.

Le MJ interprétera ces aspects pour construire les sorts qu'il désire ; par exemple, l'aspect « Dégâts » pourra être employé pour construire un sort de soins, en considérant que les Points de Vie sont gagnés au lieu d'être perdus par la cible. Par ailleurs, tous les attributs ne seront pas forcément utiles à tous les sorts (un sort qui agit sur une aire comporte rarement un nombre de cibles, et inversement).

Un coût en PX est associé à chaque aspect. Ces coûts viennent s'ajouter à celui des Sphères choisies pour le coût total du Sort.

3-2-3 La complexité et la Nature

Par son essence même, la Magie s'oppose à l'ordre naturel des choses, à l'entropie de l'univers. Plus un Sort tente de lutter contre cet ordre des choses, plus il draine l'énergie vitale du mage, et plus il est complexe à mettre au point.

Le coût du Sort en PX est donc modifié par la complexité de la réalisation entreprise.

Un Sort est dit *simple* s'il vise à retrouver l'état naturel d'une chose ou d'une personne, vers lequel l'univers tendrait de toute manière ; ou bien, s'il modifie une chose ou une personne tout en lui conservant un état aussi naturel que celui dans lequel elle se trouve. Il peut s'agir par exemple de guérir une blessure, d'accélérer un phénomène météorologique, d'ouvrir une porte...

Un sort est dit *délicat* s'il n'essaie pas de modifier entièrement l'état naturel d'une chose ou d'une personne, mais essaie d'infléchir celui-ci et d'en modifier quelques caractéristiques. Il peut être question d'accélérer un véhicule au-delà de la vitesse permise par la mécanique, de faire voler un individu, d'appeler une tempête alors que le ciel est sans nuage...

Un sort est dit *complexe* s'il redéfinit fondamentalement l'état naturel d'une chose ou d'une personne. Les sorts de métamorphose, d'invisibilité ou d'invocation appartiennent à cette catégorie.

Multipliez le coût du Sort en PX par le modificateur indiqué sur le Tableau M03 pour obtenir son coût final.

M03 – Complexité et coût en PX des Sorts

Degré	Multiplieur (PX)	Effet
Simple	x 1	Retrouver le naturel
Délicat	x 1,5*	Infléchir le naturel
Difficile	x 2	Redéfinir le naturel

* Arrondi à l'entier supérieur.

3-2-4 Les composantes

En plus d'imposer un certain nombre de conditions à remplir, les composantes donnent une touche « personnelle » à un Sort. S'il est intéressant et amusant de se montrer créatif avec les composantes, il importe que celles-ci aient un rapport avec le Sort en question (un peu de soufre sera beaucoup plus évocateur pour un sort de feu qu'un verre d'eau !).

En général, la Magie divine implique au moins une prière et/ou un symbole en relation avec les croyances du praticien. La Magie hermétique, elle, requiert généralement une incantation absconse et un ingrédient physique.

Il est à noter que les composantes peuvent limiter l'application d'un Sort, si l'on se trouve à court d'ingrédients (ou de temps !) par exemple.

3-2-5 Exemple de création de sort

Le miracle « Avaler les côtes » est un Sort offensif qui déclenche un raz-de-marée (voir page 50).

Les effets du sort sont résumés dans le tableau M04

M04 – Coûts des effets d'« Avaler les côtes »

	PX
Incantation : 1 heure	- 1
Durée : instantanée	1
Portée : Vue	3
Dégâts : niveau du lanceur x 5	5
Aire d'effet : niveau du lanceur x 5 m ²	5
Type : altération (3), attaque (2)	5
Complexité : délicat	x 1,5
TOTAL (PX)	27

Le personnage qui a inventé ce Sort à donc du dépenser 27 PX ; le coût en EV associé est de 14 points (27 / 2, arrondi à l'entier supérieur). Un autre praticien découvrant les notes de cet occultiste et désirant apprendre ce Sort devra donc dépenser 14 PX (27 / 2, arrondi à l'entier supérieur). Pour réduire ce coût d'apprentissage, le personnage pourrait choisir d'étudier sept semaines au maximum pour abaisser le coût en PX à 7. Quoi qu'il en soit, le coût de lancement du Sort restera de 14 EV.

3-3 petit grimoire élémentaire

Lors de nos recherches ésotériques, nous avons découvert les Sorts suivants qui pourront servir de base aux aventuriers débutants...

exemples de miracles (magie divine)

Tous les miracles sont attribués à une divinité précise, mais rien n'empêche un dieu d'en copier un autre et d'attribuer ces miracles à ses fidèles... La seule règle à respecter est la possibilité de ce dieu à intervenir dans le domaine qui est utilisé ; si Poséidon, dieu de la mer, des chevaux et des tremblements de terre vient à offrir à l'un de ses fidèles un miracle permettant de marcher sur l'eau, un prêtre chrétien pourrait faire de même en suivant l'exemple de Jésus Christ. Mais une divinité du feu ne pourrait accorder ce miracle.

Avaler les côtes

Ce miracle donne la possibilité au lanceur de déclencher un raz-de-marée, ou à moindre échelle de renverser une barque voguant au fil de l'eau.

Aspects : Sphères : altération, attaque. Incantation : 1 heure. Durée : instantanée. Portée : Vue. Dégâts : niveau du lanceur x 5. Aire d'effet : niveau du lanceur x 5. Complexité : délicat.

Coût de création / apprentissage : 27 PX / 14 PX

Coût de lancement : 14 EV

Rituel : Le prêtre de Poséidon, après avoir fait une offrande de sang de cheval, entonne un chant à la gloire de son dieu se terminant par la phrase rituelle : « Que le courroux du divin seigneur Poséidon s'abatte avec fureur sur ses misérables ennemis ! ».

Description : Ce miracle n'est efficace que sur une étendue d'eau salée. Il permet de créer une vague, d'une hauteur (en mètres) et d'une surface (en mètres carrés) égales au niveau du lanceur, qui va heurter une cible à la vitesse d'un cheval au galop. Le Sort cause des dégâts superficiels aux êtres vivants lorsque la vague les atteint et les emporte. Les bâtiments et autres objets reçoivent des dégâts structurels. Si la vague heurte la terre ferme, elle continuera son chemin sur une aire égale au niveau du lanceur en mètres carrés.

La ruée du cheval à 8 pattes

Ce miracle permet au lanceur de se déplacer à très grande vitesse.

Aspects : Sphère : transport. Incantation : 1 Round. Durée : 1 heure. Portée : lanceur. « Dégâts » : niveau du lanceur x 8. Complexité : délicat.

Coût de création / apprentissage : 26 PX / 13 PX

Coût de lancement : 13 EV

Rituel : Le prêtre d'Odin doit taper huit fois son pied par terre, et prononcer la phrase : « Que la vitesse du majestueux Sleipnir soit mienne ! ».

Description : Ce miracle permet au lanceur de courir huit fois plus vite que ses capacités normales, pendant une heure. L'aspect « dégâts » représente en fait ici la vitesse.

Le geste qui sauve

Ce miracle permet de guérir et de soigner.

Aspects : Sphère : altération. Incantation : 1 Round. Durée : instantanée. Portée : contact. « Dégâts » : niveau du lanceur x 3. Complexité : simple.

Coût de création / apprentissage : 11 PX / 6 PX

Coût de lancement : 6 EV

Rituel : Le prêtre adresse la prière suivante : « Quetzalcóatl, père des astres, soulage ce malheureux de ses afflictions, lui qui ne connaît que souffrance. » Il doit verser une petite quantité d'eau sur la cible du miracle.

Description : Ce miracle fait regagner un nombre de Points de Vie égal à trois fois le niveau de Magie du lanceur. Les points perdus peuvent l'être en raison de blessures, de maladies ou d'empoisonnements.

Devenir le fils de la nuit

Ce Sort permet de percevoir le monde par les yeux d'un jaguar.

Aspects : Sphères : altération, spiritisme. Incantation : 1 heure. Durée : 1 heure. Portée : même pays. Cible : 1. Complexité : Délicat.

Coût de création / apprentissage : 18 PX / 9 PX

Coût de lancement : 9 EV

Rituel : Après une transe d'une heure, le prêtre doit prononcer : « Ô Vent de la nuit, accorde-moi de te contempler par les yeux de tes enfants ! » Il doit tenir un morceau d'obsidienne ou une partie du corps d'un jaguar. Lancer ce sort à la tombée de la nuit permet au prêtre de Tezcatlipoca de profiter de ses effets tout au long de la nuit. Les coûts restent inchangés.

Description : Le prêtre reste immobile durant toute la durée du Sort ; il n'a plus aucune perception hormis ce que voit le jaguar pris pour cible. Il ne partage pas les autres sens, ni l'esprit de l'animal.

Âme du soleil

Ce miracle crée une aura lumineuse protectrice autour du praticien.

Aspects : Incantation : 1 Round. Durée : 1 minute. Portée : lanceur. Cible : 1. « Dégâts » : niveau du lanceur x 4. Sphères : protection, attaque, altération, magie. Complexité : Difficile.

Coût de création / apprentissage : 42 PX / 21 PX

Coût de lancement : 21 EV

Description : Le prêtre est entouré d'une aura qui absorbe les dégâts (jusqu'à concurrence de son niveau de mage x 4) et les renvoie à l'agresseur (blessures superficielles). Le Sort cesse de faire effet si l'on tente une action agressive.

Rituel : Prononcer : « Que Mithra me protège ! » en tenant un symbole du dieu dans sa main.

exemples de sorts hermétiques

Ces Sorts sont généralement accessibles à tout praticien qui souhaite les travailler. Les méthodes nécessaires à leur découverte sont néanmoins laissées dans le flou, afin que le MJ puisse les rendre plus ou moins accessibles selon son désir...

Fantasmagorie de tourment cauchemardesque

Ce Sort permet au lanceur de faire en sorte que la personne ciblée passe de très mauvaises nuits...

Aspects : Sphères : attaque, psychique. Incantation : 1 jour. Durée : 1 semaine. Portée : pays. Dégâts : niveau du lanceur. Cible : 1. Complexité : délicat.

Coût de création / apprentissage : 20 PX / 10 PX

Coût de lancement : 10 EV

Rituel : Le mage fait subir diverses tortures symboliques à une représentation de la victime (poupée, photo, objet personnel, nom griffonné sur une feuille). Il doit connaître celle-ci, au moins de vue. La représentation doit être détruite par le feu après avoir passé une journée dans un cercle magique ; les cendres doivent être conservées par le lanceur qui les place sous son oreiller.

Description : La victime du sort ne connaît plus le repos ; d'horribles songes l'empêchent de dormir. L'épuisement et la tension nerveuse lui font perdre autant de Points de Vie que le niveau de Magie du lanceur, par jour et pendant une semaine. Pendant cette semaine, il lui est impossible de regagner des Points de Vie par le repos ou des soins non magiques. Si la victime est droguée ou assommée, elle subit les dégâts du sort toutes les heures jusqu'à son réveil en raison des visions cauchemardesques.

Immunisation analgésique aqueuse suprême

Le lanceur parvient à éviter toutes sortes de blessures.

Aspects : Sphères : protection, altération. Incantation : 1 Round. Durée : 1 heure. « Dégâts » : niveau du lanceur x 5. Portée : lanceur. Complexité : difficile.

Coût de création / apprentissage : 30 PX / 15 PX

Coût de lancement : 15 EV

Rituel : Boire une gorgée d'eau, puis prononcer les mots : « Aquaem eternaem. »

Description : Le corps du praticien n'offre quasiment plus aucune résistance, à la manière de l'eau. Il ne subit plus de dommages, à hauteur de son niveau de Magie x 5.

Convocation impérieuse des spectres serviles

Ce Sort oblige des esprits décédés à accomplir des tâches pour le compte de l'occultiste.

Aspects : Sphères : altération, spiritisme, magie. Incantation : 1 heure. Durée : 1 jour. Portée : vue. « Dégâts » : niveau du lanceur x 1. Cibles : niveau du lanceur x 1. Complexité : difficile.

Coût de création / apprentissage : 28 PX / 14 PX

Coût de lancement : 14 EV

Rituel : Assis dans un pentacle, le mage appelle les esprits et leur donne forme suivant ses besoins. Ce sont des créatures magiques, elles n'ont pas d'identité propre sauf si leur maître souhaite leur en donner une.

Description : Le mage convoque autant de serveurs spectraux que son niveau en Magie. Ceux-ci ont autant de PV, d'EV, et de Scores de Caractéristiques de Spécialités que le niveau du lanceur en Magie.

Vagabondage éthéré par-delà les reflets

Ce Sort permet au mage de voyager à travers les miroirs.

Aspects : Sphères : transport, altération, magie. Incantation : 1 heure. Durée : 1 Round. Portée : pays. Cibles : 1. Complexité : difficile.

Coût de création / apprentissage : 30 PX / 15 PX

Coût de lancement : 15 EV

Rituel : Le miroir de départ est enchanté pendant l'incantation ; le mage trace des motifs ésotériques sur sa surface.

Description : Le mage traverse un miroir (à condition que la surface soit suffisante pour le laisser passer en entier), et ressort au Round suivant par un autre miroir, lui aussi de taille suffisante. Le mage doit connaître ce miroir de vue au préalable.

La main de gloire

Grâce à ce Sort, le praticien peut ouvrir tout ce qui est fermé et inversement.

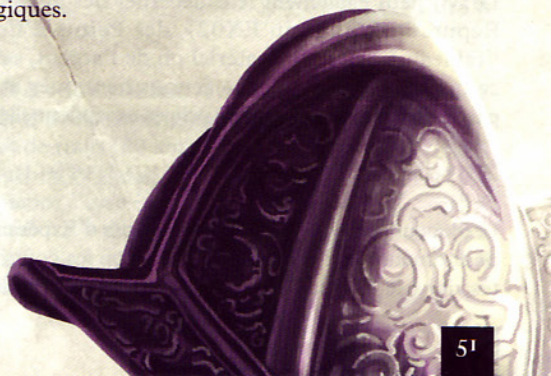
Aspects : Sphères : altération. Incantation : 1 Round. Durée : instantanée. Portée : contact. Cible : 1. Complexité : simple.

Coût de création / apprentissage : 9 PX / 5 PX

Coût de lancement : 5 EV

Rituel : Le mage se concentre sur l'image mentale de l'objet qu'il souhaite ouvrir ou fermer. Il n'a plus qu'à lui ordonner à haute et intelligible voix de s'ouvrir ou de se fermer en posant ses annulaires dessus.

Description : Ce Sort peut déverrouiller une serrure, ou dispositif mécanique isolé (porte, fenêtre, menottes...), mais ne peut agir sur les scellés magiques.



les personnages rentrent d'aventure, fourbus mais contents : ils ont vaincu leurs ennemis, découvert le trésor qu'ils cherchaient, et appris beaucoup de choses lors de ce voyage. peut-être même ont-ils commencé à obtenir des éléments de réponse sur leurs quêtes personnelles...

EX04 – Dépenses en Points d'Expérience

Augmentation	Coût en PX
Point de Caractéristique*	Niveau actuel x 5
Bonus de Spécialité	Niveau actuel x coût d'acquisition du Champ x 2
Acquérir une nouvelle Spécialité	10
Bonus de Double Spécialité	Niveau actuel x coût d'acquisition du Champ
Nouvelle Double Spécialité**	5
Acquérir une Aptitude	Coût en Points de Génération x 4
Niveau de Pouvoir (sauf magie)***	Niveau actuel x 5 (minimum 5 PX)
Niveau de magie***	Niveau actuel x 8 (minimum 8 PX)
Acquérir la magie****	20
Acquérir ou créer un Sort	Voir chapitre <i>Effets spéciaux</i>
Point de Réputation	5
Point de Volonté	Niveau actuel
Points d'Éclat	2
Acquérir ou améliorer un Avantage	Coût en Points de Génération x 4
Réduire ou annuler une Restriction	Coût en Points de Génération x 4

* Réactualiser la valeur des Champs et valeurs dérivées (Initiative, Défense...) s'il y a lieu.

** La Spécialité dont dépend la nouvelle Double Spécialité doit être à + 2 minimum.

*** Gain de 5 points d'Énergie Vitale à chaque augmentation de niveau.

**** Acquérir la magie nécessite également des études longues et fastidieuses.

1 Attribution de points d'expérience

Les données numériques des personnages peuvent évoluer par le biais de *Points d'Expérience* (PX). Ces points peuvent être dépensés par le joueur pour améliorer les talents de son personnage.

À la fin de chaque scénario, chaque personnage reçoit un nombre de PX modulé par le MJ, typiquement entre 1 et 5. Le Tableau EX01 donne quelques lignes directrices quant à la quantité de PX à attribuer à chaque joueur.

Si le groupe se réunit souvent pour jouer, le MJ désirera peut-être donner un peu moins de PX pour éviter que les personnages n'évoluent trop vite ; inversement, si les joueurs se voient rarement, le MJ peut augmenter les PX attribués.

1-2 autres formes de récompense

L'expérience n'est pas l'unique moyen de récompenser les joueurs pour leurs initiatives et leurs idées. Le MJ peut également leur décerner des points de Réputation (Tableau EX02), des Points d'Éclat (Tableau EX03), du matériel ou de l'argent, selon ce que dicte la situation – actions héroïques et/ou particulièrement remarquées, primes exceptionnelles...

2 utiliser les points d'expérience

Les joueurs peuvent utiliser leurs Points d'Expérience pour améliorer leurs personnages selon les coûts listés dans le Tableau EX04. Ces coûts s'entendent

pour une progression de 1 point en 1 point : par exemple, pour monter de 5 à 7 en Mental, il convient d'investir d'abord 25 PX (5 x 5) pour passer de 5 à 6, puis 30 PX (6 x 5) pour passer de 6 à 7.

EX01 – Récompenses en Expérience

1	Les joueurs sont venus... mais ne se sont pas vraiment impliqués dans la partie.
2 à 3	Les joueurs ont efficacement résolu en coopération, les objectifs du scénario.
4 à 5	Les joueurs sont allés au-delà du scénario pour résoudre des objectifs secondaires.
+ 1 à + 2	Le joueur a particulièrement bien joué son personnage.
+ 1 à + 2	Le personnage s'est comporté de manière particulièrement héroïque, au péril de sa vie.

EX02 – Ex. de récompenses en Réputation

1	Le personnage a sauvé la vie d'un PNJ influent
1	Le personnage conserve une cicatrice visible de son aventure
2	Le personnage a mené à bien une opération très médiatisée
3	Le personnage devient la coqueluche des journaux

EX03 – Ex. de récompenses en Points d'Éclat

1	Le joueur a eu une idée géniale qui a fait évoluer l'intrigue
2 à 1	Seul, le joueur ou le personnage a sauvé le groupe d'un sort funeste
2	Le personnage a réussi une action héroïque mais suicidaire, sans dépense de Point d'Éclat

vêtements féminins

Bas de soie	2,50 \$
Bottines de cuir	3,50 \$
Chandail	9,50 \$
Chapeau de velours	4,50 \$
Chapeau	3,50 \$
Chaussures françaises	4,50 \$
Corset	5 \$
Manteau de fourrure	198 \$
Nuisette	7 \$
Robe de couturier	90 \$
Robe	16,50 \$
Sac à main	5 \$

vêtements masculins

Bouton de manchette	40 c
Casquette en fourrure	17 \$
Casquette	2 \$
Chapeau	5 \$
Chaussure de sécurité	5 \$
Costume en soie (sur mesure)	75 \$
Costume en velours côtelé	10 \$
Cravate	3,50 \$
Pardessus	20 \$
Pull-over	7 \$
Sous vêtements	5 \$

loisirs

Appareil photo	2,30 \$
Banjo	10 \$
Camera 8 mm	89 \$
Disque	39 c
Kit de développement	4,95 \$
Pellicule 24 poses	38 c
Phonogramme	45 \$
Projecteur 8 mm	54 \$
Saxophone	64 \$

outils

15 m de corde	8,60 \$
Cadenas	95 c
Caisse à outils standard	12,90 \$
Caisse d'électricien	30 \$
Chaîne (30 cm)	65 c
Chignole & forêts	5,98 \$
Coupe Boulons	7 \$
Echelle de 7,5 m	3,20 \$
Fer à souder	4,45 \$
Pied-de-biche	2,25 \$
Poulie	1,75 \$
Scie à bois	2,80 \$

prix de tous les jours

Lettre (par gr supérieur à 50)	2 c
Lettre 50 gr	5 c
Lettre 20 gr	3 c
Télégramme/12 mots	25 c
Télégramme/International par mot	1,25 \$
Télégramme/par mot supp.	2 c

Budget

équipement & prix

un charmant manteau de fourrure ?
 un petit-déjeuner dans un hôtel grand
 confort avant de s'embarquer pour
 un new york - paris en avion ?
 juste besoin d'une boussole ?
 d'une boîte de balles de 9 mm ?

Pour les armes se référer à l'écran de jeu.

se loger et se nourrir

Appartement/location au mois	10 \$
Cocktail	25 c
Déjeuner	65 c
Dîner	1 \$
Hôtel 1 étoile/nuit	4,50 \$
Hôtel 3 étoiles/nuit	9 \$
Hôtel miteux/nuit	75 c
Maison/location annuelle	1 000 \$
Petit déjeuner	45 c
Verre de bière	20 c
Verre de gin	10 c
Verre de vin	75 c
Verre de whisky	25 c

communication

Journal (quotidien)	5 c
Machine à écrire portative	55 \$
Phonogramme portatif	24,95 \$
Plume et encrier	50 c
Poste de radio	50 \$
Radio émetteur bande large	75 \$
Ramette de 100 feuilles A4	0,5 c
Sono (1 micro + ampli + 2 HP)	105 \$
Stylo-plume	5 \$
Télégramme (envoi)	4,25 \$
Télégraphe portatif	50 \$
Téléphone	15 \$

voyage

Billet d'avion (30 km)	2 \$
Billet d'avion international (160 km)	18 \$
Billet de train (80 km)	1 \$
Paquebot 1 ^{er} classe, aller	120 \$
Paquebot classe économique	35 \$
Paquebot 1 ^{er} classe aller-retour	200 \$
Taxi	1 \$
Ticket de bus	5 c

survie-camping

Bâche 7,2 x 10,8 m	39,35 \$
Boussole	2,45 \$
Cantine (5 litres)	1,69 \$
Couteau de chasse	2,65 \$
Couteau de poche	1,98 \$
Ficelle (2 rouleaux)	27 c
Gourde (2 litres)	89 c
Hachette	1,59 \$
Hamac	3 \$
Jumelles	28 \$
Lampe à pétrole	6,59 \$
Lampe torche	5,95 \$
Lit de camp pliant	5,95 \$
Matériel de pêche	16 \$
Moustiquaire	2 \$
Nécessaire de cuisine	8,48 \$
Piège gros gibier	5,98 \$
Piège petit gibier	2,48 \$
Ration de campagne pour 1 jour	50 c
Réchaud de campagne	5,85 \$
Sac de couchage imperméable	1,79 \$
Tente 2 x 2 m	11,25 \$
Tente 3,6 x 4,8 m	24,85 \$
Tente 4,8 x 7,2 m	55,45 \$

véhicules

Essex Terraplane	450 \$
Ford T 1934	500 \$
Buick Century	1 000 \$
Stutz Bearcat	4 500 \$
Cord 810	5 000 \$
Mercedes Benz	8 000 \$
Dusenber SJ	20 000 \$
Moto	400 \$

véhicules - accessoires

Batterie	8,35 \$
Cric	6,95 \$
Phare	3,95 \$
Pneu	10,95 \$
Radiateur	8,69 \$

valises et transport

Cartouchière (50)	1,30 \$
Ceinturon porte chargeurs (10)	1,45 \$
Harnachement de cheval	48,50 \$
Havresac (3 kg)	75 c
Holster d'épaulé	1,25 \$
Holster de ceinturon	80 c
Malle (25 kg)	13,95 \$
Penderie de voyage (50 kg)	41,95 \$
Sac à dos (4,5 kg)	7,45 \$
Sac marin (12 kg)	1,55 \$
Sacoche d'équitation (2x5kg)	13,45 \$
Valise (9 kg)	9,95 \$

médical

Trousse de 1 ^{er} soins	2 \$
Nécessaire de chirurgie (urgence)	121,55 \$
Bandage (9 m)	39 c
Béquilles	1,69 \$
Chaise roulante	33,30 \$
Forceps	3,60 \$
Seringue hypodermique	12,50 \$
Set de Scalpel	1,40 \$
Thermomètre	1,39 \$
Trousse médicale	10,45 \$

médicaments (prix/dose)

Codéine	1 \$
Morphine	2 \$
Phénobarbital	50 c
Procaïne	1,50 \$
Quinine	1 \$

prix hospitaliers (us)

Soins standards	10 \$ / jour
Soins intensifs	25 \$ / jour
Chirurgie légère	de 50 à 100 \$
Chirurgie Lourde	100 \$ et plus

munitions

Boite de 50 balles 9 mm	4 \$
Boite de 50 chevrotines 12 gauge	2 \$
Boite de 50 balles Cal 45 ACP	3 \$
Boite de 50 balles 30.30 winchester	6 \$

divers

Boussole	2,80 \$
Canette de soda	5 c
Cartes à jouer	75 c
Dictionnaire	6,75 \$
Encyclopédie	49,00 \$
Équipement de plongée complet	1 200 \$
Groupe électrogène portatif	130 \$
Jumelles x10	54,95 \$
Longue vue x 25	15 \$
Machine à écrire	40 \$
Masque à gaz	5 \$
Menottes	3 \$
Microscope 250 x	11,98 \$
Montre à gousset	32,50 \$
Montre-bracelet	5,95 \$
Paquet de cigarettes	10 c
Parapluie	1,79 \$
Rasoir	3,45 \$
Réveil	2,45 \$
Semestre Universitaire	480 \$
Trousse de maquillage	4,98 \$

culture

Ticket de cinéma	5 c
Ticket pour un match	1 \$
Billet de Concert (fosse)	4 \$
Billet de Concert (loge)	10 \$

« C'est une époque faite pour les aventuriers et les amateurs de risques, une époque telle que le monde n'en a pratiquement plus connue depuis ! »

Stefan Zweig, écrivain voyageur, 1881-1942

nées sous le signe de la crise de 1929, les années 30 sont une époque de paradoxes, où se côtoient misère et faste. Alors que le monde entame une lente descente vers l'enfer de la seconde guerre mondiale, les innovations scientifiques de cette décennie marquent un tournant décisif dans la vie quotidienne. Le désespoir est atténué par les grands exploits des aventuriers modernes et le rêve en technicolor. Les héros populaires envahissent les ondes et les écrans, pour faire oublier le temps d'un programme la folie de la réalité. L'écho du bruit des bottes défilant au pas de l'odie commence à faire trembler le monde à son rythme.

époque
Les années trente

Le monde de 1930 à 1939

La décennie commence le jeudi 24 octobre 1929, par l'effondrement de la bourse de New York. Cette crise marque au fer rouge les années 30. Les peuples exigeront des gouvernements qu'ils remettent leur pays sur la voie du travail, si ce n'est de la prospérité perdue. De cette exigence va naître un monde en tous points extrêmes.

Les états-unis

1929 : Les années folles, la manne de la prospérité et l'insouciance se transforment en une chute vers la plus grande période de misère de ce siècle. Premières victimes, les actionnaires qui se jettent la tête la première par les fenêtres des buildings. Par le chômage massif qu'elle engendre, cette crise sans précédent touche principalement les salariés, en les envoyant du jour en lendemain des chaînes des usines aux queues interminables de la soupe populaire, qui grossissent chaque jour. Acculés, victimes d'un processus qui leur est incompréhensible, les gens sont mis au désespoir. La crise nourrit la crise. La faillite de la bourse étrangle les banques. Les usines, sans ligne de crédit ni débouchés, ferment les unes après les autres. Chacun a le sentiment que des forces incontrôlables sont à l'œuvre.

En moins d'un an, 2,5 millions d'Américains perdent leur travail. En 1932, 1/4 de la population active, soit 13 millions d'Américains, est sans travail !

Tous les moyens sont bons pour lutter contre la misère. À Chicago, les nouveaux pauvres s'attaquent aux pavés de bois de certaines rues pour se chauffer. Les fermiers en colère détruisent leur production, dans l'espoir de voir remonter le cours des prix d'achat. Peu importe si des millions de gens meurent de faim, on préfère détruire les récoltes, plutôt que de les voir partir à bas prix.

Très rapidement apparaissent les « Hobo », travailleurs itinérants qui voyagent à bord de wagons de marchandise, à la recherche d'un travail. Dès que la rumeur d'une embauche se fait entendre quelque part, des milliers de Hobo se précipitent. Que l'on soit ouvrier, avocat, ou scientifique, on a toutes chances de finir Hobo.

Et même si l'on ne devient pas Hobo, on loge dans des baraquements de fortune. On surnomme ces bidonvilles « Hoover ville », hommage ironique au président Hoover qui ne cesse de répéter à ses concitoyens : « Il faut laisser la crise suivre son cours et se serrer la ceinture ».

1930

- Découverte de Pluton par Clyde W. Tombaugh
- Vannevar Bush invente un calculateur analogique
- Brevet du moteur à turbine pour avion à réaction
- Expérimentation des 1^{re} émissions de télévision
- Théorie du Big Bang
- Dashiell Hammet publie *Le Faucon Maltais*
- Décès de Sir Arthur Conan Doyle

USA : Quelques chiffres clefs de la décennie

Espérance de vie : 58 ans pour les hommes et 61 pour les femmes

Salaire moyen : 1 368 \$/année

Taux de chômage : 25 %

Nombre de voitures vendues : 2 787 400

Prix de base : 1/4 de lait : 14 cents, Pain : 9 cents,

Bifteck : 42 cents la livre

Les citoyens acceptent de plus en plus mal le discours des gouvernements qui disent n'avoir aucune emprise sur l'économie. La colère succède à la déception. Le communisme en profite pour gagner peu à peu du terrain.

En 1932, Washington est en état de siège. Le Capitole est cerné par 17 000 anciens combattants qui campent autour de la Maison Blanche. Désormais condamnés au chômage, ils sont venus réclamer le paiement de leurs bons à intérêt garanti, délivrés lors de leur démobilisation. Hoover n'accède pas à leur demande, et fait charger l'armée, sous les ordres de Douglas MacArthur.

L'Amérique est alors au bord de la guerre civile.

Mars 1933 : promettant de combattre la crise, Franklin Delano Roosevelt est élu par une majorité écrasante. Il ramène la confiance aux Américains. Il instaure le « New Deal » pour lutter contre la crise. En premier lieu, il aide les fermiers en leur achetant le bétail à prix fort (35 \$ par vache), le transforme en conserve, et le leur redistribue sous forme de corned-beef ; Ainsi Roosevelt donne non seulement de l'argent aux plus démunis, mais aussi de la nourriture.

Par la politique de grands travaux (routes, barrages, travaux forestiers, modernisation des terres, usines et bureaux), il crée très rapidement plus de 4 millions d'emplois, et modernise fondamentalement le pays. Ainsi, les États-Unis retrouvent peu à peu le chemin de la prospérité.

Pour autant, tout n'est pas arrangé. Une grande sécheresse dans le Midwest pousse les fermiers à tenter leur chance en Californie : 1 million de personnes partent à l'assaut de la terre promise pour reconstruire une vie meilleure.

Chaque Américain veut croire en l'avenir !

Le monde

L'effondrement de l'économie américaine a gagné ses clients, les pays voisins, et notamment ses fournisseurs. Les jeunes nations qui vendent leurs matières premières aux E.-U. sont les premières touchées. Le Chili, dont le cuivre représente 80 % des revenus, n'en vend plus un gramme. Des milliers de mineurs sont au chômage, des villes complètes sont abandonnées. Les gens meurent de faim dans les rues. Ils sont ramassés à la hâte et jetés dans des fosses communes. Le pays est en faillite.

L'Amérique du Sud tout entière entre dans la crise. Des juntes militaires en profitent pour s'installer.

L'Asie connaît des bouleversements d'un ordre différent. En Chine, la « longue marche » de Mao, débutée en 1934, va faire basculer ce pays dans le communisme.

L'Inde est en pleine mutation. Le Mahatma Gandhi lutte pour l'indépendance de l'Inde.

L'URSS quant à elle, connaît les terribles purges stalinienne.

l'Europe

L'effondrement de l'économie sud-américaine se répercute dans le monde entier. Plus de cuivre ni nitrate, plus besoin de bateaux pour les transporter, moins encore d'en construire. Principal constructeur naval, l'Angleterre est touchée de plein fouet. Elle décide de subventionner la destruction des plus vieux chantiers navals afin de laisser une chance aux chantiers modernes de faire face à la concurrence.

En été 1931, la crise touche le reste de l'Europe. Elle frappe en premier lieu les pays sans réserve financière – les plus tributaires des capitaux américains –, comme l'Allemagne et l'Autriche. En septembre de la même année, la livre Sterling est dévaluée, l'Angleterre abandonne l'étalon-or. L'Europe entre en léthargie, et s'enfonce dans la plus grande dépression de l'histoire. L'Angleterre réduit ses finances publiques, « en attendant un retour naturel de la croissance. »

Ce sont moins les produits qui manquent que l'argent pour les acheter. Vivant à même le sol à 10 dans une pièce et n'ayant pour toute nourriture que quelques pommes de terre cuites à l'eau, les mineurs belges continuent à extraire un charbon dont personne ne veut. La nuit, ils viennent voler ce même charbon pour avoir de quoi se chauffer.

La France, assise sur le premier stock d'or Européen, soit 1/4 des réserves mondiales, semble échapper à la crise dans un premier temps, mais très vite, elle y sombre à son tour. En 1932 plus d'1 million de chômeurs n'ont que la soupe populaire pour survivre.

Très vite, les partis extrêmes prennent un peu plus de pouvoir. En 1934, une émeute éclate à Paris. Bilan : plus de 15 morts. Mais le régime reste en place, faute de mieux, et l'on évite de justesse de basculer dans le « péril fasciste ».

1931

- Le Japon occupe la Mandchourie
- L'électroencéphalogramme
- Invention du rasoir électrique
- Le flipper électrique
- Fritz Lang tourne *M, Le Maudit*
- L'Empire State Building est achevé
- Naissance de Clive Cussler, écrivain
- Décès de Thomas Edison

Train de vie	
Misère	8 \$/mois (peut se faire arrêter pour vagabondage)
Pauvre	20 \$/mois (mauvaise nourriture, vêtements sales, pas lavé...)
Standard	80 \$/mois. Le train de vie de la classe moyenne
Aisé	150 \$/mois. Le train de vie de la bourgeoisie
Riche	500 \$/mois. Sorties, clubs, soirées, etc.

En Allemagne, les nazis ouvrent des soupes populaires pour y accueillir les victimes de la crise et recrutent par ce biais des électeurs et des militants. C'est dans une Allemagne ravagée que les nazis arrivent au pouvoir en 1933.

En Angleterre, la situation ne s'améliore pas. La seule action du gouvernement se limite à la sympathie royale : « La crise est une épreuve envoyée par Dieu ».

L'Union Fasciste d'Angleterre, dirigée par Oswald Mosley, devient de plus en plus populaire. Mais tous les tons d'opposition ne changent rien à la politique de l'État.

Durant toutes ces années, le Vatican, dirigé par Pie XI, dénonce le fascisme et le communisme.

L'Allemagne se sort de la crise par le réarmement en vue de la future conquête militaire. L'implacable machine de guerre du 3^e Reich est en route dès 1936. Britanniques et Français qui comptent sur leurs colonies et la reprise de la consommation pour sortir de la crise, ne se lancent dans un programme de réarmement que contraints et forcés.

Les guerres

En 1932, la Bolivie et le Paraguay entrent en guerre pour une question territoriale. Cette guerre, surnommée « Guerre du Chaco » prendra fin en 1936.

L'Italie fasciste de Mussolini entame une guerre d'invasion en Éthiopie – aussi nommée Abyssinie – en 1935, pour annexer ce pays qui est la plus vieille terre chrétienne du monde. En 1936, l'Italie annexe ces territoires ainsi que l'Érythrée voisine.

La guerre civile d'Espagne, qui éclate en 1936, oppose nationalistes et républicains. D'une part elle est soutenue par les régimes fascistes italiens et allemands, d'autre part l'on crée « les brigades internationales » pour supporter les Républicains. Elle prend fin en 1939 par la victoire des Nationalistes de Franco. Le bombardement de Guernica en 1937, capitale du pays basque, est rendu célèbre par la toile qu'en peint Pablo Picasso.

Le Japon, puissante nation insulaire ne disposant pas de ressources suffisantes pour assurer sa survie voit en la Chine, faible et en plein chaos, le pays idéal à exploiter. Dès 1931, les Japonais s'emparent de la province chinoise de Mandchourie. En 1937, l'armée japonaise conquiert l'Est de la Chine, la partie la plus fertile et la plus peuplée du pays.

« Il n'y a que deux choses qui peuvent faire courir un bon majordome : un incendie et ses gages »
Jarvis Tuttle,
Butler

Salaires mensuels	
Journaliste	240 \$
Ecrivain	240 \$
Détective privé	220 \$
Pilote de ligne	440 \$
Avocat (cabinet)	480 \$
Avocat indépendant	360 \$
Médecin (Hôpital)	360 \$
Médecin (indépendant)	400 \$
Ingénieur	300-480 \$
Domestique	60 \$
(+ un train de vie Standard)	
Ouvrier	80 \$
Ouvrier spécialisé	120 \$
Comptable	180 \$
Secrétaire	100 \$
Professeur d'université	220 \$
Policier	240 \$

L'année suivante, l'ancienne capitale, Pékin, et la nouvelle, Nankin, tombent aux mains des Japonais.

Les pionniers de la science

La science et la technologie des années trente sont en plein essor. Les avancées technologiques et scientifiques dans tous les domaines sont considérables. Beaucoup de ces découvertes n'en sont qu'à leurs débuts, et tardent à s'imposer.

C'est la période où le cinéma, juste après être devenu parlant, se pare de couleur (Technicolor) tout comme la photographie (Kodachrome). Même si le noir et blanc prévaut encore, la couleur finira par devenir la norme. C'est aussi l'époque de la découverte de la xérographie qui permet de faire la première photocopie.

L'aéronautique connaît un développement fulgurant : l'avion qui n'a pas encore dominé le ciel commence pourtant à voir les premières turbines à réaction, et l'ingénieur russe Sikorsky met au point les premiers autogires et hélicoptères, rudimentaires certes, mais fonctionnels.

Les découvertes dans les domaines de la chimie sont une véritable révolution :

1932

- Début de la guerre du Chaco
- Invention du microscope électronique
- Gènes chromosomiques et mutations expérimentales
- Réussite la première fission de l'atome
- Mise au point du vernis à ongle
- Amelia Earhart traverse seule l'Atlantique en avion
- Auguste Piccard bat le record d'altitude
- Aldous Huxley publie *Le meilleur des mondes*
- Tod Browning tourne *Freaks*
- Les 1^{er} Lego, jouets Danois, sont fabriqués en bois
- Kidnapping de l'enfant Charles Lindbergh

Le bas de nylon, première application de cette matière, détrône le bas de soie. Quatre millions de paires sont vendues en 4 jours !

Le vernis à ongle fait son apparition, et le mascara waterproof est créé par Helena Rubinstein pour le ballet nautique Acquade Show (présenté à New York en 1939).

Le téflon, plastique anti-adhérent et hydrophobe, résiste à la chaleur et à la corrosion. De la cuisson aux prothèses articulaires, il est utilisé dans de nombreux domaines.

Le cellophane, le plexiglas, la polymérisation ou l'amélioration des techniques de réfrigération viennent compléter ce tour d'horizon.

Les télécommunications passent de leurs balbutiements à leur maturité, par le téléphone en bakélite Ericsson, le radar, les télécommunications, la modulation de fréquence et même la bande magnétique ! Des centaines de kilomètres de lignes téléphoniques sont posées, et déjà les premières lignes entre le vieux continent et l'Amérique. À Londres, on peut commander ce que l'on souhaite au magasin Harrod's, en composant un simple numéro de téléphone. Le téléphone portable lui-même voit le jour, avec sa dynamo et ses fils pour se brancher sur les poteaux télégraphiques. Et l'on peut même envoyer des photographies, le « photo-télégramme », par le télégraphe...



Sur un petit écran de 12 cm dans une boîte de la taille d'un meuble, les premières émissions de télévision sont à l'essai. Déjà les Jeux Olympiques de 1936 à Berlin disposent du premier studio pour une couverture en direct de l'événement. Mais les premières télévisions ne sont commercialisées qu'à partir de 1939.

Depuis cette époque, le monde du silence n'a plus jamais été le même : la bouteille de plongée, avec détendeur qui permet de se passer des scaphandres de plongée lourds, est mise au point. Mais les paliers de décompression sont encore une notion très vague, ce qui occasionne nombre d'accidents. C'est aussi l'arrivée du bateau gonflable, le « Zodiac »

Les balbutiements de l'informatique prennent forme au travers des premiers calculateurs analogiques et programmables. Les premiers groupes d'étude interdisciplinaires se créent au MIT de Boston.

La découverte de Pluton élargit les connaissances du système solaire, et la théorie du Big Bang prend forme. Le premier radiotélescope est construit. Les premières observations d'« avions-fantômes » ont lieu en Scandinavie. Ils seront plus tard connus sous le nom d'OVNI.

Les progrès de la médecine sont impressionnants : électroencéphalogramme, premiers gènes chromosomiques, mutations expérimentales, découverte de la cortisone, et vers la fin de la décennie, la découverte fondamentale des facteurs Rhésus + et - permet de réaliser des transfusions sanguines en toute sécurité. En 1937, le *Chicago Cook County Hospital* ouvre la première banque du sang où les dons sont issus de donneurs vivants. On met au point les sulfamides, premiers antibactériens totalement synthétiques. Ils sont également utilisés contre le diabète.

1933

- Prise du pouvoir par Adolf Hitler en Allemagne
- Ouverture à Dachau du 1^{er} camp de concentration
- Fin de la prohibition aux États-Unis
- F.D. Roosevelt devient le 32^e président des États-Unis
- 13 600 000 chômeurs en Amérique
- La politique du « New Deal » est lancée aux États-Unis
- Invention du Monopoly
- Premier survol de l'Everest en avion
- Début d'une vague d'observations d'avions fantômes
- Première de King Kong à New York
- Les sœurs Papin tuent leurs employeurs

L'amélioration des techniques d'anesthésie augmente grandement l'efficacité des opérations chirurgicales.

Avec la découverte de l'atome par les Joliot-Curie, les premiers pas vers la terrifiante bombe atomique deviennent possibles. Albert Einstein, devenu professeur dès 1933 à l'*Institute for Advanced Studies University* de Princeton aux États-Unis, écrit sa lettre au président, lui recommandant le développement de l'arme nucléaire. Chose qu'il regrettera amèrement quelques années plus tard.

Le monde de l'ombre

sous le signe du plomb

Les années 30 sont à la fois le règne de la criminalité et des forces de l'ordre. À la fin de l'année 1935, le *Bureau Of Investigation*, dirigé par J. Edgar Hoover, devient le F.B.I. (*Federal Bureau of Investigation*). Ses agents sont surnommés *G-Men* par la pègre. Pègre qui n'existe pas, selon Hoover, bien que la mafia soit omniprésente et même en pleine crise économique ! Le célèbre Al Capone est arrêté en 1932 pour fraude fiscale. Cette figure de légende de la prohibition tombe alors que cette même prohibition est levée en 1933 ! L'alcool est à nouveau légal aux États-Unis.

La décennie est marquée en 1931 par le kidnapping et le meurtre de l'enfant de Charles Lindbergh, le célèbre aviateur qui a effectué la première traversée de l'atlantique. Le kidnapping est proclamé crime fédéral.

Le F.B.I. arrête en 1933 le criminel « Machine Gun Kelly », braqueur et kidnappeur réputé pour son usage de la mitrailleuse *Thompson* qu'il manie avec dextérité. 1934 est une année sanglante pour le banditisme aux États-Unis :

John Dillinger, l'ennemi public numéro un, est tué, tout comme Bonnie Parker et Clyde Barrow qui sont pris dans une embuscade. Lester Gillis, alias « Baby Face Nelson », est abattu de 17 balles par les agents du F.B.I.

Vous connaissez la vie de Jessie James
Et de son trépas tragique
Mais si vous aimez lire
Avant de vous endormir
Voici l'histoire de Bonnie et Clyde

Bonnie et Clyde Barrow
C'est le fameux gang
Le crime est leur empire
Ils volent, ils pillent, ils tuent
Et celui qui trahit
Signe sa fiche d'agonie

On les traite de tous les noms de la terre
Les tueurs au cœur de pierre
Mais je le dis avec fierté
Quand j'ai rencontré Clyde
Il était honnête pur et brave

Les flics ont tout gâché
Ils l'ont enfermé piétiné écrabouillé
Jusqu'au jour où il m'a dit
La liberté pour moi c'est fini
Puisque les flics ne veulent pas de nous sur terre
Je leur donne rendez-vous en enfer

En bas la route est noire
Les États n'ont pas de frontières
Nous ne serons plus jamais punis
Pour des crimes qu'on n'a pas commis

De remonter la pente aucun espoir
À peine installés le soir
C'est l'invitation à la valse
Mitraille pétards Ratatatata

Ils partiront tous les deux ensembles
Couchés côte à côte au cimetière
Les flics déposeront leurs armes
Une mère versera une larme
Pour pleurer la mort de Bonnie et Clyde

Poème de Bonnie Parker (1934)

Les années 30 sont aussi le cadre des crimes les plus atroces, comme le cas du tristement célèbre « Boucher de Cleveland », qui a tué au moins 16 personnes



1934

- La Nuit des longs couteaux : élimination des chefs des SA
- Début de la « Longue Marche » de Mao en Chine
- Les Joliot-Curie découvrent la radioactivité artificielle
- Record de profondeur (923 m) en bathyscaphe
- Duke Ellington remporte un grand succès avec son Big Band
- John Dillinger est abattu par le F.B.I.
- Bonnie Parker et Clyde Barrow sont tués dans une embuscade
- Publication du *Crime de l'Orient Express* d'Agatha Christie

entre 1934 et 1939, laissant derrière lui des cadavres démembrés, atrocement mutilés. C'est l'un des plus fameux *murder mystery* de l'histoire des États-Unis. L'affaire, suivie par Eliot Ness, l'ancien *Incorruptible*, ternira à jamais la carrière de ce dernier. Le criminel envoie une lettre en 1939 dans laquelle il déclare commettre ces crimes au nom de la science, car ils lui permettent de poursuivre ses études médicales.

En Allemagne, l'arrestation de Peter Kürten, le « Vampire de Düsseldorf », a lieu en 1930. Il a tué plusieurs fillettes en les mutilant avec des ciseaux avant de brûler leurs corps.

En France, l'affaire des sœurs Papin défraie la chronique en 1933. Ces deux bonnes, certainement homosexuelles, ont tué et mutilé les corps de leur employeuse et de sa fille.

Au service de ces majestés

Au cœur d'un monde en pleine mutation, les états se livrent une guerre de l'ombre. La CIA, le MI6, le NKVD (ancêtre du KGB), et bien sûr la Gestapo du 3^e Reich, s'engagent dans une bataille sans merci, car le renseignement est la clef de la domination. C'est aussi l'avènement des premiers codes secrets modernes, comme le célèbre code allemand « Enigma », qui sont essentiels à la transmission de messages. En 1939, le F.B.I. enregistre une considérable augmentation des cas d'espionnage : 1 600 contre 250 en 1938 !

Le monde secret

Époque noyée sous la technologie, le mysticisme et les croyances occultes marquent pourtant cette décennie de leur empreinte. En effet, que penser des discussions informelles entre les dirigeants et leurs astrologues attirés ? Derrière des façades modernes, l'irrationnel mène le monde depuis les coulisses.

Telle la *Golden Dawn* (l'Aube Dorée), secte de magie blanche à laquelle appartient le Britannique Edward Alexander dit Aleister Crowley, qui prétend être « la Bête de l'Apocalypse ».

1935

- L'Italie envahit l'Abyssinie
- Fin de la « guerre du Chaco »
- Alexander Watson-Watt invente le radar
- Invention des sulfamides
- Invention du magnétophone et de la bande magnétique
- 1^{re} station de télévision à Berlin pour les J.O.
- Le Kodachrome : 1^{re} photo couleur
- Xérogaphie : 1^{re} photocopie
- Lancement du paquebot *Le Normandie*
- Le *Bureau Of Investigation* devient le F.B.I.
- Alfred Hitchcock réalise *Les trente-neuf marches*
- Décès de Sir Thomas Edward Lawrence dit « Lawrence d'Arabie »

En Allemagne, Jan Erik van Hanussen, mage d'Hitler, est tué dans d'étranges circonstances en mars 1933, emportant avec lui ses terribles secrets acquis dans les lamaserie tibétaines.

Le quotidien : l'âge d'or du rêve

Durant cette sombre période de dépression, les gens sont fascinés par les exploits, les découvertes. Peu importe leur coût, ils veulent du rêve ! Les merveilles de la science leur apportent de quoi faire oublier leur estomac vide et le « péril fasciste ». Ainsi, dans ce contexte où le monde sombre peu à peu, on s'évade grâce au cinéma et à la TSF, qui sont les deux moyens d'information modernes.

Les découvertes

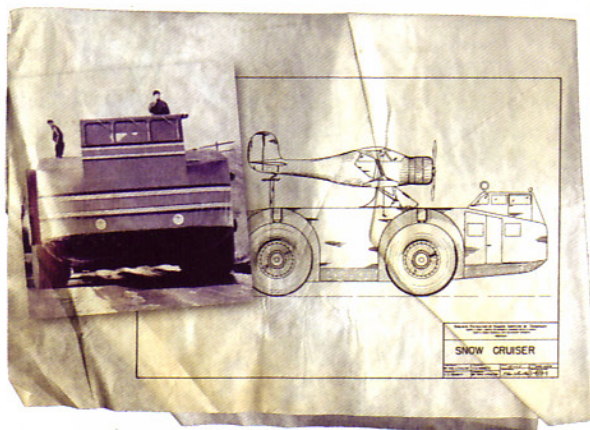
Une époque de femmes

Les femmes ont pris une grande indépendance durant cette décennie. Aventurières ou aviatrices, elles sont l'égal de l'homme.

Ella Maillart aventurière, écrivain et photographe, entreprend durant les années 30 une série de voyages en Chine, en Asie mineure, Asie Centrale et en URSS.

Les aviatrices sont nombreuses et laisseront une trace indélébile. Pour n'en citer que quelques-unes : Hélène Boucher, « l'aviatrice la plus rapide du monde » s'écrase en décembre 1934. En 1937, Maryse Hilsz, intrépide aviatrice française, rallie Saïgon en 92 heures (11 435 km) établissant ainsi un nouveau record de vitesse sur la liaison France-Indochine en ligne droite.

Mais la plus grande des idoles de l'aviation de l'époque restera Amelia Earhart, première femme à traverser seule l'Atlantique en avion en 13 heures et 32 m en 1932. Elle disparaît tragiquement au-dessus du Pacifique en 1937 alors qu'elle a quasiment réussi son tour du monde. Elle sera la première victime d'une guerre qui s'annonce. Capturée après son crash, par les Japonais qui fortifient secrètement des archipels du pacifique, elle meurt en captivité.



Aventures, mystères et défis

Les explorateurs parcourent le monde, soit pour la science, soit par simple défi. Paul Wegener, géophysicien et météorologiste allemand, qui a mis au point la théorie de la dérive des continents, meurt lors d'une expédition au Groenland en 1930.

En 1931, alors que l'expédition semblait en bonne voie de réussite, l'explorateur australien George Hubert Wilkins échoue dans sa tentative d'atteindre le pôle nord à bord du sous-marin « Nautilus ». La disparition du commandant Charcot lors du naufrage du *Pourquoi pas ?*, en Antarctique en 1936 endeuille l'exploration polaire.

L'amiral Richard E. Byrd explore le Pôle Sud où il aurait découvert l'entrée de la Terre Creuse. Parti seul à bord de son avion, on reste sans nouvelles de lui. Pendant longtemps on craint le pire, mais il sera finalement retrouvé et secouru.

Thomas C. Poulter met au point l'étonnant *Snow Cruiser*, véhicule autonome révolutionnaire conçu pour atteindre le Pôle Sud, véritable habitation sur roues permettant de ne pas avoir à sortir sur la banquise. Il transporte même un avion de reconnaissance !

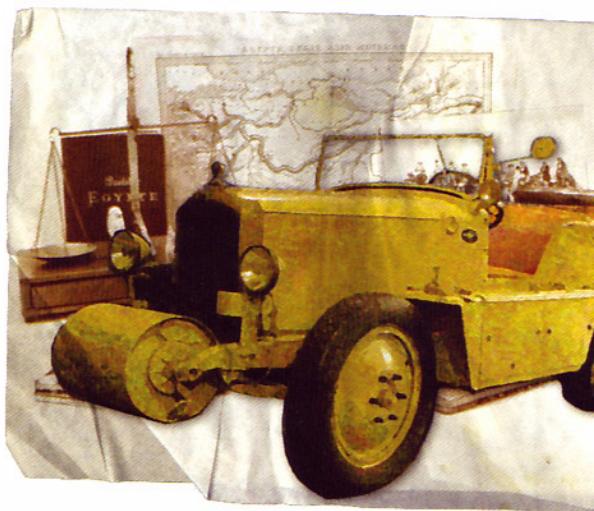
Le professeur Piccard, en s'élevant à plus de 16 000 m, bat le record d'altitude en ballon. Charles William Beebe, quant à lui, établit le record de profondeur (923 m) en bathysphère.

Entre 1931 et 1932, se déroule l'une des plus grandes aventures de l'époque. Commanditée à des fins publicitaires par André Citroën, elle sera menée par Georges M. Haardt. « La croisière jaune » marquera fortement avec ses 30 000 kilomètres parcourus en véhicules autochenilles reliant Beyrouth à Pékin, en passant par le Turkestan russe, le Sinkiang, le désert de Gobi jusqu'au fleuve Jaune. Ses membres ont traversé bien des péripéties en s'aventurant dans des pays en proie aux dissensions. Ils ont même été retenus en otage par un Seigneur de Guerre pendant 3 mois ! Ils finissent par arriver à Pékin le 12 février 1932, où un accueil grandiose leur est fait. Georges M. Haardt ne reverra hélas jamais l'Europe ; épuisé, il meurt un mois plus tard d'une grippe à Pékin.

Non loin de là, l'Homme de Pékin, le plus vieux squelette du monde, est découvert par Pierre Teilhard de Chardin. Ce squelette suscitera bien des controverses et convoitises, et finira par disparaître mystérieusement...

Les ethnologues et archéologues sillonnent l'Afrique, terre de légende, à la recherche de traces d'anciennes civilisations. C'est aussi la période des grands safaris et des tournages hollywoodiens.

On met à jour les vestiges de la cité de Persépolis, capitale de l'antique empire Perse située dans l'actuel



Iran. Ce sera une des plus importantes découvertes de la décennie.

Grands événements

L'événement le plus marquant reste les Jeux Olympiques de Berlin en 1936. Surnommés les jeux nazis, ils sont organisés à des fins de propagande, pour exalter la puissance et la modernité de l'Allemagne nazie. Ils doivent démontrer la supériorité de la race aryenne. Le stade et les installations olympiques sont construits pour être filmés par la cinéaste Lénie Riefenstahl, qui met deux ans à monter *Les Dieux du Stade* à la gloire du régime.

Les compétitions sont diffusées en direct par la radio. 2 500 émissions sont produites en 28 langues par des reporters allemands et étrangers. Les premiers essais de retransmission télévisée sont réalisés de Berlin vers les principales villes allemandes.

Mais l'athlète noir américain Jesse Owens remporte quatre médailles d'or dans les disciplines reines de l'athlétisme. Il réduit à néant les prétentions raciales que le Führer voulait véhiculer au travers de ces jeux.

L'exposition Universelle de New York tire le rideau sur cette décennie en 1939. Ayant pour thème « Le Monde

1936

- Jesse Owens remporte 4 médailles d'or aux J.O. de Berlin
- Début de la guerre d'Espagne
- Création des « brigades internationales »
- Fin de la construction de Fort Knox
- Découverte de la cortisone
- La bouteille de plongée avec détendeur
- Le Zodiac (militaire)
- Invention du 1^{er} émetteur radio FM
- Le Technicolor triomphe
- Charlie Chaplin réalise *Les Temps Modernes*
- Décès de Robert E. Howard
- Décès de Rudyard Kipling



de demain », plus de 25 millions de visiteurs viendront voir les innovations récentes, avec comme point d'orgue la Télévision ou les projets d'autoroute présentés par la *General Motors*.

La culture

La culture des années 30 est très riche. Répondant aux besoins de rêve, elle emmène les spectateurs dans des contrées exotiques ou bien les invite à découvrir des héros populaires. Mais elle sait aussi se montrer critique, tel le film *Le dictateur* de Chaplin, mettant en garde le monde contre la montée en puissance du 3^e Reich. La science-fiction et le fantastique ont la part belle durant toutes ces années.

Cinéma

Le cinéma, qui vient juste de devenir parlant, passe en couleur durant cette décennie. Hollywood prend son véritable essor. Le *star system* prend toute son ampleur. Et les films sont innombrables, tout comme les grands réalisateurs : Fritz Lang, Alfred Hitchcock, Charlie Chaplin, Franck Capra, Tod Browning et Walt Disney pour ne citer qu'eux ! Parmi les films les plus connus, l'on trouve *Freaks*, *M. le Maudit*, *Les trente-neuf marches*, *Les temps modernes* ou *Le dictateur* et *Autant en emporte le vent*. *Blanche-Neige et les sept nains* est le premier dessin animé en couleur.

1937

- Le Japon attaque la Chine
- Inauguration du Golden Gate Bridge
- Tampax invente le tampon hygiénique
- 1^{er} groupe de recherche pluridisciplinaire au MIT
- Le dirigeable *Hindenburg* explose à Lakehurst
- Disparition de Amelia Earhart au-dessus du pacifique
- Le docteur F. Halstead croit en l'origine extra-terrestre des ovnis
- *Blanche-Neige et les sept nains*, 1^{er} DA en Technicolor
- John Steinbeck écrit *Des souris et des hommes*
- Décès de H. P. Lovecraft

Les idoles des spectateurs se nomment Clark Gable, Bette Davis, Greta Garbo, ou Errol Flynn. Les Marx Brothers font hurler de rire avec leurs frasques, Fred Astaire et Ginger Rogers font rêver au rythme de leurs comédies musicales.

L'époque voit aussi l'apogée du cinéma fantastique. *King Kong* en est l'emblème, mais *Dracula*, *Frankenstein*, *la Momie*, *La malédiction du Loup-garou*, *Les Poupées du diable* viennent hanter les salles obscures.

Les films d'aventure, dont le plus célèbre est *Tarzan*, renouent avec le *serial*. Tout comme *Flash Gordon*. Époque de rêve, d'horreur, d'aventure et de science-fiction, le cinéma devient l'un des loisirs les plus populaires sur les deux continents.

Littérature

La littérature est marquée par les écrits sociaux, comme *Des souris et des hommes* de John Steinbeck, relatant les souffrances et l'exode des fermiers du Midwest. C'est aussi l'avènement du roman policier, avec des titres tels que *Le Faucon Maltais* de Dashiell Hammet ou *Le Crime de l'Orient Express* d'Agatha Christie qui deviendront des classiques du genre. La science-fiction n'est pas en reste, avec Aldous Huxley qui publie *Le meilleur des mondes*, roman qui décrit un avenir très noir. Mais la science-fiction prend réellement toute sa grandeur dans les magazines « pulp ».

La « pulp culture »

La décennie voit la naissance des grands premiers héros populaires, comme *The Shadow*, *Doc Savage*, *The Spider* dans des revues et des comics. *Amazing Stories*, *Astounding Stories*, publient des auteurs qui laisseront une marque indélébile à la culture mondiale, comme Robert E. Howard, le père de *Conan*, ou Howard Phillips Lovecraft, maître du fantastique.





Calendrier des années 30										
	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
Janvier	Me	Je	Ve	Di	Lu	Ma	Me	Je	Sa	Di
Février	Sa	Di	L*	Me	Je	Ve	Di	Lu	Ma	Me
Mars	Sa	Di	Ma	Me	Je	Ve	Di	Lu	Ma	Me
Avril	Ma	Me	Ve	Sa	Di	Lu	Me	Je	Ve	Sa
Mai	Je	Ve	Di	Lu	Ma	Me	Ve	Sa	Di	Lu
Juin	Di	Lu	Me	Je	Ve	Sa	Di	Lu	Ma	Me
Juillet	Ma	Me	Ve	Sa	Di	Lu	Me	Je	Ve	Sa
Août	Ve	Sa	Lu	Ma	Me	Je	Sa	Di	Lu	Ma
Septembre	Lu	Ma	Je	Ve	Sa	Di	Ma	Me	Je	Ve
Octobre	Me	Je	Sa	Di	Lu	Ma	Je	Ve	Sa	Di
Novembre	Sa	Di	Ma	Me	Je	Ve	Di	Lu	Ma	Me
Décembre	Lu	Ma	Je	Ve	Sa	Di	Ma	Me	Je	Ve

*: Année bissextile
Le tableau indique le premier jour de chaque mois.

Musique

La musique des années 30 est dominée par le Jazz. Les Big Band de Benny Goodman, Duke Ellington, Glenn Miller, ou Tommy Dorsey font swinguer les danseurs. Des clubs de jazz fleurissent un peu partout aux États-Unis. Broadway livre au monde les fameuses comédies musicales de George et Ira Gershwin ou encore de Cole Porter. En 1938, *God Bless America* devient l'hymne officiel des États-Unis.

La TSF

Avec près de 80 % de la population américaine équipée de postes de TSF, la radio atteint son heure de gloire durant les années 30. Les auditeurs suivent avec ferveurs les *soap opera* radiophoniques et les séries comme *Le Ranger Solitaire* ou *The Shadow*. Le crash du Hindenburg en 1937, commenté en direct par Herb Morrison, marquera les esprits. Mais en 1938, L'émission *La Guerre des Mondes* de Mercury Theater d'Orson Welles provoque la panique chez près de 6 millions d'auditeurs et l'exode de New York en réalisant une pièce radiophonique mettant en scène une invasion extraterrestre d'après le livre de H.G.Wells. Il est à noter que la première ligne embarquée de TSF l'est à bord d'un train français en 1930.

Les jeux

Les jeux sont omniprésents : cartes, dés, mais surtout le Monopoly, inventé par un chômeur américain en 1933. Il devient rapidement le jeu le plus vendu au monde, et fera de son inventeur un millionnaire ! C'est aussi l'époque du premier flipper électrique ainsi que le début des jouets danois, en bois, nommés *Lego*.

L'architecture

La décennie est sous le signe des styles Bauhaus ou Le Corbusier, caractérisés par le minimalisme et la fonction, et d'un autre côté par le style Art Déco aux lignes épurées.

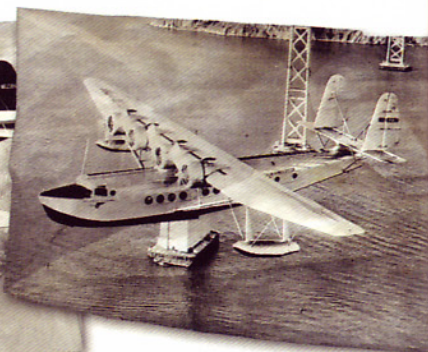
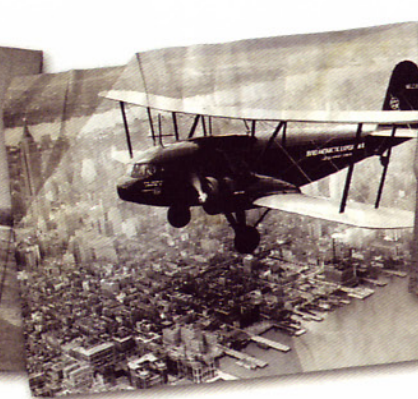
Les années 30 voient l'érection d'innombrables constructions gigantesques, notamment dans le cadre du New Deal aux États-Unis, comme les barrages ou routes, et par ailleurs, dans le cadre des grands travaux du 3^e Reich, le premier système d'autoroutes apparaît. L'Empire State Building et le Golden Gate Bridge sont cependant les constructions qui marquent le plus.

Symbole du style Art Déco, l'Empire State Building est le fruit de la rivalité qui opposait Walter Chrysler (Chrysler Corporation) et John Jakob Raskob (fondateur de General Motors). Chacun des deux milliardaires souhaitant construire l'édifice le plus haut de New York. Raskob l'emporte haut la main, avec 443 mètres. Inauguré par le président Hoover le 1^{er} mai 1931, l'édifice sera vite surnommé « Empty State building ». Ne trouvant pas de locataires en ces temps de crise, le building le plus haut du monde – et le plus cher (40 millions de dollars) –, est bradé à moitié prix un an après la fin de sa construction !

Le Golden Gate Bridge de San Francisco est le pont suspendu le plus long du monde, avec ses 2 727 mètres de long et ses 227 mètres de hauteur. Après 4 ans de travaux et la mort de 11 ouvriers, le pont est inauguré le 27 mai 1937.

1938

- Annexion de l'Autriche à l'Allemagne
- L'émission *La Guerre des Mondes* par Orson Welles
- Le 1^{er} radiotélescope est construit par Grote Reber dans son jardin
- Howard Hughes effectue le tour du monde en avion
- Un coelacanth vivant est découvert au large de l'Afrique du Sud
- Invention du téflon
- Décès de Georges Méliès, réalisateur français
- Invention du bas de nylon



Il est à noter une construction plus modeste et plus discrète, mais de la plus haute importance. En 1936, la réserve d'or des États-Unis est transférée dans le flambant neuf et réputé inviolable Fort Knox.

Le voyage

De part son coût prohibitif, le voyage est réservé aux classes aisées. Mais cette possibilité fait rêver le peuple. Il est désormais possible de voler au-dessus de l'Atlantique pour rallier l'ancien et le nouveau continent. Ces révolutions changeront à jamais la face du monde...

L'aviation

Cette décennie est celle du combat pour la domination des airs, entre les plus lourds que l'air et les dirigeables. Ces derniers le perdent définitivement suite à l'explosion du dirigeable *Hindenburg* à Lakehurst, dans le New Jersey, en 1937. On se souvient encore de l'arrivée triomphale du *Graf Zeppelin* à Lakehurst, après son premier tour du monde en 1929, où le commandant a dû sauter en parachute pour diriger les manœuvres d'arrimage, car on ne savait comment faire.

Gonflé à l'hydrogène, gaz très inflammable, et non à l'hélium comme ses prédécesseurs, le *Hindenburg* est trop vulnérable. Le bel avenir de ces paquebots des cieux sombre définitivement dans le brasier de Lakehurst.

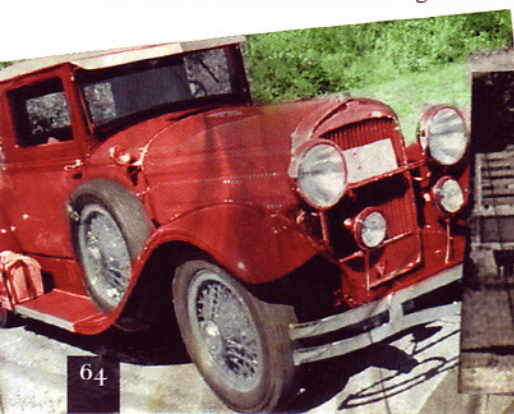
L'hydravion domine les cieux durant toute une partie de la décennie. Ce n'est qu'avec la construction de nouveaux aérodromes que l'aviation prend son essor, rendant facilement accessibles les grandes villes non

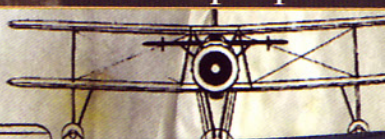
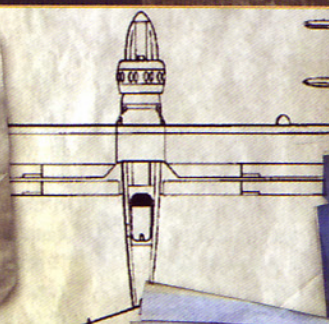
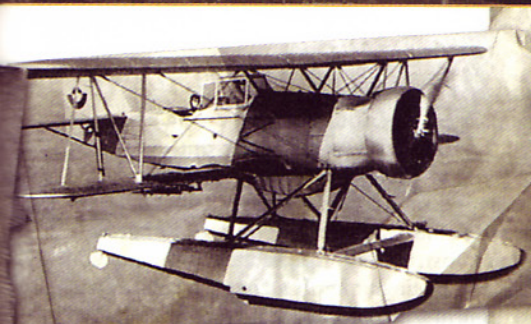
côtières. Il faut 20 heures pour effectuer la traversée des États-Unis en Boeing 247, de New York à Los Angeles. En 1935, le Douglas DC3 effectue son premier vol. Il s'impose comme l'avion le plus fiable jamais construit. 60 ans plus tard, des lignes commerciales utiliseront encore ce modèle sur des lignes régulières. Il contribuera grandement à l'essor de l'aviation commerciale.

C'est en 1931 qu'a lieu le premier vol commercial transatlantique par l'hydravion allemand Dornier Do-x. Mais ce n'est qu'en 1939 que sera inaugurée la première ligne aérienne transatlantique régulière, Long Island - Lisbonne, en 23 heures et 52 minutes. Le confort est rudimentaire, les sièges sont des fauteuils en osier, mais les plus nantis ne résistent pas à l'attrait de ce nouveau moyen de transport. En 1938, l'hydravion Boeing 314, véritable géant de l'air, allie pour la première fois confort et modernisme. Les passagers peuvent se déplacer à bord lors du vol et même se désaltérer, puisqu'il y a un bar. En 1932, survolant l'Everest pour la première fois, le professeur Auguste Piccard bat le record d'altitude (16 201 m).

La Lufthansa établit la première ligne aéro postale entre l'Allemagne et le Brésil dès 1934. Les héros de l'aéro postale risquent leur vie pour acheminer le courrier dans les coins les plus reculés du globe, et semblent n'avoir de cesse de repousser les limites du monde.

En 1938, Howard Hugues, célèbre milliardaire américain, effectue un tour du monde en avion dans le temps record de 91 heures et 14 minutes.





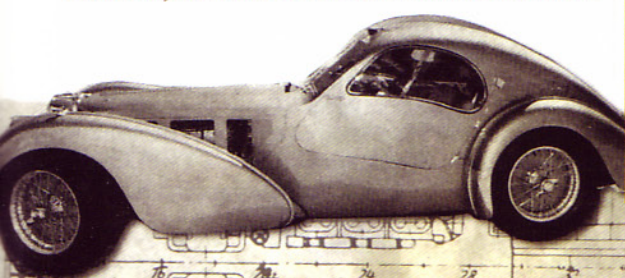
Roulez les mécaniques!

Avec ses 25 ans d'existence, la voiture, bien que récente, est déjà très bien implantée. L'évolution permanente de la technologie modifie considérablement les lignes des véhicules. Des formes carrées, austères, on passe aux formes plus arrondies, assez influencées par le style *art déco*. La vitesse moyenne augmente beaucoup, pour atteindre des pointes de 145 km pour les véhicules les plus courants, comme la Ford 1934.

La bataille de la vitesse est rude: George Eyston bat le record de vitesse avec 555 km/h, sur le lac salé de Bonneville en 1938, détrônant ainsi Sir Malcolm Campbell qui avait atteint la vitesse de 484 km/h en 1935 sur la plage de Daytona.

Les constructeurs se livrent aussi une bataille sans merci, pour rivaliser de luxe et de confort. Ainsi la Rolls Royce Phantom III anglaise est une réponse à la Maybach DS8 Zeppelin allemande, incontestablement les deux voitures les plus luxueuses de la décennie (chauffeur indispensable). L'une des voitures les plus marquantes par ses lignes très Art déco est sans doute la Cord 810. Mais la palme d'or revient à la Bugatti Atlantic 1936, aux lignes s'inspirant très clairement des vagues l'océan éponyme. Le véhicule taillé pour l'aventure est l'autochenille, comme l'a prouvé Citroën avec la Croisière Jaune. Le plus souvent, il faut cependant se contenter de vieux modèles de Ford T que l'on trouve un peu partout dans le monde, jusque dans les coins les plus reculés de la brousse. Le monde des camions est dominé par Mercedes, avec son « incroyable » L6500 réputé pour pouvoir transporter ses six tonnes dans n'importe quelles conditions.

Triumph, Harley et BMW se partagent le monde de la moto qui filent à une vitesse moyenne de 110 km/h. En 1935, sur une petite route de campagne anglaise, l'engouement pour ces machines pétaradantes coûtera la vie à Sir Thomas Edward Lawrence, connu sous le nom de Lawrence d'Arabie.



Géants des mers

La lutte pour le Ruban Bleu est le défi entre les deux plus grands transatlantiques de cette époque: le paquebot français *Normandie* lancé en 1935 et l'anglais *Queen Mary* lancé en 1936. Le Ruban Bleu récompense la traversée la plus rapide de l'Atlantique Nord. Le temps moyen de la croisière est de 4 jours environ. Tour à tour, ces véritables palaces flottants, vont se ravir le convoité Ruban Bleu. Ils rivalisent également de confort et de luxe. Une passagère anglaise, coutumière de ces 2 géants, a cette délicate remarque: « Pour moi, le *Queen Mary* est une grande dame anglaise en vêtements de sport. Le *Normandie* est une jeune française très gaie en robe du soir. »

1939

- Fin de la guerre d'Espagne
- Invasion de la Pologne par les troupes allemandes
- La France et l'Angleterre déclarent la guerre à l'Allemagne
- Premier ordinateur programmable
- Découverte du facteur Rhésus + et -
- Le mascara waterproof est créé
- Inauguration de la 1^{re} ligne aérienne transatlantique régulière
- Commercialisation de la première télévision
- Croisière inaugurale du paquebot de luxe *Mauretania*
- Sortie du film *Autant en emporte le vent*
- Décès de Howard Carter, égyptologue britannique
- Décès de Sigmund Freud, neurologue et psychiatre autrichien

en deux mots

Durée estimée :
6 heures pour 2 à 4 joueurs.

Alors qu'ils passent une soirée tranquille dans un club de San Francisco, vos personnages vont se retrouver entraînés bien malgré eux dans une étrange chasse au trésor en Amérique du Sud. Ils croiseront la route de la junta militaire, de *banditos*, et d'un impitoyable colonel dangereusement fanatique se prenant pour la réincarnation d'un grand prêtre inca... Inquiétant ? Ne vous y fiez pas. Le mal ne se cache pas toujours où l'on peut le croire !

L'Ombre du Conquistador est le premier scénario d'une campagne de jeu qui va mener vos personnages aux quatre coins du monde. Poursuivis par une organisation secrète aux pouvoirs démesurés, ils seront confrontés à la soif de conquête et à la griserie de la suprématie apportées par les progrès des années 30.

Le tatouage
des kidnappeurs



Les kidnappeurs tibétains (6 + 2 + 2)

D'origine tibétaine, les kidnappeurs sont au nombre de 6 dans le club. 3 avec la fille pour l'échange, 3 autres disséminés parmi la clientèle, prêts à intervenir. 2 voitures les attendent dehors, avec à bord de chacune 1 chauffeur et 1 tireur armé d'une Thompson. Leur seul signe distinctif est le tatouage sur le poignet.

Caractéristiques

PHY 6	MEN 5	PER 6	PRÉ 5
Con 5	Com 6	Hab 5	Soc 5
PV 18	EV 16	Imp 2	Vol 5
Init 6	Edu 5		

Spé. (+2) : Armes de poings, Armes de mêlée, Arts martiaux, Anglais

Prot. : Déf 2

Armes : S&W 38.

Équip. : Costume, Holster, 1 couteau, 1 tatouage sur le poignet

séquence pré-générique

Quelque part en Amérique du Sud, un aigle survole la jungle. Les majestueux sommets qui entourent cette vallée sont dominés par un volcan tranquille d'où s'échappe une légère fumée blanche. Sur les contreforts de cette montagne de feu, l'aigle distingue une construction antique autour de laquelle règne une certaine agitation. La chasse a été maigre ; peut-être pourra-t-il compléter son repas ? Planant en cette direction, il commence à discerner les contours plus précis d'un temple inca, et quelques huttes en contrebas. Au pied du temple, devant un autel, se dresse un homme blanc, paré d'atours dorés. Du bout de leurs mitraillettes deux hommes en uniforme militaire poussent une jeune femme vers l'autel, tandis que d'autres tiennent en respect un groupe d'indigènes qui assistent apeurés à la scène. La jeune fille se débat. Un violent coup de botte la plaque sur l'autel. Elle y est aussitôt fermement maintenue et attachée par les deux militaires. Brandissant un couteau sacrificiel l'homme au plastron d'or s'approche alors lentement de la belle tête brune au teint cuivré. Incommodé par les cris de plus en plus perçants de la jeune femme, l'aigle s'éloigne en quelques battements d'ailes. Ce n'est pas ici qu'il trouvera une proie intéressante...

Acte 1 : La jeune fille et le casque

Tout a commencé en cette belle journée du 8 août 1936 à San Francisco où les journaux titrent sur le triomphe de Jesse Owens aux Jeux Olympiques de Berlin, et le départ du Führer, exaspéré par la victoire d'un athlète noir. Sur le fronton des cinémas s'étalent des titres comme *La charge de la brigade légère* ou *Tarzan s'évade*.

champagne !

Tous les personnages ont rendez-vous pour une raison ou pour une autre (*au gré de l'imagination du MJ*) au *Havana Club*, club de jazz très en vogue. Tenue correcte exigée ! Le début de soirée se déroule agréablement. L'orchestre accompagne une chanteuse en séduisante robe échancrée assortie à ses yeux bleus encore rehaussés par une longue chevelure couleur de jais. Le service est impeccable et le champagne délicieusement pétillant.

Les personnages sont tous assis (ensemble ou non) près d'une table réservée, restée vide une partie de la soirée. Un peu avant 22 heures, trois Asiatiques en smoking sombre entrent dans la salle. L'œil exercé (*Perception ND 8*) pourra remarquer la bosse caractéristique d'un holster sous l'aisselle de ces trois individus à l'expression neutre. Deux d'entre eux encadrent une ravissante jeune fille brune d'une vingtaine d'années, vêtue d'une robe du soir. Visiblement américaine ou européenne, elle semble angoissée et lance des regards inquiets. Le troisième homme, se distinguant par une fine moustache,

arbore un petit sourire confiant. Ils viennent s'installer à la table restée vide, à proximité des personnages joueurs. Exceptée la commande au serveur, ils n'échangent aucune parole.

L'invité surprise

À peine le champagne servi, un homme d'une quarantaine d'années, vêtu d'un costume blanc, arrive. Il porte une sacoche dont le cuir est déformé par son contenu. Les personnages peuvent reconnaître le Dr Winston Fergusson, Archéologue réputé (*Réputation 4*). À sa vue la jeune fille semble reprendre espoir.

Fergusson vient s'installer en face de l'Asiatique à la moustache, et pose sa sacoche à ses pieds. Il est possible d'entendre leur conversation (*Perception ND 10*) au travers des bruits ambiants. Mais leurs échanges se font en tibétain. Alors qu'il porte son verre à ses lèvres, un Asiatique laisse voir un tatouage particulier sur son poignet. Les Personnages peuvent le remarquer (*Perception ND 12*).

Ouvrant sa sacoche, le Dr Fergusson en sort avec soin un objet enveloppé dans du tissu. Il le pose devant lui sur la table. À la forme, il s'agit vraisemblablement d'un casque. Les personnages placés le plus près peuvent noter (*Perception ND 12*) qu'il en a profité pour saisir un Colt .45 qu'il a glissé sur ses genoux. À cet instant, la discussion échappe totalement aux personnages, car un couple assis à une table voisine se fait servir des brochettes flambees et s'esclaffent bruyamment à la vue de l'embrasement de leur plat.

Ratatatata

En une fraction de seconde, tout bascule. Le Dr Fergusson saisit son arme et tire sur l'Asiatique assis à côté de la fille. Les deux autres dégagent leur S & W 38. C'est la panique dans la salle. Des cris s'élèvent, des gens se jettent au sol... Trois autres asiatiques font irruption dans la pièce, armés de Thompson. La fusillade qui s'ensuit atteint des clients. Les personnages peuvent intervenir (*confrontations de Combat*). Les personnages se mettent instinctivement aux côtés de Fergusson. Entraînant la jeune fille, celui-ci parvient à récupérer le casque, et tous se précipitent vers une porte de service.

Le Havana club

Très à la mode, le Havana Club est un club cubain ouvert en juin 1936. Il le doit à sa salle immense, son faste et ses paillettes, mais aussi aux *Big Band* célèbres qui passent sur scène. Dans un style Art déco, le Havana, dès son ouverture, a une réputation excellente et les tarifs sont à la hauteur de celle-ci. Pourtant certaines rumeurs prétendent que cette réputation est due aux pots de vins que les propriétaires versent aux forces de l'ordre et aux journalistes.

winston fergusson

45 ans

Archéologue de renom, le Dr Fergusson a rencontré Heinrich Rickwald à la *Miskatonic University* où ils ont fait leurs études. Rickwald est reparti en Allemagne depuis longtemps, mais ils restent unis par un rêve commun qui guide tous leurs actes : le mythe de l'Eldorado.

Quand Fergusson a trouvé la piste de l'Eldorado, il a aussitôt informé son vieil ami, qui a immédiatement confirmé qu'il était prêt pour une expédition. Mais sa fille ayant été kidnappée, le rêve de Fergusson a failli lui échapper. Délivrée grâce à la participation spontanée des PJ, la fille de l'archéologue va le suivre dans l'aventure. Car il entraîne tout le monde à sa suite afin de rejoindre au plus vite Rickwald qui l'attend en un lieu convenu.

C'est un homme dur, mais qui cache sa véritable personnalité sous le masque d'un savant amoureux du passé, ayant beaucoup bourlingué. En réalité, il n'a qu'une obsession : son rêve. Les autres, tous les autres, ne sont que des moyens à ses yeux... La moindre entrave risquant de retarder l'aboutissement de son rêve lui est insupportable. Rien n'a plus d'importance que son but, pas même sa propre fille !

Caractéristiques

PHY 7	MEN 8	PER 7	PRÉ 6
Con 7	Com 7	Hab 7	Soc 7
PV 21	EV 23	Imp 2	Vol 8
Init 7	Edu 10		

Spé. (+2) : Archéologie (+4), Hist/géo, Espagnol, Quechua, Occultisme, Armes de poing, Bagarre, Esquive, Athlétisme, Survie, Recherche, Démolition, Conduite, Baratin, Comédie, Intimidation, Milieu : université, Milieu : pègre, Politesse, Renseignement.

Prot. : Déf 2 + 1 (veste en cuir)

Armes : 1 Webley

Équip. : ressources illimitées (fortune familiale)

darline fergusson

20 ans

Fille unique et « chérie » du Dr Fergusson, Darline, jeune nymphe brune aux grands yeux noisette, aime par-dessus tout les choses de son âge : le swing et les flirts. Elle adore son père, et se passionne pour les civilisations anciennes, pensant ainsi se rapprocher de lui. Elle possède de solides connaissances sur l'Amérique précolombienne, mais n'est jamais allée sur le terrain.

Caractéristiques

PHY 5	MEN 6	PER 8	PRÉ 9
Con 7	Com 6	Hab 7	Soc 8
PV 15	EV 17	Imp 2	Vol 6
Init 6	Edu 9		

Spé. (+2) : Archéologie, Arts, Hist/géo, Espagnol, Français, Sciences humaines, Athlétisme, Sport (Tennis), Danse, Équitation, Conduite, Pilotage, Comédie (théâtre), Politesse, Séduction, Milieu : université, Jeu.

Prot. : Déf : 2

Armes : 1 Derringer

Équip. : Une tenue pour chaque occasion

L'Équateur

L'Équateur est situé sur la côte ouest du continent sud-américain, au nord du Chili. Il est traversé d'est en ouest par l'équateur, et du nord au sud par la Cordillère des Andes. Il est bordé par le Pérou, la Colombie et l'Océan Pacifique.

Au début des années 1930, l'Équateur a été durement touché par la crise au travers de ses exportations agricoles. Dans ce contexte, Francisco Paez a pris le pouvoir en 1935 en instaurant une dictature militaire. L'unité monétaire est le *Sucre*, équivalent à 100 centavos. Nom donné en hommage au héros national Antonio José de Sucre, mais le dollar y est une valeur sûre, comme partout dans le monde. La langue officielle est l'Espagnol. La plupart des Amérindiens des régions rurales parlent le *quechua*, langue d'origine des Incas. L'économie est basée sur l'exportation de café, de bananes, de cacao et des chapeaux « Panama ». Cette prospérité ne profite qu'à une centaine de familles créoles et aux entreprises étrangères qui contrôlent les industries. Les routes sont des chemins de boue, quasi impraticables. Le seul chemin de fer circule entre Quito et Guayaquil.

C'est un pays chaud et humide. Sur la côte ouest, on trouve un climat océanique alors que dans la cordillère des Andes il est montagneux, et à l'est du pays, dans la forêt et dans les plaines, il est équatorial.

Une grande diversité d'animaux est présente : toucans, piranhas, iguanes, singes ouakari, singes écureuil, paresseux, jaguars, caïmans, boas, perroquets, ocelots et même des ours !

quito

Perchée à 2850 m d'altitude, Quito est entourée de superbes volcans qui semblent la protéger. Elle s'étire sur plus de 30 km, pour une largeur d'environ 10 km. Malgré son visage à caractère espagnol, la capitale de l'Équateur a d'abord été habitée par de nombreuses tribus dont les Incas, mais ceux-ci décidèrent de la détruire complètement avant l'arrivée des conquistadors. Ils livrèrent une lutte sans merci aux Espagnols et ont préféré raser leur ville plutôt que de la livrer aux envahisseurs. Bien qu'anéantie, son centre colonial fut cependant reconstruit avec opulence et une certaine splendeur.

Quito a donc été officiellement fondée le 6 décembre 1534. Le quartier historique, le « Quito Colonial » est surtout habité par les Indiens. À cette altitude la température moyenne n'est jamais très élevée.

Ilsa Bergstein

29 ans

Assistante du professeur Fergusson depuis peu, cette très jolie jeune femme blonde d'origine juive autrichienne s'est réfugiée aux États-Unis pour fuir le nazisme montant. Universitaire et archéologue de formation, elle est très efficace mais semble toujours réservée et peu démonstrative.

En réalité, Ilsa est une espionne allemande de haut vol qui a pour mission de retrouver Rickwald. Elle fait tout pour aider le groupe, et continue même après la mort du colonel SS. À aucun moment on ne peut la soupçonner d'être une espionne, tant elle joue bien son rôle. Du reste une espionne pour le compte de qui ?

Caractéristiques

PHY	7	MEN	8	PER	8	PRÉ	9
Con	8	Com	7	Hab	7	Soc	8
PV	21	EV	23	Imp	2	Vol	9
Init	8	Edu	10				

Spé. (+2) : Armes de poing, Armes d'épaule, Armes automatiques, Art martial (Judo), Esquive, Archéologie, Cryptographie, Hist. géo, Anglais, Espagnol, Français, Occultisme, Sciences humaines, Athlétisme, Conduite, Contrefaçon, Crochetage, Démolition, Discrétion, Passe-Passe, Pilotage, Premiers soins, Recherche, Survie, Système D, Baratin, Comédie, Déguisement, Perspicacité, Politesse, Renseignement, Séduction.

Prot. : Déf 2 + 1 (veste en cuir)

Armes : Beretta 34

Équip. : /

Spécial : 3 Points d'Éclat

visite guidée

Après avoir traversé les cuisines, ils débouchent dans une ruelle où une voiture les attend. Une superbe femme blonde est assise au volant. Le D^r s'engouffre à bord et y invite les personnages. La conductrice démarre à l'instant où une voiture, avec deux Asiatiques armés de Thompson, débouche dans la ruelle. S'engage alors une course-poursuite dans les rues de San Francisco. Gardant un sang-froid impressionnant, Fergusson prend cependant le temps de présenter Ilsa la conductrice et son assistante et Darline qui n'est autre que sa fille. Celle-ci avait été enlevée par les triades qui voulaient le casque de conquistador en possession du D^r. Il s'apprête, après le grabuge au club, à prendre un avion qui l'attend pour quitter le pays. Lui ayant prêté main-forte, les PJ se sont mis en danger. S'ils le souhaitent, ils peuvent le suivre dans son exil afin d'échapper à la vindicte. La course-poursuite les amène, après un passage risqué sur le Golden Gate Bridge en construction, à un aéroport dans la baie où, au bout d'une jetée, un hydravion se tient prêt au décollage. Le temps de sauter de voiture, l'autre s'est dangereusement rapprochée. La fusillade s'intensifie. Ils bondissent dans l'appareil, Ilsa prend les com-

la légende de mendoza

En 1534, Sebastián de Belalcázar, un des lieutenants du conquistador Francisco Pizarro, partit du Pérou pour entreprendre la conquête de l'Équateur. Lorsqu'il parvint à Quito, il ne découvrit que des ruines : le général inca Rumiñahui avait fait incendier la plupart des cités indiennes pour éviter qu'elles tombent entre les mains des Espagnols. Finalement capturé, Rumiñahui fut torturé et exécuté. À partir de ce moment-là, les Espagnols imposèrent leur loi en Équateur. Par la suite, les conquistadores ne cessèrent de s'entre-tuer pour le pouvoir.

En 1541, Gonzalo Pizarro, frère de Francisco, envoya son lieutenant Francisco de Orellana explorer l'Amazonie pour tenter d'y découvrir le mythique Eldorado. Dix-huit mois durant, Orellana et ses hommes suivirent le cours du fleuve jusqu'à la côte Atlantique du Brésil. À défaut de trouver de l'or, ils réalisèrent la première traversée du continent. L'Équateur a été colonisé par les Incas vers 1430. Leur présence n'a été que d'une centaine d'années, mais leur culture a profondément imprégné le pays. Cependant, très peu de vestiges subsistent.

Ce que l'histoire ne conte pas, c'est qu'un certain Mendoza Del Toya, capitaine de Francisco de

Orellana et six hommes sous ses ordres, quittèrent le groupe à peine quelques jours après le départ vers l'Eldorado. Mendoza et Orellana étaient en désaccord sur l'emplacement de l'Eldorado.

La légende raconte que, suivant son instinct, Mendoza emmena ses hommes dans la vallée des volcans. Il y trouva l'Eldorado mythique ! Attaqué par les Incas, il parvint à survivre, contrairement à ses hommes qui furent maudits par le grand prêtre Ichitar. Lorsque Mendoza réussit enfin à regagner Quito, considéré comme déserteur, il fut exécuté ! Mendoza avait caché un parchemin de cuir où figurait la carte menant à l'Eldorado. On en avait conclu que cette précieuse information était dans son casque, mais ce dernier avait disparu dans les méandres de l'histoire, jusqu'au jour où à une vente aux enchères en juillet 1936, Fergusson fit l'acquisition d'un casque de conquistador. Lorsqu'il y découvrit le document, il comprit qu'il avait entre les mains ce qu'il cherchait depuis si longtemps.



mandes... Décollage en catastrophe, direction Quito. Le Dr Fergusson leur raconte alors la légende de Mendoza. Et décision aussi soudaine que stupéfiante, leur propose de l'accompagner. Il pourvoira à tous leurs besoins, plus 500 \$ pour chacun, à condition qu'ils suivent parfaitement ses directives. Et s'ils trouvent l'Eldorado, ils auront une part du gâteau.

Dans les journaux du lendemain, on ne parlera que d'un règlement de compte entre criminels au Havana Club...

Acte II : Quito L'arrivée (9 août)

Le voyage en avion dure une vingtaine d'heures durant lesquelles le bruit des moteurs, les vibrations et les trous d'air finissent par transformer ce voyage en cauchemar. Les personnages, épuisés par le vol, arrivent à l'aérodrome de Quito dans la soirée du 9 août (l'hydravion dispose de roues sur les flotteurs lui permettant d'atterrir sur terre ferme).

À leur atterrissage, ils sont accueillis par des officiers de la douane locale, qui en bons éléments d'une junte militaire, feront tout pour les retenir : vérification des papiers, port d'armes, etc. En un mot, un pot-de-vin saurait éviter le pire, à condition qu'il soit conséquent, aux vues des réflexions grivoises des militaires concernant Ilsa et Darline... Le Dr Fergusson a réservé 3 chambres dans un petit hôtel minable, le *¡Qué vista!* (traduction : quelle vue !), qui porte très mal son nom. La soirée se passe

calmement. Tous les habitants sont en pleins préparatifs pour la fête nationale qui se déroulera le lendemain.

¡fiesta ! (10 août)

Durant le petit-déjeuner dans un bar, un Indien rejoint la table du Dr Fergusson. Il se nomme Luis Sandoval, et a été recruté par l'archéologue pour servir de guide à l'expédition (cf. fiche de Luis Sandoval). Il s'occupe de trouver les porteurs (3) dont il se porte garant.

La journée se passe en préparatifs ; achat de fournitures, vêtements appropriés, armes, nourriture, mais sans excès. Cela doit rester une expédition légère, avec les moyens minimum. Au cours de la journée, ils croisent un vieil Indien en haillons, qui, en voyant le Dr Fergusson, se met à crier plusieurs fois en le désignant du doigt « El Diablo » (le Diable) et s'enfuit en courant. Cela jette un froid dans la foule alentour, mais l'incident reste sans conséquence. Partout la fête bat son plein : défilés, danses et musiques traditionnelles. Les gens boivent beaucoup. La présence des patrouilles militaires envenime parfois la situation, déclenchant ça et là des rixes avec les fêtards. L'ambiance festive est tendue. Une escarmouche peut impliquer les PJ, mais si personne n'est tué, un simple pot-de-vin arrangera très vite la situation. Ils passeront tout au plus une nuit dans le cachot minable et sale d'un poste de police.

LUIS SANDOVAL

50 ans environ
guide et chaman, chef des porteurs

Luis Sandoval est un descendant du peuple Inca. Il a un peu étudié durant sa jeunesse, ce qui lui a permis d'apprendre l'anglais. Il a retrouvé les traditions ancestrales et a découvert son animal totem, un jaguar. Lorsqu'il apprend que le peuple de son village d'origine est retenu par des blancs, il va tout mettre en œuvre pour le libérer. Le groupe d'Américains lui offre l'opportunité d'aller jusqu'à son village avec des hommes armés sans se faire remarquer. Il est l'allié le plus précieux des PJ. Le jaguar, son animal totem auquel il est intimement lié, les suit discrètement à distance. Luis lui demandera d'intervenir seulement en cas de situation critique.

Luis Sandoval dispose des sortilèges « La ruée du cheval à 8 pattes » (ici nommé « La ruée du Jaguar indomptable »), « Le geste qui sauve » et « Devenir le fils de la nuit » (voir chapitre « Effets spéciaux »).

Caractéristiques

PHY	5	MEN	9	PER	7	PRÉ	5
Con	7	Com	6	Hab	7	Soc	6
PV	15	EV	38	Imp	2	Vol	10
Init	6	Edu	7				

Spé. (+2) : Armes de mêlée, Divination, Occultisme, Anglais, Athlétisme, Chasse, Dressage, Discrétion, Premiers soins, Survie, Jeu, Magie (+3).

Prot. : Déf: 2

Armes : machette

Équip. : Animal Totem (Jaguar), potions et onguents (équivalent d'une trousse de premiers soins)

les banditos

(8)

Rebelles à la Junte militaire en place en Équateur, plus ou moins militaires, mal équipés, ils ressemblent plus à des bandits. Mal armés, mal nourris, ils attaquent le groupe d'avantage pour leur intérêt personnel (les femmes entrant dans cette catégorie) que pour un quelconque idéal. Ils rompent le combat dès que la situation tourne à leur désavantage.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	5	PER	6	PRÉ	5
Con	5	Com	6	Hab	5	Soc	5
PV	18	EV	16	Imp	2	Vol	5
Init	6	Edu	5				

Spé. (+2) : Armes de poings, Armes de mêlée, Bagarre

Prot. : Déf 2

Armes : fusils, machettes, pistolets

Équip. : Barda militaire

en route (11 août)

À l'aube, après une petite collation, Luis Sandoval, accompagné de ses aides et de 2 mulets, se présente à l'hôtel. L'expédition est prête à partir. Direction Baños à 100 km vers le sud, dans l'allée des volcans. Ils devraient arriver à Baños 6 jours plus tard. Les premiers kilomètres sont aisés, mais très vite l'environnement se fait plus difficile, la progression plus lente. Les journées ne sont pas très chaudes, mais le manque d'oxygène dû à l'altitude rend l'effort physique à fournir très intense. Les nuits sont froides, et le café du feu de camp peu revigorant. Un peu de chasse peut agrémenter le quotidien, composé essentiellement de galettes de maïs, de pomme de terre et de lard.

Ilsa et le D^r Fergusson semblent supporter tout cela assez bien. Darline est plus affectée par ce régime auquel elle n'est pas habituée. Sandoval l'aide. En fait il est attentif à tous. Il semble prendre son rôle de guide très au sérieux, se sentant vraiment responsable des membres de l'expédition. Les PJ peuvent se rendre compte que Fergusson fait peu de cas de sa fille, semblant plus irrité qu'inquiet. Ilsa reste toujours réservée, mais propose son aide dès que possible. La carte de Mendoza ne quitte pas la poche de Fergusson. Il a dès le début refusé catégoriquement de la montrer !

Acte III : L'allée des volcans dans le bain (17 août)

Après 6 longs jours de marche, le groupe arrive en vue de Baños, petite ville accueillante aux eaux thermales. Un petit hôtel, l'*Agua Termal Hotel*, permet au groupe de se reposer en profitant pleinement de la vue splendide des volcans tout en se laissant bercer par l'eau thermale. Le repos n'est que de courte durée, car le groupe repart le lendemain, à l'assaut de la vallée des volcans, vers le sud pendant environ 120 km.

vers le sangay

Le changement permanent d'altitude, les dénivelés et les obstacles naturels retardent le groupe. Fergusson semble de plus en plus taciturne, et Sandoval de plus en plus méfiant. Il a appris à Baños qu'il y avait des *banditos* dans la région. Les PJ peuvent régulièrement entrapercevoir un jaguar, qui a l'air de suivre le groupe, mais qui ne laisse aucune trace. Sandoval leur explique qu'il y en a quelques-uns dans la région, mais qu'ils n'attaquent pas l'homme. Au bout du deuxième jour de marche, le groupe doit traverser un pont suspendu qui est en mauvais état (*Athlétisme ND 12*). Avec un peu de chance, il ne cédera pas sous leurs poids (il est conseillé de passer un à un).

banditos

Au matin du quatrième jour, le réveil se fait en sursaut ; un groupe de *banditos* attaque le camp. (*Perception ND 7 pour un personnage éveillé [tout de garde], ND 13 pour ceux qui dorment*). Ce sont des

l'allée des volcans

L'allée des volcans qui s'étend entre Quito et Riobamba est une terre qui abrite les communautés indiennes qui sont l'âme du pays. Des brumes émergent de majestueux volcans à la cime enneigée. La région est parsemée de petits villages amérindiens, qui se distinguent surtout par leurs marchés tout à fait différents les uns des autres. À 4 000 mètres d'altitude, un magnifique lac de couleur émeraude, la *Laguna de Quilotoa*, occupe l'ancien cratère d'un volcan éteint.

Baños, petite ville de montagne perchée à 1 900 m d'altitude, doit son nom aux bains thermaux qui prennent leur source au pied du volcan Tungurahua. L'endroit est idéal pour se détendre quelques jours au milieu des montagnes. Située au cœur des Andes, Baños est une base idéale pour explorer la région.

La vallée Sangay est située dans l'une des zones les plus inaccessibles et les plus sauvages d'Équateur. La flore change selon l'altitude : on passe d'une forêt tropicale humide aux plateaux froids et enneigés. En altitude, les ours côtoient les élans, jaguars, loutres, cerfs, tatous. Trois volcans « veillent » sur la vallée : le Tungurahua (5 016 m) en repos, l'Altar éteint (5 300 m) et le Sangay (5 320 m) qui ne cesse de gronder et de fumer,

rebelles à la junte militaire en place, mal armés, et peu entraînés. La confrontation est assez brève. Dès qu'ils prennent conscience que le groupe est bien armé et apte à se défendre, ils rompent le combat. En dehors du réveil brusque et de la frayeur, peu de dégâts sont à constater (sauf peut-être un PJ malchanceux ?). La suite du voyage est de plus en plus tendue, Fergusson se montre irritable et impatient. Darline est horrifiée de découvrir son père comme cela, n'étant pas habituée à le voir sous ce jour. Ilsa garde toujours ses distances, et semble observer calmement la situation, prête à agir si nécessaire, tout comme Sandoval. En dehors de ces tensions au sein du groupe, quelques animaux sauvages et la traversée d'un torrent peu profond à guet (*Athlétisme ND 9*), le reste du voyage se déroule sans encombre. Bientôt, le Sangay, le volcan qui est leur destination, se détache sur la ligne d'horizon.

Acte IV : sous l'œil du sangay au pied du sangay (28 août)

Au bout de 10 jours, en fin d'après-midi, le groupe arrive en vue d'un village inca, situé au pied du Sangay. De maigres volutes de fumée s'échappent des huttes, mais aucune activité n'est visible. Fergusson leur annonce qu'ils sont arrivés à destination.

Le sentier qui mène au village est abrupt, mais praticable. Luis Sandoval est resté silencieux et absorbé lors de ce dernier trajet, mais, selon ses dires, ce n'est que de la fatigue...

COL. HEINRICH RIKWALD

colonel fou, réincarnation d'un prêtre inca : Ichitar

Le colonel Rickwald a été envoyé en Équateur pour une mission secrète. Douze hommes l'accompagnent. Éminent membre des SS, Heinrich Rickwald est un officier de la vieille école. Il est un ami d'université du D^r Fergusson. Ils ont un rêve commun : l'Eldorado. Or cet Eldorado est le but de la mission spéciale qui lui a été confiée par ses supérieurs nazis. Mais tout est allé de travers. Fasciné par le peuple Inca, Rickwald a été complètement subjugué par celui-ci et se prend pour la réincarnation du grand prêtre Ichitar. Il a basculé dans un univers à la taille de son fanatisme. Ainsi il reste capable de jouer le rôle de son ancienne vie, qu'il considère comme précédant sa véritable naissance. Le D^r Fergusson n'est absolument pas au courant de ce changement dans l'esprit de Rickwald. Cette ignorance à ce propos lui coûtera la vie.

Caractéristiques

PHY	9	MEN	8	PER	8	PRÉ	7
Con	7	Com	8	Hab	8	Soc	7
PV	27	EV	25	Imp	3	Vol	10
Init	10	Edu	9				

Spé. (+2) : Armes de poing, Armes d'épaule, Armes automatiques, Art martial (Judo), Esquive, Cryptographie, Hist. géo, Anglais, Espagnol, Occultisme, Sciences humaines, Athlétisme, Conduite, Démolition, Discretion, Pilotage, Premiers soins, Recherche, Survie, Système D, Baratin, Perspicacité, Politesse, Renseignement, Séduction.

Prot. : Déf 2 + 2 pectoral en or

Armes : Mauser1, mitraillette Schmeisser, 1 dague SS, 1 grenade

Équip. : Barda militaire complet de bonne qualité

Les hommes de Rickwald (6)

Recrutés dans l'unité d'élite des SS, ce sont les six survivants des douze hommes initialement sous les ordres de Rickwald. En sa compagnie et en ces lieux, ils trouvent un accomplissement à leur soif de domination et suivent aveuglément leur colonel. Ils agissent donc telles des bêtes de guerre dévouées corps et âmes à Rickwald.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	5	PER	7	PRÉ	5
Con	5	Com	7	Hab	6	Soc	6
PV	21	EV	17	Imp	2	Vol	6
Init	6	Edu	5				

Spé. (+2) : Armes de poing, Armes d'épaule, Armes automatiques, Art martial (Judo), Esquive, Français, Occultisme, Athlétisme, Conduite, Démolition, Discretion, Premiers soins, Survie, Système D, Politesse.

Prot. : Déf : 2 + 1 : casque, etc.

Armes : 1 Luger, 1 mitraillette Schmeisser, 1 dague SS, 1 grenade

Dès qu'ils sont aux abords du village, un homme, vêtu d'une simple chemise et d'un pantalon de toile, vient à leur rencontre. Grand, l'allure martiale, il affiche un grand sourire. Sortant soudain de sa mauvaise humeur, Fergusson se dirige directement vers l'européen et montre sa satisfaction : « Heinrich ! enfin ! », et ils tombent dans les bras l'un de l'autre, à la grande stupéfaction de l'ensemble des personnes présentes. L'homme, Heinrich Rickwald, se présente, avec un fort accent germanique. C'est un vieil ami de Fergusson. Ils se connaissent depuis la faculté. Mais comme le soir tombe, il leur propose de venir partager le dîner avec lui et ses amis.

hospitalité

Assis autour du feu de camp avec Heinrich et deux autres personnes (de grands blonds qui ne parlent pas anglais), Fergusson et Rickwald échangent leurs souvenirs de la Miskatonic University, et finissent par expliquer cette « étrange coïncidence ». Tous deux partagent depuis leurs études le rêve de trouver l'Eldorado. Fascinés par la légende de Mendoza, après de longues recherches ils ont soupçonné l'importance du casque. Heinrich est venu directement dans la région pour faire des fouilles préliminaires, et Fergusson a eu l'opportunité de retrouver le précieux objet, cause du kidnapping de sa fille.

Le repas, bien que simple, est excellent, et le whisky d'Heinrich a un goût des plus sympathiques. Après ces journées de marche et l'alcool, le sommeil se fait très vite sentir pour tout le monde, et les nattes de paille tressée représentent un confort appréciable.

coup de bambou

Au petit matin, en compagnie des autres membres du groupe, les PJ se réveillent très « pâteux », encore englués dans les brumes de la soirée... derrière des barreaux de bambous solidement fixés ! Les boissons contenaient en effet un somnifère insidieux. Les salutations matinales d'Heinrich en costume d'apparat, uniforme noir de SS et monocle, finissent de réveiller pleinement les PJ. Son attitude est bien moins amicale que la veille, et Fergusson, complètement abasourdi, l'interpelle. Heinrich répond qu'il ne connaît plus ce nom, qu'il appartenait à quelqu'un mort il y a longtemps et que désormais seul le grand prêtre Ichitar, gardien du Sangay, existe. Il affirme que l'Eldorado n'est que mythe, les dieux le lui ont révélé. Mais il tient cependant à remercier Fergusson d'avoir amené Darline avec lui dans cette expédition, car elle sera une offrande de choix pour le grand sacrifice du lendemain.

À ces mots, Fergusson se jette contre les barreaux de la cage en crachant au visage d'Heinrich les pires insultes imaginables. Ce dernier lui répond à l'aide de son fidèle pistolet *Mauser*, d'une balle en pleine tête. Le cri de Darline, ses pleurs, et la consternation résumant l'ambiance du reste de la journée. Darline a été séparée du reste du groupe et enfermée dans

une hutte non loin de là. Le regard impassible et insistant d'un garde armé d'une mitraillette, tout comme les solides liens de la cage, sont autant d'obstacles à une évasion et laissent peu de chances aux PJ de sauver Darline de son épouvantable destin. Sandoval reste impassible, assis dans un coin de la cage, passant sa journée en méditation. Aucun repas ne leur est servi, aucune commodités ne leur est offerte.

l'esprit de la nuit

Peu avant l'aube, à cet instant appelé l'heure du loup, alors que tout est possible, et surtout où les sentinelles sont les moins vigilantes en raison du sommeil qui embrume leur esprit, un jaguar, surgi de nulle part, bondit soudainement à la gorge de la sentinelle. Celle-ci s'écroule avant d'avoir eu le temps de crier. Son arme ne lui a été d'aucun secours... Par contre le poignard à sa ceinture est alors à portée de main des PJ qui s'en emparent et tranchent en hâte les gros cordages de leur cage. Le jaguar est un allié, c'est en fait l'animal totem de Sandoval. Cela lui a pris longtemps pour arriver jusque-là sans se faire voir, ni faire de bruit. Libres et disposant d'un pistolet, d'une mitraillette et d'un poignard, ils vont pouvoir libérer Darline et se débarrasser de Rickwald et de ses hommes ! Luis leur explique que ce village est le sien, il y est né. Il faut libérer les habitants des griffes de ces salauds d'illuminés !

pluie de plomb

La prudence est de mise ! Il reste cinq gardes et le colonel, très entraînés, et très bien armés. La solution la plus logique est d'attaquer immédiatement afin de profiter de l'effet de surprise. Le colonel est dans sa hutte, mais déjà éveillé, et en costume d'apparat dont son plastron en or. Il est en train de prier les dieux du Sangay. C'est là que Darline est retenue ; elle a fini par s'endormir profondément. Trois des cinq autres gardes dorment dans des huttes différentes, et les deux autres patrouillent tranquillement dans le petit village. Au premier bruit suspect, tous seront immédiatement en alerte. En aucun cas ils ne se rendront : ce sont des fanatiques qui iront jusqu'au bout.

L'effet de surprise, la détermination des PJ, la hardiesse d'Isa et la complicité de Sandoval et de son jaguar ne seront pas de trop pour sortir victorieux. Après la bataille, les PJ pourront libérer Darline ainsi que les villageois, retenus dans un enclos en contrebas. Ils récupéreront également le casque et le plan dans la hutte du colonel, et leur équipement personnel. Toutes les caisses sont estampillées SKGB (*SonderKommando GrabRaüber*).

Les notes du colonel indiquent que l'endroit noté sur la carte de Mendoza est à environ une journée de marche, sur les contreforts du Sangay. Isa les incitera à y aller, en mémoire du D^r et pour Darline. Cette dernière, encore sous le choc, n'est pas en mesure de protester et semble s'en remettre à l'assistante de son père.

LES CONQUISTADORS

MORTS VIVANTS (5)

Anciens compagnons de Mendoza, ce sont des âmes damnées. Ils ont été enfermés avec le trésor tant convoité. Ils ne sont plus que squelettes en armure et n'ont qu'un seul objectif : protéger le trésor dont ils sont le gardien et un seul moyen pour cela : tuer ! Virtuellement immortels, ils sont seulement sensibles aux armes sacrées serties d'obsidienne, armes inséparables des squelettes. Ils encaissent les dégâts infligés par toute arme, mais il leur restera toujours 1 Point de Vie, pouvant seulement être enlevé par une arme sacrée. Agiles, forts, déterminés et insensibles à la douleur, ce ne sont que des machines à tuer au cœur desquelles subsiste l'âme des anciens conquistadors.

Caractéristiques

PHY	12	MEN	3	PER	10	PRÉ	3
Con	0	Com	11	Hab	7	Soc	0
PV	36	EV	0	Imp	5	Vol	10
Init	11	Edu	0				

Spé. (+2) : Armes de mêlée

Prot. : Déf : 3 + 3 (armure de conquistador)

Armes : Sabre

Équip. : /

Le crâne de cristal

Le crâne de cristal ressemble énormément à celui découvert en 1928 à Bêlize dans une cité Maya par Frederick Albert Mitchell-Hedges, écrivain explorateur. À la différence du crâne de Mitchell-Hedges, un symbole est gravé sur le front de celui-ci, identique à celui que les Tibétains de San Francisco avaient sur leur poignet. Visiblement, d'après la finesse de la gravure et sa précision, il n'a pas été rajouté par la suite, mais fait partie intégrante du crâne.

C'est une reproduction quasi parfaite d'un crâne humain masculin. Il pèse 5 kg. Il est composé de deux morceaux, la mâchoire inférieure s'ajustant exactement à la partie supérieure et provenant du même bloc de cristal de roche. Il ne comporte aucune trace d'outil. Il est donc impossible d'en dater la fabrication.



Équipement utile du campement Allemand : pelles, pioches, corde, dynamite, lampes, armes personnelles, bidons d'essence, radio ondes courtes...

Acte v : L'or de Mendoza

Les portes d'or (31 août)

Après une journée de marche éprouvante sur un terrain escarpé au milieu de roches volcaniques, les PJ arrivent en vue d'un renfoncement dans la paroi, caché derrière un promontoire (*Perception ND 11*). Une structure partiellement enfouie sous de la lave est visible. Derrière cette roche taillée, prise dans une coulée de lave, une porte de pierre à double battant est visible. Seul moyen de dégager l'entrée : la dynamite. Une explosion trop forte pourrait faire s'effondrer une partie de la paroi (*Démolition ND 12*). Une fois l'entrée dégagée, le début d'un couloir, parfaitement rectiligne, taillé à même la roche, est visible. Une forte odeur de renfermé s'en dégage.

La vengeance d'Ichitar

Menant dans les ténèbres profondes, les murs du couloir sont totalement nus, aucune fresque aucune trace n'y a été apposée. Après une dizaine de mètres ils trouvent un squelette sur le sol. La mort a été violente, comme en attestent le bouclier et le crâne défoncés. Visiblement un guerrier Inca, un homme jaguar, d'après les restes de fourrure et de mâchoire de félin gisant sur le squelette. À quelques pas de son bras droit repose une arme : une épée courte, simple manche de bois serti d'éclats d'obsidienne. Cette arme, typiquement Aztèque, ne semble ne pas être à sa place. Les Incas ne disposaient pas de ce type d'armes, d'après ce que l'on sait de ce peuple (*Archéologie ND 6*) ! Un peu plus loin, un second squelette à l'équipement identique repose au sol. Au total, il y a une dizaine de squelettes de guerriers qui vraisemblablement sont tombés au combat ici même. Combat, qui d'après l'orientation des cadavres, visait à empêcher quelqu'un ou quelque chose de sortir de la grotte.

Après un coude sur la droite et un escalier d'une dizaine de marches vers le bas, le couloir s'élargit un peu, avant de déboucher sur une cavité naturelle retaillée par la main de l'homme. Cette salle, d'environ 30 mètres sur 30 et d'une hauteur de 20 mètres, est ornée en son centre d'un autel. Sur celui-ci trône, impressionnant de réalité, un crâne de cristal pur. Au pied de l'autel sont disposés des jarres, des poteries, et de vieux tissus qui partent en poussière.

Dressés tout autour de l'autel, se tiennent cinq squelettes de conquistadors... à en juger par leurs armures et armes. À l'entrée des PJ dans la salle, ces cinq squelettes se mettent en mouvement, se dirigeant directement sur les PJ !

Sandoval se met à prier en voyant cela. Le déluge de balles ne semble pas affecter ces créatures. La retraite semble être le seul moyen... Puis, un cri retentit : « Les armes sacrées ». Sandoval explique en deux

mots que c'est le seul moyen de renvoyer ces âmes maudites en enfer ! Ainsi s'engage un combat à l'arme blanche entre les spectres des conquistadors et les PJ.

La colère du sangay

Alors que le dernier conquistador vient de tomber, le sol se met à trembler. Si aucun PJ ne l'a fait, Ilsa s'est dirigée vers l'autel pour attraper le crâne avant de partir de là. Une course effrénée pour sortir de ce tombeau s'engage, entre les tremblements du sol et les morceaux de plafond qui tombent (*Athlétisme ND 13*). À peine dehors, l'entrée s'effondre sur elle-même, scellant à jamais l'accès.

Épilogue (1^{er} septembre)

De retour au village avec leur butin, tous peuvent désormais panser leurs blessures. Le nouveau chef du village leur indique la présence d'un hydravion sur le cours d'eau non loin de là, caché sous des filets de camouflages. Grâce à lui, ils pourront regagner Quito sans difficulté (rappelons qu'Ilsa sait piloter ce genre d'appareil). De là, cela ne pose aucun problème pour rallier San Francisco, moyennant quelques pots de vins aux autorités locales. Quant à Luis Sandoval, il reste avec les siens au pied du Sangay.

Lors du voyage en avion, Darline se souvient d'une relation de travail de son père, un rabbin séjournant à Prague, qui pourrait les éclairer sur ce mystérieux crâne. Elle doit retourner aux États-Unis pour régler les affaires de son père, mais elle n'envisage pas d'oublier cette terrible aventure pour retourner à sa douce vie d'étudiante. Elle veut comprendre ! Elle propose aux PJ et à Ilsa de poursuivre les investigations pour son compte et de se rendre à Prague rencontrer ce rabbin. Elle les rejoindra dès que possible...

Récompenses

Chaque PJ pourra obtenir jusqu'à 3 Points d'Expérience, voire plus (voir chapitre « Fortune et gloire »). Ils ont également pu récupérer les armes sacrées incrustées d'obsidienne, et de l'or amassé par Rickwald, d'une valeur totale de 12 000 \$, ce qui est une somme considérable. Mais à la revente, ils en obtiendront au mieux la moitié de sa valeur.

Note au meneur de jeu

Ce scénario est l'amorce d'une campagne qui se poursuivra dans *Arkeos #02 avec Les Masques d'Ebène*. Dans cette optique, Ilsa et Darline doivent survivre à ce scénario. Car sous leur apparente innocence, ce sont en réalité deux personnages clefs de l'intrigue. Bien évidemment, il peut également être joué comme un scénario unique ; en ce cas, autant ne pas utiliser le crâne de cristal, puisqu'il ouvre sur la suite de l'aventure. Or, pierres précieuses, oasis où l'on décidera de rester vivre, peuvent alors se substituer sans problème.

JOUEUR :
crée le :

ÉTAT CIVIL

prénom : Nom :
surnom : Date de naissance :
culture : Nationalité :
yeux : cheveux :
taille : poids : âge : sexe :

ARCHÉTYPE

caractéristiques

physique ☐ mental ☐ perception ☐ présence ☐

champs & spécialités

connaissance (MEN+PRÉ)/2	combat (PHY+PER)/2	savoir (PHY+MEN)/2	social (PER+PRÉ)/2
coût d'acquisition ☐	coût d'acquisition ☐	coût d'acquisition ☐	coût d'acquisition ☐

éducation ☐ initiative ☐ points de vie ☐ seuils -2 ☐ -4 ☐

dég. létaux 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

dég. superf. 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

protections

défense

total protections ☐

Armes

dég.

T/R

C/T

mag.

p.E.

p.M.

impact ☐

énergie vitale ☐ volonté ☐

EV 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65

Aptitudes

Traits

Argent

Revenus mensuels

Liquidités

réputation ☐

points d'éclat ☐

expérience ☐

équipement

pouvoirs/magie