

SOMMAIRE

<i>Addendum</i>	3
<i>Le combat continu</i>	6
<i>une aventure : Au centre de la Terre</i>	15

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Crédits

Édition Américaine

Auteurs : Jeff Combos, Jim Cook, Chris Goe, M. Sechin Tower

Éditeur : Melissa McNally

Illustration et maquette : Sandra Garavito / Ginormous Industries

Illustration de couverture : Stephen Daniele

Exile Game Studio

Exile Game Studio

4509 Interlake Ave N, #318 Seattle, WA 98103 USA

©2006 Exile Game Studio, LLC. Tous droits réservés. Toute reproduction sans la permission écrite de l'éditeur est strictement interdite, hormis pour les critiques ou pour obtenir des feuilles de personnage vierges, qui ne peuvent être reproduites que pour usage personnel.

Exile Game Studio, Hollow Earth Expedition, Ubiquity Roleplaying System et les logos sont des marques déposées par Exile Game Studio, LLC. Tous droits réservés. Tous les personnages, noms, lieux et traits distinctifs sont des marques déposées par Exile Game Studio, LLC. Tous les personnages, noms, lieux et texte sont sous copyright d'Exile Game Studio, LLC.

Toute mention ou référence à une compagnie ou produit dans ses pages ne remet pas en question la marque déposée ou le copyright concerné.

Cette œuvre est une fiction. Toute similitude avec des personnes, des organisations, des lieux ou des événements ayant existé serait une pure coïncidence.

Ce livre s'adresse à un public mûr. Le lecteur doit en être averti.

Pour la version Française

Traduction : Valérie Florentin

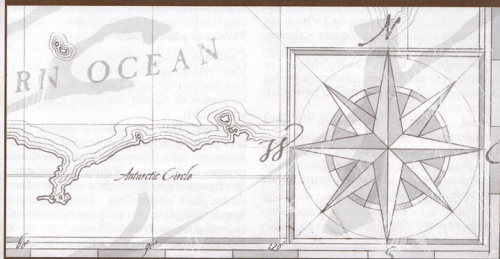
Relecture : Nicolas Beudin et Christophe Ployon

Couverture & maquette intérieure : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-04-7

Édition et dépôt légal : mai 2009

HOLLOW EARTH EXPEDITION ADDENDUM



Contenu ajouté

En plus d'introduire des nouveaux éléments, les informations contenues incluent des Talents, des Défauts et des équipements qui ne sont pas décrits dans le livre de règles. Bien que la plupart conviennent à tous les personnages, certains traits – comme le Talent Langue atlante – pourraient mieux convenir à des PNJ ou à des personnages spéciaux.

Les Archétypes

Espion

Les espions sont des agents qui travaillent sous couverture pour découvrir (et déjouer) les plans de leurs ennemis. Ils peuvent demeurer tapis dans l'ombre et ne jamais se montrer ou se présenter sous un faux nom. Les espions ont plusieurs cordes à leur arc, incluant la séduction, le sabotage et l'assassinat. Ils feraient n'importe quoi pour atteindre leur but.

Exemple : Agent double, femme fatale, saboteur.

Homme d'équipage

Les hommes d'équipage sont vitaux à toute expédition. Ils peuvent être en charge du transport de l'équipement ou de la maintenance quotidienne, ou être des ouvriers spécialisés comme des cuisiniers, des quartiers-maîtres ou des charpentiers. Ce sont les infatigables efforts

de ces hommes et femmes qui permettent le déroulement d'une expédition. Leur travail n'est peut-être pas prestigieux, mais aucun capitaine ou explorateur ne pourrait aller loin sans eux.

Exemple : Aéronaute, matelot, sous-marinier.

Les Motivations

Mystère

Votre personnage croit au secret, en la sécurité et en la nature méconnue de l'univers. Il accepte les choses telles qu'elles se présentent et ne se mêle pas des affaires des autres. Il pense que certaines choses devraient demeurer secrètes tant que le monde n'est pas prêt à les connaître. Il croit aussi qu'il peut être dangereux de trop se pencher sur des choses que l'homme ne doit pas savoir. Vous gagnez des points de Style dès que votre personnage protège un secret de taille ou qu'il convainc quelqu'un de ne pas chercher à connaître la vérité.

Adéquat pour les : Missionnaires, Occultistes, Espions.

Les Talents

Contre-attaque

Condition : Bagarre 4.

Votre personnage peut contre-attaquer après avoir bloqué un coup, passant immédiatement de la défensive à l'offensive.

Avantage : Votre personnage peut attaquer, de manière réflexe, durant un Blocage (voir *Hollow Earth Expedition*, p. 120). Résolvez le Blocage normalement, mais votre personnage inflige des dommages s'il obtient plus de succès que son attaquant. Les modificateurs de Défense qui s'appliquent au Blocage s'appliquent également à la Contre-attaque. Cependant, les bonus liés au Blocage et à la Contre-attaque ne s'additionnent pas. Si votre personnage perd sa Défense active, il perd également sa capacité de Contre-attaque.

Normal : Votre personnage Bloque normalement.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, gagnant à chaque fois un +2 supplémentaire en Défense contre toute attaque de Bagarre.

Frappe rapide

Condition : Aucune.

Votre personnage peut frapper rapidement, lui permettant de porter un coup avant que son adversaire n'ait eu le temps de réagir.

Avantage : Lors d'une attaque de Bagarre ou de Mêlée, votre personnage obtient un bonus d'Initiative, ce qui augmente son Initiative et lui permet d'attaquer plus tôt. S'il utilise le Combat continu (voir p.), votre personnage a un bonus de -1 à son Initiative.

Normal : L'Initiative de votre personnage ne change pas.

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

Langue atlante

Condition : Linguistique 6.

Votre personnage sait lire, écrire et parler la langue atlante. Cependant, c'est une langue complexe et il commence seulement à en réaliser le plein potentiel.

Avantage : Votre personnage a une maîtrise de base de l'atlante. Les concepts plus complexes peuvent lui échapper car il y a une différence entre comprendre les mots et découvrir leur signification.

Normal : La langue atlante est un mystère pour votre personnage. Déchiffrer ou traduire des concepts de base demande un test de Linguistique, d'un niveau de difficulté 4. Les concepts obscurs ou ésotériques représentent un niveau de difficulté de 5 ou plus.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, gagnant à chaque fois un +2

supplémentaire en Linguistique. Une connaissance poussée de l'atlante augmente également le nombre de langues que votre personnage maîtrise (voir *Hollow Earth Expedition*, p. 56).

Paroles de pouvoir atlantes

Condition : Langue atlante.

Votre personnage commence à comprendre le véritable pouvoir de la Langue atlante, ce qui lui permet de donner des ordres simples qui seront suivis.

Avantage : Pour une action d'attaque, votre personnage peut, lors d'un combat, tenter de donner un ordre (composé d'un seul mot) à un groupe d'adversaires. Toutes les créatures intelligentes qui l'entendent comprendront l'ordre, mais méfiez-vous : l'atlante est une langue complexe et sa prononciation est cruciale pour que l'ordre soit suivi.

Lorsque votre personnage donne un ordre, faites un test de Linguistique en opposition avec tous les adversaires se trouvant à moins de trois mètres de votre personnage. Si vous obtenez plus de succès que le niveau de Volonté de votre adversaire, celui-ci doit obéir durant un nombre de tours égal au nombre de succès supplémentaires que vous avez obtenus. Si vous obtenez plus de deux fois le niveau de Volonté de votre adversaire, il perd sa Défense active et ne peut pas désobéir, même s'il est attaqué, durant un nombre de tours égal au nombre de succès supplémentaires que vous avez obtenus.

Normal : Votre personnage ne peut pas utiliser la langue atlante pour donner des ordres aux autres.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, gagnant à chaque fois un +2 supplémentaire en Linguistique. Une connaissance poussée de l'atlante augmente également le nombre de langues que votre personnage maîtrise (voir *Hollow Earth Expedition*, p. 56). Les bonus liés à la Langue atlante et aux Paroles de pouvoir atlantes ne s'additionnent pas.

Riposte

Condition : Mêlée 4.

Votre personnage peut attaquer immédiatement après avoir paré un coup, en profitant de l'attaque de son adversaire.

Avantage : Votre personnage peut attaquer, de manière réflexe, durant une Parade (voir *Hollow Earth Expedition*, p. 122). Résolvez la Parade normalement, mais votre personnage inflige des

dommages s'il obtient plus de succès que son attaquant. Les modificateurs de Défense qui s'appliquent à la Parade s'appliquent également à la Riposte. Cependant, les bonus liés à la Parade et à la Riposte ne s'additionnent pas. Si votre personnage perd sa Défense active, il perd également sa capacité de Riposte.

Normal : Votre personnage pare normalement.

Avancé : Vous pouvez acquérir ce Talent jusqu'à trois fois, gagnant à chaque fois un +2 supplémentaire en Défense contre toute attaque de Mêlée.

Tir intuitif

Condition : Aucune.

Votre personnage peut tirer avec son arme au niveau de la hanche, sans prendre le temps de viser.

Avantage : Lors d'un tir, votre personnage obtient un bonus d'Initiative, ce qui augmente son Initiative et lui permet d'attaquer plus tôt. S'il utilise le Combat continu (voir p. 6), votre personnage a un bonus de -1 à son Initiative.

Normal : L'Initiative de votre personnage ne change pas.

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

Les Défauts

Les Défauts mentaux

Amateur de grands frissons : Votre personnage est dépendant à l'adrénaline. Il rit face au danger et aime se retrouver dans des situations extrêmes. En conséquence, il est plus susceptible d'être blessé ou tué. Vous gagnez un point de Style dès que votre personnage se met inutilement en danger, ou met inutilement ses compagnons en danger.

Curieux : Votre personnage est d'une curiosité insatiable. Il est fasciné par l'inconnu et retournera la moindre pierre dans sa quête de réponses. Il est incapable de laisser les autres tranquilles et cela lui cause souvent des problèmes. Vous gagnez un point de Style dès que la curiosité de votre personnage cause des problèmes à ses compagnons ou à lui.

Les Défauts sociaux

Borné : Votre personnage est obstiné et a la tête dure. Il refuse d'entendre quoi que ce soit une fois qu'il a décidé quelque chose. Vous gagnez un point de Style dès que l'inflexibilité de votre personnage lui cause des problèmes ou

contraint les autres à agir comme il le veut.

Fanatique : Votre personnage est totalement dévoué à une cause, un idéal ou une organisation. Il agit selon ses croyances même si cela doit lui coûter la vie. Vous gagnez un point de Style dès que la dévotion de votre personnage lui vaut une blessure ou s'il convertit quelqu'un d'autre à ses croyances.

L'équipement

Les fusils modernes

Winchester M1895 calibre .405 : Ce fusil Winchester a été spécialement conçu pour des munitions de calibre .405, ce qui en fait le fusil le plus puissant de son époque. Theodore Roosevelt avait une affection particulière pour cette arme et le surnommait « Le médicament parfait » contre les lions.

Fusil moderne	Dom.	Foc.	Por.	Cap.	Ciad.	Vit.	Coût	Pds
Winchester	4 L	2	32 m	6 (c)	S	M	50 \$	3,7 kg
M1895 .405								

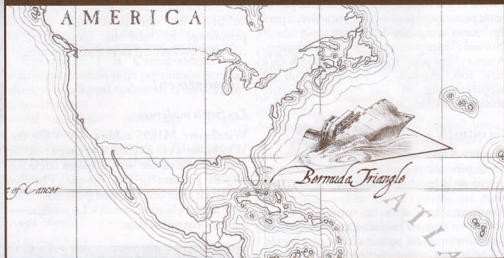
Les Artéfacts atlantes

Cristal de domestication

Artéfact 3

Ce petit cristal en forme de dent permet à son utilisateur d'invoquer et de contrôler les animaux. Le personnage le place simplement entre ses paumes et se concentre sur les créatures qu'il veut invoquer. Il sentira son esprit s'étendre alors que le cristal se mettra à luire d'une lumière dorée. S'il y a des animaux de l'espèce recherchée dans les alentours immédiats, le personnage sentira leur présence et pourra tenter de les contrôler. Faites un test de Dressage. Si vous obtenez plus de succès que le niveau de Volonté de l'animal, il est contraint de répondre à l'appel de votre personnage aussi rapidement et directement que possible. Il demeurera amical envers votre personnage durant un nombre de tours égal au nombre de succès supplémentaires obtenus. Le contrôle sera rompu si l'animal est attaqué pendant ce temps. Si vous obtenez un nombre de succès deux fois supérieur à la Volonté de l'animal, il est obligé (même s'il est attaqué) de suivre les ordres de votre personnage durant un nombre de tours égal au nombre de succès supplémentaires obtenus.

LE COMBAT CONTINU



Le combat continu est une règle optionnelle qui permet le déroulement des scènes d'action en continu plutôt que par cycles récurrents détaillés en tours. Contrairement au combat standard, la séquence des actions des personnages est fluide et toujours changeante. Les personnages qui bénéficient d'actions rapides interviennent plus souvent alors que ceux qui sont plus lents agissent moins souvent. Ainsi, le combat continu permet un meilleur équilibre entre vitesse et force et peut ajouter une dimension stratégique au combat. Un Maître de jeu peut aussi vouloir passer d'un système à l'autre en utilisant le combat standard pour les conflits mineurs et en gardant le combat continu pour les luttes épiques.

Le combat normal est divisé en tours de six secondes, durant lesquels chaque joueur peut accomplir une seule action. Lors des combats continus, la durée des actions n'est pas mesurée en tours, mais en phases, où dix phases égalent un tour de combat standard (ce qui signifie que chaque phase dure environ une demi-seconde). Les actions accomplies lors des combats continus sont identiques à celles des combats standards et ont une durée de base de dix phases. La différence est que la durée des actions peut être modifiée par des attributs individuels et par des facteurs externes.

Durant le combat continu, le Maître de jeu comptera les phases jusqu'à la fin du combat.

Chaque joueur est responsable d'annoncer son action lorsque le compte atteint la phase durant laquelle il peut agir. Le joueur exécute son action puis détermine quand sa prochaine action aura lieu alors que le compte se poursuit et que d'autres joueurs agissent.

Un survol du combat continu

Durant le combat continu, tous les personnages respectent ces étapes de base :

- 1^{ère} étape : Calculer le Rythme d'Initiative**
Déterminer le temps qu'il faut au personnage pour compléter l'action entreprise.
- 2^e étape : Le mouvement continu (option)**
Les personnages se déplacent par petits segments durant chaque phase de combat.
- 3^e étape : Appliquer les modificateurs**
Les modificateurs liés à un test durent jusqu'à la phase d'Initiative suivante du personnage.
- 4^e étape : Résoudre les actions**
Résoudre les actions normalement.
- 5^e étape : Recommencer**
Répéter les étapes deux à quatre pour chaque personnage jusqu'à la fin du combat.

Calculer le Rythme d'Initiative

Les corps ne se déplacent pas au rythme de la pensée. Il y a toujours un laps de temps qui s'écoule entre la décision et l'action. Le Rythme d'Initiative représente le temps qu'il faut pour se déplacer et frapper, triturer l'Artéfact atlante ou viser la cible. Le nombre de phases qui s'écoule entre deux actions dépend de chaque personnage et est déterminé par le Rythme d'Initiative. Le Rythme d'Initiative de base pour une action est de 10 moins le test d'Initiative du personnage, modifié par les actions spécifiques, les armes et les Talents (le Rythme d'Initiative minimal étant de 1). Le Rythme d'Initiative individuel de chaque personnage est utilisé pour tout le combat.

$$\text{Rythme d'Initiative} = 10 - \text{succès en Initiative} + \text{modificateurs d'Initiative}$$

Exemple : Peter obtient trois succès à son test d'Initiative. Son personnage agira donc en phase 7, plus ou moins les modificateurs applicables. S'il utilise une arme rapide, comme un couteau de chasse (bonus d'Initiative de -1), son personnage frappera en phase 6. S'il utilise une arme lente, comme un énorme fusil (pénalité d'Initiative de +1), son personnage attaquera en phase 8. S'il change d'arme par la suite, son Rythme d'Initiative sera modifié en conséquence.

Dans le combat continu, tout effet qui a une durée qui se calcule en tours de combat dure dix phases par tour de combat. Ainsi, si un feu brûle durant deux tours de combat, il durera vingt phases de combat continu. Si un test de Corps doit être fait à chaque tour pour retenir sa respiration, il faudra le faire toutes les dix phases.

Le déroulement du combat

Les Maîtres de jeu qui utilisent le combat continu peuvent vouloir préparer une fiche de déroulement. Cela peut sembler contraignant à prime abord, mais une fois que les Maîtres de jeu et les joueurs s'y sont habitués et que les calculs sont faits, cela peut grandement simplifier le combat car les actions des PNJ sont calculées d'avance et indiquées sur la fiche de déroulement. C'est particulièrement utile lorsque vous affrontez divers adversaires ayant des Rythmes d'Initiative différents.

Le mouvement continu (option)

Normalement, les personnages bougent et attaquent lors d'une même phase de combat. Cependant, selon les circonstances, il pourrait être important de savoir à quelle vitesse un personnage se déplace, voire où il se trouve à un instant précis. Dans de telles situations, le Maître de jeu peut imposer aux personnages de

Les modificateurs de Rythme d'Initiative

Action	Modificateur	Notes
Action hâtive	bonus -1	Perte de la Défense active jusqu'à la prochaine action
Action planifiée	pénalité +1	Bonus de Défense de +2
Action simple	aucun	Inclut esquiver, se relever, utiliser une Compétence, etc.
Attaque de Bagarre	bonus -1	Inclut désarmer, immobiliser, lancer, etc.
Attaque lololo	pénalité +1	Inclut Vif, Tir entièrement automatique, etc.
Charge	aucun	Une pénalité peut être imposée si l'arme est bien rangée ou difficile d'accès
Dégainer une arme	aucun	
Parade	Vitesse de l'arme	
Points de Style	bonus maximal -5	(10 points de Style) Le bonus de Style ne dure qu'une action
Recharger une arme	aucun	
Recharger une arme dont la cadence de tir est 1/2	pénalité +10	
Recharger une arme dont la cadence de tir est 1/3	pénalité +20	
Surprise	pénalité +10	
Tir de précision	pénalité +1	
Utiliser un objet	aucun	Un modificateur peut être imposé selon la complexité de l'objet (appuyer sur un bouton -1, jouer quelques mesures au piano +2)
Visor	pénalité +10	Perte de la Défense active tant que le tir n'est pas fait. Bonus de visée de +9 par tranche de 10 phases passées à viser
Vitesse de l'arme • M (moyenne)	aucun	
Vitesse de l'arme • R (rapide)	bonus -1	
Vitesse de l'arme • L (lente)	pénalité -1	

scinder leurs mouvements en plusieurs phases au lieu de le faire d'un seul bloc.

Grâce au mouvement continu, les personnages peuvent accomplir une partie de leur Déplacement à chaque phase. Chaque niveau de Déplacement correspond à la distance appropriée selon le type de mouvement (par exemple, 1m50 en marchant, 75 cm en nageant). Le niveau de Déplacement du personnage doit être scindé en phases subséquentes se terminant lors de la phase durant laquelle il agit. Une fois l'action accomplie, le niveau de Déplacement du personnage revient à son point de départ (le Déplacement qui n'aurait pas été fait est perdu). Un personnage doit accomplir son Déplacement durant des phases subséquentes. S'il arrête d'avancer pour une raison quelconque, il ne peut plus se déplacer.

Lors de chaque phase, un personnage peut avancer jusqu'à son niveau de Déplacement divisé par son Rythme d'Initiative (arrondir supérieur, voir encart). Par exemple, Mick a un niveau de Déplacement de 6 et un Rythme d'Initiative actuel de 8. Il peut donc se déplacer d'un niveau de Mouvement pendant six phases subséquentes. Pendant ce temps, un singe géant ayant un Rythme d'Initiative de 10 et un niveau de Déplacement de 24 pourra se déplacer de trois niveaux de Mouvement par phase subséquente. Lors des combats normaux par tours, les personnages ont le choix de se déplacer puis d'attaquer ou d'attaquer d'abord puis de se déplacer. Avec le mouvement continu, les personnages n'attaquent pas en même temps qu'ils se déplacent. Le mouvement a toujours lieu avant l'action du personnage. Le niveau de Déplacement du personnage revient à son niveau normal après l'action.

Cependant, les joueurs ayant le Talent Attaque en déplacement n'ont pas besoin de se déplacer par phases subséquentes. De plus, ils peuvent garder la moitié du Déplacement de leur action précédente pour en profiter lors de leur action suivante. Le niveau de Déplacement modifié d'un personnage sert à calculer son déplacement effectif par phase.

Déplacement	Niveau de Déplacement / phase
Égal ou inférieur au Rythme d'Initiative	1
Plus grand que le Rythme d'Initiative	2
Deux fois plus grand que le Rythme d'Initiative	3
Trois fois plus grand que le Rythme d'Initiative	4
Quatre fois plus grand que le Rythme d'Initiative	5

Note :

Un tapis de bataille avec une grille ou des motifs hexagonaux peut être utile pour suivre les mouvements de tous les personnages.

Exemple : Le personnage d'Andrew est piégé dans un canyon étroit alors qu'il cherche à fuir un brontosauve. Le Maître de jeu veut maintenir l'intensité de la scène et il décide donc d'utiliser les règles de mouvement continu et de décrire la scène sur un quadrillage. Chaque carré représente 1m50 et le dinosaure est à 15 cases (22m50) derrière l'aventurier. Le brontosauve a un niveau de Déplacement de 56 (il fait de longues enjambées !) et un Rythme d'Initiative de 8 (10 - 2 succès à son test d'Initiative). Andrew obtient quatre succès en Initiative et déclare que son personnage court (Déplacement x4), ce qui lui donne un Rythme d'Initiative de 6 et un Déplacement de 28. Andrew constate que son Déplacement de 28 est supérieur à quatre fois son Rythme d'Initiative de 6 et il peut donc avancer de cinq cases par phase. Le brontosauve avance pour sa part de 7 cases par phase. Le personnage d'Andrew ne pourra certainement pas semer le brontosauve, mais son agilité et sa petite taille peuvent lui permettre de rester en vie pendant un temps.

Le Maître de jeu annonce la première phase et les deux personnages se déplacent. Le brontosauve raccourcit l'espace à 13 cases. Il se passe la même chose durant les phases deux à cinq, réduisant l'avance d'Andrew à cinq cases. Mais lorsque le Maître de jeu annonce la phase six, Andrew ne peut plus garder le rythme. Il ne lui reste qu'un niveau de Déplacement de 3 alors que le brontosauve avance encore de 7 cases. Il est maintenant une case derrière lui ! Andrew n'était pas obligé de dépenser tout son Mouvement lors des premières phases, mais s'il ne l'avait pas fait, il aurait été écrasé.

Heureusement, Andrew peut agir en phase 6 et son niveau de Déplacement revient à son niveau normal. Il pourrait continuer de courir, mais sans pouvoir semer le brontosauve. Celui-ci le rattrapera lors de la prochaine phase, quoi qu'il fasse. Il décide donc de risquer le tout pour le tout et de tenter une manœuvre dangereuse. Il déclare que son personnage va plonger à couvert derrière un rocher, en espérant que le dinosaure continuera son chemin. En utilisant les règles normales de déplacement, le personnage d'Andrew se serait déplacé et aurait agi avant le brontosauve et il n'aurait jamais été vraiment en danger. En utilisant le mouvement continu, le Maître de jeu a créé une certaine tension dramatique et a permis à Andrew de réaliser que son personnage vient d'échapper à la mort.

Appliquer les modificateurs

Lorsqu'une action impose un modificateur à un test, les bonus et pénalités demeurent effectifs jusqu'à ce que le personnage accomplisse une autre action. Ainsi, un personnage qui utiliserait le Talent Ange-gardien pourrait octroyer un bonus de Défense ininterrompu à ses alliés jusqu'à la fin d'un combat, tant qu'il ne fait rien d'autre.

Exemple : En phase 9, le Maître de jeu annonce qu'un soldat nazi vise les explorateurs. Il pourrait tirer dès la phase 9, mais il préfère attendre jusqu'à la phase 19 afin de bénéficier d'un bonus de visée de +2. Entre-temps, le personnage d'Andrew a réussi à se faufiler derrière lui et l'attaque avec une lance en phase 16. Le soldat est occupé à viser et il ne peut donc pas utiliser sa Défense active contre l'attaque puisque son attention est dirigée ailleurs.

Les attaques multiples :

Les personnages qui accomplissent une action qui leur permet d'attaquer à plusieurs reprises (comme Vif ou Ambidextre) peuvent diviser leur Rythme d'Initiative en parts égales et attaquer une fois à la fin de chaque partie. Par exemple, si un personnage ayant un Rythme d'Initiative de 8 voulait essayer de tirer deux fois, il pourrait le faire en phases 4 et 8. Même si un personnage décide de retenir sa première attaque pendant un certain nombre de phases, la deuxième devrait suivre la première d'au moins la moitié de son Rythme d'Initiative (arrondir inférieur). (Note : Les attaques au tir automatique ne sont pas considérées comme des attaques multiples dans ce cas.)

Les attaquants multiples :

Seules les attaques qui se trouvent dans le Rythme d'Initiative de la cible comptent comme des attaques multiples. Ainsi, deux personnages doivent attaquer le même ennemi entre ses deux actions afin que cela réduise son niveau de Défense. S'ils combattent des adversaires plus rapides qu'eux, les personnages pourraient vouloir retenir leurs attaques pour pouvoir bénéficier d'un tel avantage.

Étourdissement :

Un personnage ne peut accomplir aucune action pendant dix phases après avoir été Étourdi. Toutes les actions en cours sont annulées. Après, il peut calculer son Rythme d'Initiative normalement en commençant par la phase durant laquelle il récupère de son Étourdissement.

Les manœuvres de combat continu

Action hâtive : Lorsque la vitesse est importante, votre personnage peut oublier toute prudence et accomplir une action hâtive. Il obtient un bonus à son Rythme d'Initiative de -1 pour cette action, mais expose son personnage, ce qui l'empêche de se défendre. S'il est attaqué avant son action suivante, vous ne pourrez tester que sa Défense passive (plus tout modificateur de Défense applicable).

Action planifiée :

Parfois, un personnage préférera sacrifier la vitesse à la sécurité et se défendra tout en accomplissant une action. En appliquant une pénalité de +1 à son Rythme d'Initiative, le personnage bénéficie d'un bonus de Défense de +2 jusqu'à son action suivante.

La résolution des actions

Lorsque le Maître de jeu indique la phase durant laquelle un personnage peut agir, ce personnage accomplit son action comme lors des combats standards. Le personnage n'est pas obligé de faire une action et il peut la retarder de plusieurs phases, mais il ne peut pas recalculer son Rythme d'Initiative pour son action suivante tant qu'il n'a pas terminé sa phase en cours.

Égalité :

Si deux personnages ou plus doivent accomplir une action lors de la même phase, l'égalité est résolue de la manière habituelle : le niveau total d'Initiative permet de casser l'égalité.

Déplacement :

À moins d'utiliser la règle de mouvement continu (voir ci-contre), les personnages se déplacent et agissent lors de la même phase d'action.

Un exemple de jeu

Le Maître de jeu a décidé que l'apogée de l'histoire serait que plusieurs ennemis convergeraient vers le site d'un mystérieux portail atlante et il choisit d'appliquer le système de combat continu.

Avant le début du jeu, le Maître de jeu calcule le Rythme d'Initiative pour tous les adversaires des aventuriers. Les hommes-lézards qui gardent le portail sont armés de lances (une arme de vitesse moyenne) et ont un Rythme d'Initiative de 5. Comme l'Initiative moyenne des hommes-lézards est de 2+, le Maître de jeu lance un dé. Il obtient un succès, ce qui signifie que le Rythme d'Initiative

moyen des hommes-lézards est de 7 (10 - 3 + 0). Pour rendre les choses plus intéressantes, il leur donne la capacité de cracher du poison, mais il choisit simplement que le crachat suivra le même Rythme d'Initiative. Plusieurs soldats de la Société Thulé se joindront au combat. Selon leur niveau d'Initiative et leurs armes, le Maître de jeu détermine que leur Rythme d'Initiative moyen est de 8. Il finit de préparer son combat en indiquant « Lézards » sur sa fiche de déroulement du combat aux phases 7, 14, 21, 28, etc. et « Nazis » aux phases 8, 16, 24, etc. en poursuivant plus longtemps que ce qu'il juge nécessaire. Les événements au cours du combat pourraient modifier cet ordre, mais c'est peu probable.

Lorsque le combat commence, les joueurs calculent les Rythmes d'Initiative de leur personnage. Alex teste l'Initiative de son chasseur de gros gibier et obtient 4 succès. Il agirait normalement en phase 6, mais comme il a son fusil à éléphants (vitesse lente), son Rythme d'Initiative modifié est de 7. Andrew, qui joue un survivant, et Peter, un professeur, testent également leur Initiative et obtiennent trois succès chacun, ce qui leur donne un Rythme d'Initiative de 7. Maintenant que les Rythmes d'Initiative de tout le monde sont calculés, le combat peut commencer.

Le Maître de jeu passe les premières phrases rapidement puisque personne n'a un Rythme d'Initiative aussi bas. Lorsqu'il annonce 5, Alex prend la parole.

- J'utilise une action hâtive pour tirer au fusil à éléphant en phase 5, dit Alex.

- Ah oui ? demande le MJ. Ton Rythme d'Initiative est de 7, comment peux-tu tirer si tôt ?
- J'ai le Talent Tir intuitif et je fais une action hâtive, ce qui me donne un bonus additionnel.

Alex fait son attaque et inflige une blessure mineure à un homme-lézard. Alors que le MJ continue son compte, Alex calcule quand se fera sa prochaine action. Son niveau d'Initiative de base est de 6 et il sait qu'il tirera avec la même arme (pénalité +1) modifié par son Talent de Tir intuitif (bonus -1). Cela signifie qu'il tirera à nouveau en phase 11.

Entre-temps, le MJ traite les autres actions. En phase 7, il y a une triple égalité, qui est résolue en comparant les niveaux d'Initiative de base de chaque personnage. Le professeur ayant le niveau le plus élevé, c'est lui qui commence.

Le professeur crie en allemand aux Nazis : « Unissons-nous contre les hommes-lézards ! ». Peter fait un test de Diplomatie, mais n'obtient que deux succès. Les soldats de Thulé ne semblent pas convaincus, mais le MJ récompense Peter d'un point de Style puisqu'il a tenté de satisfaire au Défaut Pacifiste du professeur. Ensuite, Andrew

fait un test de Discrétion pour que son personnage de survivant puisse approcher du portail atlante. Finalement, c'est au tour des hommes-lézards. Ils lèvent de longues cornes évidées - provenant de créatures gigantesques - et y soufflent à l'unisson. Le son se répercute dans la jungle et une autre sonnerie lui répond, un peu plus loin.

Le MJ octroie à Peter un test réflexe d'Anthropologie pour savoir si le professeur comprend ce que les hommes-lézards ont fait. Peter fait un test et obtient deux succès.

- Grâce à ce test, dit le MJ, tu comprends que les hommes-lézards demandent des renforts. Mais le son des trompettes est porteur d'un certain rituel, il doit y avoir une signification religieuse.

Le MJ continue de compter les phases. À la phase 8, les Nazis avancent et ouvrent le feu. Deux d'entre-eux tirent sur les hommes-lézards, leur infligeant des blessures mineures, alors que les deux autres tirent sur le chasseur et sur le professeur. (« Voilà ce que cela rapporte, de tenter de traiter avec les Nazis », commente le MJ.) Le professeur n'est pas touché, mais le chasseur (qui est encore déséquilibré suite à son action hâtive) ne bénéficie que de sa Défense passive et de deux dés de bonus car il est partiellement à couvert. Il perd trois points de dommage, ce qui suffit à l'Étourdir. Il dépense donc deux points de style pour éviter une blessure et l'Étourdissement.

Le MJ continue de compter. En phase 11, le chasseur tire à nouveau sur les hommes-lézards. Cette fois-ci, il obtient huit succès et sa cible tombe en un tas d'écaillés vertes. En phase 14, le survivant surgit des fourrés, abattant un Nazi à coup de machette. Lors de la même phase, les hommes-lézards quittent leur poste pour attaquer les intrus. L'un d'eux attaque un Nazi alors qu'un autre empale le survivant d'un coup de lance, lui infligeant deux points de blessures létales. Deux autres hommes-lézards crachent du venin, atteignant le professeur et le chasseur. Les joueurs effectuent un test de Corps pour surmonter le niveau de toxine du poison (que le MJ fixe à 4), mais aucun n'obtient assez de succès. Les deux personnages continueront donc de perdre des points de dommage. Maintenant, le MJ a un autre effet à suivre : les deux victimes empoisonnées devront effectuer un test de Corps toutes les dix phases jusqu'à la fin de l'effet. Nous en sommes présentement à la phase 14 et il écrit donc « poison, prof et chasseur » en phase 24 pour y penser par la suite.

En plus, le MJ annonce qu'un grand craquement se fait entendre dans la jungle. Il semble que les renforts des hommes-lézards approchent.

- 15, dit le MJ.

- Oups, dit Peter. J'aurais dû agir en phase 14. Zut ! Si j'y avais pensé, j'aurais pu éviter les hommes-lézards. Tant pis, je vais agir maintenant. La phase 14 était la première phase durant laquelle le professeur pouvait agir, mais il pouvait retenir son action jusqu'à ce qu'il décide d'agir (ou qu'il s'en rappelle). Le professeur avance donc vers le portail en phase 15.

En phase 16, les Nazis infligent une blessure supplémentaire au chasseur, au survivant et à un homme-lézard. Le chasseur recharge son arme en phase 17.

- 18, dit le MJ.

- À mon tour ! dit Andrew. Je dépense deux points de Style pour accroître mon Talent Ambidextre d'un niveau et je fais ma première attaque.

Le survivant a accompli pour la dernière fois une action en phase 14. Son Rythme d'Initiative actuel est de 8 (à cause de la pénalité de +1 pour l'attaque totale). Comme il attaque deux fois, son Rythme d'Initiative est divisé par deux. Le survivant attaque une première fois en phase 18 et une seconde fois en phase 22. Comme il accomplit une attaque totale, il perd sa Défense active jusqu'à avoir fait sa seconde action, en phase 22.

Une fois que c'est clair, le survivant abat la machette qu'il porte dans la main droite sur la cuisse d'un

homme-lézard. Cet adversaire avait déjà été blessé par un Nazi mais il demeure debout et siffle de colère. Les hommes-lézards attaquent à nouveau en phase 21. L'un achève un Nazi alors qu'un autre se rue sur le professeur et lui donne un coup de lance, provoquant un point de dommages, en espérant l'éloigner du portail.

En phase 22, le professeur court encore vers le portail (le tour prochain, il pourra commencer à déchiffrer les runes qui y sont gravées). Le survivant assène son second coup, abattant un homme-lézard.

Le chasseur a fini de recharger son arme et est prêt à tirer en phase 23. Il reste deux hommes-lézards et deux soldats de Tbulé. Comme il les déteste, le chasseur tire sur un Nazi avec son fusil. Il n'est pas chanceux. Malgré son imposant groupement de dés, il n'inflige que trois points de dommages. Cela ne suffit pas pour tuer le Nazi, mais il est Étourdi. Le MJ inscrit « fin Étourdissement Nazi 2 » en phase 33 du combat, pour savoir à quel moment le Nazi pourra agir à nouveau. Cela signifie qu'il ne sera plus synchronisé avec ses pairs, mais cela ne sera pas trop difficile de le suivre.



En phase 24, le Nazi inflige une blessure supplémentaire au survivant. En plus, le poison inflige une blessure additionnelle au professeur et au chasseur.

Il ne se passe rien de plus avant la phase 28, lorsqu'un homme-lézard tue un Nazi et qu'un autre rate de peu le professeur avec sa lance.

Il y a une autre égalité tripartite en phase 29, cette fois entre les trois personnages-joueurs.

Le professeur est premier et Peter fait donc un test de Linguistique pour comprendre les inscriptions du portail. Le MJ décide qu'il devra accumuler 5 succès pour ouvrir le portail. S'il n'en obtient qu'une partie durant cette phase, il pourrait en accumuler d'autres lors de son action suivante, mais blessé comme il l'est, il semble dangereux d'attendre. Il pousse tous ses jetons de points de Style afin d'obtenir quatre dés de bonus. Son sacrifice paie puisqu'il obtient six succès lors de cette phase.

- La pierre qui fait face au portail vibre d'énergie, dit le MJ. Elle s'ouvre sur un pic enneigé alors qu'un vent froid glisse sur toi. Tu peux passer le portail n'importe quand.

Malheureusement, c'est plus facile à dire qu'à faire. Le chasseur et le survivant ne sont pas assez proches du portail pour l'emprunter tout de suite, mais ils ont bien l'intention d'avancer dès qu'ils auront vaincu leurs ennemis. Un tir réussi du chasseur abat l'homme-lézard qui attaquait le professeur et le survivant achève le dernier. Le MJ barre donc les hommes-lézards de sa fiche de déroulement de combat.

Le dernier Nazi reprend conscience en phase 33 et peut agir 8 phases plus tard, donc en phase 41. Mais il n'y arrivera jamais. Il cesse de voir des étoiles juste à temps pour voir arriver les renforts appelés par les hommes-lézards. Il ne s'agit pas d'une troupe de renforts, mais bel et bien de la créature qu'ils vénèrent comme un dieu : à savoir un tyrannosaure immense et furieux. Le hurlement de terreur du Nazi est interrompu lorsque les mâchoires puissantes du dinosaure se referment sur lui. Le Rythme d'Initiative du dinosaure est de 8 (10 - 2) et le MJ calcule donc que le tyrannosaure attaquera à nouveau en phase 41.

En phase 34, le chasseur et le professeur perdent encore chacun un point de dommages dû au poison, ce qui fait sombrer le professeur dans l'inconscience alors que le chasseur peine à rester debout. Andrew obtient finalement assez de succès à son test de Corps, mais pas Peter et le MJ note donc que le professeur devra refaire son test dans dix phases.

- 35, 36, 37 dit le MJ. 38, 39, 40. Personne n'a d'action pour l'instant ?

- J'étais prêt à 35, dit Alex. Je retenais mon action pour qu'Andrew puisse passer le portail en premier.

- J'étais prêt à 36, dit Andrew. Je l'attendais aussi !

Un exemple de fiche de déroulement

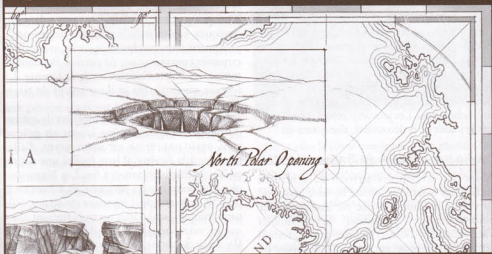
- 01.
- 02.
- 03.
- 04.
05. Attaque hâtive du chasseur
- 06.
07. Survivant discret. Prof diplomatie. Lézards
08. Nazis
- 09.
- 10.
11. Chasseur lire
- 12.
- 13.
14. Survivant charge. Lézards
15. Prof court
16. Nazis
17. Chasseur recharge
18. Survivant Ambidextre 1
- 19.
- 20.
21. Lézards
22. Survivant Ambidextre 2. Prof court
23. Chasseur lire
24. Nazis. Poison prof et chasseur
- 25.
- 26.
- 27.
28. Lézards
29. Chasseur. Prof déchiffre. Survivant attaque
- 30.
- 31.
32. Nazis
33. Fin Elourdissement Nazi 2. T.Rex arrive
34. Poison prof
35. Lézards
- 36.
- 37.
38. (Nazi 2)
- 39.
40. (Nazis.) Survivant et chasseur tirent prof dans portail
41. T.Rex
42. Lézards

OK, on y va maintenant. Je tirerai le professeur jusqu'au portail.

- Je vais l'aider avec mon action retenue, dit Alex.

- Le tyrannosaure hurle de frustration alors que vous tirez le professeur en sécurité, dit le MJ. Le portail se referme derrière vous alors que vous vous retrouvez au sommet d'une montagne froide et enneigée, soupirant de soulagement et de fatigue. Vous êtes tous sévèrement blessés, le professeur est inconscient et, si je ne me trompe pas, vous n'avez plus de munitions. C'est pourquoi vous êtes choqués de découvrir que vous êtes encerclés par une demi-douzaine d'hommes-singes musclés aux poils blancs emmêlés. Ils sont armés de lances et ne semblent pas ravis de votre présence. Et bien, messieurs, êtes-vous prêts à poursuivre le combat ?

UNE AVENTURE AU CENTRE DE LA TERRE



Cette aventure peut être jouée comme une aventure unique afin de présenter *Hollow Earth Expedition* aux joueurs ou servir de chapitre ajouté à une histoire en cours. Elle devrait être jouée en quatre à cinq heures, selon le nombre de joueurs et les embellissements rajoutés par le MJ.

Synopsis de l'intrigue

Le professeur Scrumtumbler, un scientifique brillant et excentrique, a construit une foreuse pour l'emmener, lui et quelques passagers triés sur le volet, au centre de la Terre. Malheureusement, les Nazis aimeraient se servir de son invention comme d'une arme. Jusqu'où iront les personnages pour empêcher qu'elle tombe entre les mains des Nazis ?

Les Archétypes

Dans le cadre d'une histoire isolée, vous voudrez probablement utiliser des personnages standards. Tous les personnages tirés du livre de règles conviennent.

Si vos joueurs créent leurs propres personnages, vous devrez les conseiller. Les Archétypes qui conviennent le plus à cette aventure sont indiqués ici.

- **Chasseur** : Un chasseur d'expérience pourrait permettre de trouver de la viande en plus de protéger le groupe contre les prédateurs.
- **Érudit / Scientifique** : Le professeur a perdu beaucoup de crédibilité et est prêt à ce que d'autres confrères (voire des rivaux) vérifient

ses dires.

- **Explorateur** : Il faut un expert pour cartographier et explorer le centre de la Terre.
- **Ingénieur** : Il faut de nombreuses connaissances et de l'huile de coude pour qu'une telle machine continue d'avancer.
- **Journaliste** : Un journaliste pourrait documenter l'expédition (et peut-être restaurer la réputation perdue par le professeur).
- **Médecin** : Le voyage sera dangereux. Un médecin d'expérience pourrait sauver des vies.
- **Soldat** : Le professeur a traité avec des personnes sans scrupules et il n'aurait rien contre une protection.

Les Motivations

Les Motivations suivantes sont recommandées :

- **Devoir** : Vous avez été invité (ou employé) pour accompagner le professeur et vous ne l'abandonnez pas.
- **Gloire** : Si le professeur a raison, vous entrez dans l'histoire. Voici votre chance de laisser votre empreinte !
- **Vérité** : Les folles prétentions du professeur pourraient-elles être vraies ? Voici votre chance de le découvrir.

L'Intrigue

Alors qu'il était autrefois un universitaire renommé, le professeur Scrumtumbler a perdu sa réputation alors qu'il affirmait avoir

découvert « une grande caverne étrange » où se trouvaient d'impossibles merveilles. Il a conçu et construit une foreuse qu'il affirme capable de refaire le trajet en emmenant d'autres personnes. La plupart des gens ne voient là qu'un canular, mais certains ont décidé de l'accompagner et de ramener des preuves.

À moins que les joueurs ne soient déjà familiers avec la Terre creuse, faites des descriptions aussi vagues que possible. Ceux qui s'attendent à une grande caverne étrange devraient être surpris de se trouver dans un pays préhistorique où le soleil ne se couche jamais. Les joueurs n'auront qu'une seule fois le plaisir de la découverte, alors jouez-en !

Bassin sud-africain du Transvaal, 1936

Alors que les joueurs arrivent au centre de recherches installé en pleine brousse africaine, ils voient la foreuse posée sur une rampe de lancement. Le professeur Scrumtumbler s'active autour d'elle, criant des ordres, testant les fusibles et resserrant les vis. Il accueille les personnages chaleureusement mais rapidement, et leur demande d'accompagner Botta, l'ingénieur en chef, pendant qu'il s'occupe des derniers préparatifs.

Botta amène le groupe vers un bas hangar à avions qui contient tout l'équipement. Et surtout, la pièce abrite une seconde foreuse ! Bien que ce prototype abimé soit plus petit et plus sale que l'autre à l'extérieur, le professeur l'a essayé à plusieurs occasions. C'est le moment pour les personnages de se présenter et de poser leurs questions à Botta, qui répondra de son mieux et avec grand plaisir.

Botta dit aux personnages :

- que le professeur Scrumtumbler a découvert la « grande caverne » lors d'une expédition de spéléologie voilà quelques années, mais qu'un éboulement l'a empêché d'y retourner.
- qu'il n'y a que le professeur qui ait vu la « grande caverne » et qu'il n'avait pas voulu en discuter après avoir été la risée de la communauté scientifique.
- que Scrumtumbler a obtenu les fonds nécessaires pour son expédition en vendant les plans de sa foreuse aux Nazis, mais qu'il a la conscience tranquille car il n'a pas vendu l'alimentation nécessaire en même temps.

Les Nazis attaquent !

La conversation est brutalement interrompue par des crissements de pneus et des éclats de voix à l'extérieur. Ceux qui iraient voir par la fenêtre ou par la porte ouverte du hangar constateront qu'un camion s'est arrêté près de

la foreuse et que des soldats nazis en sortent. À l'avant se trouvent deux personnages imposants : le commandant von Dassow – auquel le professeur s'adresse en criant – et le très musclé soldat Schmidt. Alors que les joueurs regardent la scène, le commandant fait quelques signes à Schmidt qui assomme le professeur d'un crochet du gauche avant de le ramasser comme un sac de patates. Pendant ce temps, les Nazis s'emparent de la foreuse. La foreuse est démarrée et il est temps de tester l'Initiative.

La foreuse se trouve à une vingtaine de mètres du hangar. À moins qu'un joueur ait précisé qu'il avait une arme en main avant d'aller regarder à la fenêtre, il leur faudra une action pour dégainer leurs armes à feu. Les Nazis sont plus nombreux que les personnages, à 3 contre 1, mais ils ne s'attendent à aucune résistance. S'ils sont attaqués, seuls deux ou trois tireront alors que les autres iront se cacher derrière la foreuse. Il y a une douzaine de sièges sur la foreuse (que vous pouvez ajuster en fonction du nombre de participants à l'expédition) et si personne ne les en empêche, quatre soldats s'y installent par tour de combat.

Au troisième tour, les Nazis qui sont à l'intérieur ferment les portes. Au quatrième tour, le seul signe de l'énorme foreuse sera le tas de gravats qu'elle aura laissé derrière elle. La machine remplit le trou derrière elle et il est donc impossible de la rejoindre sinon en prenant le prototype.

Les Nazis laissés sur place s'enfuiront ou se rendront. Sous la contrainte, les prisonniers révéleront ce qu'ils savent de la mission : ils devaient capturer le professeur et sa machine, creuser jusqu'à une grande caverne puis revenir par un angle différent avant d'être récupérés en un autre lieu.

Le prototype

Si aucun personnage-joueur n'est capable de conduire une foreuse, Botta se fera un plaisir de le faire. L'intérieur du prototype est petit et les sièges tournent comment ceux d'une grande roue, afin que les passagers soient toujours assis droits. Une fois les personnages installés, la foreuse tremble et gronde alors que de la poussière recouvre les hublots, empêchant toute vue à l'extérieur. Botta leur hurle de se mettre à l'aise car le voyage devrait durer deux jours.

Il n'y a aucun moyen de diriger la foreuse ou de faire demi-tour une fois sous terre. Ils suivent la voie la plus facile : le trou creusé par l'autre machine. Ils ne peuvent pas tenter de rattraper

leur proie de peur de percer l'autre foreuse et de tuer tous ses passagers. Botta leur fera penser à tous les sorts horribles que les personnages pourraient oublier : la machine qui pourrait brûler dans une mer de lave, se retrouver au fond de l'océan et tous mourront noyés, être coincée et au fur et à mesure tous pourront voir la jauge d'oxygène baisser jusqu'à l'asphyxie, ou même s'abimer ce qui permettrait à la terre de remplir l'habitacle.

La chose la plus importante que Botta montre aux personnages est la source d'énergie de la machine. Lorsque le moteur est découvert, les joueurs peuvent voir que la source d'énergie est un cristal long d'un mètre. Il inonde la cabine d'une lueur verte et émet un grincement semblable à celui d'une craie sur un tableau. Botta leur relate que le professeur a trouvé le cristal lors de son premier voyage dans la « caverne » et qu'il a découvert que c'était une source puissante d'énergie propre. Malheureusement, utiliser le pouvoir du cristal provoque le grincement, ce que le professeur ne peut empêcher. Il n'existe que deux cristaux de ce type : celui du prototype et celui de la foreuse volée par les Nazis.

La température dans la cabine monte durant plusieurs heures avant d'atteindre 50° Celsius avant de chuter à 0. La température continue de changer de manière erratique tout au long du voyage. Les montres de tout le monde commencent à mal fonctionner jusqu'à être toutes parfaitement inutiles. Les sièges bougent parfois, indiquant que la machine monte ou descend. Après être demeurés enfermés comme des fous dans un asile durant une éternité, les personnages apprécieront certainement que la machine sorte enfin de terre.

La clairière dans la jungle

Ce n'est pas nécessairement une bonne nouvelle. Lorsque la machine débouche à l'air libre, elle se met à crachoter et trembler, le tableau de bord émet des étincelles et Botta se met à jurer dans sa langue africaine natale. Le prototype s'arrête d'un coup sec alors qu'il est encore planté à la verticale dans le sol. Alors que les personnages voient enfin le jour par les hublots, Botta ouvre le capot du moteur et tous constatent que le cristal semble maintenant inerte (bien qu'il émette encore un doux ronronnement). Botta démonte le cristal vraisemblablement épuisé pour l'examiner.

Lorsque les personnages sortent de la machine, ils se trouvent dans une clairière entourée de hauts arbres. Le soleil se trouve au zénith, plus

Les pertes allemandes

Les Nazis devraient être plus nombreux que les personnages lors de la rencontre finale à raison de 2 contre 1 (incluant le commandant et le soldat Schmidt). Les Nazis arrivent en Terre creuse avec suffisamment d'hommes, mais les joueurs découvriront tout au long du chemin que certains ont succombé face à divers prédateurs. Ajustez le nombre de victimes nazies pour vous assurer d'avoir un nombre adéquat d'adversaires à la fin.

gros et plus brillant que jamais. Les joueurs (ou Botta) pourraient présumer qu'ils ont fait fausse route et qu'ils ont émergé à la surface de la terre, en un point éloigné. Mais où ? En Afrique ? Un adepte des safaris notera que la jungle ne ressemble pas à celle d'Afrique et un biologiste remarquera que les plantes et arbres sont des espèces éteintes et que les variétés connues ont une taille anormale.

La caractéristique la plus remarquable de la clairière est que l'autre foreuse a été abandonnée environ dix mètres plus loin, verrouillée. En regardant de plus près, les personnages remarqueront qu'elle a été entièrement vidée, que le capot du moteur est relevé et que le cristal a disparu.

Un test de Perception de 2 ou plus permettra de remarquer cinq « oiseaux » volant bas. Une réussite de 3 ou mieux permettra de comprendre qu'ils volent très haut, mais qu'ils sont anormalement gros et ont une sorte de coiffe en plumes sur la tête. Un test d'Investigation de 2 ou plus permettra de découvrir des douilles vides dans toute la clairière. À l'orée du bois se trouvent deux cadavres de Nazis qui ont visiblement été dévorés par des animaux sauvages (des ptérosaures) puis qui ont été tirés jusque-là par leurs compagnons, pour être enseveli dans des tombes sommaires. Un test de Survie de 2 ou plus permettra de suivre la piste des Nazis. Bien entendu, un chasseur pourrait être bien plus intéressé par les étranges oiseaux...

L'attaque des ptérosaures

Deux ptérosaures se séparent des autres et attaquent alors que les joueurs sont éparpillés et occupés à autre chose. Ils arrivent au ras des arbres ce qui rend presque impossible de les voir à temps (5 succès ou plus à un test de Perception). Lors du premier round, ils

atterrissent près de l'ingénieur et du cristal en criant de manière stridente et en faisant claquer de manière menaçante leur bec, certes édenté, mais large. Au round suivant, qu'ils soient attaqués ou non, l'un d'eux attrapera Botta (il suffit de faire la moyenne) et l'autre ramassera le cristal, avant de s'envoler tous les deux.

Les joueurs ont un tour avant que les créatures emmènent Botta et le cristal au-dessus de la cime des arbres. Un seul point de dommage fera en sorte que le ptérosaure lâche ce qu'il porte et ne revienne pas. Les personnages pourraient devoir choisir entre sauver l'ingénieur ou sauver le cristal. Un objet ou une personne qui tomberait perdrait deux points de dommages liés à la chute. Si le cristal est brisé ou emporté, les personnages peuvent espérer retrouver celui emporté par les Nazis.

À ce moment de l'histoire, Botta n'est plus utile. Le MJ peut en faire un serviteur, de la nourriture pour dinosaure, un traître nazi, un agent de la Terra Arcanum ou n'importe quoi d'autre.

La marche

Après la rencontre avec les ptérosaures, le groupe peut terminer son enquête avant de poursuivre les Nazis. Le MJ peut profiter de la marche pour leur donner des indices sur la Terre creuse (le soleil fixe, l'horizon qui remonte, les animaux disparus qui se dispersent alors qu'ils approchent). Si le groupe a un cristal avec lui, il est assailli par les insectes, voire par des petits animaux qui leur lancent des choses depuis les arbres proches (voir encart).

Une fois que six points de dommages non létaux auront été distribués au porteur (ou aux porteurs) du cristal, ils entendent des coups de feu non loin.

Un avant-poste conquistador

Même en se dépêchant, le groupe mettra environ une heure (et le porteur du cristal perdra encore un point de dommages non létaux) avant d'atteindre l'endroit d'où les coups de feu ont été tirés. Ils débouchent sur une clairière créée par l'homme avec, en son centre, un fort aux hautes murailles faites des troncs d'arbres abattus.

Les personnages qui pénètrent dans la clairière seront rapidement repérés par une sentinelle placée sur le mur haut de dix mètres, qui les interpellera en espagnol. Si l'équipe ne comprend pas de linguiste, le MJ peut jouer aux charades ou faire en sorte que le père Montoya, le prêtre des Espagnols, soit appelé sur le mur pour traduire. Les gardes demandent à connaître l'identité des joueurs et veulent savoir s'ils sont acquinés avec ces « bâtards d'Allemands » venus un peu plus tôt. Si les joueurs parlent anglais, ils se verront demander si l'Angleterre est encore en guerre contre l'Espagne. (Quelqu'un dans le groupe devrait savoir que les deux pays n'ont pas connu de guerres depuis plusieurs siècles et la réponse est donc « non ».) Les Conquistadors pensent que c'est parce que l'Empire espagnol est parvenu à contraindre l'Angleterre à retourner dans le giron de l'Église catholique et que le groupe est donc catholique. Ainsi, les portes seront ouvertes pour « les premiers catholiques civilisés rencontrés sur cette terre ! ».

Les Espagnols ne devraient pas être difficiles à convaincre, mais si quelque chose tourne mal durant les négociations, les joueurs pourraient avoir à poursuivre leur marche. Si tel est le cas, ils commenceront à perdre des points de dommages non létaux dus à l'épuisement. Monter un camp en pleine jungle pourrait

La source d'énergie

Les deux cristaux sont des cristaux de pouvoir atlantes qui fournissent une énergie propre et abondante. Ils sont épuisés et doivent être rechargés au temple où ils ont été trouvés. Malheureusement, la méthode du professeur pour puiser leur énergie fait en sorte qu'ils émettent un bruit qui attire et énerve les créatures locales.

Les créatures qui répondent le plus sont les insectes, incluant les énormes moustiques et les frelons aux couleurs vives qui piquent constamment le porteur du cristal, provoquant à la longue des dommages non létaux. Cacher le cristal dans un tissu épais ne change rien. Tous ceux qui se trouvent à moins de 1m50 du cristal se font piquer et perdent un point de dommages non létaux par heure. Il n'est possible de faire qu'un seul test de Médecine pour contrer ces dommages et une pommade ne fournit qu'un soulagement minime. Le principal danger vient des créatures plus grosses. Cependant, bien que les animaux s'en prennent au cristal (même s'il est transporté dans un sac), ils n'ont pas à l'encontre de leur instinct de survie.

Artéfact 1	Taille	Déf.	St.	Note
Cristal de pouvoir atlante	-2	2	2	Son porteur devient un « aimé à monstres »

également titiller le sadisme du MJ qui pourrait interrompre leur sommeil par une charge de tricératops venu piétiner leur feu de camp.

L'hospitalité espagnole

En entrant dans l'avant-poste, les joueurs constateront que les installations des Conquistadors sont semblables à celles de l'époque de la conquête de l'Ouest américain. Ils ont des barattes à beurre, un forgeron, des mousquets et une barrière de bois abrite un troupeau d'aurochs domestiques. Tout est vieux et usé, mais en état. Même les habitants sont vieux mais en bonne santé. Ils mettent rapidement la table et servent de l'aurochs grillé, des légumes énormes, des fruits colorés aux innombrables formes et un liquide étrange et sombre qui rappelle du vin. Alors qu'ils mangent, le père Montoya se fera un plaisir de répondre à leurs questions de son mieux.

Il raconte que les Allemands qui se sont présentés n'étaient pas catholiques et qu'ils ne voulaient pas expliquer la présence de leur prisonnier (Scrumtumbler). Des coups de feu ont été tirés, mais les Nazis n'avaient aucune chance de franchir les murs et se sont retirés dans la jungle. Bien que cela ait offensé l'honneur des Conquistadors, ils ne les ont pas poursuivis car ils ont l'ordre strict de leur capitaine de tenir le fort jusqu'à son retour d'une mission dans le sud.

Le père Montoya leur apprend que la piste qu'ils ont suivie mène à des « ruines païennes » et à des « pierres sarrasines » hantées par des « sauvages impies et leurs infernales bêtes ». Il exprime son profond ressentiment à l'encontre des indigènes car toutes ses tentatives de les convertir ont échoué. Le prêtre et les Conquistadors sont les fidèles représentants de leur époque : ce sont des fanatiques religieux qui se méfient de tous ceux qui n'adhèrent pas strictement aux préceptes religieux de l'Église catholique du 16^e siècle. Leur vision s'impose sur leur interprétation du monde. Ils parlent de « dragons » et de « démons » vivants dans la jungle et iront jusqu'à dire que cette terre est certainement le Jardin d'Eden. Pourtant, ce sont des hôtes généreux et il est inutile d'ajouter des conflits durant leur séjour d'une seule nuit. Les Conquistadors fourniront des lits au groupe et, au matin, leur offriront de la viande séchée et de l'eau fraîche (voir encart). Si le groupe veut autre chose, ils peuvent faire du troc. Les Conquistadors sont toujours prêts à accepter des objets en métal que le forgeron réutilisera pour forger des objets divers.

La source des Conquistadors

Les Conquistadors habitent là depuis leur naufrage alors qu'ils se dirigeaient vers le Nouveau Monde, en 1583. Même en prenant en compte le temps qui s'écoule différemment en Terre creuse, ils vivent plus vieux qu'ils ne le devraient parce qu'ils boivent l'eau d'un puits qui sort de fontaine de jeunesse rudimentaire. Tant qu'une personne boit l'eau de ce puits, elle vieillit plus lentement. De plus, une gourde de cette eau - qui est toujours fraîche - guérit deux points de dommages non létaux (ou un point de dommages létaux), ce qui pourrait être utile pour les explorateurs lors de leur périple.

La cité perdue

En sortant du fort des Conquistadors, les personnages peuvent suivre la piste des Nazis qui rejoint ce qui était autrefois une vaste route pavée. À ce moment-là, le porteur du cristal aura perdu quatre points de dommages non létaux dus aux insectes.

Le pont

La route suit ensuite une large rivière à l'eau sombre avant de tourner brusquement sur un pont qui franchit un resserrement entre les deux rives. Le pont est ancien et abîmé, mais semble solide.

Un test de Perception de 2 ou plus permet de voir un torchon trempé à mi-chemin sur le pont (une inspection de près permettra de constater qu'il s'agit de la manche déchirée d'un uniforme nazi, gorgée de sang). Un test de Perception de 4 ou plus permet de repérer un plésiosaure tapi dans l'eau brunâtre en espérant attraper un dessert après son repas de soldat.

La tête et le cou du plésiosaure sortiront de l'eau pour attaquer le premier personnage à atteindre le centre du pont. Si un groupe de personnages traverse le pont ensemble, le plésiosaure cherchera à attraper le porteur du cristal ou un personnage au centre du groupe. Mais un plésiosaure n'est pas un tyranosaure. Après avoir subi quelques blessures, il retournera dans l'eau. Il ne poursuivra pas non plus sa proie hors de l'eau et les personnages qui rejoignent la piste sont donc saufs. Une expédition qui repèrerait la créature avant de traverser le pont pourra la faire fuir facilement ou pourrait abattre un arbre un peu plus loin pour se faire son propre pont.

Les indigènes sont paisibles

Le chemin commence à monter et la végétation devient moins luxuriante. Les ruines d'une ville autrefois importante commencent à être visibles.

Au détour d'un édifice en pierre, le groupe verra les corps de quatre guerriers indigènes et d'un smilodon domestiqué (ce que le père Montoya appelait une « créature du diable »). Tous sont criblés de balles nazies et un test d'Investigation de 2 ou plus permet de constater qu'aucun n'avait dégainé son arme. Tous ont été abattus de sang froid.

Le temple

Après deux points de dommages non létaux supplémentaires perdus par le porteur du cristal, les joueurs verront une grande pyramide à segments. Même de loin, un test d'Archéologie de 3 ou plus révèle que son architecture rappelle celle de l'Amérique du Sud, avec d'explicables traits antiques sumériens et chinois. Sa principale caractéristique se trouve à son sommet : les Nazis ont installé une antenne-radio et un soldat la garde.

Si le groupe ne s'embarrasse pas de discrétion, le MJ peut faire en sorte que le soldat soit en train de fumer une cigarette pour se détendre ou qu'il se soit assoupi à son poste. Quel que soit le cas, quelques tests de Discrétion, de Bagarre et de Mêleé devraient suffire à se débarrasser de lui en douceur. La seule entrée de la pyramide se trouve au sommet et le câble radio part de l'antenne pour s'enfoncer dans les ténèbres, plus bas. (Les Nazis ne sont pas en train de se servir de la radio et il est donc possible de couper le fil sans les alerter prématurément.)

Alors qu'ils descendent dans la pyramide, les personnages traverseront plusieurs salles finement sculptées. Un linguiste pourrait tenter de déchiffrer les langues anciennes et constater que les peintures murales représentent la Terre ainsi qu'une longue ligne de créatures humanoïdes qui y entrent par des trous béants aux pôles. Au centre de la Terre se trouve un soleil stylisé et à l'intérieur sont peints d'autres temples qui semblent contenir des cristaux. Un test de Linguistique de 4 ou plus est nécessaire pour traduire une inscription plus récente faite dans un alphabet différent des autres : « De la surface ils sont venus / Dans le ventre de la Terre ils errent / Leurs secrets ils réclament / Du sein de leur demeure secrète ».

Le seul autre aspect remarquable est la présence de dynamite, soigneusement cachée sous des petites piles de gravats. Un test de Perception

de 3 ou plus est nécessaire pour les voir. Il y en a un paquet à l'étage supérieur et deux à l'étage en-dessous, alors que tous les câbles sont parallèles à celui de l'antenne radio. Il est facile de désamorcer les mèches. Ce que les joueurs ne savent pas, est qu'il y a d'autres paquets de dynamite aux étages inférieurs, où les Nazis attendent.

L'affrontement final

Des lumières et des voix permettent aux personnages de savoir où se trouvent exactement les Nazis à l'étage inférieur. Cette salle, comme les deux au-dessus, est carrée. L'escalier débouche dans un coin alors que l'escalier qui continue de descendre se trouve de l'autre côté. Au centre de la pièce, un autel cylindrique – d'un mètre de diamètre sur 1m20 de haut) permet que les Nazis soient majoritairement à couvert (bonus de Défense +4). L'équipement radio des Nazis ainsi que des équipements divers sont entassés dans les deux autres coins de la pièce.

En plus des soldats, le commandant, le soldat Schmidt et le professeur Scrumtumbler se trouvent dans la pièce. Si les Nazis savent que les personnages arrivent, ils auront préparé une embuscade dès leur entrée dans la pièce. Sinon, ils pourraient être pris par surprise. Si les aventuriers tendent l'oreille, ils auront entendu le commandant interroger le professeur Scrumtumbler. (Le commandant : Je vous le demande une dernière fois : Comment recharger le cristal ? Le professeur : Mais je n'arrête pas de vous le dire : il est cassé, on ne peut pas le recharger !)

Lorsque le combat commence, le commandant passera au moins un tour à utiliser son Talent Motivant pour aider ses soldats. Le soldat Schmidt s'approchera pour désarmer ou assommer les aventuriers, sans se préoccuper d'être dans leur ligne de tir. Si quelqu'un essaie de le combattre à mains nues, il ignorera tous les autres et fera la preuve de sa supériorité. Les deux derniers soldats arriveront par l'escalier lors du deuxième tour et serviront de renforts. Le commandant von Dassow est un soldat expérimenté qui utilisera l'autel comme couverture. Si le combat ne lui est pas favorable, il se précipitera dans l'escalier et fera exploser la dynamite dès qu'il sera en sûreté. Même si les personnages ont désamorcé la dynamite aux étages supérieurs, il en reste à la base de l'autel (causant cinq blessures létales à tous ceux qui se trouveraient au alentours) et deux caisses de plus au quatrième et cinquième niveau. Il y a

aussi un tunnel de secours, qui permettra à von Dassow de s'échapper et de revenir comme ennemi par la suite.

La conclusion

Si les Nazis ont réussi à détruire le temple, nos aventuriers devront s'en sortir alors que tout tombe autour d'eux (causant à chaque personnage une blessure non létale par tour consacré à rejoindre la sortie). Si les caisses de dynamite des niveaux inférieurs sont les seules à avoir explosé, la structure tremble et les joueurs ont un ou deux tours avant que le plafond s'effondre sur eux.

Le professeur Scrumtumbler est ravi d'être secouru. Si les personnages ne l'ont pas encore découvert, il leur révélera qu'ils sont en Terre creuse. Le cristal volé par les Nazis était déjà détruit, mais si les joueurs sont parvenus à préserver leur cristal et le temple, Scrumtumbler leur montrera comment le recharger simplement en le plaçant sur l'autel du temple.

Fris au piège !

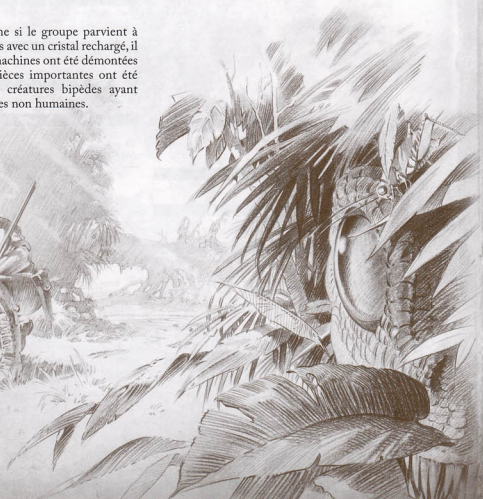
Bien entendu, même si le groupe parvient à retrouver les foreuses avec un cristal rechargé, il découvrira que les machines ont été démontées et que toutes les pièces importantes ont été emportées par des créatures bipèdes ayant d'étranges empreintes non humaines.

Ce qui arrive ensuite aux aventuriers et la manière dont ils rentrent chez eux (s'ils y retournent un jour) est une autre aventure.

Que faire ensuite

Il y a plusieurs pistes à suivre après ce scénario. Certaines idées pour la suite incluent :

- que Scrumtumbler ait entendu le commandant contacter quelqu'un par radio, mais qui ? Les Nazis auraient-ils un poste avancé en Terre creuse qui pourrait être infiltré par l'expédition ?
- que les personnages soient capturés par des indigènes, accusés des crimes commis par les Nazis et soumis à un jugement par combat.
- que, sur les murs du temple (ou ce qu'il en reste), il y ait un puzzle ou une carte indiquant la voie vers un temple semblable à celui-là, qui abriterait peut-être d'autres cristaux.
- que les hommes-taupes emmènent les pièces des foreuses jusqu'à leur ville souterraine où ils les adoreront comme des dieux.



Les personnages non-joueurs

Commandant Kraus von Dassow

Mentor 3

Le commandant est un jeune homme extrêmement ambitieux qui cherche à prouver sa valeur comme membre de la Société Thulé. Il est le seul à avoir connaissance de l'existence de la Terre creuse au sein de son escouade de Nazis et il est capable d'y survivre.

Archétype : Soldat

Motivation : Pouvoir

Style : 3

Santé : 6

Attributs primaires

Corps : 4

Dextérité : 4

Force : 3

Charisme : 4

Intelligence : 4

Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 0

Déplacement : 7

Perception : 6

Initiative : 8

Défense : 8 (10) *

Étourdissement : 4

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	4	4	8	(4)
Bagarre	3	3	6	(3)
Diplomatie	4	3	7	(3+)
Commandement			8	(4)
Intimidation	4	4	8	(4)
Investigation	4	3	7	(3+)
Énigmes			8	(4)
Linguistique	4	2	6	(3)
Mêlée	3	3	6	(3)
Survie	4	2	6	(3)

Talents

* Compétence de combat 1 : Diplomatie

Motivant 1

Ressources

Rang 2 (Société Thulé)

Défaut

Condescendant

Armes

Armes	Niveau	Attaque	Moyenne
Luger	2	10	(5)
Coup de poing	0	6 N	(3) N

Soldat Schmidt

Compagnon 2

Archétype : Soldat

Motivation : Gloire

Style : 1

Santé : 6

Attributs primaires

Corps : 4

Dextérité : 2

Force : 5

Charisme : 1

Intelligence : 2

Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 0

Déplacement : 7

Perception : 4

Initiative : 4

Défense : 6

Étourdissement : 4

Compétences

Compétences	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	2	2	4	(2)
Bagarre	5	5	10	(5)
Intimidation	1	5	6	(3)
Mêlée	5	2	7	(3+)
Sports	5	1	6	(3)

Talents

Fort

Mise au tapis 1

Ressources

Aucune

Défaut

Arrogant

Armes

Armes	Niveau	Attaque	Moyenne	Notes
Coup de poing	0 N	10 N	(5) N	
Dague	1	8 L	(4) L	
Mitraillette MP35	2	6 L	(3) L	Tir auto

Prix Public conseillé 22 €

ISBN : 978-2-917994-04-07



9 782917 994047

EXILE
GAME STUDIO

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



HOLLOW EARTH EXPEDITION



ECRAN ET LIVRET

22 €

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

