



ANOTHER EARTH

ANOOTHER

EARTH

Sommaire

● Présentation		Maladies et venins	p57
	Préface		p4
	Qu'est ce qu'un JDR		p5
	La réalité alternative		p5
	Lexique		p6
● Guide du Monde			p7
	Visite du Sydney National Historical Museum		p8
	Petit cours d'Archéonotie		p21
	Géopolitique actuelle		p25
	Petite Archéonotie de routine		p30
● Guide du Joueur			p34
● Règles			p35
	Le principe		p35
	Les attributs		p35
	Les compétences		p36
	Atouts / Défaut		p39
● Création de personnage			p44
	Les attributs		p44
	Les compétences d'action		p44
	Les compétences de connaissances		p44
	Les compétences quotidiennes		p44
	Les ressources		p44
	Contacts		p45
	Atouts / Défaut		p46
	Signes particuliers		p46
	Résistance a la douleur		p46
● Combat			p48
	Round, phases et actions		p48
	Résolution du combat à distance		p49
	Résolution combat au corps à corps		p50
	Autre (fuite/CaC vs tir...)		p52
	Blessures et soins		p52
● Règles spécifique			p55
	Froid		p55
	Discrétion		p56
	Expérience		p56
	Lucidité		p57

Préface

Salutation cher rôliste, Je vais te raconter la fabuleuse histoire de la création d'Another Earth. Ce projet a été monté par un groupe d'étudiant lycéen de tout niveau et de toute orientation dans le cadre des Activités Complémentaires de Formation (ACF) de notre établissement. Le thème de l'ACF était de créer un univers basé sur une histoire alternative : nous comptions partir de notre univers, puis diverger lors d'un évènement, pour ensuite imaginer le monde tel qu'il serait devenu.

Après plusieurs séances, nous avons décidé de prendre comme point de départ le respect, par l'Allemagne nazie, du pacte de non-agression germano-soviétique. Pour créer une histoire crédible, nous nous sommes renseigné sur le passé des pays, afin d'étudier leurs réactions probables, dans le cas où cet évènement divergent se serait produit. Nous nous sommes aidés dans cette tâche de divers livres traitant également d'histoire alternative, afin de nous familiariser avec le genre (*La Part de l'autre*, d'Éric-Emmanuel Schmitt, ou d'autres livres d'auteurs du genre, tels que Harry Turtledove ou encore Harry Harrison). Il convient donc de préciser que toutes les indications, les documents et autres témoignages présent dans ce livre sont purement fictifs.

Outre les recherches purement historiques sur les pays et les différents personnages importants de cette époque et sur leur caractère, la majeure partie du travail de l'ACF a consisté à créer l'histoire proprement dite. Ceci nous a permis de nous interroger sur le fonctionnement du monde, l'évolution de l'histoire, tout en mettant à l'épreuve nos talents littéraires. Nous avons comme critère d'écrire deux discours en langues étrangères, ne soyez donc pas surpris de voir de l'anglais et de l'allemand se glisser dans un texte (la traduction française sera également présente).

Afin de présenter notre réalisation, nous avons choisi comme support un jeu de rôle. Nous sommes en majeure partie des rôlistes dans cette équipe et ce point nous tient beaucoup à cœur. Ce que vous êtes en train de lire est donc la concrétisation de nos recherches. Ce livre contient les moindres parcelles de nos divagations et également toute les règles que nous avons dû créer.

Cette partie Jeu De Rôle nous à donc rajouté encore une difficulté : celle de la création d'un univers futuriste cohérent ainsi qu'un système de règle le plus complet possible. Tout ceci a été

réalisé en 48h de travail acharné, sur les plages horaires réservées à cet effet, tout au long d'une année scolaire.

Ce livre est découpé en plusieurs parties : vous pouvez lire les pages suivantes, qui vous donneront un aperçu de ce qu'est un jeu de rôle, et de tout ce que vous devez savoir avant de vous lancer dans la lecture de ce livre. Ensuite se trouve le Guide du Monde. Celui-ci vous expliquera exactement les modifications qu'a subi cet univers par rapport au notre, et vous aidera donc à comprendre le monde dans lequel évolueront les personnages. Le Guide du Joueur, deuxième étape, vous livrera toutes les règles que vous devez connaître afin de faire face à toutes les situations qui pourraient se présenter à vous, et vous expliquera comment créer un personnage. Enfin, le Guide du Maître vous livrera les secrets nécessaires afin de gérer un groupe de joueur, et quelques surprise que vous pourrez leur réserver. Si vous ne souhaitez pas être Maître de Jeu, mais simplement joueur, vous préférerez peut-être ne pas lire cette dernière partie, afin de ne pas gâcher votre plaisir de jeu en ôtant l'effet de surprise.

L'équipe d'Another Earth vous souhaite une bonne lecture et de nombreuses parties de plaisir rôlesque !

Clément Pierdet

Qu'est ce qu'un JDR ?

Un JDR (Jeu De Rôle) est un jeu où l'on vit une histoire. Un "Maître du jeu" fait évoluer les "joueurs" dans un scénario qu'il a conçu et dont il est le seul à connaître le déroulement. Les joueurs interviennent dans le jeu via leur personnage, ils jouent donc un rôle, parfois plusieurs, le jeu de rôle peut donc s'apparenter au théâtre, mais à un théâtre interactif où le script évolue au fur et à mesure des actes des personnages et des événements créés par le maître du jeu, le but étant l'accomplissement du scénario mis en scène. Comme au théâtre, un scénario peut avoir pour but de faire rire, inspirer la peur, la pitié, ou bien même faire réfléchir sur des thèmes comme la condition humaine ou encore l'absurdité du monde...

Chaque jeu de rôle possède sa propre époque, son propre lieu de déroulement des scénarii. Ainsi les joueurs peuvent avoir des personnages évoluant dans un monde fantastique totalement fictif, ou dans un monde de science-fiction, tout est possible...

La réalité alternative

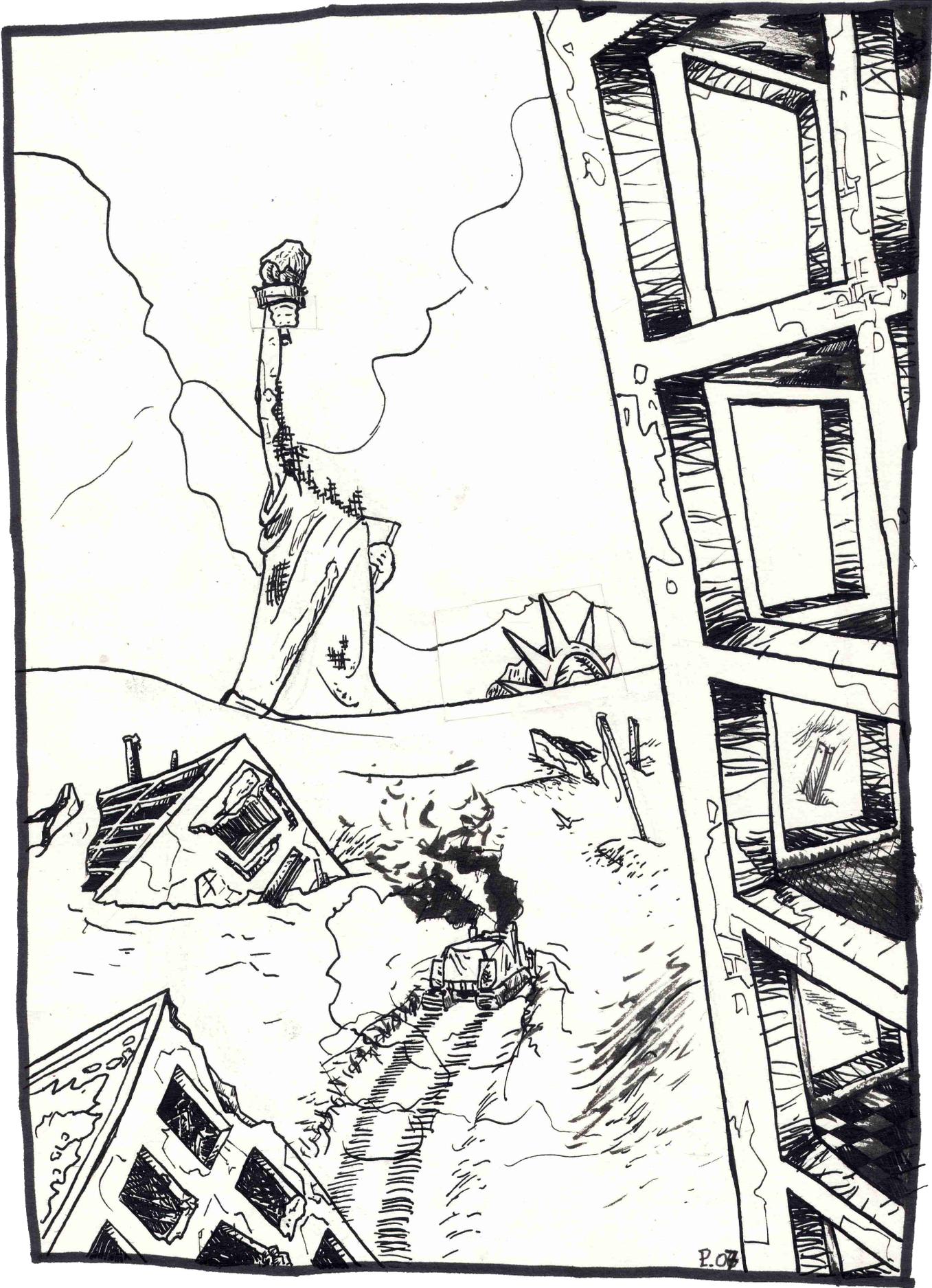
La réalité alternative, ou histoire alternative, est une histoire qui découle de notre passé avec cependant une différence importante : en effet, elle se crée à partir d'un événement connu de notre histoire réelle, qui a eu une importance assez conséquente dans l'avenir, et qui se retrouve modifié ou même supprimé. Ainsi, l'avenir qui en découle n'est pas le même que le réel, ce qui provoque donc, la naissance d'une histoire en parallèle avec la notre. On peut donc l'apparenter à une fiction.

Cette histoire n'étant pas vraie du point de vue historique (puisque inconnue de nos historiens), elle est entièrement créée. La création requiert une grande recherche historique : l'influence de l'évènement modifié apporte de nombreux changements sur la politique, la géographie et l'histoire mondiale. Ces changements doivent être connus pour pouvoir aborder et imaginer l'histoire, qui découle de la modification de l'évènement, pour que l'histoire alternative soit la plus réelle possible. Ainsi, il n'y a pas d'anachronismes possibles quand aux technologies existantes à l'époque, ou avec les personnes célèbres de l'époque, d'où le nom de réalité alternative.

La réalité alternative est donc une histoire en parallèle avec la vraie, entièrement créée, mais également entièrement plausible et crédible d'un point de vue événementiel...

Lexique

- **JDR** : Jeu De Rôle.
- **Codex** : Livre regroupant l'histoire de l'univers d'un jeu de rôle, les règles le régissant, ainsi que divers éléments utiles afin de jouer à ce JDR. C'est ce que vous tenez entre les mains.
- **AE** : Another Earth. Il s'agit d'un jeu de rôle, plus précisément celui dont vous tenez le codex entre les mains.
- **MJ** : Maître de Jeu aussi appelé le Meujeu. Il s'agit de la personne racontant l'aventure que vivent les joueurs, gérant l'univers dans lequel ils vivent. Il possède tous les pouvoirs sur le monde.
- **PJ** : Personnage Joueur aussi appelé le PeuJeu, ou archétype. Il s'agit du personnage que les joueurs incarnent, qui évolue avec eux au fil de leurs aventures, et à travers lequel les joueurs découvrent l'univers.
- **PNJ** : Personnage Non Joueur, évoluant dans le même univers que les PJs, mais géré par le MJ.
- **Dés** : Nom masculin. Petit cube (en os, ivoire, bois, métal ou matière plastique) dont chaque face est marquée d'un nombre différent, de 1 à 6, utilisé dans les jeux de hasard. Il est particulièrement important de connaître cela. Les dés permettent dans un JDR de simuler la part de hasard dans l'issue d'une action entreprise par un personnage. Les JDR peuvent utiliser des dés possédant divers nombre de faces. Dans AE, nous n'utiliseront que des dés classiques, ou dés à 6 faces, également notés D6.
- **EC** : Échec Critique. L'échec critique est la pire issue possible d'une action entreprise par un personnage. Pratiquement, un EC se produit lorsque tous les dés lancés indiquent 1.
- **XP** : Expérience. Il s'agit de l'expérience acquise par les PJ, reflétant leur évolution, leur amélioration dans certains domaines.
- **BG** : BackGround. C'est l'histoire, avec un grand B, et un grand G aussi. Il s'agit de tout ce qui s'est passé avant, le BG d'un PJ est sa vie avant d'être incarné par le joueur, le BG du monde est l'histoire de ce monde avant que les joueurs n'y fassent vivre leur personnage...
- **SR** : Seuil de Réussite. Indique la difficulté d'une action.



Visite du Sydney National Historical Museum

« Bonjour tout le monde, et bienvenue à Sydney. Sydney, première Bulle du monde, protégeant du froid et hébergeant la population la plus importante de toutes les villes du monde ! Je me présente, Adrien, votre guide pour cette visite du Sydney National Historical Museum. Nous vous présenterons la plus importante collection de vestiges du passé retrouvés grâce aux travaux de nombreux archéologues que nous employons, vestiges qui vous permettront de mieux appréhender le passé de notre civilisation. Nous allons commencer cette visite par le célèbre pacte de non-agression germano-soviétique. Et maintenant, suivez le guide ! »

Article Premier

Les deux Parties Contractantes s'engagent à s'abstenir entre elles de tout acte de violence, de toute action agressive et de toute attaque, et cela aussi bien isolément qu'en liaison avec d'autres puissances.

Article II

Au cas où l'une des deux Parties Contractantes serait l'objet d'un acte de guerre de la part d'une tierce puissance, l'autre Partie Contractante n'assistera, sous aucune forme, cette tierce puissance.

Article III

Dans l'avenir, les Gouvernements des deux Parties Contractantes resteront constamment en contact, par voie de consultation, pour s'informer réciproquement des questions touchant leurs intérêts communs.

Article IV

Aucune des deux Parties Contractantes ne participera à un groupement de puissances dirigé, directement ou indirectement, contre l'autre Partie.

Article V

Au cas où des différends ou des conflits surgiraient entre les Parties Contractantes sur des questions, quelle que soit leur nature ou leur origine, les deux Parties épureraient ces différends ou ces conflits exclusivement par des moyens pacifiques, à savoir par un échange de vues amical ou, si nécessaire, par des commissions d'arbitrage.

Article VI

Le présent Traité est conclu pour une durée de dix ans, avec la clause que si l'une des Parties Contractantes ne le dénonce pas une année avant l'expiration de ce délai, la durée de validité de ce Traité sera considérée comme prolongée automatiquement pour une période de cinq ans.

Article VII

Le présent Traité sera ratifié dans le plus bref délai possible. Les instruments de ratification seront échangés à Berlin. Le traité entrera en vigueur au moment de sa signature.

Fait en double expédition, en langues allemande et russe.
Moscou, le 23 août 1939.

Pacte de non-agression germano-soviétique, propriété du Sydney National Historical Museum

Retrouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum

Der Stürmer (par Julius Streicher)
La tragique mort de notre Führer
Journal du 11 juillet 1940

Hier, mercredi 10 juillet vers 15h aux bureaux d'Adolf Hitler, a eu lieu un odieux attentat provoquant la mort de notre regretté Führer. C'est lorsqu'il alluma la lumière des sanitaires de son bureau que l'ampoule, qui avait auparavant été piégée, explosa, provoquant de graves brûlures à Adolf Hitler. Malgré les soins intensifs de nos meilleurs médecins, le Führer succomba à ses blessures. L'ampoule en question avait effectivement été remplie de carburant automobile au préalable, ce qui engendra une explosion brutale ainsi qu'un début d'incendie dans l'espace réduit où se trouvait le Führer. L'horrible personnage qui avait vicieusement piégé cette ampoule fut intercepté dans les couloirs par un des sous-officiers du Reich, Heinrich Gärther, alors qu'il entretenait le prétendu electricien à propos de problèmes sur son automobile personnelle. « Bien entendu j'ai immédiatement perçu quelque chose de louche avec ce sombre individu et lorsque j'ai entendu l'explosion, mon esprit digne de la Race Pure a immédiatement compris que je devais le retenir par la force, comme il se doit. » nous confie Heinrich Gärther lors de notre entretien avec ce nouveau héros.

C'est dans le plus grand respect que se dérouleront, demain vendredi 12 juillet, les obsèques de notre bien aimé guide à tous, nous Allemands. Heinrich Gärther accompagné de Hermann Göring et de Joseph Goebbels ouvriront la cérémonie des funérailles au cimetière Dorotheenstädtischen de Berlin.

Nos enquêteurs ont découvert que le coupable de cet odieux meurtre aurait un lien avec la « résistance » allemande, une affaire est en cours afin de mettre fin à l'existence du commanditaire de l'attentat.

L'enfance d'un héros

Heinrich Gärther a accepté un entretien à notre journal afin de découvrir le passé de ce personnage hors du commun. H. Gärther, né le 26 novembre 1899, a grandi dans une famille très unie dans un village près de Düsseldorf, jusqu'au jour où son père fut envoyé au front en 1914, Heinrich avait alors 14 ans lorsqu'il vit son père pour la dernière fois. Dans ses yeux bleus on peut y voir un éclat de vengeance lorsqu'il évoque ce triste moment où sa mère a reçu la lettre annonçant que son père était mort en héros sur le sol français. Heinrich a alors grandi en cultivant ce précieux sentiment dans le but de venger son père et de servir sa patrie. Il sera mis en contact avec un général allemand alors qu'Adolf Hitler était déjà nommé chancelier depuis quelques temps, cette précieuse connaissance lui permit de hisser vigoureusement les échelons de la hiérarchie militaire.

« Je n'annulerai pas les projets de notre Guide »

Ainsi parlait hier soir Hermann Göring, l'ancien bras droit de notre regretté Führer, sur les projets qu'avait A. Hitler en ce qui concerne l'Angleterre. « La lutte contre la menace Anglaise aura lieu malgré les événements tragiques qui ont eu lieu aujourd'hui, il est impensable que nous perdions les projets de notre Führer après sa mort. La bataille qui aura lieu en Angleterre sera décisive pour le Reich, et de cette victoire, nous couperons le lien entre les Etats-Unis et l'Europe. Ainsi nous feront prospérer la race supérieure qu'est la race Allemande dans toute l'Europe, comme l'aurait voulu notre regretté Führer. » Hermann Göring menera donc le combat en Angleterre dans le but de continuer les projets d'A. Hitler dans sa lutte pour la création d'un territoire Allemand s'étendant à l'Europe toute entière.

Extrait de journal, propriété du Sydney National Historical Museum

Retrouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum

Der Stürmer (par Julius Streicher)

Journal du 3 septembre 1940

Alors que nos braves gardiens de la race pur repoussent l'infamie anglaise, notre héros Heinrich Gärther a annoncé hier soir à l'Empire Allemand sa décision tant attendue concernant le remplacement de notre regretté Führer. Appuyé par H. Göring et J. Goebbels, il a déclaré qu'il acceptait de « mener d'un bras juste et fort le puissant pouvoir du Reich », et a accepté le pouvoir que nombre de personnalité lui ont proposé. Heinrich Gärther est à présent notre nouveau Führer, soutenu par l'Empire Allemand entier qui est convaincu, à raison, que notre héros sera digne de cette place hautement importante.

Message de la Résistance Allemande du 11 juillet

A tous les membres de la Résistance – la presse nous accuse à tort – la Résistance n'y est pour rien dans meurtre de Hitler – la Résistance n'a jamais eu de liaison avec le présumé coupable – prenez garde – proposons une trêve pour échapper aux enquêtes nazies – méfiez vous de ce que raconte les journaux – méfiez-vous de Gärther.

Message de la Résistance Allemande du 29 août 1940

A tous les membres de la Résistance – Gärther ne desire qu'une chose – c'est de prendre la place de Hitler – il est évident que ce n'est que le pantin de Göring et de Goebbels – attendons le prochain rassemblement pour décider des actions à suivre.

Der Stürmer (par Julius Streicher)

Faits divers

L'enquête sur les meurtriers de A. Hitler a enfin porté ses fruits, le soir dernier la Gestapo Allemande a arrêté les membres de la fameuse « résistance Allemande » qui s'étaient donnés rendez-vous dans la cave d'un petit restaurant. Les traîtres seront fusillés demain dans la matinée.

Extraits de journal et télégrammes, propriété du Sydney National Historical Museum

Retrouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum

Extrait de la version originale :

« Während unsere tapferen Wärtter der rein Rasse die englische Infamie zurückdrängen, hat unser Held Heinrich Gärther gestern Abend dem deutschen Raide seine so sehr erwartete Entscheidung über den Austausch unseres beweinten Führers. Unterstützt von H. Göring und J. Goebbels, hat er erklärt, daß er akzeptiere, "soeben (mit starkem Arm) und die mächtige Macht Reich zu führen" und die Macht akzeptiert habe, die viele Persönlichkeit Reich ihm vorgeschlagen. Heinrich Gärther ist jetzt unser neue Führer, der vom ganzen deutschen Imperium unterstützt wird, das mit der Grund überzeugt ist, dass unser Hald dieser höchst wichtigen Stelle würdig sein wird. »

16 août 1940 – Hermann Göring a repris le plan d'Hitler pour l'attaque aérienne du Royaume-Uni. Il a changé pas mal de trucs au niveau tactique, à ce que disent les commandants. C'est honteux de dire que les plans d'Hitler étaient mauvais, si peu de temps après sa mort ! [...] Si ça se trouve, c'est lui qui a fait buter le Führer... Enfin je devrai pas dire ça, c'est pour accomplir ses volontés qu'il fait ça. [...] Enfin si ça foire à cause de lui, je lui en voudrais toute ma vie.

[...]

18 août 1940 – Les potes aussi sont pas contents qu'ils aient changé les plans. Y en a qui parlent de se mutiner [...], mais ils le feront pas.[...] On se bat pour le Reich. Les commandants sont pas tous d'accord, y en a qui disent que l'ancien plan était mieux, et d'autres disent le contraire. Le seul truc sûr, c'est que si on y va pas, on risque pas de gagner. Enfin Bertram dit qu'on risque surtout de pas perdre. Mais on est pas là pour pas perdre, on est là pour gagner. Non ?

[...]

27 août 1940 – Ces crétins ne veulent toujours pas se rendre. Ils ont pas compris qu'ils pouvaient pas gagner de toute façon ? A ce qu'on m'a dit, y a des zones complètement bousillées. Bertram m'a dit qu'y avait des parties de l'Angleterre qu'étaient complètement bousillées, que ça ressemblait à une crêpe cramée si on regardait ça d'assez haut. Ça le fait rire. J'aimerais bien voir ça.

[...]

Ma famille me manque. Ça fait presque deux mois que je ne les ai pas vu. Je me demande comment ils vont. Ma demande de permission a encore été refusée. Bertram dit que quand je les reverrai, je pourrai leur faire faire une ballade en Angleterre, vu qu'elle sera à nous. Ce sera bien, ça nous fera bouger un peu. C'est dommage, paraît qu'y a de beaux endroits qui ont été complètement détruits.

[...]

13 septembre 1940 – Ça fait trop longtemps que ça dure. Les bombardements ont rien l'air de leur faire. Si le Führer avait encore été là, ce serait fini depuis longtemps. [...] On repart demain, on va bombarder un truc à l'Ouest, une petite ville, un

port, un truc stratégique pour couper leur ravitaillement, ils ont dit. Bertram pense que ça va bientôt être fini, mais moi je suis pas sûr.

[...]

16 septembre 1940 – La cérémonie vient de se finir. On a foiré l'attaque. C'est de ma faute, ma bombe s'est pas bien détaché, j'aurai dû faire vérifier que ça marchait bien avant. [...] A cause de ça, il est mort. Je suis triste, mais j'ai surtout peur. J'ai peur que ce soit moi la prochaine fois.

[...]

3 Octobre 1940 – J'ai de plus en plus peur. Y a encore un gars qui est mort hier. [...] Et si on perdait ? [...] Avant, ces idées ne me seraient jamais venues. Avant, Bertram m'aurait réconforté. Il m'aurait dit qu'on allait gagné. [...] Pourquoi est-il mort ?

[...]

18 octobre 1940 – Ça avance bien. Ils ont peur, ils ont peut de nous. Tout le monde dit que c'est bientôt fini, qu'on va gagner. [...] Je suis confiant, je vais bientôt pouvoir revoir ma famille. [...] Je décolle de nouveau tout à l'heure, je pense que ce sera ma dernière mission.

[...]

Je vais pouvoir le venger. On va de nouveau bombarder ce port. Je vais pouvoir crever les ordures qui ont descendu Bertram. Y aura plus rien là-bas. Et après, on aura gagné.

[Fin du journal]

Propriété du Sydney National Historical Museum, extrait du journal d'un soldat allemand.

Trouvé par Ranger Randy, traduit de l'allemand par le Pr. Teasum

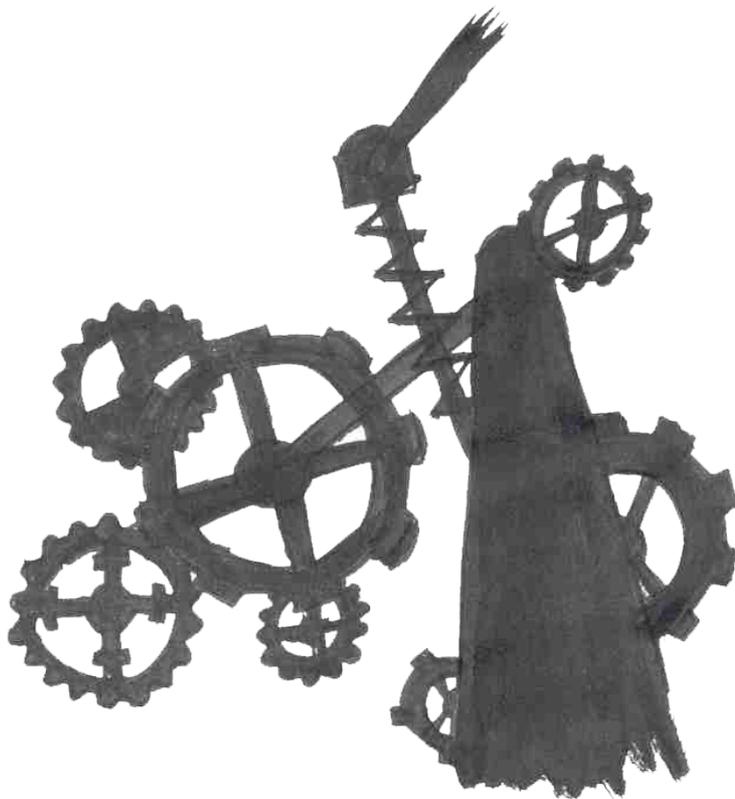
« Bonsoir,

Nous subissons depuis quelques mois l'attaque incessante de l'aviation allemande. [...] Certaines régions furent pratiquement dévastées. Beaucoup de personnes durent abandonner leur maison, leur village, leur famille. Nous avons à déplorer la perte de nombre de nos concitoyens, soldats comme civils. Malgré tout cela, nous avons continué à lutter, bien que poussés dans nos derniers retranchements. [...] Le peuple anglais nous a apporté un soutien inégalable, une force incommensurable, qui jamais n'a désespéré. Mais il nous apparaît aujourd'hui que la victoire nous est impossible. Que la défaite semble inéluctable. [...] Il serait inutile de causer des destructions inutiles, de rencontrer de nouveaux morts, pour un but que nous savons innateignable. [...] C'est ainsi que, pour soulager le peuple anglais, dans une profonde tristesse [...] Et en remerciant le peuple pour ses efforts [...] que nous nous voyons contraints [...] de demander à l'Allemagne l'armistice, sans condition. »

Propriété du Sydney National Historical Museum, transcription d'une bande magnétique, émission de radio anglaise, daté entre le 25 octobre et le 3 novembre 1940. Trouvé par Ranger Randy, traduit de l'anglais par le Pr. Teasum.

« Malgré l'absence de document nous en donnant une preuve formelle, nos experts certifient que, pendant que la guerre continue en Asie, la France se fait rapidement envahir par l'Allemagne. Nous supposons, au vu des éléments postérieurs, que l'Allemagne a ensuite attaquée l'Espagne, qui était, au vu de documents récemment retrouvés, une monarchie dont le dernier roi fût Franco I.

Nous allons donc maintenant poursuivre cette visite sur la guerre avec l'Asie, qui s'étendra bientôt à l'Afrique, si vous voulez bien me suivre. »



Today, the second of february, 1941, United-States control the guinea's gulf. After the delanding of the fifth of january 1941, United States have managed to gain the trust of african people, without enormous difficulties. This occupation is well seen by African who think that they are well protected by American army. A twenty-one years old man explain us that : " Since the invasion of Europe by Germany, african people ask themelseves about what is going to happen. The delanding of American army in our land is a good thing and will permit happiness and calm to come back in the gulf."

That's why we have tried to highlight the reasons of the delanding in the gulf. It's a corporal who gived us the answer : "The guinea's gulf is an important strategic place, it is full of petrol, so we had to control this place before the Nazi Germany. Moreover, it seems that this place is the best place for anchoring ourselves in Africa, because of the old french and britain colonies, more open-minded to the delanding of american than an delanding of German."

Although this action is very strategical and important for America, it's evident that Nazi Germany won't accept it, because we took her mining zone. We could say that this delanding is the beginning of a long conquest of the mondial trust.

Aujourd'hui, 2 Février 1941, les Etats-Unis contrôlent le golfe de Guinée. Après le débarquement survenu le 5 janvier 1941, les Etats-Unis ont réussi, sans grosses difficultés a gagner la confiance du peuple africain. Cette occupation est bien vue par les Africains qui se sentent rassurés comme l'explique ce jeune homme de 21 ans : « Depuis l'invasion de l'Europe par l'Allemagne le peuple africain se pose des questions quand à son avenir. Le débarquement des Etats-Unis dans nos contrées est une bonne chose et permettra, sans doutes, de rammener gaieté et bonne humeur aux Africains du Golfe. »

Le journal s'est donc intéressé au pourquoi de ce débarquement dans le Golfe. La réponse nous vient d'un caporal de l'armée américaine « le golfe de Guinée est riche en pétrole. Il est donc indispensable de contrôler cette zone avant que L'Allemagne nazie vienne s'en emparer. De plus il semble que cette zone soit le meilleur point d'ancrage de l'Amérique dans le territoire Africain, en raison des anciennes colonies britanniques et françaises plus ouvertes à une arrivée américaine qu'à une arrivée nazie »

Bien que cette action soit très stratégique il n'en résulte pas moins qu'elle n'a surement pas convenue à l'Allemagne nazie, alors dépourvue d'une zone d'exploitation minière abondante. Ce débarquement est sans doutes le début d'une longue histoire de conquête et de confiance mondiale.

Propriété du Sydney National Historical Museum, extrait de journal.

Version originale trouvée par Ranger Randy, traduction du Pr. Teasum.

L'attaque de Pearl Harbor a eu lieu suite à une déclaration officielle de notre gouvernement. Le 8 décembre 1941, nos forces armées ont lancé une offensive contre les Etats-Unis d'Amérique. Ainsi la base américaine de Pearl Harbor, située dans l'archipel d'Hawaii, dans le Pacifique a subi l'attaque de notre flotte aéronautique.

L'assaut a duré environ une heure, pendant laquelle 11 navires et 188 avions américains ont été détruits, en plus des 2403 morts du côté américain. Le manque de luminosité a permis d'accélérer au maximum notre vitesse de progression. La seconde vague de nos avions a eu le temps de décoller avant même que la première ne se fasse repérer. Cette opération de grande envergure, avait pour objectifs de couler la flotte américaine, réduire en cendres « les docks, les ateliers et la Tank Farm, c'est-à-dire le champ de réservoirs contenant les approvisionnements en mazout de la flotte du Pacifique, sans oublier les aérodromes de Hickham Field et de Wheeler Field. Il est également important de préciser que pendant la violence des combats, l'un de nos sous-marins a découvert

Propriété du Sydney National Historical Museum

Extrait de journal japonais

Trouvé par Ranger Randy, traduction par le Pr. Teasum

10 décembre 1941 :

Rien ne va plus ici à Bangkok. Cela fait plus d'une semaine que je n'ai pas pris le temps d'écrire sur ce journal. Les Japonais sont bien organisés et nos dirigeants ne semblent pas réussir à en découdre. Je ne sais encore combien de jours il me reste à vivre : vais-je mourir sans avoir eu le temps de revoir ma famille ? Vais-je être béni par les dieux qui me sauveront ?

A l'heure qu'il est, cette bataille semble ne jamais voir la fin : les Japonais restent aux alentours de la ville alors assiégés et sous les bombardements ennemis. Hier un obus est tombé à 10 mètres devant nous, tuant un de nos hommes par un éclat, alors que celui-ci était chargé de la garde.

Je ne sais pas ce qu'il advient des autres campements de la ville, mais je sais que notre quartier général est situé dans les égouts de la ville. Notre campement est lui situé dans la partie est de la ville. Je ne peux malheureusement en dire plus car je ne connais pas la ville. Mon village natal est si loin d'ici que je n'ose penser au fait que je ne reviendrais sans doute jamais.

11 décembre 1941 :

Les Japonais viennent de lancer un assaut sur la ville et le quartier général est à la déroute. Le gouvernement vient de partir je ne sais où mais tout laisse à penser que ce soir la ville sera aux Japonais.

Je n'ai plus la force de me battre cette bataille est perdue d'avance : les Japonais sont en sur nombre par rapport à nos troupes.

12 décembre 1941 :

J'écris sans doute les dernières lignes de ce journal. Ce matin la ville est tombée aux mains des Japonais qui nous ont fait prisonniers. Cependant j'ai réussi à emporter ce journal et j'y écris actuellement clandestinement. Tout laisse à penser qu'ils me tueront s'ils découvrent que j'écris. Je finis ici le journal qui m'a suivi depuis le début de cette guerre car mon destin ne semble tenir plus qu'à un fil.

Adieu.

Propriété du Sydney National Historical Museum

Extrait du journal d'un habitant de Bangkok

Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum

Hier, 22 décembre 1941, Hong-Kong a capitulé après un assaut japonais. Les hauts dirigeants de l'armée de notre pays ont alors fêté cette victoire qui n'a pas été trop dure : en effet on dénombre environ 14 200 morts pour cette bataille, dont environ 7 000 rien que pour l'assaut qui a eu lieu hier. Un de nos journaliste à interroger le major Kuchiki, l'un des deux majors alors présents lors de cette bataille : « la conquête de cette ville fut une grande réussite au sein de l'expansion japonaise : après un embargo et un bombardement de onze jours, l'assaut lancé par notre armée n'a pas eu beaucoup de mal à contrôler les points stratégiques de la ville. Malgré les ripostes ennemis, nos troupes n'ont pas été gravement touchées. Je rend un hommage à tous nos combattants morts dans cette bataille mais morts en héros. » Il semble alors que notre pays soit à l'apogée de son expansion au sein de l'Asie du sud-est. Cependant depuis Pearl Harbor, les Etats-Unis deviennent de plus en plus gênants pour les plans de conquête de notre cher pays. Mais pour l'instant notre peuple fête cette merveilleuse bataille.

*Propriété du Sydney National Historical Museum
Extrait d'un journal japonais
Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum*

Aujourd'hui, 3 juin 1942, notre glorieuse armée, commandée par le général Romell, aidée par nos alliés italiens, a été victorieuse en Libye contre les forces Britanniques et les forces de la France « Libre ». Notre führer Gärther et le dulce Mussolini se sont mutuellement félicités et se sont dits satisfaits du déroulement de l'opération et de l'entraide entre les deux armées. Cette offensive était indispensable au développement de notre pays déclare notre Führer : l'espace vital allemand et la politique d'expansionnisme ne doivent connaître aucune limite. En effet l'Afrikakorps, après pas moins de 16 jours de combat, s'est emparé de Bir Hakeim, point d'eau stratégique qui donne un avantage non négligeable lors de cette campagne, car les combats, nous le rappelons, se déroulent dans le désert.

*Propriété du Sydney National Historical Museum
Extrait d'un journal allemand
Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum*

En ce jour qui marquera les esprits sud-Africains par son ampleur, qu'est le 4 janvier 1942, Le Président de la Namibie a invité les chefs des Etats de Gambie, Guinée équatoriale, Angola, Botswana, Afrique du sud, Lesotho, Swaziland, Zimbabwe, Mozambique, Zambie et Madagascar, afin de trouver une solution, qui aurait pour but de tenir tête à la dominante mondiale du nazisme. Il en est ressorti un traité officiel dans lequel est écrit que les états précédemment cités, ont fondé une alliance, « Les Etats Libres ». Ils s'unissent ainsi sur un plan économique et militaire.

*Propriété du Sydney National Historical Museum
Extrait d'un journal américain
Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum*

Très cher confrère, je t'apporte en cette lettre une merveilleuse nouvelle. Notre armée vient de ressortir victorieuse de la bataille de Birmanie : en effet, nos troupes ont pris d'assaut la capitale birmanienne Pinyin. Cela faisait pas loin de 46 jours que cet assaut était préparé. Cette conquête annonce la fin de l'expansion de notre chère patrie qui a su briller par son expansion en Chine, en Thaïlande, à Hong-Kong et bien entendu dans le pacifique.

L'armistice avec la Birmanie sera signée dans trois jours, et le Japon pourra alors asseoir sa dominance sur l'Asie Orientale.

Il paraît que le gouvernement veut me remercier pour mes services pendant l'expansion japonaise. Je pourrais bien être nommé gouverneur de la Birmanie. C'est tout un honneur pour moi ; ainsi nous pourrons, sans encombre, communiquer.

Propriété du Sydney National Historical Museum

Extrait du courrier d'un général japonais

Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum

Mon très cher ami

Excuse-moi de ne pas t'avoir répondu plus tôt mais comme tu as dû l'apprendre, la situation ici à Washington est très tendue. J'espère que pour toi tout va pour le mieux à Boston. Chez nous, Roosevelt parle de construire une nation unissant tous les états des Amériques pour lutter contre la « menace Nazie grandissante » et contre le virus totalitaire Japonnais dont parlent tous les journaux.

Apparemment, nos gars qui sont partis en Afrique pour protéger nos terres n'en mènent pas large face à ces brutes et Roosevelt essaierait de s'attirer le maximum d'alliés pour tenir face aux nombre de ses ennemis toujours plus grandissant.

En tant que journaliste, tu dois savoir qu'il a déclaré avoir commencé les négociations avec le Mexique pour sa nouvelle nation, c'est juste mais le Mexique ne semble pas décidé : j'ai entendu dire dans les bureaux que le président mexicain ne se sentait pas concerné par les conflits ayant lieu en Afrique et par l'avancée de l'empire Nazi. Il est compréhensible qu'il ne veuille pas envoyer son peuple à la guerre... mais je pense qu'il cèdera, les pertes que son peuple peut subir sont négligeables comparées à la richesse que nos Etats peuvent leur apporter.

Sa décision est cruciale en ce qui concerne la décision des présidents des autres pays d'Amérique Latine. En effet si le Mexique se joint à nous, les autres pays suivront à coup sûr, le problème qui persiste est : comment les Etats-Unis actuels vont-ils aider ces pays qui rejoindront notre cause ? Je ne sais pas si Roosevelt se rend compte de la dépense considérable que cela représente, et même s'il leur offre cette aide financière, où va-t-il trouver l'argent pour payer les frais militaires pour lutter contre le Nazisme ?

Bref je te laisse deviner notre situation ici, j'espère que ces informations sur les négociations pourront aider ton journal à se faire une petite réputation à Boston.

Embrasse ta femme et ta fille de ma part.

Patrick S.

Propriété du Sydney National Historical Museum

Extrait d'un courrier

Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum

Camarades, en ce jour du 25 novembre nos glorieuses armées, totalisant plus d'un million d'hommes, viennent de traverser l'Iran où ils ont eu à affronter des poches de résistance. Mais malgré les actes terroristes, visant principalement les voies de communication, nos soldats ont réussi à pacifier la zone avant de s'enfoncer plus profondément dans les terres, de plus en plus désertiques, posant un véritable problème à nos troupes plus habituées au froid qu'au climat chaud de l'Afrique.

Nos forces armées sont désormais aux prises avec les forces des Etats-libres d'Afrique, mieux organisées et mieux armées. Nos soldats sont actuellement enlisés dans des combats, se déroulant dans les différents pays envahis, tels que la Gambie ou la Guinée équatoriale. De plus nos renseignements nous ont informés d'une alliance USA/EL, expliquant la présence de matériel moderne parmi les rangs des états-libres. Malgré cela, la prise des différents pays n'est qu'une question de mois, voir de semaines.

L'unique crainte que nous pourrions avoir est l'entrée en guerre des Américains, même si leurs actuel position politique les empeche toute attaque directe.

*Propriété du Sydney National Historical Museum
Extrait du journal du Parti, URSS, 25 novembre 1944
Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum*

Suite à l'attaque de l'armée Japonaise sur Pearl Harbor le 8 décembre 1941, une guerre se déclara entre les Etats-Unis d'Amérique et le Japon. Trois ans et demi plus tard, les Etats-Unis testent une nouvelle arme et envoient ainsi une bombe atomique le 17 juillet 1945 sur Hiroshima. Trois jours plus tard, le 20 juillet 1945, une seconde est envoyée sur Nagasaki. Suite à quoi, le 23 juillet 1945, le Japon capitule face à la puissance destructrice des Etats-Unis. Ainsi le Japon et certaines îles du Pacifique passent sous tutelle américaine le 3 août 1945.

*Propriété du Sydney National Historical Museum
Extrait d'un livre scolaire d'histoire
Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum*

Le 20 juillet 1945, à 11h02 du matin, le B-29 Bockscar piloté par Charles Sweeney, parti de Tinian dans les îles Mariannes du Nord, largua la bombe atomique Fat Man sur la ville de Nagasaki : elle explosa à 580 m d'altitude, à l'aplomb du quartier Urakami. Ce fut la seconde explosion nucléaire au Japon, trois jours après celle d'Hiroshima.

Cette bombe était une bombe au plutonium de 17 kilotonnes, différente de celle d'Hiroshima (uranium 235), mais semblable à celle de l'essai Trinity, réalisée à Alamogordo, le 15 juillet 1945.

Le scénario d'Hiroshima se reproduit, à peine moins meurtrier. En effet, la topographie de Nagasaki en fait un site plus ouvert alors que les collines ceignant Hiroshima avaient amplifié les effets dévastateurs de l'explosion.

75 000 des 240 000 habitants de Nagasaki furent tués sur le coup, et au moins autant d'habitants décédèrent des suites de leurs maladies ou de leurs blessures — non seulement des Japonais mais aussi 13 000 Coréens et 200 prisonniers de guerre alliés. La cathédrale chrétienne d'Urakami, le principal lieu de culte catholique du Japon, presque à l'aplomb du largage, confondue avec un bâtiment portuaire, est entièrement détruite. Le bombardier devait viser les quais Mitsubishi. Mais l'objectif initial du B-29 était Kokura, devenue depuis un quartier de Kitakyushu, au nord de Kyushu : malgré trois survols de Bockscar, les nuages sauvèrent cette ville.

*Propriété du Sydney National Historical Museum
Extrait d'un rapport scientifique
Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum*

Le gouvernement des Etats-Unis était encore sous le choc après la retransmission de la radio soviétique hier. Voici les quelques phrases qui ont porté les nouvelles difficultés que devraient subir les USA : « Les gouverneurs de la Chine, de la Thaïlande, de la Birmanie et de toutes les contrées conquises par le Japon pendant la précédente guerre, se rallient, eux ainsi que leurs pays, à L'URSS. »

Cette nouvelle n'est pas à prendre à la légère : en effet depuis l'expansion de l'URSS au Moyen-Orient et en Afrique du Nord-Est, les Etats Libres Africains, qui nous le rappelons sont alliés à notre pays, sont en conflit avec. Ce ralliement permet donc à la « contrée rouge » de satelliser les anciennes conquêtes japonaise au grand mécontentement du Japon, qui est alors sous tutelle des Etats-Unis. Un nouveau front se forme, ensevelissant de jours en jours une nouvelle guerre de position entre le bloc Allemagne URSS et Etats-Unis....

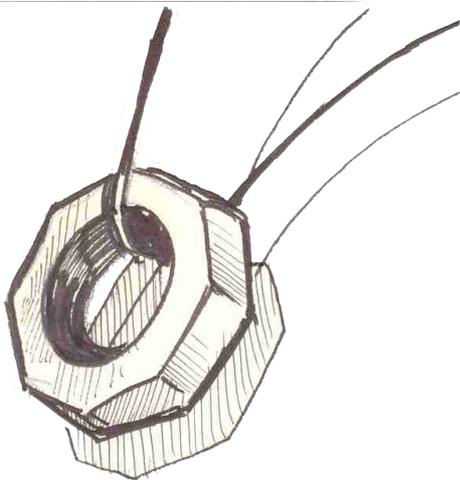
*Propriété du Sydney National Historical Museum
Extrait d'un journal américain du 19 janvier 1946
Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum*

**Institut de recherche militaire de Leningrad.
Le : 23 mai 1947**

Voilà. Nous avons enfin réussi. Les espions russes et allemands ont finalement réussi à acquérir les dernières informations qui nous étaient nécessaires pour terminer la bombe. Cette coopération aura finalement réussie, non sans peine. La bombe une fois terminée, nous livrerons les plans aux Allemands pour qu'ils puissent à leur tour la produire. Désormais les Etats-Unis devront eux aussi craindre les bombes et nous pourront enfin nous battre à armes égales contre ces capitalistes. J'espère que notre gouvernement saura utiliser cette arme à bon escient. J'avoue que sa puissance est terrifiante, les Japonais l'ont appris à leur dépend.

Professeur Alexei Piotre.

*Propriété du Sydney National Historical Museum
Extrait d'un courrier d'un scientifique russe
Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum*



« La situation devenait de plus en plus tendue dans le monde. Mais nous allons bientôt découvrir l'un des rares éléments qui nous relie encore à ce monde passé... Peu de documents à son sujet ont pu être retrouvés, car un grand travail de destruction a été effectué. Néanmoins, nos équipes d'archéonautes ont retrouvé certains documents que nos experts ont pu authentifier. Si vous voulez bien me suivre, nous allons pouvoir rentrer dans la dernière salle de cette exposition sur l'époque Pré-Renouveau...»

Fin des années 1960. Un prétendu prophète, du nom de Lamadeüs Kimiyu, commence à se faire connaître. Il prétend que la race humaine est condamnée de par sa déchéance et ses péchés. Il est inéluctable que chacune de nos âmes soit confiée à Satan lors de notre mort. Mais, s'il est trop tard pour nous, il faut maintenant s'occuper de sauver ce qui peut encore l'être. Car la race humaine, non contente d'être condamnée, commence à pervertir les autres races végétales et animales. Si rien n'est fait pour l'empêcher, la planète entière sera livrée à Satan. Pour empêcher cela, Dieu, créateur de toute chose sur cette planète, a décidé de guider un représentant de la race humaine, afin d'arrêter cela. Bien que beaucoup rejoignirent son avis, aussi bien des religieux que des intellectuels (souvent athées, n'adhérant qu'au message humain transmis par le très charismatique Kimiyu), les chefs d'états n'en tinrent pas compte. En 1981, la secte compte de plus en plus de membres : on dénombre 2 millions de membres officiels de par le monde, et plusieurs centaines de millions de sympathisants. Devant le manque de réaction des gouvernants, Kimiyu annonce, lors du discours du 21 novembre 1974 :

« Dieu m'a parlé.

De nouveau, comme il l'a fait il y a plus de 5 ans, il m'a alerté sur la situation.

Car l'Homme a continué à pervertir chaque animal, chaque plante qu'il rencontrait sur sa route.

Et le royaume de Satan s'est étendu, de sorte que peu d'espèces animales aussi bien que végétales peuvent encore être désignées comme pure.

Il est trop tard pour beaucoup d'êtres vivants, mais c'est aujourd'hui la planète que nous devons sauver. Car Dieu sait que beaucoup se mobilisent. Alors Dieu a décidé qu'il était temps de mettre un terme à la perversion. Il est venu le temps du Renouveau. Après, tout recommencera. Sur cette planète, de nouvelles vies seront créées par Lui. Il ne recommencera pas les mêmes erreurs.

Ainsi chaque race pervertie devra être Renouvelée. Et nous devons veiller à ce que ce Renouveau se passe bien. Le passé ne doit plus subsister. [...]

Si l'Homme continue à pervertir le monde, Satan viendra le récupérer lorsqu'il aura six fois six fois la Terre aura six fois tournée sur elle-même, le jour le plus long de l'année, et le dernier de notre vie. Pour éviter cela, le Renouveau viendra. Car Dieu est pour notre monde intervenu, et d'un jour a reculé le jour le plus long de cette année. En ce jour divin, le Renouveau aura lieu. »

Kimiyu resta dans ce discours assez évasif sur la nature du Renouveau, mais beaucoup de personnes prirent du recul par rapport à cette secte, qui se nommait maintenant « Groupement pour le Renouveau », car la préconisation de la destruction de l'humanité et le grand mysticisme qui y était apporté ne correspondait pas à ce que la majorité de la population attendait. Il resta cependant un grand nombre d'adepte, dont peu pensait que le Renouveau allait réellement être une action de destruction. Au sein même de la secte, certains ne savaient pas quoi penser, et les plus hauts dirigeants déclarèrent « qu'ils prendraient les mesures pour le Renouveau le temps voulu ».

Cependant, cela sembla inquiéter au plus haut point nombre de chefs d'états. Ainsi, Kimiyu fut assassiné le 11 février, alors qu'il était en visite à Berlin. Ce fut à priori une erreur, le nombre de partisans de la secte augmenta en flèche, et de nombreuses révoltes éclatèrent, notamment en Russie et dans le III^e Reich.

Aujourd'hui, à 4 jours de la date du Renouveau, on peut plus que jamais s'interroger sur ce qui nous attend, si quelque chose nous attend.

Lyan Miller

Sources sûres nous apprennent Reich et URSS vont posséder bombe H - stop - demande autorisation profiter derniers instants disponibles pour envoyer bombes sur Berlin et Moscou - stop - attends votre réponse - stop - Général Elmer Eden

Télégramme du Général Elmer Eden au Président des États-Unis d'Amérique, 23 juin 1975, intercepté par un espion allemand

Autorisation rejetée - stop - Président JFK

Télégramme du Président des États-Unis d'Amérique au Général Elmer Eden, 23 juin 1975, intercepté par un espion allemand

Général Elmer Eden enfermé dans silo à missile - stop - a programmé envoi deux bombes sur Moscou et Berlin - stop - impossible à arrêter - stop - demandons ordres - stop - Général Terance

Télégramme du Général Terance au Président des États-Unis d'Amérique, 25 juin 1975, intercepté par un espion allemand

Avons identifié un missile nucléaire fonçont sur Moscou - stop - missile identique allant sur Berlin - stop - avons demandé explications à Washington - stop - pas de réponse - stop - demandons ordres - stop - Général Boriski

Télégramme du Général Boriski au chef d'état de l'URSS, 25 juin 1975

Images satellites arrivées - stop - apparaît que le plus gros silo nucléaire américain a explosé - stop - présumons conséquences graves - stop - demandons ordres - stop - Général Hermänn

Télégramme du Général Hermänn au Führer Heinrich Göring, 25 juin 1975

Propriété du Sydney National Historical Museum

Regroupement de télégrammes des derniers jours avant le Renouveau.

Trouvé par Ranger Randy, traduit par le Pr. Teasum

« Voilà, la visite est terminée. Vous avez à présent autant de documents à votre connaissance que les plus grands scientifiques du monde ! Vous pouvez maintenant poursuivre votre visite par des expositions sur des époques plus lointaines, ou bien par notre exposition sur le Groupement pour le Renouveau, vous proposant des pistes sur cette secte.

Passez une bonne journée, et n'oubliez pas le guide ! »

« La connaissance du passé évite nos erreurs futures, et c'est pour cela que nous nous acharnons à le retrouver dans le présent »

Devise du Sydney National Historical Museum

Petit cours d'Archéonotie

« Salut tout le monde, moi c'est Randy Threbold, président de l'Université d'Archéonotie de Sydney, mais vous me connaissez sûrement plus sous le nom de Ranger Randy. Bon, que ce soit clair : votre nom, pas la peine de me le donner, je ne signe pas d'autographe, et on n'est pas là pour être potes. Je suis votre professeur pour votre premier cours à l'Université, et je dois vous apprendre le nécessaire afin de ne pas vous faire dézinguer en deux secondes dès que vous sortirez d'ici tout content avec votre diplôme en poche, ce que ne manqueront tout de même pas de faire certains d'entre vous malgré mes conseils.

Bon, pour commencer, sachez que la pratique de l'Archéonotie est une chose sérieuse, et réservée à ceux qui possèdent un diplôme reconnu par l'état. Sachez que toute personne pratiquant l'Archéonotie sans diplôme est passible d'une amende et d'une peine de prison, et ne vous dites pas que vous ne vous ferez pas pincer parce que plein de monde le fait. Ensuite, trois diplômes différents existent : le certificat d'aptitude à l'archéonotie, le diplôme d'archéonaute officiel, et le diplôme d'archéonaute d'état. Le certificat rendra simplement légaux les boulots que pourront vous donner les particuliers. Beaucoup d'entre vous s'arrêteront là. Sachez que ce diplôme peut être délivré dans n'importe quel pays, et qu'il est valide dans n'importe quel pays également. Le diplôme d'archéonaute officiel vous permettra d'obtenir du travail de la part de structures appartenant à l'état, en plus d'être un gage de qualité pour les particuliers souhaitant vous embaucher. Autant le certificat n'est qu'une simple formalité, autant une bonne moitié d'entre vous est tout bonnement incapable d'obtenir ce diplôme. Ce diplôme a une valeur dans tous les pays, mais ne peut être distribué que par l'ELA, l'UETA, le IV^o Reich, la Monarchie d'Espagne, le Grand Continent et l'OEA. Enfin, le dernier diplôme, que seule une poignée d'entre vous pourra obtenir, est celui d'archéonaute d'état. L'obtenir nécessite du temps, du travail, et de fortes capacités. Il vous permettra d'obtenir les missions les plus importantes, les plus secrètes possibles. Si ce diplôme est reconnu partout, selon les missions qui vous auront été précédemment confiée, il pourra vous être interdit de travailler dans certains pays. Seuls deux pays sont aptes à délivrer ce diplôme : l'ELA et l'OEA.

Votre première année d'étude, préparation du certificat, sera composée en grande partie de cours théoriques, ainsi que de quelques épreuves pratiques. En fin d'année, aucun examen pour vous évaluer, un conseil décidera ou non de vous attribuer le certificat. Inutile de trembler au fond, depuis dix ans le conseil n'a pas refusé la validation d'un seul certificat, même à ceux qui n'ont pas été en cours de l'année. La seule réelle condition pour obtenir le certificat, c'est de raquer pour payer les frais d'inscription. Ensuite, vous pourrez embrayer sur deux nouvelles années afin de préparer le diplôme officiel. Là, vous aurez à peu près autant de cours que de travaux pratiques, et des examens en fin d'année détermineront votre obtention ou non du diplôme. Enfin, le diplôme suprême, celui d'archéonaute d'état, peut s'obtenir après deux années supplémentaires. Un premier concours est nécessaire pour pouvoir poursuivre ses études dans cette voie. La première année est composée de cours et de travaux pratiques intensifs, et en fin d'année un examen détermine votre capacité à poursuivre en deuxième année ou non. La deuxième année est une mission d'entraînement d'un an durant laquelle vous serez constamment observés. A la fin de l'année, un conseil décide des membres obtenant le titre d'archéonaute d'état parmi les survivants. Pour vous donner un ordre d'idée, environ 8.000 personnes s'inscrivent pour le certificat, 5.500 continuent en première année de diplôme officiel, 4.000 restent en deuxième année, 3.000 obtiennent finalement le diplôme. Environ 800 personnes souhaitent préparer le diplôme d'archéonaute d'état, 150 sont admis en première année, une cinquantaine en deuxième année, et sur la quinzaine de survivants, entre une et cinq personnes se voient attribuer le diplôme.

Le boulot d'archéonaute peut être très varié. Certains peuvent être employés pour retrouver des éléments du passé, bien entendu, ou alors être embauchés par l'OEA pour retrouver de nouvelles espèces de plantes ou d'animaux. Mais les archéonautes sont également employés en tant qu'« hommes à tout faire ». Ainsi, vous serez souvent engagés pour de l'espionnage, pour remplacer l'action de la police quand elle est inefficace, voire pour des actions secrètes par certains pays pour ceux disposant du diplôme d'archéonaute d'état.

Bon, commençons par un petit cours d'histoire. Comme vous le savez sûrement, mais je vais faire un rappel pour les ignares au fond de la salle, peu après le Renouveau, l'explosion nucléaire qui a eu lieu le 21 juin 1975, tout le monde est parti en Australie, pensant échapper aux radiations. Évidemment, ils se sont complètement plantés. En plus du nuage radioactif qui se déplaçait, ils allaient devoir faire face à un hiver nucléaire, causé par le nuage de poussière soulevé lors de l'explosion - d'ailleurs, ce petit "cadeau" perdure encore aujourd'hui, et d'après les experts, il fait grosso modo vingt degrés de moins actuellement comparé aux températures que connaissaient nos ancêtres. Alors, le Groupement pour le Renouveau s'est pointé avec une solution miracle. Pas mal de monde se méfiait, pensant que la secte était à l'origine de la catastrophe, à tort ou à raison, l'histoire ne nous le dit pas. Mais bon, beaucoup se sont résignés à leur faire confiance, vu qu'ils n'avaient pas le choix. Alors ils se sont fait cloîtrer dans une cité entourée par une immense bulle faite de diverses matières, dont vous pouvez encore observer des morceaux datant de l'époque à Sydney. Après avoir enfermé les gens, la secte démarra son « Renouveau ». Ils séparèrent les gosses de leurs parents, les éduquèrent à part, tentèrent de changer la langue, la monnaie, le calendrier, de contrôler nos vies. Mais évidemment, ils échouèrent. Primo, parce que sinon je ne serais pas là en train de vous le raconter, et deuxio, parce que Flivius Taeri, qui avait été élevé en cachette par ses parents, réussit à mener le peuple à la révolte en profitant d'une famine. Après un bon bout de temps de combat, il parvint à faire fuir la secte, mais celle-ci fit sauter des générateurs, mettant ainsi en péril le système de purification de l'air de la Bulle, ainsi que celui de protection contre le froid, et à plus long terme c'était tout le réseau énergétique qui était menacé. De plus, le problème de la famine n'était pas réglé.

En interrogeant les quelques milliers de prisonniers de la secte, Flivius apprit qu'ils avaient commencé à effectuer des cultures, et qu'ils seraient dans quelques semaines prêts à nourrir la Bulle. Après avoir appris ça, il décida de liquider toute cette racaille, et tomba juste après sur une importante réserve de nourriture, qui leur permit de tenir le temps nécessaire.

Restait à régler le problème de l'énergie. En étudiant d'anciens documents, Flivius découvrit

qu'une centrale énergétique devait se trouver non loin de là. Il décida de partir en extérieur accompagné de quelques scientifiques, au mépris du danger des radiations. Il réussirent à relier la centrale au système énergétique de la Bulle, et, de plus, découvrirent qu'il n'y avait plus de radiations dangereuses à l'extérieur grâce à des équipements présents dans la centrale.

Peu après commença, outre la restructuration politique et sociale du pays, qui soit dit en passant vous permet de profiter de ces cours, de pouvoir ne pas être jeté dans la fosse commune dès que vous vous bousillez un bras en faisant le zouave, et autres choses indispensables, mais dont vous avez néanmoins l'air de vous foutre royalement, peu après donc, commença une ruée vers le passé. Des documents furent retrouvés, et rapidement on voulut explorer le monde. Avec la découverte des documents, un problème se posait : certains d'entre eux, comme les articles de journaux, étaient datés. Mais avec les manigances de la secte, on n'avait plus la moindre idée de la date actuelle. On décida donc arbitrairement de placer au 1^{er} Janvier 2000 le jour de la sortie de Flivius de la Bulle.

Avec la conquête du monde, on retrouva des camps de la secte. Ceux-ci furent détruits sans sommation. D'aucuns prétendent que nous aurions détruits dans le même temps des villages de survivants en dehors de la Bulle, mais cela n'a jamais été démontré. Nous fumons souvent par la suite confrontés à la secte, qui avait l'air de vouloir détruire à peu près tous les éléments du passé, quand nous voulions les retrouver. Aujourd'hui, nous soupçonnons la secte de disposer de cellules un peu partout dans le monde, que nous recherchons afin de les détruire. Sachez que cette secte est composée de dangereux fanatiques, qui savent se fondre dans la foule, donc faites attention, et ne faites confiance à personne si vous recherchez des éléments anciens précieux. Ils n'ont absolument rien à voir avec une religion, contrairement à celles reconstruites à partir des textes anciens retrouvés notamment par mes soins.

On s'est déjà fait avoir en faisant confiance aux gens d'ailleurs. Un jour, une bonne partie des « sages », qui possédaient la majorité des connaissances de l'ELA, est allée rejoindre un groupe dissident du Groupement pour le Renouveau, et se sont associés pour former l'ordre des Templiers. Ils ont volé une bonne partie des

connaissances de ces deux groupes, pour les conserver précieusement. On ne sait pas au juste pourquoi ils font ça, ni la quantité d'informations qu'ils peuvent posséder. Quelques années plus tard, ils se sont eux-mêmes fait trahir, et une partie des leurs s'est enfui avec des secrets technologiques, pour fonder la NPI, revendant ses secrets au plus offrant. Depuis ce jour, les Templiers surveillent étroitement leur territoire, et tirent à vue sur tout ce qui voudrait entrer ou sortir.

La découverte de certains éléments anciens ont donné des idées à certains : ainsi, au fur et à mesure de la conquête des restes du monde, de nouveaux pays se formaient. Aujourd'hui, les différents pays peuplant ce monde sont l'ELA, ou État Libre d'Australie - pour les incultes inconditionnels, c'est le pays où vous vous trouvez, et où nous sommes sous un régime de démocratie totalitaire - l'UETA, ou Union Extra-Territoriale Australienne, qui sont les premières colonies trouvées et que nous sommes parvenus à garder sous notre contrôle, sous la souveraineté absolue du ministère des colonies de l'ELA. Viens ensuite le IV^o Reich, dictature fondée par Ermund Chirei, aujourd'hui devenue une démocratie suite à la révolte menée par Enric Stonny; la Monarchie d'Espagne; le Grand Continent, régime totalitaire communiste. Également l'OEA, l'Organisation Écologique Africaine, gouvernée par un conseil scientifique, chargé de veiller à ce que suffisamment de plantes restent sur Terre pour pouvoir survivre; la NPI, Nouvelle Puissance d'Irlande, formée par des groupes dissidents des Templiers, dictature, et vendant leurs secrets technologiques, et enfin la LCA, Ligue Commerciale Asiatique, gouvernée par un conseil d'administration suivant les entreprises en vogue, et construisant les produits de la NPI.

Bon, je pense que ça vous suffira pour le cours d'histoire. Pour ceux souhaitant davantage d'informations, la section "Histoire" de la bibliothèque vous renseignera sur la formation des différents pays, tandis que la section "Paléo-Histoire" sur tous les éléments historiques que nous avons pu retrouver datant d'avant le Renouveau. De manière plus générale, toutes les sections "Paléo-" vous renseigneront sur ce qu'il nous reste des éléments d'avant le Renouveau. Puisque cette partie académique est terminée, on va pouvoir passer aux infos un peu plus pratiques. Vous pouvez enfin vous réveiller dans le fond. Bon, pour

ceux qui souhaitent rester dans la légalité, on peut se procurer à peu près tout à Sydney, sauf ce qui relève du domaine militaire, pour peu qu'on possède le permis approprié. Pour avoir un permis, faut raquer, passer un examen, et remplir certaines conditions. En général, ça peut être ne pas avoir de casier, justifier de l'obtention d'un autre permis depuis suffisamment longtemps, ou avoir un emploi justifiant le permis que vous demandez. Malheureusement pour vous, faire des petits boulots d'archéonaute n'est pas considéré comme un emploi. Si certains d'entre vous y verront une bonne occasion de ne pas payer d'impôts, vous comprendrez qu'à moins de posséder un diplôme d'archéonaute officiel et de se procurer un emploi à temps plein dans une structure d'état ou chez un particulier, un boulot légal j'entends, ce qu'une bonne partie d'entre vous ne semble pas disposée à faire, vous n'aurez aucun moyen d'obtenir la majorité des permis dont vous aurez besoin, et donc d'obtenir légalement le matériel nécessaire à la pratique de votre métier.

Ainsi, pour ceux qui ne vivent pas dans les quartiers centraux de Sydney, repaires d'aristocrates et de riches hommes d'affaires, où des rondes de police ont lieu régulièrement, vous préférerez sûrement vous procurer plus facilement votre matos dans les bidonvilles de la périphérie. Sachez que bien qu'on n'y est pas vu de flics depuis bien longtemps, c'est bel et bien illégal d'acheter au marché noir. Donc si vous revenez dans les hauts quartiers avec du matos acheté dans les bidonvilles et que vous vous faites contrôler par un flic, ne venez pas pleurer devant chez moi. Si vous voulez refourguer du matos, vous pouvez toujours voir avec des particuliers ou des magasins, mais si vous ne devriez pas être en la possession de ces objets, faut trouver un receleur.

Dans la ville, pas mal de monde peut vous filer du boulot, plus ou moins légal. Je vous rappelle que même pour du boulot illégal, la possession d'un certificat d'archéonotie peut réduire de moitié votre peine de prison, voire même l'annuler et la limiter à une amende. Ne cherchez pas à comprendre, et profitez. Sachez également que si quelqu'un vous demande de retrouver un objet sur un site archéologique ou dans des ruines c'est illégal : toute relique du passé doit être amenée dans un musée. Vous pourrez donc vous faire engager en tant que garde du corps, flic, ou par un musée ou des particuliers pour retrouver un

objet, une plante, sauver une gosse kidnappée, escorter un convoi de bière, donner un coup de pouce pour un règlement de compte amical, et bien d'autres joyeusetés.

Bon, si vous voulez survivre dans ce monde sans pitié, quelques règles essentielles : ne bossez jamais seul, ne faites confiance à personne, ne trahissez personne que vous laisseriez dans la capacité de se venger un jour, ne posez pas de questions gênantes, ne bossez pas pour quelqu'un et pour son ennemi à la fois, n'aller pas vous foutre dans le pétrin si vous ne savez pas exactement quel pétrin c'est. Pensez également à emmener suffisamment de matériel avec vous durant vos missions, entre autre pour vous protéger du froid. Sur ce, bon courage, et bonne année d'étude. On va commencer les travaux pratiques. Prenez vos armes et suivez-moi. »

Géopolitique actuelle

ELA (État Libre d'Australie)

Superficie : Environ 8 millions km²

Population : Environ 3 millions d'habitants

Régime politique : Démocratie Totalitaire

Chef d'état actuel : Ulrich Damato

Langue officielle : Néoglais

Monnaie : Néodollar

Religion dominante : Catholique

Histoire : Premier pays du monde renouvelé. Fondé par Taeri Flivius, il décida d'en faire une démocratie totalitaire, dans laquelle le droit de vote est avant tout un devoir, l'abstention étant passible d'une peine de prison. Il souhaitait que toutes les structures du pays soient gérées par des personnes choisies par vote. Cependant, sentant que cette tentative allait échouer, Flivius donna sa bénédiction à Ilod Ouhner, qui allait reconquérir l'Amérique, de faire de ce Grand Continent ce que lui ne réussirait pas à faire de l'ELA. Flivius avait vu juste, puisqu'il fût assassiné le jour où il devait présenter ce projet de loi, en 2017. Depuis, les chefs d'états et autres représentants changent régulièrement lors des élections ayant lieu tous les 4 ans.

Guide de survie : On peut trouver à peu près tout ce qu'on veut en ELA, pour peu qu'on sache où chercher. Ses quartiers chics font le bonheur de toutes les personnes en ayant les moyens. S'agissant du pays le plus riche du monde, les produits de luxe y font légion. Mais un fossé s'est rapidement creusé, et, à l'extérieur de la riche Bulle de Sydney, de nombreux petits villages extrêmement pauvres furent fondés, puis, rapidement, la Bulle fût agrandie, laissant des bidonvilles fleurir à sa périphérie. Les produits de contrebande s'y trouvent facilement, dès qu'on en a les moyens. Des personnes peu recommandables offrent des boulots de tout genre, qui raviront souvent les archéonautes amateurs souhaitant arrondir leur fin de mois. Mis à part la revente du butin des archéonautes, l'ELA fait fortune grâce notamment à d'excellentes relations diplomatiques avec les autres pays, les ressources apportées par l'UETA, et son commerce de bière, produit extrêmement cher car seuls quelques champs de houblons ont pu être réimplantés, et nécessitent des mini-Bulles.

Sydney est LA ville, la plus grande ville au monde, qui s'est agrandie aussi bien dans la Bulle qu'en dehors. Beaucoup de petits villages peuplent

l'Australie, notamment aux points stratégiques pour les échanges internationaux. Ce pays est très riche, et réputé pour ses archéonautes compétents, qui s'exportent partout dans le monde.

UETA (Union Extra-Territoriale Australienne)

Superficie : Environ 4 millions km²

Population : Environ 250.000 habitants

Régime politique : Dictature (sous la tutelle de l'ELA, sur laquelle les habitants de l'ELA n'ont aucun pouvoir)

Chef d'état actuel : Robert Layan

Langue officielle : Néoglais

Monnaie : Néodollar

Religion dominante : Catholique

Histoire : L'UETA est le premier territoire conquis par l'ELA lors de la redécouverte du monde. Il s'agit également du seul territoire que l'ELA parvint à garder sous son contrôle durant la vague de création de pays à la fin des années 10, au prix de violents affrontements, et ne parvint finalement à rétablir le calme qu'en lui retirant le statut de territoire à part entière de l'ELA, et en en faisant temporairement une colonie sans pouvoir. Cependant, ce qui devait être temporaire s'est finalement poursuivi jusqu'à aujourd'hui.

Guide de survie : Composée de quelques villes, l'UETA peut décomposer ses habitants en deux classes : les Australiens, et les Extras. Les australiens dirigent le pays, pendant que les Extras peuvent être considérés comme des esclaves. Des policiers australiens font régulièrement un tour dans les basses-villes des extras afin de confisquer tout ce qui pourrait inciter à la révolte. Toutes les ressources de l'UETA sont envoyées à l'ELA, en échange de quoi les australiens de l'UETA reçoivent de quoi vivre confortablement et continuer l'asservissement des extras. Entre australiens, la situation est à peu près identique à celle de l'ELA, mais il ne fait vraiment pas bon d'être extras.

OEA (Organisation Écologique Africaine)

Superficie : Environ 30 millions km²

Population : Environ 200.000 habitants

Régime politique : Démocratie (gouverné par un conseil scientifique)

Chef d'état actuel : Allan McMillan

Langue officielle : Néoglais

Monnaie : Néodollar

Religion dominante : Musulmane

Histoire : Lorsque l'Afrique fut redécouverte, on commença surtout à s'intéresser aux ressources qu'elle possédait et aux applications que l'on pourrait en faire. Mais, alors qu'une déforestation allait commencer, des rapports inquiétants furent transmis aux chefs d'états : la quantité de plantes et arbres sur Terre était insuffisante pour survivre à long terme. Alors il fût décidé de créer un organisme indépendant chargé de veiller à ce que suffisamment de flore survive en Afrique, et de répartir le surplus de bois entre les différents pays. Rapidement, l'Organisme, financé par tous les pays, abusa de sa position et devint à pays à part entière, enrichi par un chantage à la vie et la revente du bois.

Guide de survie : Pays excessivement riche étant donné son petit nombre d'habitants. Il n'y a qu'un faible écart de richesse entre les habitants, mais l'inefficacité n'est pas tolérée. Toute personne jugée "inefficace" se retrouve en général en UETA en tant qu'extra. L'OEA dispose également des meilleures universités au monde : elle est le seul pays avec l'ELA à pouvoir décerner le prestigieux diplôme d'archéonaute d'état. La majorité de la population est donc composée soit de scientifiques, soit d'archéonautes, qui vendent leurs services un peu partout dans le monde. Par contre, au grand dam des archéonautes, la possession d'arme est strictement interdite et rigoureusement contrôlée. Seule la garde officielle est autorisée à posséder des armes, afin de défendre "la flore, la faune et le conseil scientifique".

IV° Reich

Superficie : Environ 2 millions km²

Population : Environ 600.000 habitants

Régime politique : Démocratie

Chef d'état actuel : Enric Stonny

Langue officielle : Allemand renouvelé

Monnaie : Néodollar

Religion dominante : Catholique

Histoire : Après la découverte de certains documents, un groupuscule, dirigé par Ermund Chirei, riche homme d'affaire de l'ELA, fonde le IV° Reich, en emportant avec lui un important stock de matériel. Rapidement, le Reich s'étendit, jusqu'à contrôler toute l'Europe Occidentale. Quelques mois avant le début d'une opération visant à s'étendre en Russie dans les années 40, un groupe commença à se faire connaître, dirigé par Enric Stonny. Celui-ci prétendit, experts à l'appui,

qu'il n'y aurait aucune chance de survie aux personnes y allant. Ermund Chirei ne changea cependant pas d'avis, et endurci sa façon de diriger. Les mesures prises donnèrent plus de vigueur au groupe de résistants, qui, à la suite d'une longue guerre civile, pris le pouvoir. Ermund Chirei s'enfuit, et fut retrouvé assassiné le lendemain. Enric Stonny, actuellement au pouvoir, nie toute implication dans l'assassinat d'Ermund Chirei, « bien qu'il regrette de n'avoir pu le tuer lui-même », et dit ne pas savoir qui l'a fait. L'enquête officielle n'a donné aucun résultat. Malgré l'arrêt, immédiatement après la montée au pouvoir de Stonny, d'une importante source de financement anonyme, la fortune sur place de Chirei a permis d'entretenir le pays, bien que celui-ci soit actuellement pauvre.

Guide de survie : Dirigé depuis bien longtemps par Enric Stonny, dont le mandat est renouvelé d'élection en élection avec une écrasante majorité, le pays ne sort que difficilement de la crise économique qui commença lors de la révolte. Cela explique que de nombreux vols aient lieu, et que le marché noir florisse. Peu de ressources sont disponibles, et des affrontements sérieux ont parfois lieu pour l'obtention de denrées de première nécessité. Les diverses opérations de Stonny permirent d'éviter le bain de sang en réduisant considérablement les écarts de richesse. Le pays fait régulièrement appel à des archéonautes afin d'explorer la région et de revendre les butins rapportés.

Monarchie d'Espagne

Superficie : Environ 600.000 km²

Population : Environ 150.000 habitants

Régime politique : Monarchie

Chef d'état actuel : Franco II

Langue officielle : Espagnol

Monnaie : Néodollar

Religion dominante : Orthodoxe

Histoire : A peine deux mois après la mort d'Ermund Chirei, de nouveaux documents sont découverts par un groupe, parlant de la monarchie espagnole. Comme toujours après ces cas-là, un petit groupe, dont le leader, Jerson Sybela, se prétendant descendant des anciens rois d'Espagne, va fonder la Monarchie d'Espagne. Bien que celui-ci soit sur le point d'échouer, l'Espagne étant sous le contrôle du IV° Reich, Sybela annonce fermement sa décision de contrôler l'Espagne et de s'étendre, afin de redonner l'éclat mérité par cette

nation, jusqu'en Russie s'il le faut. A peine une semaine après cette déclaration, Stonny déclare que la partie espagnole du Reich est lointaine et coûteuse ; il invite tous les habitants du Reich vivant en Espagne de rejoindre d'autres villes, ils seront dédommagés. L'Espagne est vendue, contre une somme faramineuse et l'assurance de ne pas être attaqués, à Sybela. On ignore toujours l'origine de cet argent. Depuis, celui-ci tente de coloniser les pays nordiques et la Russie par voie maritime, cependant ces opérations sont longues, périlleuses et coûteuses. Un traité est en négociation avec le Reich afin de pouvoir faire passer les « colons » par le Reich.

Guide de survie : Composée majoritairement de petites villes, la Monarchie d'Espagne admet deux grands pôles d'environ 40.000 habitants chacun, Madrid et Barcelone. La vie s'y déroule paisiblement, le niveau de vie moyen n'étant pas faramineux mais amplement suffisant, et l'écart de richesse assez faible. Tout matériel peut être trouvé en magasin, seul le matériel le plus délicat, tel que le matériel militaire, doit être acheté au marché noir. Cependant, une crainte hante la majorité des habitants : être appelé pour coloniser la Russie. Actuellement, aucun colon n'a jamais donné de nouvelle, mais le roi s'obstine à envoyer des groupes tenter cette "aventure".

Le Grand Continent

Superficie : Environ 18 millions km²

Population : Environ 200.000 habitants

Régime politique : Dictature

Chef d'état actuel : James Melroy

Langue officielle : Néoglais

Monnaie : Ravit

Religion dominante : Athée

Histoire : Durant la ruée vers le monde, Flivius demanda à Ilod Ouhner, ami et explorateur, de fonder un pays, dans lequel chaque poste devrait être donné par élection, dans lequel le peuple posséderait le pouvoir. Ainsi Ilod partit et fonda le Grand Continent, dans lequel il tenta d'appliquer cet idéal, puis fut succédé dans cette tâche par James Melroy à sa mort. Bien que théoriquement le pays soit étendu sur toute L'Amérique du sud, seules quelques villes existent, toutes situées sur la rive est du pays.

Guide de survie : Ce pays fonctionne économiquement à part, et rechigne à recevoir des touristes ou autres visiteurs, généralement synonymes de problèmes. Une quantité de travail est estimée nécessaire pour le fonctionnement de chaque ville dans divers métiers, puis cette liste est affichée un peu partout. Ensuite, chaque personne peut, si elle le souhaite, s'inscrire pour effectuer des



heures de travail dans le métier de son choix. En fin de mois, chacun reçoit une certaine quantité de Ravit, quantité égale pour tous, et peut se procurer ce qu'il souhaite en échange de cet argent.

L'argent est ainsi étroitement surveillée, et le commerce vers l'extérieur du pays est pratiquement interdit, ce qui rend le marché noir pratiquement impossible.

Cette situation ne peut toutefois fonctionner que si chacun y met du sien : si pas assez de personnes ne travaillent, le pays ne peut pas fonctionner. Pour éviter cela, depuis les premières années, où beaucoup pensèrent pouvoir se tourner les pouces, si la quantité de travail nécessaire n'est pas accomplie, alors les 5% de la population ayant le moins travaillé est exécutée. Cela fait plus de dix ans que ça n'a pas été le cas.

NPI (Nouvelle Puissance d'Irlande)

Superficie : Environ 85.000 km²

Population : Environ 10.000 habitants

Régime politique : Dictature

Chef d'état actuel : Michel Deslier

Langue officielle : Néoglais

Monnaie : Néodollar

Religion dominante : Athée

Histoire : Fondée par un groupe de dissidents de l'Ordre des Templiers, ce pays, très mystérieux, n'accepte jamais de visiteurs, hormis pour parler affaires. Une seule ville s'y trouve, qui n'a jamais été nommé autrement que par "la NPI" par ses habitants. Ce pays est très riche, et revend au plus offrant les secrets technologiques qu'il a volé aux Templiers en les quittant.

Guide de survie : Si vous y êtes, tentez d'y rester. Tous les habitants de la NPI sont des hommes d'affaires. Tous incroyablement riche. Mais ils ne sortent jamais de leur pays, et ne reçoivent de visiteurs que pour parler affaires. Les seuls réels contacts qu'ils entretiennent avec le monde extérieur se situe dans les paiements qu'ils reçoivent.

LCA (Ligue Commerciale Asiatique)

Superficie : Environ 13 millions km²

Population : Environ 200.000 habitants

Régime politique : Conseil d'administrations (les entreprises siégeant au conseil d'administration varient en fonction de leur chiffre d'affaire du moment. Le conseil d'administration est dirigé par un directeur, élu par les entreprises siégeant au conseil.)

Chef d'état actuel : Stephie Newlan

Langue officielle : Néoglais

Monnaie : Néodollar

Religion dominante : Judaïsme

Histoire : La LCA était autrefois un ensemble de petits pays créés durant la ruée et voués à disparaître. Cependant, lorsque la NPI commença à faire parler d'elle, elle dût faire construire plus d'objet technologique que ne le permettait ses capacités. C'est ainsi qu'elle décida de dédier cette charge à la LCA.

Guide de survie : Pays riche, la LCA possède néanmoins le plus grand écart de richesse du monde : d'un coté, les hommes d'affaires s'enrichissent par les commissions qu'ils touchent par la NPI, de l'autre les ouvriers vivent dans la misère. N'ayant pas de véritable gouvernement, il n'y a pratiquement aucune structure officielle, école, ou police dans les rues. Pour se procurer quelque chose, seul le marché noir peut vous aider si vous n'êtes pas un homme d'affaire.

Russie

Superficie : Environ 40 millions km²

Est appelée Russie toute la partie non explorée de l'Europe et de l'Asie. Région encore légèrement radioactive, ce qui repousse surtout l'avancée de la colonisation est le grand froid qui y règne.

USA

Superficie : Environ 25 millions km²

Est regroupé sous le terme d'"USA" toute l'Amérique du Nord. Cette région, encore fortement radioactive, fut souvent explorée, mais une seule expédition ne revint jamais. Elle n'avais fait que rester sur le bord de la côte, sans jamais poser pied à terre. Certains prétendent qu'il s'agit du lieu de refuge du Groupement pour le Renouveau, d'autres du repaire de monstres causés par les radiations, et d'autres encore prétendent simplement que le trop haut taux de radiation doit tuer tous ceux qui s'y rendent.

Groupement pour le Renouveau

Localisation : Inconnue

Membres : Inconnu

Chef actuel : Inconnu

La secte du Groupement pour le Renouveau est officiellement considéré par l'ensemble des pays comme l'ennemi public numéro 1. Personne ne connaît leur but réel, mais pendant que tous les pays s'acharnent à retrouver des éléments du passé,

la secte n'a de cesse de tenter de les détruire.

Les Templiers

Superficie : Environ 100.000 km²

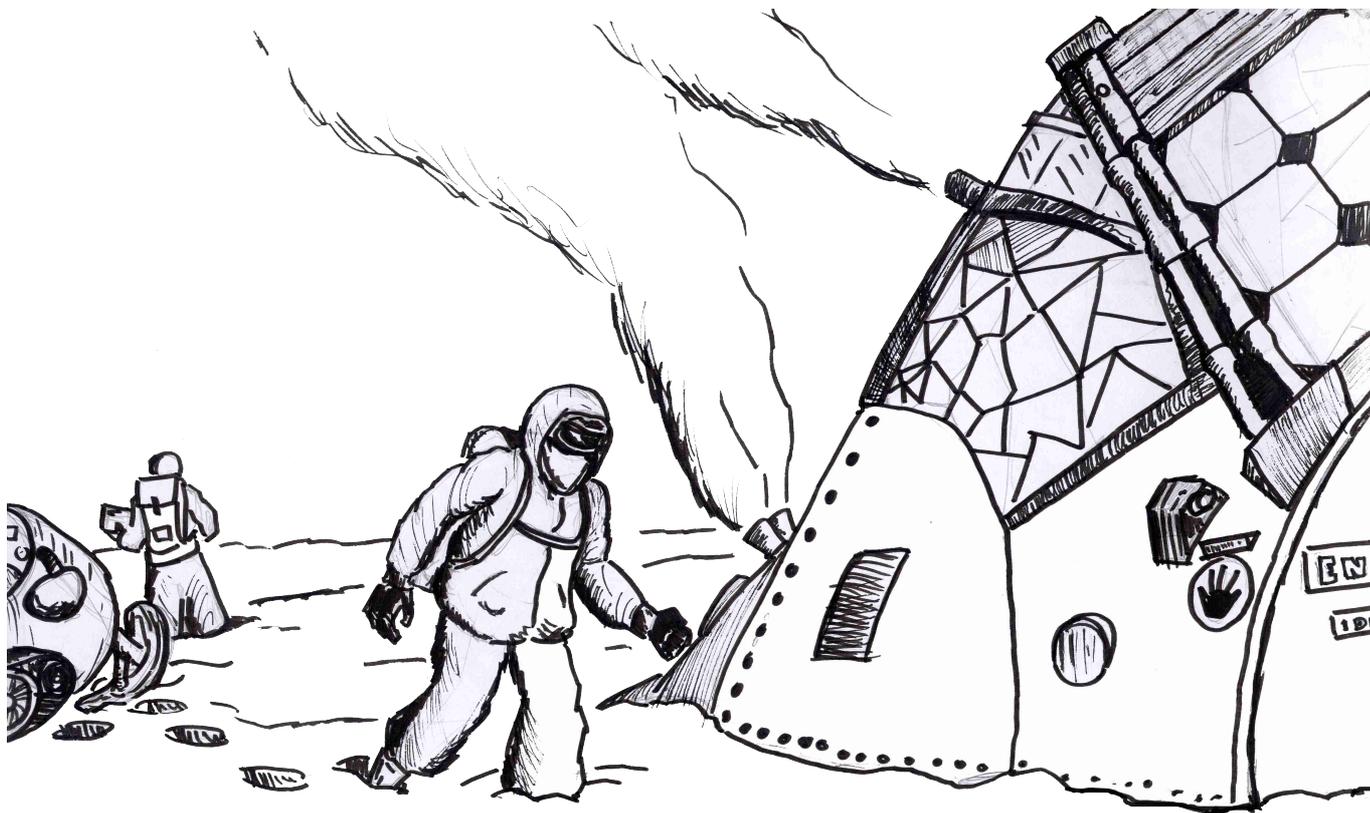
Membres : Inconnu

Langue : Inconnue

Monnaie : Inconnue

Chef actuel : Inconnu

Créé dans les années 10 par la réunion de savants de l'ELA et des membres du Groupement pour le Renouveau, cet ordre emporta dans sa création bien des secrets historiques, technologiques et scientifiques. Nul ne sait au juste quelle est la quantité de secrets qu'ils possèdent, ni pourquoi ils les gardent si jalousement, étant donné que personne n'est jamais parvenu à poser le pied sur leur territoire. Des rumeurs prétendent qu'ils souhaitent retrouver un "Gaal", une relique du passé, dont on ignore tout.



Petite Archéonotie de routine

J'aurai dû me méfier. Elle était trop sympa, j'aurai pas dû me faire berner par elle. Enfin, maintenant il est trop tard pour se morfondre. Je dois récupérer les plans de ce truc avant qu'elle ne se barre trop loin.

Bon, résumons la situation : la NPI m'a engagé pour que je parte fouiller une vieille usine en ruine à l'ouest du IV^o Reich, afin que je récupère des plans. Avec moi, y a Wedge, avec qui je bosse tout le temps, un brin bourrin, mais un type sympa et un bon pote. Ils m'ont aussi collé une petite jeunette, Clély qu'elle s'appelait. Elle avait l'air sympa. On rigolait bien, et on est arrivé sur place sans encombre. On a retrouvé les plans, mais c'est là que tout a commencé à foirer. Elle a sorti un flingue, et m'a assommé. Maintenant je me retrouve dans l'usine, attaché avec un paire de menottes, et je ne sais pas où est Wedge. Il ne me reste plus qu'à espérer qu'elle m'ait pas fait les poches. Bon, voyons voir ça... Bingo ! Un crochet, je vais pouvoir me débarrasser des menottes. Bon, maintenant, sortir d'ici.

Minute, c'était quoi ce bruit ? Des coups de feu. Wedge ! J'espère que t'as pas fait de bêtises mec ! Tiens, elle était pas seule apparemment la fille, y a deux types dans le couloir. Y a pas, si je veux aller dans la direction des coups de feu, je dois passer par là. Bon, il doit bien me rester un fumigène ou deux, mais va falloir foncer. C'est parti !

Y a des coups de feu qui fusent dans le vide, ils vont finir par s'entretuer à tirer à l'aveuglette comme ça. Aië, c'est quoi ce truc ! Ils m'ont touché au bras droit ! Heureusement que je suis gaucher. Bon, pas le temps de traîner, je soignerais ça plus tard.

Je dois être sur place. Y a deux gars sur le carreau. Me dites pas que... Nan, il peut pas être mort, doit bien y avoir moyen de le sauver ! Respire vieux, respire ! Nan, tu peux pas me lâcher maintenant ! Zut, des coups de feu, et pas loin ce coup-ci. Mais eux, ils vont pas s'en tirer à si bon compte ! Ils vont payer pour ce qu'elle t'a fait ! Vu le bruit des pas, il devraient arriver dans dix seconds. Ça me laisse le temps de leur balancer une grenade.

Zut, y en a d'autres ! Désolé vieux, mais je vais devoir te laisser là, si je veux pas te rejoindre. Bon, un sprint de 150 mètres dans un couloir en ligne droite avant d'atteindre la sortie. Ils doivent

MJ : Tu te réveilles. Tu es seul, dans une pièce assez sombre. A priori, tu es toujours dans l'usine, mais tu ne vois de traces ni de Wedge, ni de Clély. Tu ressens une douleur à la tête, et tes mains sont attachées par une paire de menottes.

PJ : Bon, je résume : ce qui devait être une archéonotie facile pour la NPI se déroule bien, on trouve les plans, et la fille qu'ils m'ont obligé à prendre dans mon équipe vient de nous trahir ?

MJ : Ça en a tout l'air en tout cas.

PJ : Bon, ok. Je tente d'atteindre mes poches, pour voir si j'ai toujours mon crochet.

MJ : Tu l'as toujours. Tu tentes de le prendre ?

PJ : Évidemment !

MJ : Ok, tu me fais un jet de Dextérité, SR 5.

PJ : *lance les dés* Une réussite.

MJ : Ok, au bout d'une minute tu parviens à le sortir de ta poche.

PJ : Je tente de crocheter la serrure de mes menottes.

MJ : Ok, Dextérité/Serrurerie, SR 12, c'est quand même difficile sans regarder et les mains attachées.

PJ : Ok, ça me fait 5 dés SR 8... *lance les dés* 2 réussites !

MJ : Tu parviens à te débarrasser rapidement de tes menottes, quand, tout à coup, tu entends des détonations.

PJ : Hein ? Ça doit être Wedge ! Je cours en direction des coups de feu.

MJ : Ok, tu traverses plusieurs couloirs. Fais un jet d'Analyse/Vigilance, SR 8

PJ : 3 dés, SR 3... 3 réussites.

MJ : D'accord. Tu aperçois deux gardes dans le couloir où tu allais tourner, tu parviens à te plaquer contre le mur juste avant qu'ils ne te remarquent.

PJ : Y a pas un autre moyen d'atteindre la zone des coups de feu ?

MJ : Pas que tu te souviennes, ça avait l'air de provenir de la sortie, et c'est le seul chemin que tu aies vu pour y parvenir.

PJ : Bon, j'ai pas le choix. Quoi que, il me reste des fumigènes dans le sac. J'ai pas de masque à gaz, je peux passer quand même ?

MJ : Fais voir... C'est pas des modèles nocifs, par contre tu pourras rien voir non plus.

PJ : Ok, j'observe le couloir pour mémoriser ma trajectoire, puis je balance le fumigène et je cours dès qu'il y a assez de fumée.

MJ : Analyse/Vigilance SR 9.

PJ : *lance les dés* 2 réussites.

être à 50 mètres du couloir. Y a pas, j'ai beau compter et recompter, ça passe pas. Ils arrivent. Bon, y a pas le choix, doit bien y avoir une fenêtre dans une des pièces. Je saute dans celle d'à coté, j'entends des coups de feu au même moment, j'ai eu chaud. Faut que j'arrête de passer trop de temps à réfléchir, ça va finir par me coûter la peau. C'est bien ma veine, la fenêtre est bloquée. Bon, beh plus qu'à passer au travers. J'entends le fracas de verre, et les bruits de course derrière moi. Faut que je me barre en vitesse. C'est quoi cette douleur ? Évidemment, fallait que je me prenne un morceau de verre dans la jambe. Bon, si ils sont là, ils doivent bien avoir une voiture ou une moto dans le coin. Gagné. Une moto. Ça va pas être l'idéal avec mon bras et ma jambe, mais bon, on va pas faire la fine bouche. Y a des traces de roues dans la neige. Ça doit être elle. C'est parti pour la suivre. Clély, tu perds rien pour attendre !

Bon, sa moto s'est arrêtée à environ 3 kilomètres de l'usine. Elle a rejoint un camion. Je me suis arrêté en hauteur, je sors mes jumelle. Ils ont l'air d'être une dizaine dans le camion. J'ai pas la moindre chance. A moins que...

C'est parti. La grenade est bien fixée sur la moto, j'ai relié la goupille à mon doigt par une ficelle, histoire qu'elle se barre quand je saute. C'est parti ! Je fonce sur le camion, ils auront pas le temps de sortir. Enfin j'espère. Ils viennent de remarquer le bruit. Je saute. La moto vient de s'emplafonner dans le camion. Je saute au sol, juste à temps pour entendre l'explosion. Bon, il reste Clély, qui aux dernières nouvelles était hors du camion. Je me relève en vitesse, et me plaque contre les restes du camion. Je jette un coup d'œil. Il reste la fille et un gars, ils sont sur leurs gardes. Je sors. Une balle, en pleine tête du gars. Je vise la fille.

« Fallait pas toucher à Wedge. Tu vas payer pour sa mort ! »

« Oh, oh, calmos, c'est bon ! Écoute, les plans sont dans un coffre dans le camion, je connais la combinaison du coffre ! Tu me laisses filer, je te file les plans ! Ok ? Tu poses ton flingue, on règle tout ça dans le calme... »

« Et tu crois vraiment que je vais accepter cette proposition ? »

Voilà, c'est fini. Désolé Wedge, c'est tout ce que j'aurai pu faire pour toi. Bon, reste plus qu'à trouver un moyen de rentrer, parce que je me sens pas de faire 200 kilomètres en moto avec un bras

MJ : Tu parviens à courir en évitant de rentrer dans les murs et dans les gardes, mais tu entends des coups de feu. *lance des dés*

PJ : C'est bon, à l'aveuglette ils n'ont aucune chance de me toucher !

MJ : Et pourtant ! Tu es touché au bras droit. Tu me fais un test de Vigueur, pénétration 5.

PJ : *lance les dés* 1 réussite.

MJ : Tu es blessé de deux cercles.

PJ : Et bien, j'ai bien fait de jouer un gaucher. Je continue de courir.

MJ : Tu arrives dans un autre couloir. Au milieu, tu vois deux corps étendus sur le sol.

PJ : Je fonce vers eux !

MJ : Le premier est celui d'un garde. alors que tu te rapproches du deuxième, tu le reconnais : c'est Wedge.

PJ : Je me penche sur lui ! Il est sérieusement blessé ?

MJ : Il y a beaucoup de sang. Tu remarques trois impacts de balle au niveau de la poitrine !

PJ : Je dois bien pouvoir arrêter l'hémorragie !

MJ : Alors que tu te penches sur lui, tu sens un souffle. Puis plus rien. Il ne respire plus.

PJ : Je dois bien avoir un moyen de le sauver.

MJ : Il est mort, mais si tu as une solution, libre à toi...

Tu entends des bruits de pas se rapprocher.

PJ : Ok, je me barre.

MJ : Tu me fais un jet de Résolution, SR 9.

PJ : Ça me fait deux dés... *lance les dés* Échec...

MJ : Tu ne peux pas partir. Tu dois venger Wedge.

PJ : Bon, j'ai compris. Environ combien de temps avant qu'ils ne débarquent ?

MJ : Une petite dizaine de seconde.

PJ : Je sors une grenade et je la balance pour qu'elle explose quand ils arriveront.

MJ : Dextérité/Grenade, SR 9.

PJ : *lance les dés* 2 réussites.

MJ : Tu lances ta grenade, entends l'explosion, suivie de quelques cris. Il y a un petit moment de silence, puis tu entends des bruits de course derrière toi.

PJ : Environ quelle distance ?

MJ : 50 mètres.

PJ : Je suis à combien de la sortie ?

MJ : Environ 150 mètres. Les bruits de course se rapprochent.

PJ : C'est chaud...

MJ : Ils se rapprochent encore...

PJ : Je sais, je sais... Minute, c'est un couloir, doit bien y avoir des portes ?

en écharpe et une jambe zigouillée. Et faut aussi que je quitte cet endroit avant que quelqu'un débarque. Au moins, ce mois-ci j'aurai de quoi inviter Félicia au resto.



MJ : En effet.

PJ : Ok, je me jette dans la pièce la plus proche.

MJ : *jette des dés* Au moment où tu bondis dans la pièce, tu entends des coups de feu derrière toi. La pièce a l'air d'un ancien bureau. Elle est assez petite, 4 mètres sur 3, avec un bureau, une chaise, pas mal de casiers, et une fenêtre au fond.

PJ : J'ai eu chaud ! Bon, je vais ouvrir la fenêtre.

MJ : Elle est bloquée.

PJ : C'est bien ma veine... Bon, j'ai pas le choix. Je passe à travers la fenêtre.

MJ : Dextérité/Saut, SR 8.

PJ : 5 dés, SR 5, ça devrait aller... Oh non, échec !

MJ : Dommage. *lance des dés* Test de Vigueur à la jambe gauche, pénétration 4.

PJ : *lance les dés* 2 réussites.

MJ : Tu te prends un morceau de verre dans la jambe, un cercle.

PJ : Bon, pas le temps de soigner ça maintenant, je verrai plus tard. Ils doivent bien être venu avec des véhicules... Je vais vers l'entrée.

MJ : Tu longes le bâtiment, te retrouves devant l'entrée. Il y a des motos.

PJ : C'est pas vraiment le top vu mon état, enfin bon, on va pas se plaindre non plus... Je devrais m'en sortir ?

MJ : Tu as combien en moto ? 5 ? Si tu vas pas trop vite, tu ne devrais avoir aucun problème malgré tes blessures. Fais un jet d'Analyse/Vigilance, SR 9.

PJ : *lance les dés* 3 réussites !

MJ : Tu remarques des traces de roues dans la neige. Il y en a pas mal qui arrivent vers l'usine, mais il y en a également une qui en part.

PJ : Ok, je la suis.

MJ : Tu suis les traces sur quelques kilomètres, puis tu arrives en haut d'une colline, d'où tu remarques un camion arrêté.

PJ : Vu le coin, c'est sûrement pas pour faire du tourisme. Je m'arrête et je sors mes jumelles.

MJ : Analyse/Vigilance, SR 5.

PJ : *lance les dés* 3 réussites.

MJ : Tu remarques Une moto pas très loin du camion, et Clély dehors. Tu vois aussi qu'il y a une dizaine de gardes armés dans le camion.

PJ : Bon, déjà qu'avec Wedge ça aurait été difficile, alors en solo... Bon, je dois bien avoir quelque chose dans mon sac... Fumigènes, grenades, ficelle... Je sais ! Je prends une grenade, je l'attache au guidon de la moto avec de la ficelle, puis j'attache la goupille à mon doigt.

MJ : D'accord... Dextérité/Bricolage, SR 4...

PJ : *lance les dés* 5 réussites...

MJ : Mouais, t'as aucun problème, tu fais ça en une minute. Tu fais quoi ensuite.

PJ : Je démarre la moto et je fonce sur le camion.

MJ : Ok. Tu commences à t'approcher à bonne vitesse du camion. Ils commencent à réagir au bruit, et te voient leur foncer dessus. Ils se plaquent sur le bord du camion pour pas se faire écraser et sortent leurs armes.

PJ : Je saute de la moto.

MJ : Elle s'écrase contre le camion. Dextérité/Saut, SR 9.

PJ : *lance les dés* 2 réussites.

MJ : Tu sautes de la moto et te plaques au sol. Juste après, tu entends une explosion et des cris.

PJ : Bon, j'ai pas vu de fille dans le camion ?

MJ : Non.

PJ : Donc elle était dehors. Je me relève, je sors mon arme, et je fais le tour du camion.

MJ : Ok, tu vois Clély et un garde...

PJ : Bon, pas le choix. Je sors et tire sur le garde à la tête.

MJ : D'accord, ça nous donne une jet de Dextérité, SR final... 12.

PJ : *lance les dés* 1 réussite ! Il me reste un point de chance non ?

MJ : Oui.

PJ : Je l'utilise pour m'ajouter un succès, si je ne le mets pas hors circuit tout de suite, je suis mort.

MJ : *lance des dés* Il tombe évanoui. Clély se retourne.

PJ : Je la vise et je lui dis : « Fallait pas toucher à Wedge. Tu vas payer pour sa mort ! »

MJ : Elle te regarde, l'air affolée, et te réponds finalement : « Oh, oh, calmos, c'est bon ! Écoute, les plans sont dans un coffre dans le camion, je connais la combinaison du coffre ! Tu me laisses filer, je te file les plans ! Ok ? Tu poses ton flingue, on règle tout ça dans le calme... »

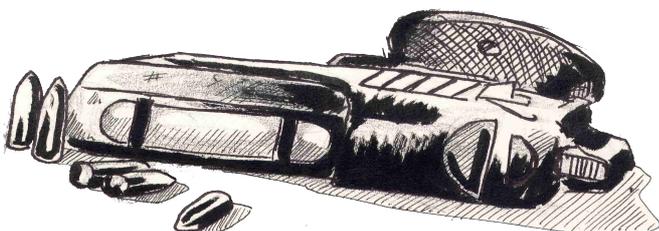
PJ : « Et tu crois vraiment que je vais accepter cette proposition ? ». D'ailleurs, je peux accepter ?

MJ : Fais un jet de Résolution, SR 9.

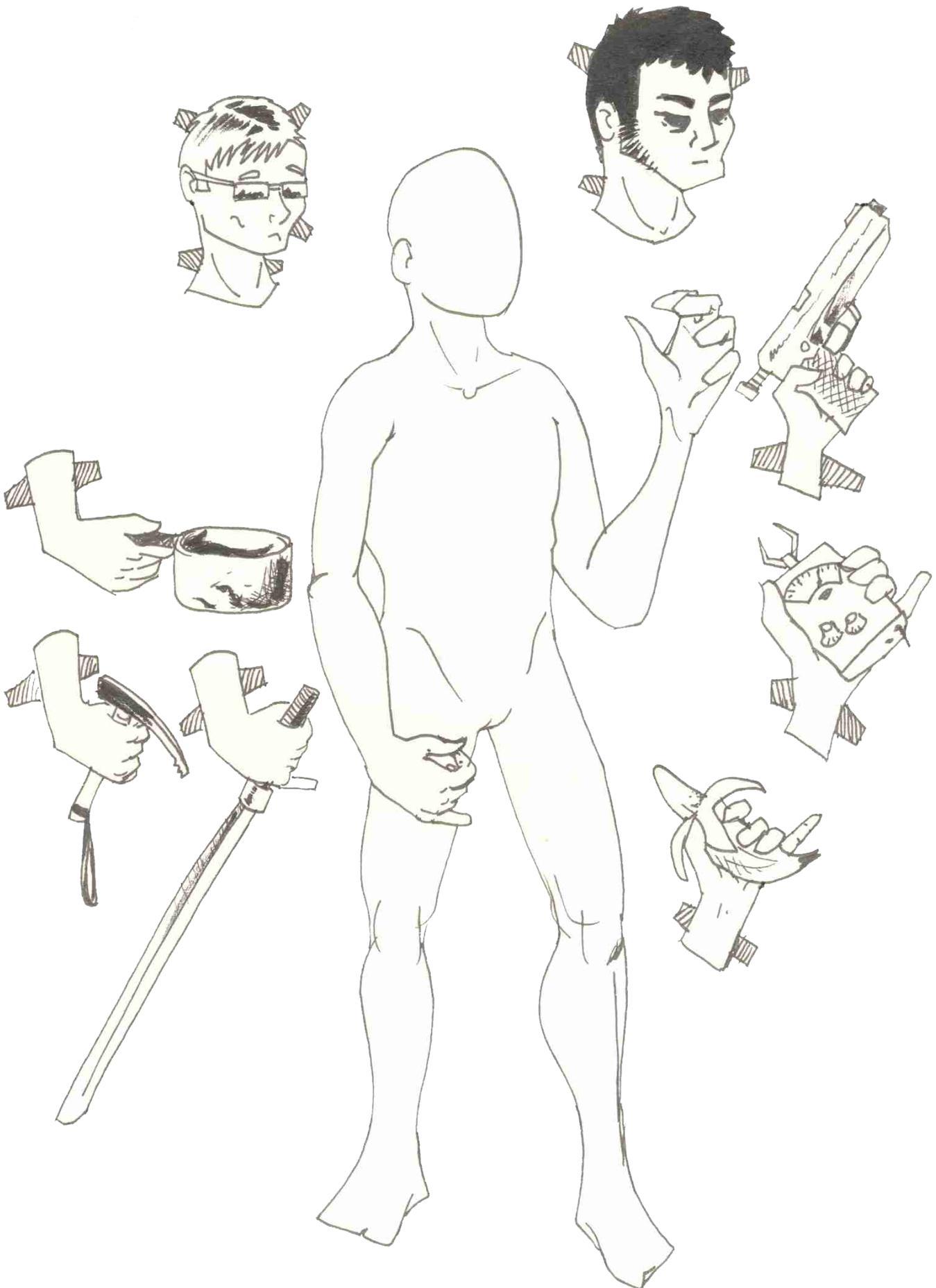
PJ : *lance les dés* Une réussite !

MJ : Tu fais comme tu veux.

PJ : Je peux quand même pas faire ça... Mais je suis vraiment en rade de thunes, Félicia va encore me faire la tronche... Oh, et puis flûte, j'accepte !



Guide du Joueur



Règles

Le principe

Au cours des parties, vous serez amenés à effectuer de nombreux tests de dés. Le plus courant vous sera présenté sous la forme d'un test Attribut/Compétence à X. Lors de ce genre de test, vous devez lancer un nombre de dés égal à la caractéristique demandée. Le nombre représenté par X représente le seuil de réussite. A ce nombre, vous retranchez, si vous la possédez, votre niveau dans la compétence indiquée. Un seuil de réussite ne peut jamais descendre en-dessous de deux.

Ixe, une jeune femme, poursuivi, est face à un ravin. Elle doit traverser ce ravin en sautant. Elle doit donc procéder à un test de Vigueur/Saut. Le saut étant plutôt facile, le Maître de Jeu choisi un seuil de réussite de 6. Ixe possède 2 en vigueur, et 2 en saut. Le joueur lance donc 2 dés, et son seuil de réussite est de $6 - 2 = 4$.

Lorsque le joueur a lancé tous les dés, il compte le nombre de dés ayant dépassé le seuil de réussite. Si le seuil de réussite est supérieur à 6, le joueur relance tous les dés sur lesquels il a obtenu un 6, et ainsi de suite, jusqu'à atteindre le seuil de réussite. Le nombre de dés ayant atteint le seuil de réussite, peu importe de combien celui-ci est dépassé, détermine l'issue de l'action. De manière générale, une réussite détermine une réussite de justesse, et deux une réussite confortable. Si tous les dés sont des 1, l'action se déroule de manière catastrophique.

Ixe, toujours devant son ravin, se décide à sauter. Elle fait donc un jet de Vigueur/Saut à 6, et lance donc 2 dés conter un seuil de réussite de 4. Il obtient 2 et 4, obtenant donc une réussite. Le Maître de Jeu lui annonce donc qu'il a réussi son action de justesse, se raccrochant sur le bord du ravin, son saut étant un peu court, et perd donc un peu de temps et se fait une belle frayeur. Si elle avait obtenu deux réussite, elle aurait réussi son saut et aurait atterri de l'autre coté du ravin. Mieux vaut ne pas imaginer ce qui se serait produit s'il n'avait pas obtenu de réussites, vu la hauteur du ravin...

Voici une table indicative de difficultés. Celui-ci prend pour référence un personnage ne

connaissant pas la compétence associée, dans des conditions normales.

Simple	Basique	Dur
4	7	14
Incroyable	Dément	Chimérique
20	26	35

Parfois, afin de comparer les talents de deux personnages effectuant deux actions s'opposant, on leur fera faire pour les départager un jet de Caractéristique/Compétence en opposition. Dans ce cas, chacun des personnages fait un jet de la caractéristique concerné, avec comme SR la compétence de l'adversaire, et on compare le nombre de réussite. Celui en ayant réussi le plus remporte le test, de façon plus ou moins brillante selon le nombre de réussites d'écart.

Enfin, il arrivera que l'on fasse effectuer à un personnage un *test ouvert* dans une caractéristique : dans ce cas, le joueur jette autant de dés que sa caractéristique, relançant et additionnant en cas de 6, comme sur un jet normal. Le résultat du test ouvert est le résultat du dé ayant obtenu le plus haut score.

Les attributs

Force : La force représente la puissance physique du personnage. C'est sa capacité à porter des objets lourds, occasionner de gros dégâts lorsqu'il porte un coup, bref tout ce qu'il peut faire avec ses muscles. Un personnage fort sera musclé, fait probablement régulièrement de l'exercice, et ne risque pas d'être dérangé par des personnes cherchant à se battre sans risque, tandis qu'un personnage faible sera probablement maigre, et classé dernier du concours de bras de fer.

Vigueur : La vigueur est la forme physique du personnage. Elle représente sa capacité à résister aux maladies, à guérir de ses blessures et aux coups. Un personnage ayant une forte vigueur sera assez imposant, n'aura pas à se soucier des rhumes l'hiver, ni des coups de poings que pourraient lancer ses compagnons de taverne, tandis qu'un personnage avec une faible vigueur

sera souvent malade, et se brisera un os à la moindre tape amicale dans le dos.

Dextérité : La dextérité est l'habileté du personnage. Il représente à la fois sa capacité à toucher sa cible, que ce soit au contact ou à distance, sa capacité à effectuer une action précise, ou bien à le faire sans être vu par exemple. Un personnage avec beaucoup de dextérité pourra effectuer des travaux de grande précision, tandis qu'un personnage avec peu de dextérité aura tendance à chuter sur tous les cailloux qu'il croisera.

Analyse : L'analyse est à la fois la réflexion du personnage, sa perception du monde qui l'entoure et son empathie. Un personnage avec une bonne analyse repérera de loin tout ce qui s'approche de lui, comprendra le fonctionnement des objets qu'il trouvera, arrivera à lire des livres compliqués, pour peu qu'il possède une culture suffisante pour savoir lire la langue en question, et comprendra les autres personnes qu'il rencontrera. Au contraire, un personnage avec une analyse plutôt faible ne fera pas attention à ce qui se passe autour de lui, ne comprendra même pas que les objets inconnus qu'il trouve puissent avoir une utilité, et a autant de chance de comprendre ce qui vous arrive si vous lui parlez de vos sentiments qu'un pot de fleur.

Résolution : La résolution représente la capacité du personnage à résister aux pressions de son environnement, ainsi que sa capacité à s'adapter à celui-ci. Un personnage avec une grande résolution gardera la tête froide se fixera des buts et s'y tiendra, ne se laissera pas facilement détourner de ceux-ci, et pourra faire fit de la douleur provoquée par ses blessures, continuant son action malgré sa nouvelle condition de manchot, tandis qu'un personnage avec peu de résolution se fera facilement manipuler, sera mou, sans but dans la vie, et se tordra de douleur à la moindre main coupée. Si la vigueur permet de réellement ne pas subir d'effets lorsque l'on subit un coup, la résolution permet simplement de ne pas réagir à la souffrance effectivement subie.

Charisme : Le charisme est le prestance générale du personnage. Un personnage avec un charisme élevé fait en général une bonne impression, pourra facilement rallier des hommes à lui, et convaincra aisément son auditoire. En revanche, un personnage sans charisme ne sera pas convaincant, on ne fera pas attention à lui, on ne le

remarquera même pas.

Les compétences

Les compétences se divisent en trois types : les compétences d'action, qui représentent le savoir-faire des personnages, les compétences de connaissance, qui représentent le savoir du personnage, et enfin les compétences quotidiennes, qui sont des compétences de la vie de tous les jours, des centres d'intérêt, des passions, servant à donner vie au personnage.

Un personnage peut également choisir de se spécialiser dans ses compétences : chaque compétence est assez générale, et peut se décomposer dans plusieurs sous-domaines. Un personnage peut se spécialiser une ou plusieurs fois en choisissant un sous-domaine : il notera alors, à côté du nom de la compétence, le nom de la spécialisation entre parenthèses, et fera de même pour le niveau. Une spécialisation à l'avantage d'être moins coûteuse à monter qu'une compétence.

Les listes de compétences et de spécialisations ne sont pas exhaustives.

Les compétences d'action

Vigilance : Cette compétence régit l'attention que le personnage porte au monde, qu'il s'agisse de repérer un élément sans y porter une réelle attention, ou d'éviter de se retrouver piégé dans une embuscade.

Spécialisation : Détection du danger, Perception

Fouille : Cette compétence gouverne la capacité du personnage à découvrir des objets dans une pièce lorsqu'il l'observe attentivement.

Spécialisation : Fouille, Détection de pièges...

Survie en extérieur : Gouverne toutes les actions nécessaires pour survivre en milieu hostile : trouver de la nourriture, un abri...

Spécialisation : En fonction du milieu : Forêt, Sous-sol, Montagne...

Survie en société : Gouverne toutes les actions pour survivre en ville : trouver un lieu, une personne, connaître le fonctionnement d'une ville...

Bricolage : Permet l'élaboration de petits travaux

du quotidien : cela peut servir à réparer son arme en attendant de trouver un forgeron, à créer un piège, et bien d'autres utilisations.

Spécialisation : Réparation d'armes blanches, réparation d'armes à feu, pièges...

Négociation : Représente la capacité à parler du personnage, est l'équivalent du charisme en compétence.

Spécialisation : Marchandage, Interrogatoire, Baratin, Corruption, Persuasion, par domaine de discussion (religion, équitation...)...

Intimidation : Représente la capacité à inspirer peur du personnage, il est une version plus musclée de la compétence négociation, laissant plus place à l'action qu'à la parole.

Spécialisation : Interrogatoire, Mentale, Physique, Torture...

Instruction : L'instruction représente la capacité du personnage à enseigner son savoir à d'autres personnes.

Spécialisation : Par sujet.

Empathie : L'empathie représente le monde des sentiments. Il sert à la fois à inspirer un sentiment à quelqu'un, comme au théâtre ou avec des animaux, mais aussi à comprendre ceux des autres.

Spécialisation : Détection du mensonge, Comédie, Empathie avec les animaux, Compréhension...

Leadership : Cette compétence permet de mener un groupe en étant le chef, d'exercer son autorité, de remonter le moral des autres, bref cela regroupe tous les éléments nécessaires afin de devenir le meneur indiscutable d'un groupe.

Spécialisation : Politique, Militaire, Tactique, Économique, Moral...

Discrétion : Gouverne la capacité du personnage à être discret, à ne pas se faire repérer en effectuant une action.

Spécialisation : Déplacement furtif, Pickpocket...

Serrurerie : Désigne la capacité du joueur à crocheter des serrures.

Athlétisme : Gouverne les capacités du personnage dans l'ensemble des disciplines athlétiques.

Spécialisation : Course, Saut, Natation, Escalade...

Moto : Gouverne l'aptitude à piloter tout véhicule à deux roues et assimilés (side-car...)

Spécialisations : Vélo, Moto, Side-car...

Voiture : Gouverne l'utilisation des véhicules de types voitures et camions.

Spécialisation : Voiture, Camionnette, Camion, Bus...

Avion : Gouverne l'utilisation de véhicules aériens.

Spécialisation : Avion, Hélicoptère...

Bateaux : Gouverne l'utilisation de véhicules maritimes.

Spécialisation : Barque, Navire, Hovercraft...

Esquive : Représente la capacité du personnage à esquiver les coups.

Bouclier : Représente la capacité du personnage à utiliser un bouclier, généralement dans l'optique de parer un coup.

Lames courtes : Gouverne l'utilisation de lames courtes, telles que les épées courtes, les dagues, les couteaux...

Spécialisation : Par type d'arme : Dague, Épée courte...

Lames longues : Gouverne l'utilisation de lames longues, telles que les épées longues, les épées à deux mains...

Spécialisation : Par type d'arme : Épée longue, Épée à deux mains...

Haches : Gouverne l'utilisation de tous les types de hache.

Spécialisation : Par type d'arme : Hache à une main, Hache de guerre, Piolet...

Armes d'Hast : Gouverne l'utilisation des armes de types bâton, lances, épieu, hallebarde...

Spécialisation : Par type d'arme : Bâton, Lance, Épieu, Hallebarde...

Masses : Cette compétence gouverne l'utilisation des armes de type marteau, gourdin...

Spécialisation : Marteau à une main, Marteau de guerre, Gourdin, Morningstar...

Fléau : Cette compétence gouverne l'utilisation des fléaux d'armes.

Spécialisation : Fléau, Goupillon.

Pistolet : Gouverne l'utilisation des pistolets.

Spécialisation : Par arme spécifique.

Pistolet-mitrailleurs : Gouverne l'utilisation des pistolets-mitrailleurs (également appelés mitraillettes et uzis)

Spécialisation : Par arme spécifique.

Armes de jet : Gouverne l'utilisation de toutes les armes de lancer.

Spécialisation : Par type d'arme.

Armes de trait : Gouverne les utilisations des arcs, arbalètes et frondes.

Spécialisation : Arc, Arbalète, Fronde

Fouet : Gouverne l'utilisation des fouets.

Armes de précision : Gouverne l'utilisation des fusils à lunette, ou sniper.

Spécialisation : Par arme spécifique.

Fusils : Gouverne l'utilisation des fusils de chasse et des fusils à pompe ou shootguns.

Spécialisation : Par arme spécifique.

Fusils d'assaut : Gouverne l'utilisation des fusils d'assaut.

Spécialisation : Par arme spécifique.

Armes lourdes : Gouverne l'utilisation des armes lourdes, de type lance-grenade, lance-roquette, mitrailleuse...

Spécialisation : Par arme spécifique

Corps à corps : Concerne le combat au corps à corps utilisant les poings comme arme de combat.

Spécialisation : Mains nues, Griffes, Corde à piano

Explosifs : Gouverne l'utilisation de tous les explosifs.

Spécialisation : Par type d'explosif.

Chirurgie : Permet de soigner quelqu'un en utilisant le matériel approprié.

Spécialisation : Premiers soins, soins complets.

Électronique : Permet d'utiliser, de modifier, de construire ou de pirater des circuits électroniques.

Spécialisation : Réparation, Systèmes anti-intrusion...

Informatique : Permet de se servir d'un ordinateur, et régit les possibilités d'utilisation, dans divers domaines.

Spécialisation : Outil informatique, Réparation, Programmation, Infographie, Piratage...

Les compétences de connaissance

Les compétences de connaissance peuvent se diviser en trois grands types : les connaissances universitaires, connaissances au sens le plus stricte du terme, comprenant également les connaissances de langue. Les connaissances de la rue sont en quelque sorte des cas particuliers de la compétence "survie en société", bien plus restreints dans leur utilisation, mais nettement plus efficaces dans leur domaine. Il conviendra au MJ de diminuer le seuil de réussite d'un jet de dé si celui-ci est effectué avec une connaissance de la rue appropriée plutôt qu'avec la compétence survie en société. Enfin, la dernière sorte de compétence de connaissance est celle d'environnement, qui est le savoir théorique issu des compétences d'action. Un personnage peut tout à fait savoir la composition d'un ordinateur, sans jamais être capable d'en changer une pièce, en revanche le contraire est difficilement envisageable. Pour refléter cela, un personnage peut posséder une compétence d'environnement sans posséder la compétence d'action associée, mais on considère qu'un personnage possédant une compétence d'action possède également automatiquement et gratuitement la compétence environnementale associée à un niveau égal à la moitié de celui de la compétence d'action.

Exemples de connaissances universitaires : Art, Médecine, Biologie, Géologie, Mathématiques, Physique, Chimie, Zoologie, Botanique, Littérature, Histoire, Géographie, Architecture, Paléohistoire, Économie, Politique, Musique, Psychologie, Philosophie...

Compétences de langue : Néoglais, Espagnol, Allemand renouvelé, Paléolangages, dont le Paléoanglais, le Paléoespagnol, le Paléoallemand, le Paléofrançais, le Paléorusse...

Exemples de compétences de connaissance de la rue : Identification de gangs, Groupement pour le Renouveau, Ordre des Templiers, Procédures de

police, Organisations criminelles, Fonctionnement administratif de la Monarchie d'Espagne, Cultes marginaux, Réseaux de drogue, Paléoreliques, Politique des entreprises de la LCA...

Les compétences quotidiennes

Les compétences quotidiennes sont là pour donner vie à votre personnage. Elles peuvent être effectivement des compétences de la vie quotidienne, mais plus généralement des passions qui font vivre votre personnage.

Exemples de compétences quotidiennes : Danse, Chant, Musique (en jouer ou connaître celle d'un groupe), Jeu, Jeux vidéos, Art, Cuisine, Drague, Ménage, Cinéma, Jeux de Rôle, Poésie, Littérature, Métier (Poterie, Serveur...)...

Atouts / Défauts

Les atouts et défauts servent à différencier votre personnage. Ils peuvent lui donner un avantage physique, une maladie mentale, un potentiel plus élevée, et bien d'autres choses encore. Le nombre écrit entre parenthèses est le coût en points de création de l'atout/défaut, en positif pour les atouts et négatif pour les défauts.

Attributs & Compétences

Aptitude/Inaptitude (6/-3) : Vous êtes particulièrement doué ou peu efficace dans l'utilisation d'une compétence. Concrètement, vous ajoutez ou retirez un dé lors de tous les tests faisant appel à cette compétence. Vous ne pouvez prendre le défaut inaptitude que dans une compétence que vous possédez.

Physiques

Infatigable (6) : Le personnage possède autant de points de douleur que s'il possédait deux points de résolution de plus qu'il n'en a.

Résistance aux maladies (3) : Lors de tous vos tests de résistances aux maladies, vous effectuez deux fois le test, en ne gardant que le meilleur résultat.

Résistance aux venins (3) : Lors de tous vos tests de résistances aux maladies, vous effectuez deux fois le test, en ne gardant que le meilleur résultat.

Enragé (6) : Le personnage dispose de deux fois moins de points de douleur que les autres personnages, mais remplace les malus associés à la douleur par des bonus.

Sens surdéveloppé (3) : Un de vos sens, que vous choisissez à la création, est surdéveloppé. Concrètement, vous recevez un bonus de +1 à l'analyse pour tous les tests faisant appel à ce sens.

Réflexes éclairs (3) : Durant la phase d'initiative d'un combat, le personnage lance 1D6 qu'il ajoute à son score d'initiative. Il agit en dernier en cas d'égalité sur le score.

Action héroïque (6) : Pour sauver vos coéquipiers, un innocent ou votre propre vie, vous être capable, tel les héros anciens, d'effectuer une action héroïque. Cela se traduit par la possession d'un point de lucidité supplémentaire, utilisable uniquement dans ces circonstances, qui se régénère chaque jour.

Hémophile (-9) : Le sang du personnage ne coagule pas. Lorsqu'il est blessé, ses blessures s'aggravent automatiquement d'un cercle tous les Vigueur rounds tant que des premiers soins n'ont pas été effectués.

Sommeil léger (6) : Le personnage ne dort jamais que d'un œil. Lors d'un test de vigilance, si le personnage est endormi, procédez comme s'il ne l'était pas, et il se réveille automatiquement en cas de réussite du jet.

Sommeil lourd (-3) : Lorsque le personnage dort, il faut vraiment le vouloir pour le réveiller. Il n'a droit à aucun test de vigilance, et il faut toucher le personnage et le secouer (une action longue) pour parvenir à le réveiller.

Vision monochrome (-3) : Le personnage voit tout en noir et blanc.

- *Eh patate, tu l'as pas vu le feu vert ?!*

Nyctalope (6) : Le personnage est capable de voir dans le noir (il ne voit qu'en vision monochrome dans le noir).

Ambidextrie (3 à 9) : Chaque trois points dépensé dans l'atout ambidextrie réduit de 1 point le malus

au SR conféré par l'utilisation d'un objet dans la main non directrice

Arme lourde (6) : Permet d'utiliser la moyenne de dextérité et de force (arrondi à l'inférieur) au lieu d'utiliser simplement la dextérité pour gouverner l'utilisation d'armes de tir lentes.

Arme rapide (6) : Permet d'utiliser la moyenne de dextérité et de force (arrondi à l'inférieur) au lieu de simplement utiliser la force pour gouverner l'utilisation d'armes de contact rapides.

Amputé (-12) : Votre personnage a dû se faire amputer d'un membre. Cela se traduit, outre l'incapacité à effectuer un certain nombre d'action, par un malus aux jets de sociabilité.

- *"Tu t'es levé du pied gauche ou quoi". Haha. Très drôle. Et tu t'étonnes de mon humeur après...*

Mentaux

Fainéant (-3) : Oh, et puis, ça attendra bien demain ! Évidemment, cette attitude fini par nuire à votre réputation et à votre carrière...

- *Mais c'est bon, on la désamorcera demain cette bombe !*

Mythomane (-3) : Qu'il s'agisse d'un simple enjolivement ou carrément d'une histoire abracadabrante, vous ne pouvez pas vous empêcher de mentir. Cela amuse beaucoup, mais ça agace plus encore.

- *Ouaip, j'étais là le jour du Renouveau !*

Cleptomane (-6) : Vous ne pouvez pas vous empêcher de voler. Vous le savez, mais vous avez beau y faire, cela ne change pas, et ça n'aide pas à tisser des liens.

- *Mais je vous assure que ce porte-manteau a dû tomber par hasard dans mon sac !*

Ami imaginaire (-6) : Vous avez un ami imaginaire, qui vous suit partout, et avec qui vous discutez, jouez... régulièrement, et pour qui vous éprouvez une certaine estime et confiance, ce qui peut rendre parfois délicat vos relations sociales avec les personnes réelles.

- *Mais tais-toi ! Non, pas toi ! Comment, ça qui ? Non, c'est pas à toi que je pose la question ! Comment ça, je me fous de toi ? Pourquoi tu dis ça ? MAIS TU VAS TE TAIRE 2 MINUTES A LA*

FIN ? Beh, qu'est-ce que vous avez à me regarder comme ça tous ?

Phobie (-3 à -12, selon le danger) : Vous ne supportez pas une chose. Le sujet de la phobie et la réaction du personnage sont à définir à la création.

Allergie (-3 à -12, selon le danger) : Vous êtes allergique à un produit. Le sujet de l'allergie est à définir à la création, ainsi que le type de réaction allergique (simplement gênante, ou bien mortelle...)

Pyromane (-9) : Vous ne pouvez pas vous empêcher de mettre le feu à tout ce que vous voyez. C'est une manie somme toute assez gênante.

- *Quel jolie petite maison ! Mais vous ne la préféreriez pas un peu plus... flamboyante ?*

Amnésie (-3/-9) : Un personnage possédant le défaut amnésie à -3 ne se souvient pas de son passé. A -9, il ne se souvient pas non plus de ses compétences et attributs. Pratiquement, le MJ crée le personnage pour le joueur, conserve la feuille et le joueur possède une feuille vierge.

Tête en l'air (-3) : Le personnage a la fâcheuse tendance de ne pas faire attention aux détails les plus importants.

- *Quoi ! Il fallait remettre les documents à la LCA, et pas à l'ELA ? Mais on ne me dit jamais rien à moi aussi !*

Personnalités multiples (-6/-3 par personnalité supplémentaire) : Un personnage possédant des personnalités multiples crée autant de fiche de personnage que de personnalités, n'ayant en commun que les signes particuliers (poids, taille, âge, sexe, couleur des yeux/cheveux...). Chaque matin, on tire au sort la personnalité prenant le dessus. Celle-ci ne se souvient pas des actions effectuées par les autres personnalités.

- *Avant, j'étais schizophrène. Maintenant, nous allons mieux.*

Couardise (-3) : Le personnage a tendance à fuir dès que le moindre danger se profile.

- *QUOI ? Allez cherchez du pain ? Mais enfin, vous êtes fou, c'est à deux rues d'ici, et il va faire nuit dans à peine cinq heures !*

Témérité (-3) : Le personnage n'a aucune

conscience du danger, et il est très difficile de le lui faire comprendre.

- *Nous sommes 7, et ils ne sont que 500, on va les exploser j'vous dit !*

Mémoire photographique (6) : Le personnage se souvient de tout ce qu'il a vu ou entendu. Le MJ peut aider le joueur.

- *Mais voyons, le code c'était AlfezERR 158sSeT c\&&75 sOIt 2198DDsey@, tu devrais t'en rappeler, il nous l'a dit la semaine dernière !*

Pessimiste (-3) : Dès que quelqu'un envisage de faire quelque chose, vous imaginez la pire issue possible. C'est assez démoralisant, et vous êtes assez peu enthousiaste à l'idée de suivre cette idée.

Altruiste (-12) : Dès que quelqu'un est en danger, vous ne pouvez vous empêcher de voler à son secours, au mépris de votre propre vie. Cela ne vaut pas pour vos ennemis.

Honnête (-3) : Vous ne savez pas mentir. On a bien tenté de vous expliquer le concept, mais vous n'en avez jamais vraiment compris l'intérêt.

- *Mais qu'est-ce que vous racontez, c'est bien nous qui avons écrasé son chien !*

Présomptueux (-3) : Le personnage se croit au-dessus de tout le monde, capable d'affronter n'importe quoi.

- *Mais bien sûr que je peux le faire, c'est moi, n'oublie pas !*

Dépensier (-3) : Vous avez les poches trouées. Dès que vous voyez quelque chose, vous savez que vous devez l'acheter.

- *Mais enfin, tu ne te rends pas compte à quel point ce magnifique couteau à jambon à lame interchangeable va changer notre vie ! Et en plus, il était en promotion !*

Paranoïaque (-3) : Vous ne pouvez faire confiance à personne.

- *Et comment je peux être sûr que depuis deux heures que je ne t'ai pas vu personne ne t'as kidnappé, cloné, et que tu n'es pas en réalité envoyé par une organisation secrète afin de me voler mes dessins ? Hein ?*

Compulsion (-3 à -6) : Vous ne pouvez pas vous empêcher de faire quelque chose. Ce peut être de

taper du pied, de crier, de se déplacer à cloche-pied, vous le faites toujours.

- *Comment ça faut prendre à droite ? Nan, on va plutôt faire demi-tour au prochain rond-point et tourner à gauche, ce sera plus simple. Je veux pas le savoir si le prochain rond-point est à 35 kilomètres !*

Susceptible (-3) : Vous vous énervez vraiment pour un rien.

- *C'EST MOI QUE TU TRAITES DE BRUN !?*

Sociaux

Sens du devoir (-3) : Le personnage n'a qu'une parole ! Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour la respecter.

- *J'ai dit que je lui ramènerais sa fille, je la lui ramènerais, c'est pas un volcan en éruption qui va m'en empêcher !*

Séduisant (3) : Certains attirent les ennuis, vous c'est les hommes et les femmes. Vous êtes beau, qu'y pouvez-vous ? (+1 en charisme pour tous les jets de séduction).

- *Je sais, moi aussi je m'aime.*

Lire sur les lèvres (9) : Après de longues années de pratique, vous êtes capable de lire sur les lèvres. Pour cela, il vous suffit de faire un test d'Analyse/Vigilance, SR 10, modifié selon la distance séparant le personnage et la personne qu'il souhaite entendre.

Monsieur je-sais-tout (9) : Vous avez réponse à tout. Bien entendu, vous êtes loin de tout savoir, mais lorsque l'on vous pose une question, vous arrivez à inventer une réponse immédiatement, et très plausible. Cela se traduit donc également par un bonus de -2 à tous vos SR de baratin, et à un dé supplémentaire dans ce cas.

- *Et comme nous le savons tous, les champignons poussent uniquement près des fleuves, si et seulement si il y a des reptiles à moins de 50 kilomètres, ce qui nous prouve bien que cette plante est un pétunia ! Vous me suivez ?*

Illettré (-3) : Le personnage ne sait ni lire, ni écrire. Il ne peut pas disposer d'une connaissance universitaire à un niveau supérieur à 3 à la création, et ne peut savoir parler que sa langue maternelle.

Pacifiste/Pacifiste total (-6/-12) : Vous n'aimez pas vous battre. Vous refuserez de vous battre à moins d'être attaqué en premier, et le refuserez même dans le cas où vous en mourriez si vous êtes un pacifiste total.

Peur du combat (-6) : Vous n'êtes pas habitué à vous battre, et vous n'aimez pas ça. Lors de toute situation de combat, vous lancez un dé de moins.

- *J'ai rien contre le fait de se battre, mais ce que je ne comprends pas, c'est pourquoi il faut que ce soit moi qui me batte !*

Dépendance (-3 à -12) : Le personnage est dépendant à une substance. Le coût du défaut est à définir selon la force de la dépendance et le produit (une forte dépendance à la bière est bien plus coûteuse et dangereuse qu'une légère dépendance à la viande de lapin)

Haï (-6) : On ne sait pas pourquoi, mais c'est comme ça, on vous voit, et on ne vous aime pas.

- *Je vous aime tous ! Sauf toi là-bas au fond !*

Rentier (6/12) : Tous les mois, vous touchez de l'argent. (5 000/20 000 néodollars)

Terrible secret (-6) : Le personnage possède un secret horrible dont la divulgation pourrait avoir des conséquences dramatiques.

Hors-la-loi (-9) : Le personnage est un criminel recherché. Il ne peut voyager sous sa véritable identité, et n'a donc pas accès à un certain nombre de choses, en plus de risquer la prison si sa couverture était découverte.

Chassé (-12) : Un groupe de personnes, à définir à la création, en veut particulièrement au personnage, et est prêt à tout pour éliminer celui-ci. Si jamais le personnage parvenait à éliminer ce groupe, un autre prendrait sa place.

Débiteur (-3 à -12) : Vous avez une dette envers quelqu'un. Il peut vous avoir trouvé un travail, sauvé la vie, sorti de prison, vous devez le rembourser, et pas avec de l'argent. Le coût du défaut dépend de la personne dont le personnage est débiteur et du service qu'elle lui a rendu.

Sens de la répartie (3) : Vous avez l'art de la répartie qui tue. Vous en sortez souvent, et ça fait

beaucoup rire.

- *Qu'est-ce que tu fais ?*

- *Bli.*

- *Quoi ?*

- *Feur.*

- *Hein ?*

- *Deux.*

Tueur d'ami (-9) : Vous ne le faites pas exprès, mais à chaque fois que vous ratez votre cible, faut que vous touchiez un ami ! Pratiquement, en cas d'échec d'une action offensive, lancez 1D2. En cas de 1, déterminez un allié aléatoirement, que vous avez touché avec une réussite.

- *Désolé, je nettoiyais mon arme et le coup est parti tout seul !*

Certificat d'Archéonotie (3) : Vous disposez du certificat nécessaire à la pratique légale de l'Archéonotie.

Diplôme d'Archéonaute Officiel (6) : Vous disposez du diplôme vous permettant de travailler dans des organismes publics en tant qu'Archéonote Officiel.

Diplôme d'Archéonaute d'état (12) : Vous possédez le diplôme vous conférant le prestigieux titre d'Archéonaute d'état.

Préjugé (-6) : Vous ne pouvez pas supporter un groupe social, ethnique, les habitants d'un pays... Vous avez des préjugés, et rien ne vous en démordra.

- *Je n'ai rien contre les noirs, j'ai une très belle tapisserie noire chez moi.*

Cicatrice (-3) : Vous possédez une cicatrice visible. Celle-ci vous confère un bonus de -1 à tous vos jets d'intimidation, mais un malus de +1 à tous vos autres jets sociaux.

Sans-gêne (-6) : Vous ne savez pas vous tenir en société. Dénué du moindre savoir-vivre, vous ne respectez aucune règle de bonne conduite, ce qui fait que vous êtes en général très mal vu.

Divers

Système D (12) : Vous avez l'âme d'un MacGyver, capable de brouiller un réseau de satellites avec un auto-radio et trois cure-dents... Vous pouvez faire

appel à vos talents de bricoleur avec succès pour peu que votre idée ne soit pas irréalisable et que vous trouviez le matériel nécessaire.

- *Bon, je place la boule de pétanque sur la trompette, et je la relie à la canalisation d'eau sous très haute pression, ça devrait pouvoir faire office de lance-roquette non ?*

Bonne étoile/Mauvaise étoile (6/-3) : Le personnage possède un point de lucidité supplémentaire/en moins.

Chanceux/Malchanceux (3/-3) : Si le MJ soit décider sur quel membre du groupe une action se produit, un personnage chanceux augmente ses chance que ce soit le cas si elle est à son avantage, et un personnage malchanceux si elle est à son désavantage.

Terrain familier (3) : Le personnage reçoit un bonus de -1 à tous ses SR quand il est sur le type de terrain choisi (à déterminer à la création)

Orientation (6) : Le personnage ne perd jamais le nord, au sens propre du terme. Il sait exactement où il se trouve, et comment retourner sur ses pas, à condition d'être conscient lorsqu'il fait le chemin.

Sens temporel (3) : Le personnage ne perd jamais la notion du temps. Mis à part si il a été isolé pendant une longue période, il est capable de connaître l'heure exacte, à la minute près, en quelques secondes.

Sens commun (3) : Lorsque vous allez faire quelque chose de stupide, une petite voix vous ramène toujours à la raison (En règle générale, cela se traduit par un MJ vous disant : "Tu es sûr de faire ça ?!").

Erreurs profitables (3) : On apprend toujours de ses erreurs. Et vous plus que d'autres. En fin de journée, si vous avez obtenu au moins un EC, vous gagnez un point d'expérience supplémentaire (quel que soit le nombre d'EC)

Planque (9) : Le personnage sait toujours où trouver un endroit où se planquer. Il lui suffit de faire un jet d'Analyse/Survie en Cité de SR 12. Chaque réussite diminue de moitié le temps nécessaire pour la trouver, initialement de 6 heures.

Fou du volant (-6) : Le personnage roule toujours à des vitesses excessives, quels que soient les dangers que cela puisse représenter. D'ailleurs, en cas d'accident, les conséquences sont toujours désastreuses.

- *Et la priorité à droite, crétin ! Et après ça chiale parce que son fils est mort... Quoi ? QUEL FEU ?*

As du volant (6) : Le personnage parvient à contrôler son véhicule à haute vitesse aussi bien que s'il roulait normalement. De plus, tous les jets de conduite à SR de 4 ou moins sont automatiquement réussis, et en cas d'accident, celui-ci aura des conséquences minimales, évitant les morts.

Création de personnage

Pour créer votre personnage, vous disposez d'un capital de 120 points de création répartis comme vous le souhaitez en différentes catégories : attributs, compétences d'actions, de connaissances et quotidiennes, ressources, contacts, atouts.

Attributs

Vous pouvez dépenser de 27 à 78 points de création dans cette catégorie, il vous est conseillé d'en dépenser environ 54. Chaque point d'attribut coûte 3 points de création, chaque attribut devant être compris entre 1 et 5 à la création.

Compétences d'action

Vous pouvez dépensez de 0 à 80 points de création dans ces compétences, nous vous conseillons d'en dépenser environ 30. Un point de compétence coûte un point de création, une compétence est comprise entre 1 et 5 à la création.

Compétences de connaissance

Vous pouvez dépenser de 0 à 50 points de création dans ces compétences nous vous conseillons d'en dépenser 15. Une connaissance coûte un point de création, une connaissance est comprise entre 1 à 5, on ne peut utiliser une connaissance à 0

Compétences quotidiennes

Vous pouvez dépenser de 8 à 25 points de créations dans ces compétences, nous vous conseillons d'en dépenser environ 8, elles vous coûtent un point de création

Ressources

Vous pouvez dépenser de -5 (les points gagnés ainsi peuvent être redépenser dans les autres catégories) et 20 points de création. Nous vous conseillons d'en dépenser environ 6.

Vous pouvez également choisir votre équipement à ce moment-là de la création de votre personnage.

Points de création	-5	-4	-3
Néodollars	500, dette de 150.000	500, dette de 50.000	500, dette de 35.000
Points de création	-2	-1	0
Néodollars	500, dette de 10.000	500, dette de 5.000	500
Points de création	1	2	3
Néodollars	1.000	2.000	3.000
Points de création	4	5	6
Néodollars	5.000	8.000	10.000
Points de création	7	8	9
Néodollars	15.000	20.000	25.000
Points de création	10	11	12
Néodollars	30.000	40.000	50.000
Points de création	13	14	15
Néodollars	65.000	90.000	120.000
Points de création	16	17	18
Néodollars	150.000	185.000	225.000
Points de création	19	20	
Néodollars	275.000	350.000	

Contacts

Vous pouvez dépenser de -20 à 20 points de création dans vos contacts, vous avez le droit à un nombre illimité de contact tant que la somme de leur valeur et comprise dans cette fourchette. Nous vous conseillons d'en dépenser environ 4.

Création de contacts

La création de contact se fait en deux temps : La condition de votre type de relation avec eux, et la définition de leur domaine. Vous obtenez sa valeur en points de création, en additionnant les valeurs de son domaine et de votre type de relation, et, dans le cas où celui-ci serait un ennemi en prenant la valeur négative.

Amis

Nom (1 point) : Vous savez qui est cette personne ce qu'elle fait dans sa vie et où la trouver mais vous ne la connaissez pas. Il s'agit simplement d'une connaissance de quelqu'un que vous connaissez vous-même.

Connaissance (2 points) : Vous connaissez vaguement cette personne, vous savez où la trouver, votre mise en contact avec elle est ainsi facilitée. Il s'agit du type de relation possédée avec la majorité des personnes avec qui vous faites affaire, quel que soit le domaine dans lesquelles celles-ci ont lieu.

Pote (5 points) : Vous voyez de temps en temps cette personne, vous vous connaissez assez bien, et elle pourra sans doute vous rendre des services. Cette personne ne vous aidera toutefois pas si cela lui présenterait un inconvénient.

Ami (10 points) : Vous voyez régulièrement cette personne depuis longtemps, et êtes en très bon termes avec elle. Elle vous rendra service dès qu'elle le pourra sauf si elle estime que cela est en contradiction trop forte avec son idéologie, un autre de ses amis, un groupe auquel elle appartient ou simplement avec son envie de vivre : un simple ami pourra quelquefois trahir ses convictions ou autres amis pour vous, mais n'ira jamais vers une mort certaine pour vous.

Dévoué (20 points) : Cette personne vous considère comme la personne la plus importante au

monde : Que vous lui ayez sauvé la vie ou celle d'un membre de sa famille, qu'elle vous doive sa réussite, vous considère comme la seule personne capable de sauver le monde, ou bien comme le fils d'une divinité qu'elle adore, peu importe, le résultat est le même, elle ferait tout pour vous, y compris donner sa vie.

Ennemis

Non (1 point) : Si vous croisez cette personne dans la rue ou à son travail, elle refusera de vous aider : cela peut aller du refus d'entrer par un videur, au refus d'offrir un travail par un employeur.

Rancunier (2 points) : Cette personne doit hésiter entre deux choix, elle prendra toujours celui qui vous causera le plus de tort. Cette personne a d'ailleurs le chic de faire particulièrement attention à vous dès qu'elle aperçoit votre nom quelque part sans pour autant chercher à vous poursuivre. La gravité des torts causés est laissée à l'appréciation du maître de jeu, pouvant aller dans certains cas jusqu'à laisser mourir par non-assistance. Ne vous en faites tout de même pas, il ne s'agira toujours que de simples coïncidences, sans aucun rapport avec le fait que vous ayez couché avec sa femme.

Ennemi (5 points) : Si cette personne apprend que vous êtes dans les environs, elle viendra vous chercher et vous fera souffrir du mieux qu'elle puisse, pouvant même vous tuer, et le fait que vous lui expliquiez que sa jambe s'est jetée sous votre roue n'y changera rien.

Ennemi juré (10 points) : Depuis que vous avez tué son fils ou toute autre raison équivalente, cette personne n'a plus qu'une idée en tête : vous retrouver et vous tuer. C'est l'unique but de sa vie, et elle s'y applique grandement. Si vous la croisez, mieux vaut courir. Vite.

Influence

0 point : Cette personne ne dispose d'aucune influence.

1 point : Cette personne possède une légère influence dans les milieux qu'elle fréquente le plus : par exemple, elle pourra tenter de faire changer l'itinéraire d'un convoi peu important si

elle travaille dans une société de transport, et réussira sans doute si cela ne présente aucun inconvénient apparent.

2 points : Cette personne possède une influence relative sur les actions à bas niveau d'importance : par exemple, puisque ce convoi n'est pas très important, elle arrivera probablement à retarder cette expédition de quelques semaines, et ce malgré les inconvénients que cela peut avoir.

4 points : Ce personnage est relativement influent dans son domaine : par exemple, elle arrivera à retarder un convoi de quelques semaines quand bien même la vie de quelques personnes en dépendrait pour peu que cela n'implique pas réellement les plus hauts dirigeants de l'entreprise.

7 points : Ce personnage s'il le désire, peu faire à peu près ce qu'il veut dans son domaine : seules une ou deux personnes sont au-dessus de lui dans la hiérarchie, et elle ne sont que rarement en train de le surveiller.

10 points : Ce personnage possède la même influence que le précédent voir plus mais dispose en outre de moyens bien plus efficaces de mettre en application son désir de vous nuire ou de vous aider : et oui, vous ne le saviez pas mais c'est justement lui le propriétaire du bâtiment dans lequel vous venez de rentrer par hasard !

Atouts / Défauts

Vous pouvez dépenser un total de -15 à 15 points dans n'importe quel nombre d'atouts, nous vous conseillons d'en dépenser environ 3.

Signes particuliers

Il est peut-être maintenant temps de donner réellement vie à votre personnage. Vous devez maintenant choisir tout ses signes particuliers : nom, âge, sexe, couleurs des yeux, des cheveux, poids, taille...

Vous pouvez également noter les points de Lucidité de votre personnage, 2, éventuellement modifiés par un atout/défaut.

Résistance à la douleur

En fonction de votre caractéristique Résolution,

vous bénéficierez de plus ou moins de cercles de douleur. Si la caractéristique Résolution d'un personnage venait à augmenter, n'oubliez pas de mettre à jour son nombre de cercles de douleur disponibles.

Résolution	Nombre de cercles
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11
6	14
7	16
8+	+2

Nous allons maintenant créer un personnage. Ixe sera une roublarde. Nous commençons par répartir ses points d'attributs. Elle aura besoin d'un bonne dextérité, ainsi que d'analyse. Nous lui mettons donc 5 en dextérité et 4 en analyse. La force ne sera pas primordiale, tout comme la vigueur, où nous lui mettons 2. Le charisme et la résolution ne sont pas à négliger, et nous lui mettons 3 dans chacun de ces attributs.

Ensuite, nous répartissons les points de compétences. Elle devra faire attention à son environnement, et sera avant tout une roublarde. Nous lui mettons 4 en vigilance, 4 (6) en négociation (baratin), 3 en survie extérieure, 5 en bricolage, 5 en survie en société, 5 en serrurerie, 5 en discrétion, 1 (3) en athlétisme (course), 2 (4) en moto (moto). Elle devra également savoir se défendre, c'est pourquoi nous lui mettons 2 (4) en lames courtes (dague), 3 en pistolets, et 5 en esquive.

Notre héroïne, bien qu'intelligente, ne sera pas vraiment une intellectuelle : nous lui mettons 3 en néoglais, 3 en littérature, et ce sera tout pour les compétences de connaissance.

En digne roublarde, Ixe aura accomplie quelques petits boulots, et aura donc 3 en serveuse. Elle possède également 3 en drague, et 1 (3) en jeu (jeux de dé)

Notre roublarde a besoin de quelques contacts : un receleur, pour revendre son butin, pour commencer. Il s'agit d'une connaissance, qui doit néanmoins avoir un certain budget, c'est pourquoi

nous dépensons 2 points dans son influence. Elle aura également besoin d'un indicateur pour lui fournir du travail. Pour éviter de se retrouver dans des boulots qui sont en réalité des pièges, il s'agira d'un pote, possédant une bonne influence dans son domaine, afin d'être au courant. Ce sera un barman, avec 4 points d'influence.

Mais en volant, on ne se fait pas que des amis. Ixe possédera donc quelques ennemis. Pour commencer, un rancunier, de 4 points d'influence.

Un homme d'affaire, travaillant dans l'alimentaire fera tout à fait l'affaire. Ensuite, un ennemi, de deux points d'influence, un serveur dans un bar où Ixe a travaillé, à qui elle a fait porter le chapeau d'un vol qu'elle a commis, et qui a passé plusieurs mois en prison avant d'être finalement innocenté. Et enfin, pour terminer, un ennemi de 7 points d'influence, travaillant dans le milieu du vol, à qui elle a dérobé une œuvre d'art qu'il venait de voler, ce qui lui a valu une cuisante humiliation.

La vie de notre chère Ixe aura connu des hauts et des bas, mais elle aura réussi à avoir quelques sous de côté, au prix de nombreux ennemis. Nous lui mettons donc 10 points de création en ressources, soit 30.000 néodollars.

Elle s'achète un crochet de serrurerie, une combinaison noire moulante, une dague, un grappin, 10 mètres de corde, des vêtements normaux, un sac à dos, et elle louera 2 logements simples et achète un logement pauvre (mieux vaut avoir des endroits où se cacher quand on a des ennemis), tandis qu'elle gardera les 11.760 ND restants pour se préserver d'un coup dur.

Il lui reste donc trois points pour ses avantages et défauts. Elle sera Tête en l'air (-3 points), Malchanceuse (-3 points), et Cleptomane (-6 points). En contrepartie, elle disposera de Réflexes éclairs (3 points), de l'atout Armes rapide (6 points), et d'une Mémoire photographique (6 points).

Reste à trouver ses signes particuliers. Ixe sera blonde, les yeux bleus, cheveux longs, âgée de 28 ans, mesurant 1m68 pour 53 kilos. Plutôt mignonne, elle a une cicatrice sur la jambe gauche, est gauchère, et possède un tempérament plutôt explosif. Enfin, avec 3 en résolution, elle dispose de 7 cercles de douleur.



Combat

Round, phases et actions

Un combat se divise en plusieurs étapes. La première division est celle de round. La notion de temps durant un round est assez floue : elle correspond à un nombre d'actions, mais sa durée peut varier selon l'environnement : un round est en effet le temps nécessaire, par exemple, pour qu'un coup d'épée soit donné dans un duel. Mais il est évident que plus de temps s'écoulera entre deux coups d'épées si les combattants doivent faire en même temps attention à ne pas tomber dans le vide depuis le pont fort étroit sur lequel ils se battent, que si ils se battent en plein milieu d'une plaine. Pourtant, ce temps sera toujours d'un round, bien qu'il ne soit pas identique.

Un round se divise en plusieurs phases : une phase de déclaration, durant laquelle les joueurs déclarent les actions que leurs personnages vont effectuer, une phase d'initiative, durant laquelle on détermine l'ordre dans lequel les actions se dérouleront, suivi des phases d'actions de chacun des personnages, dans l'ordre précédemment défini.

Phases de déclaration

Durant chaque round, le personnage agissant peut effectuer plusieurs actions : il dispose d'une déclaration de déplacement ou d'un changement de position, et de, au choix, deux actions rapides ou une action longue. Il peut également retarder une action pour l'effectuer directement après la phase d'action d'un joueur : il s'agit d'une action retardée. L'action de déplacement ne peut être retardée.

Phase d'initiative

Les personnages, durant cette phase, déterminent l'ordre de leurs actions respectives. Les actions se déroulent dans l'ordre suivant : *première action rapide du round, deuxième action rapide du round, action longue*. En cas d'égalité entre plusieurs actions, on résout *en premier les actions de tir, ensuite celles de mêlée, et enfin les actions diverses*. Enfin, en cas d'égalité, les personnages agissent *par ordre d'attribut décroissant*, en lançant 1d6 pour se départager en cas d'égalité

Phase de mise à jour

Durant cette phase, les positions de tous les personnages sont mises à jour, ainsi que leurs indices de douleur le cas échéant.

Déclarations de déplacements et déplacements

Les déplacements dans Another Earth sont actualisés en fin de tour. Durant sa phase d'action, le personnage ne fait que déclarer son intention de se déplacer. Le déplacement maximal de l'action de déplacement est de 3 mètres.

Actions rapides

Un personnage peut effectuer deux actions rapides durant un tour. Ces actions peuvent être de différents types : tirer un coup de feu avec une arme de tir légère, effectuer un « tir instantané », porter un coup avec une arme de corps à corps rapide, ajuster un coup, se mettre en position défensive, déclarer un déplacement de 6 mètres supplémentaires, changer de position, effectuer une étape de rechargement, dégainer une arme, lancer une arme de jet dégainée, utiliser un objet simple, se désengager...

Actions longues

Un personnage peut effectuer une action longue par tour. Ces actions sont diverses : porter un coup avec une arme lente, tirer avec une arme à feu lourde, utiliser un objet compliqué, utiliser une compétence, se désengager...

Action en déplacement

Outre utiliser une action simple afin de disposer d'une déclaration de déplacement de 6 mètres supplémentaire, le personnage peut, en même temps qu'il effectue une action simple autre qu'un déplacement, obtenir une déclaration de déplacement de 3 mètres, en subissant un modificateur de +2 au seuil de réussite de son action dans le cas d'une action avec test de dé, ou en réussissant un jet de dextérité avec un seuil de réussite de 4 une action sans test de dé. De même, il peut se déplacer de 6 mètres supplémentaires durant une action complexe, en subissant un modificateur de +3 à son jet de dé, ou en

réussissant un jet de dextérité avec un seuil de réussite de 5.

Position défensive

Cette position offre un bonus de -2 à tous les jets d'esquive et de parade ce tour-ci.

Coup instantané

Le coup instantané permet de dégainer une arme et de l'utiliser dans une même action. Toutefois, cette action ne permet pas de réellement viser, et octroie un malus de +2 au SR

Ajuster un coup

Chaque action d'ajustement de coup octroie un bonus de -1 au SR de la prochaine attaque, à concurrence de l'analyse de l'attaquant.

Actions retardées

Un personnage peut choisir de ne pas utiliser immédiatement une action, et de la conserver pour plus tard. Immédiatement après la phase d'action d'un autre joueur, ce personnage peut utiliser son action retardée. Si plusieurs joueurs désirent utiliser une action retardée simultanément, ils se positionnent les un par rapport aux autres, le joueur ayant la plus grande initiative ayant finalement le dernier mot quant à sa position. Si une action retardée n'a pas été utilisée à la fin du tour, celle-ci est définitivement perdue.

Résolution du combat à distance



Cadences de tir

Quatre types d'armes de tir existent : les armes au coup par coup, tirant une balle à la fois, et ne pouvant tirer qu'une seule fois par round, les armes semi-automatiques, tirant également une seule balle à la fois, mais pouvant tirer plusieurs fois dans un même round, les armes à rafale, tirant 3 balles en un coup, et les armes automatiques, pouvant tirer des rafales de 1 à 10 balles par coup.

Rafale de balles

Lorsqu'un personnage tire plus d'une balle en un coup avec une arme automatique ou en rafale, chaque balle au-dessus de la première augmente de 1 le seuil de réussite du tir ainsi que l'indice de pénétration de l'arme. En outre, le personnage peut décider de répartir les balles sur plusieurs ennemis suffisamment proches, ce qui lui causera un malus de +1 par balle au-dessus de la première tirée, auquel s'ajoutera un malus de +1 par cible au-dessus de la première, tandis que l'indice de pénétration rajouté sera calculé à partir du nombre de balle reçues par chaque cible. Le malus au SR est recalculé à chaque nouveau jet.

Ixe est en train de combattre une horde de trois loups. Elle décide de tirer une rafale de 10 balles avec son fusil d'assaut, et les répartit de la façon suivante : les 4 premières balles sur le premier loup, les 4 suivantes sur le deuxième, et les 2 dernières sur le dernier loup. Pour son premier jet de tir, elle n'a tiré que sur une seule cible, et seulement quatre balles. elle aura donc un malus au SR de +3, tandis que son tir subira une amélioration de 3 points de sa pénétration. Pour son deuxième tir, elle aura tiré en tout 8 balles, sur deux cibles. Elle subit donc un malus de $7 + 1 = 8$ au SR, tandis que son tir de 4 balles subira cette fois-ci encore d'une augmentation de 3 points de sa pénétration. Pour son dernier tir, elle aura tiré 10 balles sur 3 cibles, et souffrira donc d'un malus de $9 + 2 = 11$ au SR, tandis que son tir ne bénéficiera plus que d'un point de pénétration supplémentaire.

Jet de tir

Le jet de tir est un jet de Dextérité/Compétence d'arme utilisée, avec comme SR celui de l'arme utilisée auquel s'applique les modificateurs

suivants :

Portée courte	+0
Portée moyenne	+2
Portée longue	+4
Portée extrême	+12
Tir ajusté	-1 par ajustement
Viser une localisation	Variable
Tir instantané	+2
Main non directrice	+3
Cible immobile	0
Cible active	+1
Cible en déplacement	+2
Cible courant	+4
Cible à demi-couvert	+3
Cible à couvert	+5
Tir en aveugle	+6
Luminosité faible ou aveuglante	+2
Utilisation d'une seconde arme	+1
Cible supplémentaire au cours d'un même round	+1 par cible
Tir en mêlée	+2

Viser une localisation

La localisation du tir est déterminée aléatoirement dans Another Earth. Toutefois, il est possible de viser un endroit spécifique d'un ennemi : dans ce cas, le tir souffre d'un malus au SR (+1 pour viser le torse, +2 pour un bras ou une jambe, +3 pour la tête), mais, si le tir réussit, celui-ci touchera automatiquement l'endroit visé.

Tirer à couvert

Lorsqu'un joueur est à couvert, il dispose de deux choix pour continuer à tirer : tirer en aveugle, auquel cas il dispose d'un malus de +6 au SR, ou bien sortir pour un court laps de temps, auquel cas le tir prend une action complexe au lieu d'une action simple, et le joueur ne sera plus considéré qu'à demi-couvert pour le tour en cours. Une arme

nécessitant une action complexe pour tirer ne pourra être utilisée qu'en aveugle dans ce cas. De plus, il est impossible d'ajuster son coup en étant à couvert.

Définition des dégâts

Si le jet de tir est réussi, l'attaquant compte son nombre de réussites. Toutes les deux réussites, il augmente de 1 les dégâts de l'arme. Puis, si il n'avait pas visé d'endroit spécifique, il lance un dé afin de déterminer l'endroit touché.

1	Torse
2	Bras gauche
3	Bras droit
4	Jambe gauche
5	Jambe droite
6	Tête

La cible fait alors un jet d'encaissement : il s'agit d'un jet de vigueur ayant pour SR pénétration de l'arme – indice de protection de l'armure de la localisation. Pour chaque réussite de ce jet, il retranche 1 aux dégâts de l'arme. Puis il note le nombre de cercles de blessures inscrits sur sa feuille, ainsi que le nombre de points de douleur le cas échéant, en doublant dans le cas de la tête (Pour plus de précision, voir Blessures & Soins)

Recharger une arme

Recharger une arme à feu se fait en deux actions rapides, qui peuvent être réparties sur plusieurs tours différents. Il est impossible d'utiliser une arme entre ces deux actions de rechargement, et cela même si elle n'était que partiellement déchargée.

Résolution combat au corps à corps

Définition du seuil de réussite

Allonge des armes

Chaque arme dispose d'une allonge : lors d'un combat de mêlée, le combattant disposant de la plus grande allonge bénéficie d'un bonus de -1 pour toucher son adversaire.



Définition du SR

Lorsqu'il tente de porter un coup, l'attaquant fait un jet de Force/Compétence d'arme utilisée avec pour SR celui de l'arme auquel s'ajoute les modificateurs suivants :

Coup ajusté	-1 par ajustement
Viser une localisation	Variable
Coup instantané	+2
Main non directrice	+3
Adversaire surpris	-3
Luminosité faible ou aveuglante	+2
Utilisation d'une seconde arme	+1
Cible supplémentaire au cours d'un même round	+1 par cible
Seconde utilisation de la même arme pour attaquer	+3
Modificateur d'esquive	0 à +10

Modificateur d'esquive

Contrairement aux armes de tir et de lancer, les armes de corps à corps peuvent être esquivées et

parées. Afin de remédier à cela, l'attaquant peut attribuer un modificateur d'esquive à son action : la cible subira ce même modificateur à son jet d'esquive.

Surprise et surprise totale

On considère qu'un personnage est surpris si il n'a pas vu son adversaire arriver, par exemple si celui-ci s'est approché discrètement. Un personnage en surprise totale est un personnage dans l'incapacité totale de réagir, par exemple si il dort ou si il est attaché. Dans le cas d'un personnage en surprise totale, son adversaire peut, à chaque attaque, infliger directement le nombre de cercles de dégât de base de son arme sur la localisation de son choix, sans jet de dé ni réduction possible.

Test de combat

Après l'annonce du modificateur et avant que l'attaquant n'ait jeté les dés, la cible indique si elle désire parer, esquiver, ou simplement encaisser le coup. Puis, après avoir jeté les dés, l'attaquant compte son nombre de réussite, ajoutant 1 aux dégâts toutes les deux réussites.

Test d'esquive/parade

Si la cible a décidée de parer/esquiver, elle fait un jet de parade/esquive. Pour cela, elle utilise comme caractéristique (Dextérité + Analyse) / 2, arrondi à l'inférieur, et comme compétence soit la compétence d'arme ou de bouclier utilisé en cas de parade, soit la compétence d'esquive, et avec comme seuil de réussite le SR de l'arme + le modificateur d'esquive de l'attaque + les modificateurs ci-dessous :

Arme parant déjà utilisée pour attaquer (pour une parade)	+3 par utilisation
Utilisation d'un bouclier pour parer (pour une parade)	-1
Arme déjà utilisée pour parer (pour une parade)	+2 par utilisation
Main non directrice	+1
Position défensive	-2
X esquives déjà réalisées ce tour-ci (pour une esquive)	+2 par esquive

En cas de réussite, l'attaque est parée/esquivée.
Sinon, on procède à un test d'encaissement

Test d'encaissement

Si l'attaquant n'avait pas visé d'endroit spécifique, il lance un dé afin de déterminer l'endroit touché.

1	Torse
2	Bras gauche
3	Bras droit
4	Jambe gauche
5	Jambe droite
6	Tête

La cible fait alors un jet d'encaissement : il s'agit d'un jet de vigueur ayant pour SR pénétration de l'arme – indice de protection de la localisation. Pour chaque réussite de ce jet, il retranche 1 aux dégâts de l'arme. Puis il note le nombre de cercles de blessures inscrits sur sa feuille, ainsi que ce même nombre de points de douleur, en doublant dans le cas de la tête (Pour plus de précision, voir Blessures & Soins)

Autre (fuite/CaC vs tir...)

Armes de tir au corps à corps

Lorsque deux joueurs se retrouvent au corps à corps alors qu'au moins l'un d'entre eux utilise une arme de tir, alors, au début de la phase d'action du personnage concerné agissant le plus tôt, les deux personnages font un test opposé de Force/Corps à corps (mains nues). Seul le vainqueur pourra porter un coup ce tour-ci. En cas d'égalité, aucun coup ne sera porté par les deux personnages ce tour-ci.

Désengagement et fuite

Lorsque plusieurs joueurs se retrouvent à se battre au corps à corps, un personnage ne peut pas s'enfuir simplement en utilisant son déplacement offert : il serait considéré comme automatiquement rattrapé. Pour s'enfuir, il utilise une action simple de désengagement : il fait pour cela un jet de Vigueur/Athlétisme (Course) avec pour SR 4 + la vigilance de son adversaire. Ne s'agissant pas à proprement parler d'un déplacement, il ne peut pas

effectuer d'action en même temps. Le nombre de réussite à ce test définit l'avance que possède le personnage à la fin du tour.

Nombre de réussites	1	2	3	4	5	6+
Distance	1m	2m	3m	4m	5m	6m

Au tour d'après, une poursuite peut s'engager. Dans ce cas, la simple règle de déplacement ne suffisant plus, on effectue un test opposé de Vigueur/Athlétisme (Course), le joueur ayant le plus de réussites gagnant du terrain à la fin du tour en fonction du nombre de réussite d'écart. S'agissant d'un déplacement, on peut également effectuer une action en même temps, mais outre le malus subit sur l'action, son jet de course subira un malus de +3.

Nombre de réussites d'écart	1	2	3	4	5+
Distance	2m	4m	6m	9m	12m

Blessures et soins

Blessures, douleur et récupération de la douleur.

Lorsqu'un personnage inscrit des cercles de dégâts, il inscrit un certain nombre de cercles de douleur en fonction du type de blessure atteint, nombre de cercles cumulables. A chaque fin de tour, le joueur efface un cercle de douleur, à condition qu'il n'ait subi aucun dommage ce tour-ci, ni au tour précédent. Toutefois, toute blessure non soignée à partir de la légère (premiers soins ou guérison naturelle pour les blessures légères et moyennes, soins complets pour les graves et critiques) empêche le regain d'un cercle de douleur.

Malus dû aux blessures et à la douleur

Les cercles de douleurs causent un malus à tous les SR, sauf ceux de guérison des blessures, en fonction de la proportion de cercles cochés. Le malus s'applique dès que le taux est atteint ou dépassé.

Taux	Malus au SR	Malus à l'initiative
1/4	+1	-1
1/2	+2	-2
3/4	+4	-3
Tous	+8, jet de résolution SR 10 à chaque round ou tombe évanoui.	-6

Les cercles de dégâts causent un malus aux SR impliquant le membre blessé en fonction du type de blessure. Les blessures au torse causent un malus à tous les SR physiques, et celles à la tête à tous les SR. Une blessure critique à la tête ou au torse implique le coma.

Membre	Cercles	Blessure
Torse	1-2-3	Contusion
	4-5-6	Blessure légère
	7-8	Blessure moyenne
	9-10	Blessure grave
	11-12	Blessure critique
Bras et jambes	1	Contusion
	2-3	Blessure légère
	4-5	Blessure moyenne
	6-7	Blessure grave
	8-9	Blessure critique
Tête	1	Contusion
	2	Blessure légère
	3	Blessure moyenne
	4	Blessure grave
	5-6	Blessure critique

Blessure	Malus	Cercles de douleur	Malus d'initiative
Contusion	0	1	0
Bl. légère	+2	1	-1
Bl. moyenne	+4	2	-1
Bl. grave	+8	2	-2
Bl. critique	Membre inutilisable	3	-3

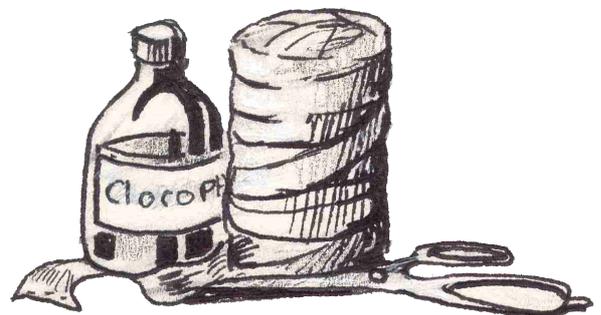
Ixe est de nouveau attaquée par les loups. Le premier la touche à la jambe gauche, et lui cause 2 cercles de dégât. Cela cause une blessure légère, lui faisant donc prendre 2 points de douleurs (1 premier pour le passage de indemne à contusion, un deuxième pour celui de contusion à blessure légère.) Cette blessure légère lui cause un malus de +2 à tous les SR où sa jambe gauche sera nécessaire, et un malus de -1 à l'initiative. De plus, avec 2 cercles sur 7, elle a cochée plus d'un quart de ses cercles de douleur, et possède un malus de +1 à tous ses jets de dés, ainsi qu'un malus supplémentaire de -1 à l'initiative. Elle avait 5+1D6 d'initiative, et n'en a maintenant plus que 3+1D6.

Le deuxième loup la touche également à la jambe gauche, mais pour un seul cercle de dégât, ce qui, avec 3 cercles de dégâts cumulés, reste une blessure légère, ne causant pas de malus supplémentaire, ni de point de douleur.

Enfin, le dernier loup la touche pour deux points de dégâts au torse, ce qui ne cause qu'une contusion, n'impliquant ni malus, ni point de douleur.

Guérison des blessures

Suivant le type de blessure, la guérison peut nécessiter simplement de laisser passer le temps, ou bien des premiers soins, voire des soins complets pour les blessures les plus graves. La guérison d'une blessure correspond à l'effacement d'un cercle de douleur pour le membre concerné. Les premiers soins s'effectuent en un round, les soins complets nécessitent environ une heure.



Les contusions et blessures légères disposent d'un délai naturel. Au bout de ce délai, si aucun soin n'a été prodigué, on efface un cercle de dégât. Les blessures moyennes disposent d'un délai

naturel. Au bout du délai, si aucun soin n'a été prodigué, alors on effectue un test de Vigueur ayant pour SR le SR naturel de la blessure. En cas de réussite, on efface un cercle de dégât.

Les blessures jusqu'à la moyenne peuvent être soignées par premiers soins. On peut effectuer pour la première fois les premiers soins immédiatement après la blessure, puis on doit attendre le délai de soin entre chaque soin sur ce membre. En cas de réussite des premiers soins, on efface un cercle de dégât.

Si aucun soin n'est prodigué à une blessure grave ou critique, au bout du délai d'aggravation, on effectue un test de Vigueur avec pour SR le SR naturel de la blessure. En cas d'échec, on ajoute un cercle de dégât. Si tous les cercles de dégât sont remplis, on retire un dé de Vigueur à tous les prochains jets. Un EC force l'amputation du membre lors des soins. Un EC à la tête ou au torse entraîne la mort immédiate. Après un EC à un autre membre, le joueur récupère tous ses dés de Vigueur, puis effectue de nouveau un test tous les Vigueur rounds, mais en prenant cette fois-ci le torse comme référentiel.

L'application avec succès des premiers soins sur une blessure grave ou critique entraîne uniquement l'arrêt des tests de Vigueur pendant le délai de soin. Des soins complets seront nécessaires pour guérir. En cas d'échec des premiers soins, ils peuvent être retentés immédiatement, sauf en cas d'EC, où il est nécessaire de changer de médecin pour poursuivre. Un EC sur les soins complets rouvrent la plaie, et les premiers soins doivent de nouveau être appliqués.

Blessure	Délai de soin	SR des premiers soins
Contusion	1 heure	7
Bl. légère	4 heures	9
Bl. moyenne	6 heures	11
Bl. grave	Nombre de réussites * 3 heures	13
Bl. critique	Nombre de réussites heures	15

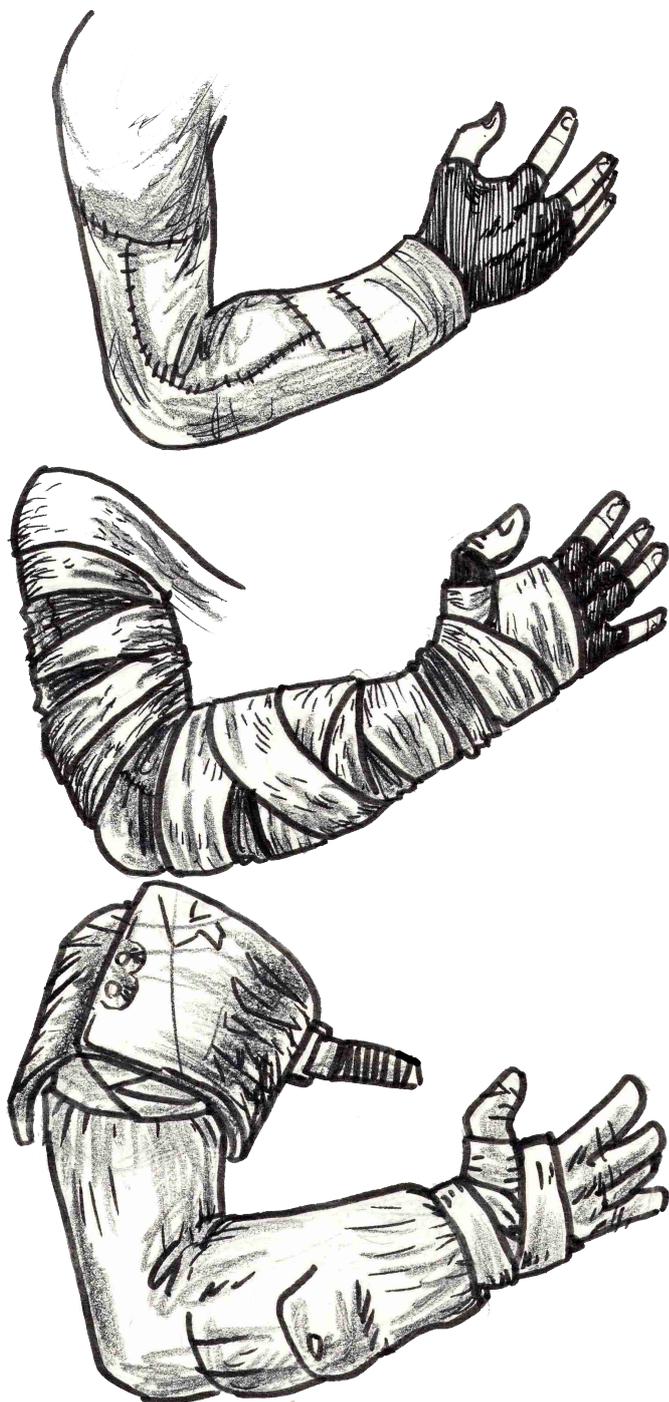
Blessure	Délai de soin	SR des soins complets
Bl. graves	12 heures	13
Bl. critiques	24 heures	15

Blessure	Délai naturel	SR naturel
Contusion	3 heures	-
Bl. légère	24 heures	-
Bl. moyenne	24 heures	5
Bl. grave	Vigueur minutes	7
Bl. critique	Vigueur rounds	9

Il faut également retenir que l'on ne peut pas guérir définitivement de blessures (les premiers soins peuvent néanmoins être effectués) tant que toutes les autres causes de souffrance n'ont pas été stoppées.. Dans l'ordre, on doit guérir : premiers soins de blessures critiques, venins, froid, maladies, blessures. Pour voir comment soigner ces cas, consulter les règles spécifiques.

Règles spécifique

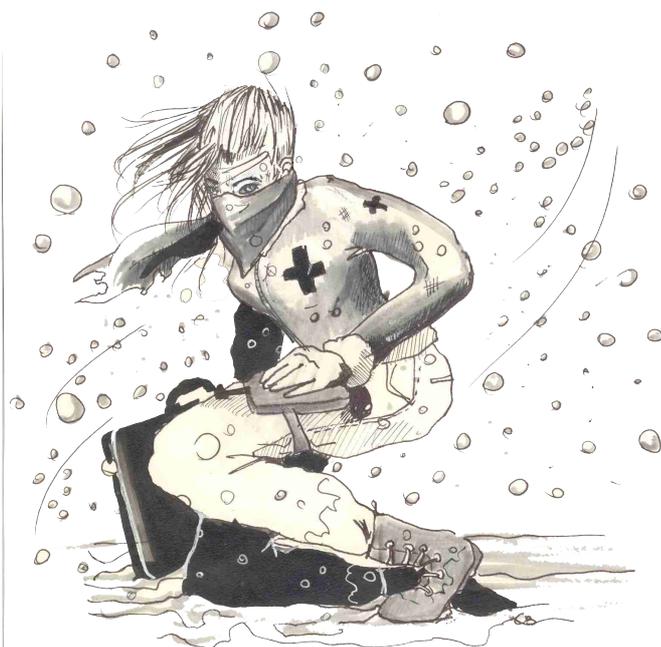
Froid



Chaque vêtement possède un indice d'isolation. En additionnant tous ses indices d'isolation, on obtient l'indice d'isolation du personnage. Celui-ci se dégrade de 1 à chaque heure passée dans le froid, et ce jusqu'à ce que le personnage puisse se réchauffer. Une température nécessite un indice d'isolation, chaque point d'isolation manquant

octroyant un malus de +1 à tous les SR du personnage. En outre, à la fin de chaque heure où l'isolation du personnage est insuffisante, marque un point de douleur si il lui manque 1 ou 2 points d'isolation, 2 si il lui en manque entre 3 et 5, et 3 sinon. Lorsque tous les cercles de douleur sont cochés, le personnage subit chaque heure un cercle de blessure à la tête. Ces points ne seront récupérables selon les règles normales qu'une fois le personnage réchauffé

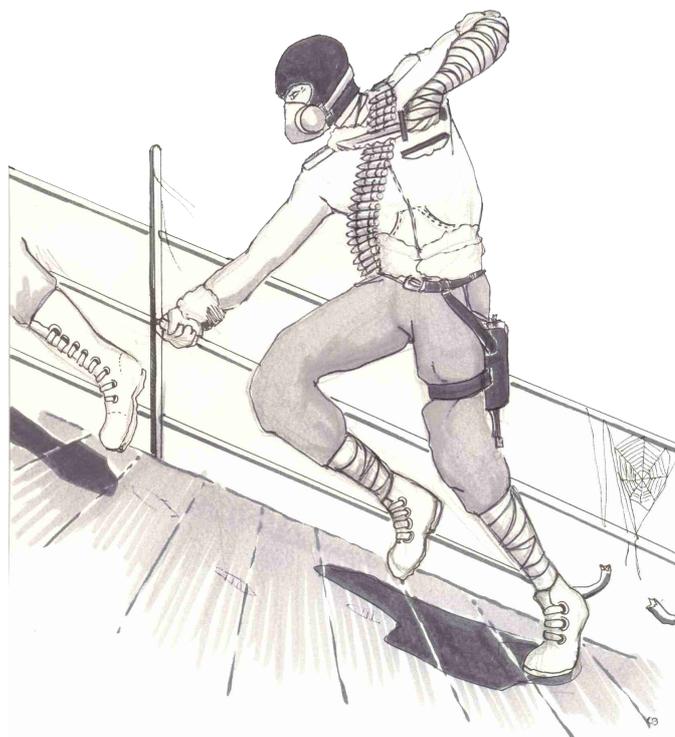
Température (°C)	Isolation
15°	0
10°	1
5°	2
2°	3
0°	4
-2°	5
-5°	6
-7°	7
-9°	8
-11°	9
-13°	10
-15°	11
-17°	12
Par degré de moins	+1



Discrétion

Il arrive fréquemment que, pour renverser une situation à leur avantage, des personnages souhaitent effectuer une action discrètement, à l'insu d'un autre personnage, que ce soit pour passer sans se faire repérer, dérober un objet, ou bien frapper son adversaire de dos. Dans ce cas, le personnage souhaitant être discret effectue un test ouvert de Dextérité, et toute personne susceptible de découvrir le personnage effectue un test d'Analyse/Vigilance (Détection du danger), ayant pour SR le résultat du test ouvert du discret + sa Discrétion + un modificateur éventuel, en fonction de l'attention de la personne, de la luminosité du lieu, etc... Le tableau suivant précise les modificateurs dans les situations les plus courantes.

Obscurité totale	+6
Obscurité partielle (nuit avec lune...)	+3
A découvert	-2
Personnage vigilant (en train de monter la garde...)	-2
Personnage absorbé par une autre tâche	+2
Personnage sur un point d'observation	-2



Expérience

L'expérience est donnée en fin de journée, selon les actions effectuées par le personnage durant celle-ci. Pour chaque fois où le personnage aura résolu une situation épineuse, par la réflexion ou le combat, ou bien lorsque le joueur aura contribué à détendre l'atmosphère, par exemple par l'humour, vous pouvez accorder un point d'expérience au joueur.

Un scénario ne devrait pas faire gagner, dans le meilleur des cas, plus d'une dizaine de points d'expérience. Si un joueur se montre peu actif (pas de prise de parole, aucune initiative...), n'hésitez pas à lui donner peu, voire pas de points d'expérience. En revanche, même si les actions d'un joueur n'allaient pas dans le sens du scénario, celui-ci peut mériter de l'expérience pour peu qu'il se soit montré imaginatif.

Le joueur peut ensuite à tout moment dépenser ses points dans les actions suivantes :

Augmenter un attribut

Augmenter une compétence

Augmenter une spécialisation

Créer une nouvelle spécialisation

Le nombre de points d'expérience nécessaire dépend du niveau visé. Pour créer une nouvelle spécialisation, on dépense le nombre d'expérience nécessaire à l'augmentation de la compétence, mais, au lieu d'augmenter le niveau de la compétence, on n'augmente que celui la spécialisation choisie.

Niveau visé	Attribut	Compétence	Spécialisation
2	6	2	1
3	9	3	2
4	12	4	3
5	15	5	4
6	20	7	5
7	28	10	7
8	40	14	10
9	55	19	13
10	70	25	17
11	90	33	21
12	120	43	25
13	150	55	30
+1	+40	+15	+10

Lucidité

Tout personnage dispose à la création de points de lucidité. A tout moment, un joueur peut dépenser un point de lucidité pour relancer autant de dés qu'il le souhaite sur un jet, à condition que celui-ci n'ait pas obtenu un échec total.

Lorsque des points de lucidité sont perdus de cette façon, le joueur en regagne un par jour où il n'en a pas utilisé.

Lors de cas réellement désespérés, relancer les dés est encore trop aléatoire. Dans ce cas, le joueur peut, à condition d'avoir encore au moins un point de lucidité, dépenser simultanément tous ses points de lucidité, ainsi que **définitivement** un point de lucidité. Lorsque le joueur fait cela, deux cas sont à envisager :

Le jet avait obtenu un échec total : dans ce cas le joueur rejoue simplement le jet.

Le jet n'avait pas obtenu d'échec total : alors le jet est considéré comme étant la meilleure réussite possible : on considère que le joueur a obtenu 3 réussites si il lançait 1 ou 2 dés, 5 s'il en lançait entre 3 et 5, et tous les dés qu'il avait lancé autrement.

Maladies et venins

Comme tout le monde, les personnages peuvent attraper des maladies. Celles-ci causent des blessures dégâts directs au corps de la victime, tout comme les venins. Ces dégâts sont généralement décrits par ces cercles de blessure au niveau du torse, bien que certaines maladies pourraient occasionner leurs dégâts sur d'autres membres.

Un personnage est malade après que la maladie lui ait occasionné des dégâts. Pour combattre celle-ci, le malade fait appel à sa constitution.

Les maladies sont caractérisées par leur malignité, leur incubation, leurs dégâts, et leurs remèdes.

Exemple : La grippe

Malignité : 10

Incubation : 1 jour

Dommages : 2 cercles de douleur, 1 cercle de dégât au torse

Remèdes : Amantadine (+2d6,-4SR), Rimantadine (+2d6, -5SR)

Pratiquement, une fois la victime exposée à la maladie, celle-ci joue un jet de constitution au bout de la période d'incubation, avec pour SR la malignité de la maladie. Si il obtient au moins une réussite au premier jet, la maladie est enrayée. Sinon, le personnage subit les dégâts indiqués.

Ensuite, le personnage joue un jet de constitution toutes les périodes d'incubation. En cas d'échec, il subit les dégâts. En cas d'échec total, la malignité de la maladie est en outre augmentée de 1. En cas de réussite, celle-ci diminue de 1, et chaque réussite au-delà de la première fait disparaître 1 cercle de dégât (ou de douleur ou autre, selon la maladie). La maladie est enrayée lorsque tous les cercles de dégâts causés par la maladie ont disparu. Si le malade utilise un des remèdes de la maladie, la malignité de la maladie diminue et il a droit à un nombre de dés supplémentaire, indiqués à coté du remède. Un seul remède peut être utilisé par maladie, si plusieurs remèdes sont utilisés seuls les bonus d'un remède seront pris en compte.

Il existe également quelques remèdes universels, efficaces quel que soit la maladie.

Les venins obéissent aux même règles que les maladies, mais ont en général une incubation beaucoup plus courte.

Équipement

Cuisine

Casserole (2L)	400
Casserole (4L)	460
Casserole (6L)	600
Réchaud à gaz	1.800
Bouteille de gaz	1.000
Allumette (x50)	120
Ration de survie (1 jour)	160
Eau de survie (1 jour)	130

Matériel d'escalade

Lampe frontale	840
Mousquetons	200
Piolets	3.200
Grappin	160
Corde (10m)	240
Baudrier	700
Crampons	1.800
Casque	1.080

Matériel de plongée

Combinaison de plongée	3.380
Gant de plongée	240
Chausson de plongée	480
Capuche de plongée	360
Gilet	2.400
Ceinture lestée	840
Bouteille d'oxygène (5L 25min)	1.000
Bouteille d'oxygène (10L 50min)	1.300
Bouteille d'oxygène (15L 1h20)	2.100
Détendeur	720
Masque	600
Tuba	240
Couteau inoxydable	1.100
Lance-harpon	2.600
Harpon	1.000
Palmes	960
Sac étanche (15L)	510
Sac étanche (30L)	730
Lampe de plongée	700
Montre étanche	3.600

Matériel de randonnée

Sac à dos 70L	1.600
Boussole	240
Montre	2.400

Bâton de marche (ski)	1.080
Raquettes	1.800
Tente 2 places	2.400
Tente 4 places	2.880
Tente 6 places	3.320
Tente 8 places	3.940
Sac de couchage (-5°C)	1.440
Sac de couchage (-10°C)	1.720
Sac de couchage (-15°C)	2.080
Gourde	130
Pelle pliante	480
Scie	420
Tapis de sol	360
Sifflet	60
couverture de survie	120
Lunettes de protection	660
Couteau de survie	420
Lampe torche	390
Gant de protection (cuir)	1.320
Jumelle 10x	2.040
Le Pack Aventurier	5.000

Matériel de chasse et pêche

Piège à rats	60
Cage (50cm ³)	1.200
Collet	500
Piège à loups	1.300
Couteau à dépecer	200
Filet de camouflage (2m ²)	600
Canne à pêche	750
Fil de pêche (10m)	200
Hameçon	30
Appâts (x10)	300
Trousse à outils	1.100
-1 pince	200
-1 clé anglaise	200
-1 tournevis (avec jeux)	200
-1 cutter	200
-1 double décimètre	200
-1 clé à molette (avec jeux)	200

Matériel de soin

Trousse de premiers soins	900
Matériel de chirurgie	3.000
Antibiotique (x10)	200
Fiole de poison (x1)	900
Thermomètre (mercure)	100

Matériel pour conditions extrêmes

Masque à gaz	700
Combinaison anti radioactivité	16.000
Compteur Geiger	2.400
Feu de détresse	300
Torche	50
Combinaison ignifugée	5.000

Infiltration

Crochet de serrurerie	1.000
Corde à piano	200

Explosifs

Bâton de TNT	700
Détonateur	100
Charge plastique (C4)	3.000

Autre

Machine à écrire	7.300
Papier (unité)	20
Encre (pour machine)	620
Lecteur/Enregistreur de cassette audio	2.650
Cassette audio	650
Radio émetteur portable (200 m)	1.600
Radio émetteur portatif (sac à dos) (1 km)	4.720
Station de radio (10 km)	14.350

Casserole : Cette casserole est faite de métal, elle vous permettra de cuire différents aliments dans du liquide ou autre, mais elle peut aussi s'avérer utile dans un moment critique si vous n'avez pas d'arme sous la main. Existe en différentes tailles, une casserole de 2 L fera l'affaire de 2 personnes, 4 L 4 personnes...

Réchaud à gaz : C'est l'indispensable outil du voyageur qui n'a pas envie de manger cru, sous réserve d'avoir une bouteille de gaz et du feu pour l'allumer il vous permettra de faire cuire n'importe quoi du moment qu'il loge dessus. Il vous est cependant conseillé de ne pas placer l'aliment directement sur le réchaud, mais plutôt dans une casserole... Oui, on n'a pas tous des compétences en cuisine ! Ce réchaud vous est fourni avec une bouteille de gaz.

Bouteille de gaz : Elle vous permettra d'utiliser

votre réchaud, mais en cherchant bien vous devriez lui trouver également d'autres fonctionnalités...

Allumette (50x) : Petit bâtonnet de bois qui fait pchhhht quand on le frotte où il faut avec se qu'il faut, cette boîte de 50 allumettes est tout se qu'il y a de plus banal cependant elle n'apprécie pas l'humidité.

Ration de survie : Elle est constituée d'une sorte de gâteau sec comportant différents nutriments... c'est pas très ragoûtant et franchement dégueulasse, mais bon quand on a faim on ne rechigne pas, vous pouvez le broyer et le mélanger a de l'eau pour obtenir un semblant de bol de céréale.

Eau de survie : Ça rafraîchit... c'est transparent... ça mouille... eh oui c'est de l'eau ! Celle-ci est garantie sans radiation ni amibes, enfin... normalement.

Lampe frontale : Cette petite lampe n'éclaire pas énormément, mais elle vous permet de garder vos 2 mains libres, elle se place sur votre crane via 3 lanières.

Mousquetons : Quand on veut grimper il est conseillé d'avoir des points d'attache pour se reposer et c'est pour ça que vous aurez besoin d'un mousqueton.

Piolets : Voir armement (type "hache")

Grappin : Fait pour s'attacher au bout d'une corde il vous permettra de fixer plus ou moins bien votre dite corde a une corniche ou autre sans pour autant y monter.

Corde (10m) : Vendue par longueurs de 10 mètres cette corde peut faire de 10 à 1 km du moment que vous y mettez le prix et que le vendeur l'a en magasin. Sa solidité est normalement très bonne et vous permettra de soutenir aisément plusieurs personnes avec leurs équipements.

Baudrier : c'est un magnifique baudrier ! Vous permettant d'y rattacher corde mousqueton et divers autre objet, hormis le léger malaise qu'il provoque au niveau de l'entrejambe il est bien pratique.

Crampons : Il se fixe sur n'importe qu'elle

chaussures, ce sont de grands crampons de métal vous permettant de vous déplacer avec facilité sur la glace.

Casque : Attention aux chutes de cailloux malheureux ! Ce casque est peu esthétique, mais quand on fait de l'alpinisme il est conseillé (voir caractéristique du casque plus bas)

Combinaison de plongée : Elle recouvre tout votre corps hormis la tête, les mains et les pieds. Cette combinaison vous permettra de survivre dans des eaux très froides cependant en surface elle ne vous saura d'aucune utilité surtout mouillée.

Gants de plongée : Élément permettant de compléter votre combinaison de plongée

Chausson de plongée : Élément permettant de compléter votre combinaison de plongée

Capuche de plongée : Élément permettant de compléter votre combinaison de plongée

Gilet : Il vous permet de plonger avec différent objet, en effet vous pourrez y loger lampe, harpon, couteau, poids... Bref, ça vous évitera d'avoir les mains encombrées. Ce gilet n'est en aucun cas une protection contre le froid, il est fait de sangles et lanière.

Ceinture lestée : Cette ceinture vous permet d'atteindre et de rester au fond de l'eau sans effort, par contre il est probable que vous aillez a l'abandonner pour remonter.

Bouteille d'oxygène : Vous souhaitez rester plus de 2 minutes sous l'eau ? Et bien investissez dans une de ces magnifiques bouteilles, attention ça pèse lourd et il vous faudra retourner voir le vendeur pour les recharger. Pour utiliser une bouteille d'oxygène sous l'eau, il vous sera indispensable d'avoir un détendeur. Vous pouvez placer 2 bouteilles d'oxygène sur votre dos (de même contenance de préférence pour éviter le déséquilibre)

Détendeur : C'est grâce à lui que vous puisez l'oxygène contenu dans votre bouteille d'oxygène.

Masque : À moins que vous n'ayez la faculté d'ouvrir les yeux dans l'eau et d'y voir clair, il vous

faudra un masque pour explorer.

Tuba : Très pratique pour explorer des zones de bas fond le tuba vous permettra de respirer en gardant la tête sous l'eau sans pour autant porter d'encombrante bouteille d'oxygène.

Couteau inoxydable : Qui c'est se que vous pourriez rencontrer dans les fonds marins... Ce couteau a les mêmes caractéristiques qu'un couteau normal à la différence que celui-là a un étui et qu'il résiste à l'oxydation.

Lance-harpon : Vous avez envie de faire un peu de chasse aquatique ? Ou plutôt de ne pas être la cible de chasse aquatique... Le lance-harpon est la seule arme à projectile connu pouvant fonctionner en totale immersion. Ce lance-harpon est vendu sans munitions.

Harpon : Il est utilisable à mains nues, mais également avec un fusil, il est muni d'une attache afin de le récupérer une fois tiré.

Palmes : Elles se fixent aux pieds et vous permettront une nage plus facile et rapide.
Sac étanche : Ce sac vous permettra de garder au sec n'importe quoi du moment qu'il y entre, attention cependant il n'est pas aussi solide qu'un sac a dos et est fait a la base pour être transporté dans l'eau.

Lampe de plongée : Lampe torche classique avec la particularité non négligeable de pouvoir être immergé.

Montre étanche : Quand on plonge, on ne sait pas forcément depuis combien de temps nous sommes sous l'eau, et pourtant il est indispensable de le savoir pour pouvoir remonter avant d'être a cour d'oxygène.

Sac à dos 70L : Vous pourrez loger dans ce sac à dos une grande quantité d'objets pour vos voyages. Il est très solide.

Boussole : L'indispensable outil de l'explorateur, elle vous indiquera toujours le nord... enfin l'endroit le plus magnétique. Faut-il toutefois savoir s'en servir.

Montre : Un bijou de précision, ce petit objet s'il

est réglé correctement vous indiquera à quelle vitesse passent les secondes.

Bâton de marche (ski) : Ce bâton est muni d'une poignée et d'une dragonne, son bout est en pointe de métal se qui vous permettra de l'enfoncer dans le sol et de vous appuyer dessus, très utile sur sol enneigé.

Raquettes : Elles se fixent sur vos chaussures, elles vous permettront de vous enfoncer de manière moindre dans la neige ce qui réduira votre effort de marche et augmentera votre vitesse de déplacement dans ce milieu.

Tente : Toile permettant de vous placer à l'abri des intempéries, elle peut accueillir un nombre limité de personnes, il est déconseillé d'y faire du feu. Elle vous est fournie avec tout le matériel nécessaire pour la planter y compris le maillet.

Sac de couchage : Dormir par des températures basses n'est plus un problème avec ce sac, capable de résister à des températures plus ou moins basses il vous sera indispensable pour dormir dans un milieu glacial.

Gourde : Elle s'attache aisément à la ceinture et peut contenir 1,5 L de liquide.

Pelle pliante : Sa fonction pliante vous permet de la ranger plus facilement elle vous permettra de creuser... comme une pelle en quelque sorte.

Scie : Cette scie n'est pas faite pour couper du métal, mais du bois voire de la chair, mais après c'est vous qui voyez.

Tapis de sol : Si vous êtes un délicat, c'est plus confortable de dormir sur un tapis de sol qu'à même le sol.

Sifflet : « WOUHOU JE SUIS PERDU !!! » S'il avait eu un sifflet il se serait moins époumoné pour retrouver ses compagnons... et surtout le sifflet porte plus loin.

Couverture de survie : Cette couverture n'est pas très épaisse, mais elle emprisonne très bien la chaleur du corps, ainsi vous resterez au chaud, très utile si l'un de vos amis tombe malade.

Lunette de protection : Quand le vent est violent et glacé ou quand une tempête de neige éclate, il est très difficile de garder les yeux ouverts. Heureusement que vous avez pensé à prendre des lunettes !

Couteau de survie : Ce couteau est du type Opinel, sa lame est pliante avec une sécurité, vous pourrez tailler du bois avec et couper un tas de trucs ! Indispensable au bon voyageur.

Lampe torche : Lampe torche classique elle vous éclairera dans la nuit

Gants de protection (cuir) : Ces gants vous permettront d'éviter de vous blesser lors de travail manuel (voir caractéristique des gants de cuir plus bas)

Jumelle 10x : Ce sont des jumelles binoculaires tout ce qu'il y a de plus classique.

Le Pack Aventurier : Ce pack contient tout ce dont vous avez besoin pour partir à l'aventure ! Un sac de couchage (-5 °C), une tente 2 places, 3 rations de survie, 3 Eaux de survie, une boussole, une gourde, un couteau de survie et une lampe torche.

Piège à rats : Votre lieu de vie est infesté par ces saloperies de rongeur qui ont survécu on ne sait comment à la catastrophe ? Vous allez les avoir ! Car grâce à cet astucieux piège à rats qui n'est autre qu'une vulgaire tapette à souris.

Cage (50cm³) : Cube à barreaux serré avec fond et plafond fermé, elle est munie d'une poignée et l'ouverture/fermeture se fait sur l'une des faces à barreaux grâce à 2 charnières situées sur l'arrête du bas.

Collet : C'est une petite corde, tendue dans un passage étroit avec un nœud coulant dans lequel les petits gibiers s'étranglent en voulant passer.

Piège à loups : Cercle de métal formé de 2 mâchoires et d'un actionneur centre, il est relié à une chaîne plantée vigoureusement dans le sol afin de le maintenir en place. Si quelque chose appuie sur l'actionneur, les mâchoires se referment, prenant au piège (normalement) l'animal imprudent.

Filet de camouflage (2m²) : Ce filet vous permettra de cacher n'importe quoi en dessous, y compris vous-même. Vous devrez néanmoins faire attention lors du choix du coloris, il est en effet assez peu discret de poser un filet vert au milieu de la neige.

Cane à pêche : Fait de bois, ce bâton flexible est étudié pour avoir une bonne prise en main et être relié à un fil.

Fil de pêche (10m) : Fil très solide et fin.

Hameçon : Petit bout de métal pointu et recourbé, vous pouvez y fixer un appât pour que les poissons s'y accrochent par la mâchoire.

Appâts (x10) : Appât classique fait de déchet de toute sorte de nourriture, vous pouvez à la rigueur le manger, mais il plaira plus aux poissons.

Trousse à outils : C'est une sacoche facilement transportable contenant une pince, une clé anglaise, un tournevis avec un jeu de tête, un cutter, un double décimètre et une clé à molette avec un jeu de tête.

Trousse de premiers soins : Elle contient de l'alcool fort pour désinfecter, des bandages, des compresses et du sparadrap.

Matériel de chirurgie : Elle contient tout le matériel de chirurgie standard, des gants stériles, un jeu de pinces, des ciseaux, des seringues, du fil, des aiguilles et bien sûr un scalpel.

Antibiotique (x10) : Ils servent à traiter les maladies, on ne prend pas d'antibiotique si on n'est pas malade. Se référer au chapitre sur les maladies pour comprendre leur utilisation.

Fiole de poison : Cette fiole contient une dose de poison suffisante pour tuer un homme, la mort est violente. Son mode de transmission est oral, il faut donc que la victime l'avale, son goût est très amer. Ce genre de fiole ne se trouve pas n'importe où...

Thermomètre (mercure) : Thermomètre classique vous indiquant une température de -25 à 50°C, attention le mercure gel a - 38,9 °C.

Masque à gaz : Ce masque filtre l'air que vous

inspirez, cela vous permettra de ne pas subir l'effet toxique de certains gaz.

Combinaison anti radioactivité : Cette combinaison est entièrement étanche, elle dispose également d'un masque à gaz, sa texture est assez fragile et il est dur de s'en procurer.

Compteur Geiger : Ce compteur vous indique à l'aide d'une aiguille type compteur kilométrique le taux de radiation présent.

Feu de détresse : Bâtonnet qui une fois enflammer grâce à une friction du capuchon avec le bout du bâton, créer une épaisse fumée colorée qui s'élève. Attention, en cas de vent violent il se peut que la fumée soit dispersée et moins visible.

Torche : Bien que rustique cet objet est bien pratique en cas de panne de lampe, il éclaire et réchauffe. Il faut juste pouvoir l'allumer.

Combinaison ignifugée : Cette combinaison ne peut pas s'enflammer et permet d'évoluer dans un milieu envahi par les flammes. On ne peut cependant pas y rester éternellement, la chaleur dégagée par les flammes est importante et cette combinaison tient très chaud.

Crochet de serrurerie : Ces petits crochets de différente taille tous rattachés à un anneau vous permettront si vous êtes assez habile de crocheter des serrures.

Corde à piano : Cette corde se termine par 2 poignées, elle permet de tuer quelqu'un par strangulation. Pour cela, il vous suffit de vous placer derrière votre cible et de lui passer la corde autour du coup puis de tirer.

Bâton de TNT : Ce bâton contient de la poudre fortement explosive, si vous en allumez la mèche vous allez avoir droit à une belle explosion. Ils sont généralement utilisés pour déblayer des entrées.

Détonateur : Le détonateur se lie avec une charge plastique, il permet de déclencher l'explosion à un moment voulu, vous réglez la minuterie et il ne vous reste plus qu'à courir.

Charge plastique (C4) : Ces charges sont dures à trouver, mais leur effet est garanti, l'explosion

qu'ils produisent est assez énorme. Il faut néanmoins l'utiliser avec un détonateur pour ne pas se faire surprendre par son contenu instable.

Autre

Machine à écrire : C'est antiquité est assez rare, mais très pratique une fois remise en état, elle vous permettra d'écrire vite et bien sans que l'on puisse reconnaître votre écriture par ailleurs. Il faut cependant la recharger en encre et du papier (format A4). Cette machine à écrire est vendue avec de l'encre.

Papier (unité) : Le papier est quelque chose d'assez cher étant donné la rareté du bois, il faut l'utiliser avec parcimonie. Ceci est une feuille de format A4, si vous voulez plus grand il vous suffit de payer le double pour une A3, etc...

Encre (pour machine) : Cette recharge d'encre vous permettra de réutiliser votre machine à écrire si elle n'en avait plus, une recharge d'encre dure assez longtemps.

Lecteur/Enregistreur de cassette audio : Ce gadget est bien pratique pour enregistrer des discussions ou pour mémoriser des choses. Il lui faudra une cassette audio pour fonctionner, car il est vendu sans.

Cassette audio : Cette bande est normalement vierge et vous pourrez y enregistrer ce que vous voudrez.

Radio émetteur : Les radios émetteurs peuvent être transportés et permettent de communiquer sur de courtes distances, assez utiles à un groupe agissant simultanément en différent point.

Station de radio : Cette station est très volumineuse, il vous faudra une pièce ou un camion pour la loger avec du courant électrique pour l'utiliser.

Vêtements : Quand vous achetez des vêtements, vous achetez un ensemble : haut, bas, sous-vêtements... Les vêtements classiques sont ceux servant à traîner dans les bulles, il vous faudra quelque chose de plus isolant si vous désirez sortir. Les vêtements chics sont ceux portés par les



personnes plutôt aisées, elles passent moins inaperçues, se sont également ceux que porte une personne de classe moyenne en soirée. Les vêtements haut de gamme eux sont faits sur mesure, c'est la classe et cela signifie clairement que vous êtes riche.

Manteaux/Pantalons/Gants/Écharpe/Bonnet : Les manteaux sont une protection indispensable contre le froid, ils offrent également une protection supplémentaire au torse et aux bras. Il est préférable de les accompagner d'un pantalon épais et de gants si vous sortez en extérieur. Sans ces protections contre le froid vous aurez des problèmes pour agir (voir règles spécifiques au froid). Les manteaux de fourrure sont des vêtements de mode, il est plutôt provocateur de partir en exploration avec.

Gilet pare-balle : C'est une protection massive sur le torse, cependant très voyante même sous un manteau, vous ne pourrez pas nier en porter un...

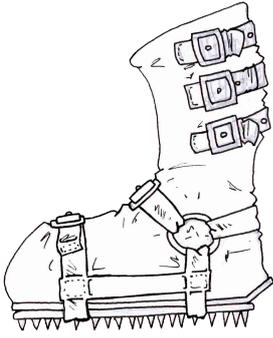
Bandelettes isolantes : Ces bandes de tissus offrent une imperméabilité plus importante à vos vêtements, il vous suffit de vous entourer avec. L'indice de protection des bandelettes n'est pris en compte qu'à partir de 3 mètres ajoutés à un membre (3 mètres étant le maximum possible).

Chaussures/Bottes : Très pratique pour évoluer dans des zones peu praticables, les chaussures proposées ici sont hermétiques et vous permettront de ne pas vous trempez et geler à l'extérieur.

Combinaison imperméable : C'est une combinaison polaire, imperméable (type combinaison de ski), son avantage est son confort et sa protection contre le froid. (protège le Torse, les Bras et les Jambes)

	Indice de protection	Isolation	Prix
Vêtements classiques	/	1	100
Vêtements chics	/	1	1.000
Vêtements haut de gamme	/	1	10.000
Manteau polaire	1To/B	3	1.200
Manteau de fourrure	1To/B	3	15.000
Manteau de cuir	2To/B	3	5.000
Gilet pare-balle	4To	1	7.000
Gants épais	/	1	400
Gants de cuir	1B	1	3.000
Pantalon épais	1J	2	700
Pantalon en cuir	2J	2	4.000
Chaussures de marche (Rangers)	/	1	800
Bottes hermétiques	/	1	400
Bandelette isolante (1m)	0,4B/J/To	0,4	200
Combinaison imperméable	1To/B/J	7	4.200
Bonnet	/	1	120
Écharpe	/	1	110
Passe-montage	/	2	200
Combinaison moulante noire	1To/B/J	3	7.000
Casque	1Tê	0,5	1.080
Épaulette de métal	2B	-0,5	3.000
Protège-tibia de métal	2J	-0,5	2.400
Cotte de métal	4To	-2	10.000
Heaume de métal	2Tê	-1	2.000
Protège-tibia en os (+2SR aux jets sociaux)	2J	0	3.200
Épaulette en os (+2SR aux jets sociaux)	2B	0	4.500
Cotte en os	3To	0	15.000
Casque en os	1Tê	0	4.000

Combinaison moulante noire : Cette combinaison est faite pour l'infiltration, elle couvre tout le corps y compris les mains et les pieds, contrairement à la combinaison imperméable.



Fusil-à-pompe	Dom	Pénétration	SR	Portée	Munitions	Vitesse	Cadence	Prix
Remington	5	4	6	0/6/15/20/30	2	L	C/C	3.000
Corrova	6	4	7	0/15/25/30/40	2	L	C/C	3.300
Eltayh	7	4	7	0/5/8/15/30	2	L	C/C	4.000

Remington : Fusil à pompe à dispersion, sa portée est courte mais il est efficace.

Corrova : Fusil de chasse, utilisé fréquemment par les chasseurs pour abattre du petit gibier.

Eltayh : Fusil à pompe à dispersion, préféré de la police d'intervention, court et efficace. Cependant sa taille réduite lui a fait perdre une terrible capacité de portée.

Arme Lourde	Dom	Pénétration	SR	Portée	Munitions	Vitesse	Cadence	Prix
15-M Hartigan	7	8	9	3/30/50/80/300	50	L	Auto	16.000
HS Stalker	7	6	7	3/40/70/90/200	66	L	Auto	11.000
Lance-roquettes	/	/	10	10/50/80/90/180	1	L	C/C	20.000
Roquette	15	3	/	/	/	/	/	1.000

15-M Hartigan : Monté sur véhicule, le 15-M fait des ravages. Utilisé généralement sur les véhicules rapides comme les jeeps il pourra également ravir votre camion-neige ou autre. Il est impossible de l'utiliser autrement que fixé à un support, son poids est trop élevé.

HS Stalker : Cette batteuse aime les couloirs et les étroits corridors, parfait pour couvrir vos alliés, faut-il encore savoir tirer. Son poids significatif ne vous permet pas de l'utiliser comme n'importe quelle arme d'épaule, il vous faudra 2 actions simples pour la poser au sol avant de tirer.

Lance-roquettes : Très dur à se procurer, tout comme ses munitions, vestige du passé. Cette arme est faite pour détruire les véhicules voire les obstacles gênants. Les pillards les adorent pour les attaques de caravane.

Pistolet	Dom	Pénétration	SR	Portée	Munitions	Vitesse	Cadence	Prix
Lugger-18	3	6	7	0/15/30/60/120	7	R	C/C	2.200
Colt-23	3	5	7	0/15/25/50/100	6	R	C/C	2.000
S&W M-62	4	5	8	0/15/30/60/120	10	R	C/C	2.000
Varignan S-28	4	6	8	0/20/30/50/80	6	R	A	2.500
Soronov	3	4	6	0/25/50/80/140	8	R	C/C	1.800



Lugger-18 : Fierté du IV^e Reich ce pistolet est puissant et petit, en revanche son bruit ne passe vraiment pas inaperçu.

Colt-23 : C'est l'arme la plus couramment utilisée par les explorateurs et autres archéologues, son rapport qualité prix est excellent et il est facilement dissimulable.

S&W M-62 : Il est difficile de s'en servir, conçu à la base pour les équipes d'intervention spéciale de la police afin de tirer à travers les murs et portes épaisses. Son poids est assez handicapant mais le résultat est là.

Varignan S-28 : Arme difficile à utiliser étant donné son recul important, la culasse de ce monstre est la plus grosse de l'arsenal connu à ce jour.

Soronov : Petit, maniable, son seul défaut est peut-être les faibles dégâts qu'il occasionne. Il est très bon marché et aisément dissimulable. C'est l'arme d'une personne ayant besoin de se défendre, sans avoir le temps de s'entraîner.

Pistolet-mitrailleur	Dom	Pénétration	SR	Portée	Munitions	Vitesse	Cadence	Prix
Phoenix	5	4	8	0/15/25/40/80	24	R	Rafales	3.400
Brizova	4	5	8	0/15/25/40/80	18	R	Rafales	2.800
Militia-42	5	5	9	0/12/30/50/90	30	R	Rafales	4.000

Phoenix : Sa taille et sa maniabilité en font une arme redoutable, souvent utilisée deux fois, avec un phoenix dans chaque main, peu d'adversaires sont capables de résister.

Brizova : Le Brizova est peu apprécié, son design étant franchement bâclé. Il ressemble à un bloc de métal avec un trou, mais il fait mal, et c'est tout ce qu'on lui demande. Et son design particulier pourra toujours vous servir à assommer vos ennemis si vous arrivez à court de munitions.

Militia-42 : Arme préférée des pillards, ils sont chers mais fiables ! Efficacité maximum, à n'en point douter c'est le meilleur pistolet mitrailleur de la création.

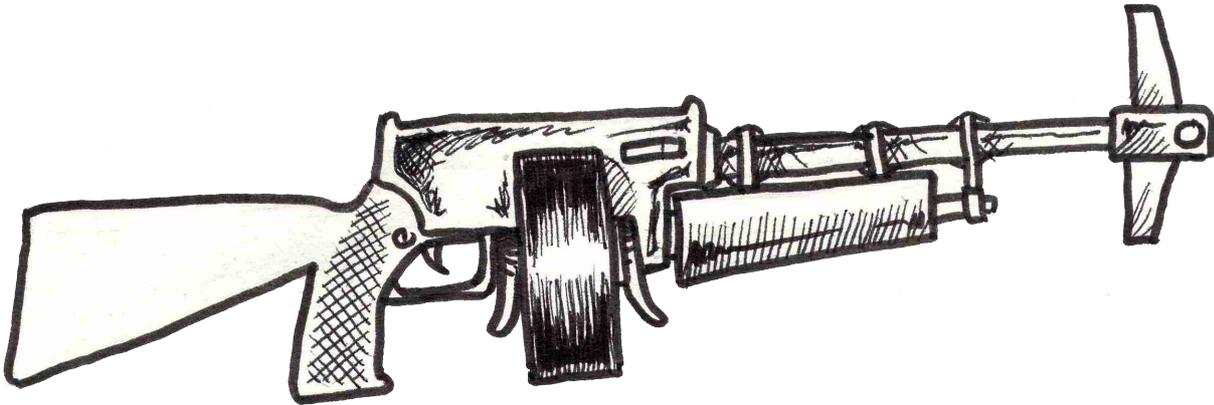
Fusil d'assaut	Dom	Pénétration	SR	Portée	Munition	Vitesse	Cadence	Prix
Thomson	7	4	10	0/25/50/60/100	36	L	Rafales	7.300
Carmucci-66	5	7	9	0/40/60/80/120	22	L	C/C	8.000
Johhson-30	6	4	8	0/25/60/80/150	30	L	Auto	8.800
Fiston M-12	7	5	10	0/30/50/90/160	24	L	Auto	9.900

Thomson : Arme datant de la seconde guerre mondiale, on a retrouvé beaucoup de ces mitrailleuses en Europe, leur résistance au temps qui passe a permis une commercialisation de ce produit. Certaines personnes se sont même spécialisées dans la remise en état de cet arsenal.

Carmucci-66 : Fusil de précision puissant et maniable, l'arme parfaite du bon franc tireur.

Johhson-30 : Ce modèle de fusil d'assaut est assez rare, il est donc plutôt méconnu du grand public mais les amateurs de performance remarqueront vite son potentiel.

Fiston M-12 : Ce fusil d'assaut lourd est à mi-chemin de la batteuse lourde, son poids est certes déconcertant mais une sangle vous permettra de la transporter et de vous en servir comme arme d'épaule.



Arme de précision	Dom	Pénétration	SR	Portée	Munition	Vitesse	Cadence	Prix
Fusil à lunette FS-21	5	10	12	15/100/200/300/400	1	L	C/C	12.500

Fusil à lunette FS-21 : Ce fusil de sniper est parfait pour l'exécution a longue distance, il est en revanche inutilisable à faible portée et doit être calé grâce à un bi-pied (fourni avec) afin de ne pas se faire emporter par le recul. Il ne laisse qu'une seule chance à son tireur qui, si il rate, devra le recharger avant de tirer à nouveau. Le FS-21 est démontable, monté sa taille est de 1m23, pas vraiment discret...

Arme de trait	Dom	Pénétration	SR	Portée	Munition	Vitesse	Cadence	Prix
Arbalète L3	6	9	14	10/60/120/180/200	1	L	C/C	9.700

Arbalète L3 : Cette arme de précision peu coûteuse est plutôt appréciée des assassins, ses munitions sont aisément trouvables sur le marché et sa précision rivalise avec celle de n'importe quel fusil à lunette. En revanche sa portée est beaucoup plus faible, il en va de même pour sa taille, cela en fait une arme facilement dissimulable à condition d'avoir un manteau ample.

Lames courtes	Dom	Pénétration	SR	Allonge	Vitesse	Prix
Couteau	1	5	8	1	R	30
Dague	1	5	7	1	R	150
Épée courte	2	6	8	2	R	500
Machette	2	5	8	2	R	400

Lames longues	Dom	Pénétration	SR	Allonge	Vitesse	Prix
Épée longue	3	5	8	3	L	800
Sabre	2	7	9	3	L	1.000
Épée à 2 mains	3	6	8	3	L	1.000

Haches	Dom	Pénétration	SR	Allonge	Vitesse	Prix
Hache 1 main	4	3	8	2	R	800
Hache 2 mains	4	4	8	2	L	1.000
Piolet	2	6	7	1	R	700

Masses	Dom	Pénétration	SR	Allonge	Vitesse	Prix
Marteau 1 main	6	2	7	2	L	900
Marteau 2 mains	6	3	8	2	L	1.200
Morningstar	5	3	7	2	L	1.400

Fléau	Dom	Pénétration	SR	Allonge	Vitesse	Prix
Fléau	5	4	11	3	L	3.400
Goupillon	6	6	13	3	L	6.300

Fouet	Dom	Pénétration	SR	Allonge	Vitesse	Prix
Fouet	8	2	10	5	L	750

Armes d'Hast	Dom	Pénétration	SR	Allonge	Vitesse	Prix
Lance	4	4	10	4	L	1000
Bâton	3	2	7	4	R	50
Épieu	3	4	10	4	L	500
Hallebarde	5	4	12	4	L	4.200

Corps à corps	Dom	Pénétration	SR	Allonge	Vitesse	Prix
Griffes	2	4	7	1	R	480
Poings américains	3	1	7	1	R	300

Couteau : type d'arme le plus répandu, à la fois chez les archéonautes que chez les particulier. Léger, fiable, il est le compagnon indispensable pour tout archéonaute, non seulement pour se défendre mais aussi pour bricoler et cuisiner...dingue non ?

Dague : ayant une lame plus longue que celle du couteau, la dague est surtout une arme de corps-à-corps facilement dissimulable. Malgré sa ressemblance avec le couteau, son usage est strictement martial, c'est d'ailleurs une arme très aimée par les assassins ou les gens aimant faire dans la discrétion.

Épée courte : Il s'agit d'une arme dont la lame est plus longue que celle de la dague, mais assez courte pour ne pas être handicapante. L'épée-courte ,ainsi que l'épée, est une arme féodale à l'origine ; sa fabrication a été reprise assez tôt après le renouveau, les hommes recherchant alors des armes simples et efficaces durables.

Machette : Souvent utilisée pour les missions d'exploration, en effet la machette possède un poids relativement faible qui lui confère une bonne mise en main, elle s'avère donc très utile pour couper des branches ou d'autres obstacles. Une grande production de machette a été retrouvée dans les ruines du nord de la chine, ainsi ces machettes

disposent d'une petite étoile, symbole du communisme, gravée sur le bout de la lame.

Épée : L'épée est moins dissimulable que sa petite sœur : l'épée courte. De plus elle ne s'avère pas très pratique dans les grandes marches, c'est pourquoi elle fait moins d'adeptes dans le monde des archéonautes. Bien qu'une équipe d'archéonautes se soit faite connaître sous le nom des "lames pourpres" en multipliant les carnages à l'épée.

Sabre : Les sabres ont cette forme particulière qui permet de prendre n'importe quel bout de tôle, de l'aiguiser un peu et de lui mettre un manche et de le ranger dans la catégorie des sabres. Mais c'est également l'arme de corps-à-corps favorite des pillards des toutes terres.

Épée à deux mains : Encore plus rarement utilisée que l'épée simple, en effet il s'agit d'une arme assez lourde ce qui en fait une arme très peu utilisée chez les peuples nomades ou les voyageurs solitaires. Il n'empêche que de nombreux gardes de cités aiment à l'avoir en service, non seulement parce qu'une telle arme fait des gros dégâts plantée dans une épaule, mais aussi parce qu'elle est imposante et suppose une force importante du porteur, ce qui en fait une excellente arme de dissuasion.

Hache à une main : Le type de hache le plus répandu, très utilisé pour couper des bouts de tôle ou des branches voir des arbres.. Une faction de la secte du renouveau est réputée pour découper à grands coups de hache la tête de leurs opposants.

Hache à deux mains : principalement utilisée par des bûcherons, la hache à deux mains est l'outil indispensable de l'archéonaute débrouillard qui se taille ses cure-dents dans des baobabs.

Piolet : Encore ici, il s'agit plus d'un outil qu'une véritable arme. Utilisé surtout dans l'escalade, il est difficile d'envisager de grimper de grandes falaises sans celui-ci. Le célèbre archéonaute Flaw' D. avait dit à ses disciples : "Le Piolet, une fois dans le crâne de votre adversaire, il fera moins le malin !". A croire que cet objet peut parfois sauver plus de vies dans l'activité martiale que dans l'activité sportive.

Marteau à une main : Ici, il ne s'agit pas de marteau de bricolage, ce qui est appelé marteau à

présent est une espèce de masse formée de bouts de tôles, souvent des roues de voitures sans pneu montés sur des bars de métal. La caractéristique du marteau à une main et qu'il est encore assez léger pour être utilisé à la force d'un seul bras.

Marteau à deux mains : Voici le grand frère du marteau à une main, plus lourd, plus imposant, et par conséquent plus dangereux. Quelques temps après le Renouveau, une usine avait commencé à exploiter le marché de ce genre de marteau, mais il à rapidement fait faillite bien que ce qu'il vendait était d'une élégance et d'une efficacité redoutable. Ceci pour dire qu'à présent, il circule quelques exemplaires officiels de marteaux à deux mains, sur lesquels on peut distinguer une vague gravée à même le métal.

Morningstar : Un bien grand nom pour désigner un assemblage de barres de métal au bout duquel est soudé un grand nombre de bouts de tôles affûtés. C'est l'arme la plus répandue dans les gardes personnelles des chefs des cités nomades. D'ailleurs, ne dit-on pas un Morningstar bien affûté en vaut deux ?

Fléau : Le fléau est un manche auquel se rattache une chaîne avec une tête généralement lourde et métallique. Il a été utilisé pendant de nombreux affrontements entre les divers pirates et pillards, comme des affrontements de véhicules sur les plaines arides de l'ancien Sénégal.

Goupillon : Également très utilisé dans les affrontements à grande vitesse. Il s'agit, comme tout le monde le sait, d'un fléau avec plusieurs têtes. Certaines personnes se souviennent d'un groupe de pillards se battant principalement aux goupillons, en se faisant appeler "les Gorgones".

Fouet : Les bons fouets ne sont pas si rares que ça, en effet les créatures dont on tanne la peau afin d'obtenir le cuir se sont même multipliées avec les radiations. De ce fait on peu trouver facilement un fouet dans le marché. Dans le temps, on raconte qu'une voleuse avait un fouet comme arme de prédilection, personne ne sait si ces faits ont été réels où s'il s'agit de fantasmes étranges...

Lance : Regroupe le pilum comme la barre de métal rouillé taillé en pointe. La lance qui était jadis une arme noble est à présent un objet

rudimentaire de survie que l'on utilise pour la chasse à défaut de balles de fusil. Ce qui ne l'empêche pas de devenir une arme redoutable entre des mains expertes.

Bâton : L'art de manier de la bâton est quasi-perdu de nos jours, ce qui renforce l'idée qu'on bâton bien utilisé est redoutable, mais à l'inverse, un bâton mal utilisé sera vraiment ridicule. Par contre si vous ne connaissez pas les techniques de cette arme vous pouvez encore l'utiliser en tant que canne lors de vos randonnées où encore comme pilier de tente.

Épieu : L'épieu est destiné à un usage plus brutal que le bâton ou même la lance : il est utilisé pour transpercer de par en part son adversaire à bout portant, uniquement par la force des bras. Et pour ceci, tout est bon, un reste de panneau indicateur, un tuyau de plomberie... tant que c'est assez étroit pour pénétrer facilement la cage thoracique de l'ennemi.

Hallebarde : Il s'agit d'une hache munie d'un plus long manche, ce qui fait profiter à son porteur d'une excellente allonge. En contre partie, la hallebarde est très inconfortable pour les déplacements et sera très difficilement dissimulable aux yeux d'autrui. Ainsi, la majorité des personnes qui l'utilisent sont des guerriers fiers et bourrus.

Griffes : "La dextérité de la main dotée d'une puissance meurtrière" c'était le slogan de l'entreprise qui lança les griffes sur le marché des armes. Durant un certain temps l'affaire pris assez bien jusqu'à ce que les premières griffes se mettent à rouiller avec l'humidité des temps glaciaires, les griffes ont alors remporté un mécontentement général des utilisateurs. Malgré cet incident, de nombreuses griffes restent en circulation sur le marché.

Poing américain : Le poing américain est une technique peu répandue, la majorité des personnes pensant qu'il vaut mieux donner des coups de couteau que d'en rester aux coups de poing. De nombreux artistes ont trouvés leur business dans l'élaboration de poings américains, mais beaucoup restent des œuvres et non des armes.

Véhicules

Poids-lourds

SR : 15
Blindage : 8
Vitesse : 3 (4 à vide)
Capacité vitale : 8
Places : 3
Prix : 52.000 ND

Constitués d'une cabine et d'une longue remorque, ils peuvent transporter jusqu'à 36 tonnes de marchandises et matériaux, et disposent d'une place en remorque immense. Ils sont dotés d'un puissant moteur, et, vide, peuvent atteindre des vitesses importantes, bien que cela ne soit plutôt risqué. La cabine possède une banquette de 3 places.

Cabines simples

SR : 12
Blindage : 9
Vitesse : 4
Capacité vitale : 8
Places : 3
Prix : 40.000 ND

Une fois détachée de sa remorque, la cabine d'un poids lourd peut encore être utilisée pour se déplacer, malgré son manque de place, à une vitesse plus rapide. Elle est ainsi libérée de la contrainte de la remorque, devient plus maniable, et moins fragile.



Scenarii



Camionnettes

SR : 9
Blindage : 6
Vitesse : 3
Capacité vitale : 7
Places : 3
Prix : 32.000 ND

Les camionnettes permettent de transporter une certaine quantité de matériaux, voire d'hommes, mais les chargements peuvent être plus ou moins protégés selon les plates formes (remorques, bennes, coffres...).

Voitures

SR : 15
Blindage : 5
Vitesse : 3 (4 à vide)
Capacité vitale : 8
Places : 4
Prix : 20.000 ND

Toute voiture de taille moyenne entre dans cette catégorie : les voitures familiales, les berlines, les utilitaires... Bien entendu, un break familial aura certainement plus de places qu'une berline ou un coupé sport.

Tout-terrains

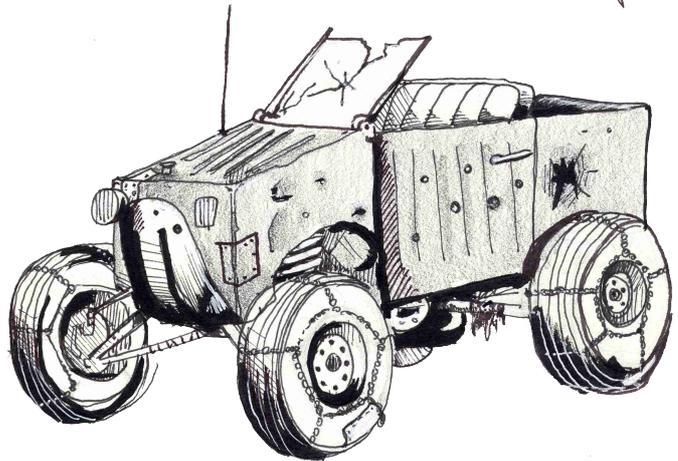
SR : 15
Blindage : 6
Vitesse : 4
Capacité vitale : 6
Places : 5 à 7
Prix : 27.000 ND

Plus maniable, et doté de meilleures suspensions, un tout terrain n'augmente pas le SR lors d'une conduite en terrain accidenté. Là encore, le nombre de places peut varier selon les modèles.

Quads

SR : 5
Blindage : 4
Vitesse : 5
Capacité vitale : 3
Places : 2
Prix : 12.000 ND

Les quads sont des tout terrains très pratiques pour les déplacements rapides en milieu accidenté. À l'instar des motos, ils possèdent souvent un petit coffre, sous leur siège. Selon les modèles, il sera possible que la vitesse soit plus faible. Un quad permet de ne pas augmenter le SR en terrain accidenté.



Motos

SR : 7
Blindage : 3
Vitesse : 5
Capacité vitale : 2
Places : 2
Prix 33.000 ND

Motos neiges

SR : 8
Blindage : 4
Vitesse : 5
Capacité vitale : 3
Places : 2
Prix : 37.000 ND

Dotés de patins et de chenilles, ces larges véhicules permettent une meilleure adhérence, et annule donc le malus de SR en terrain gelé, enneigé...



Hélicoptères

SR : 15

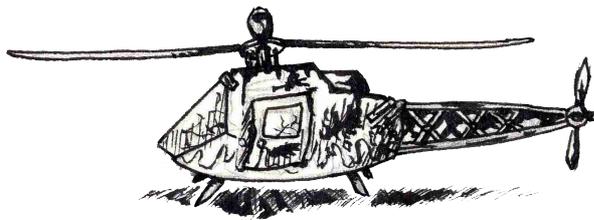
Blindage : 5

Vitesse : 5

Capacité vitale : 6

Places : 4

Prix : 153.000 ND



L'hélicoptère permet d'éviter la contrainte de gravir les collines et de slalomer entre les immeubles effondrés : il vous transporte dans les airs.

Zeppelin

SR : 17

Blindage : 5

Vitesse : 1 à 4

Capacité vitale : 4

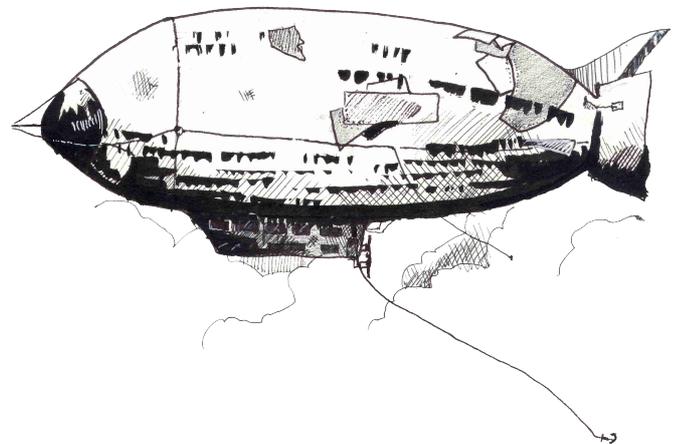
Places : 10

Prix : 530.000 ND

Le zeppelin permet de voyager aussi dans les airs, mais il a plusieurs inconvénients : il voyage très lentement si le vent n'est pas avec lui, et vole à l'aide de gaz plus léger que l'air difficile à se procurer. Un zeppelin peut cependant atteindre des vitesses tout à fait respectables quand le vent est avec lui.

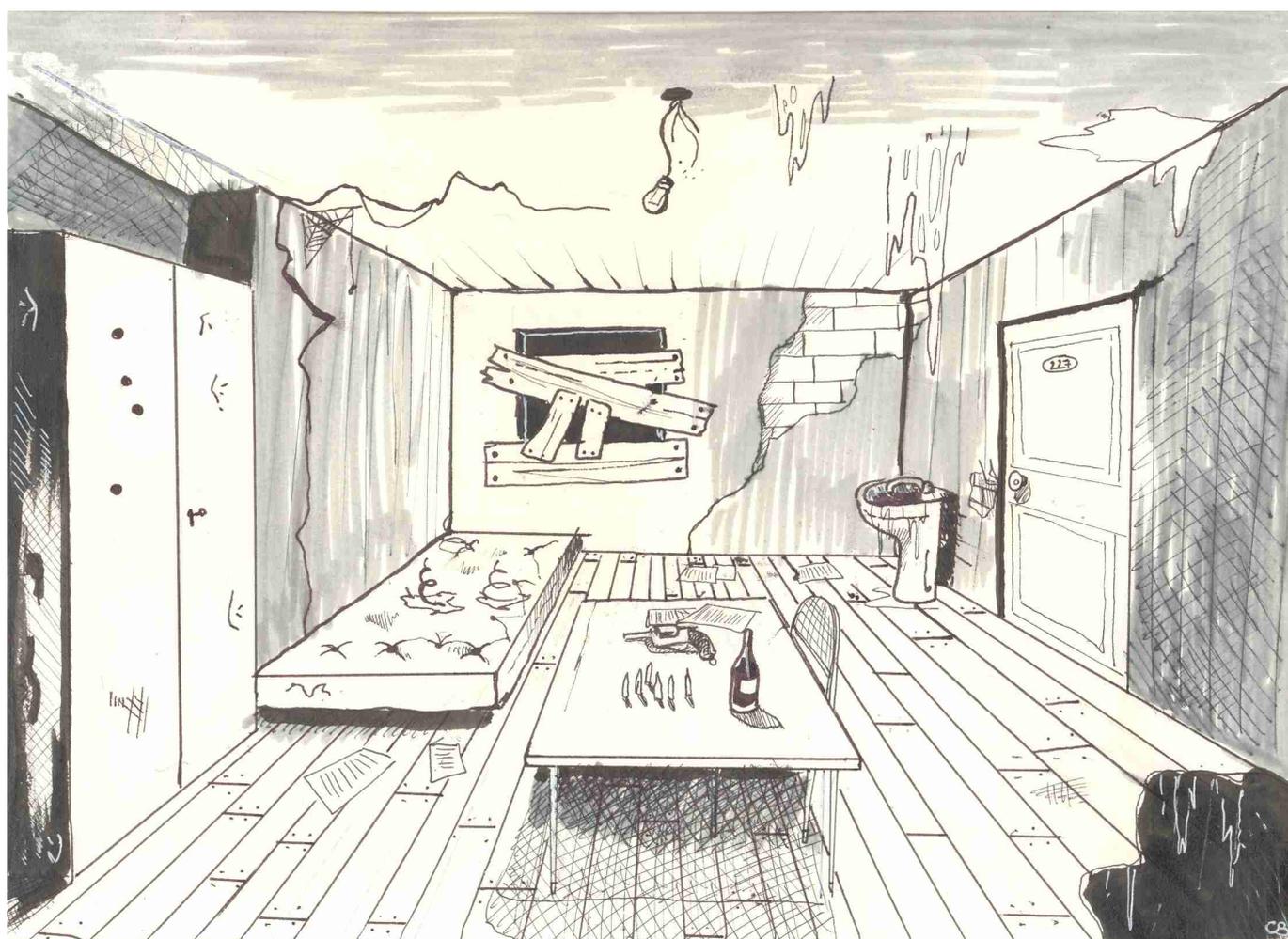
Le zeppelin est un aéronef rigide, dont le cadre (la

partie remplie de gaz) est décomposé en plusieurs cellules remplies de gaz. Le MJ sera cependant libre de changer quelques caractéristiques du zeppelin, pour lui préférer la Montgolfière, qui vole grâce à de l'air que l'on chauffe à l'aide d'un gaz inflammable. Il est moins dangereux de voler en Montgolfière de par le fait qu'elle sera moins propice aux explosions, mais ce genre d'équipement a besoin de beaucoup de gaz pour effectuer des longs trajets, sa nacelle est plus fragile et moins spacieuse (Blindage : 2 ; Places : 4 ; Vitesse : 3), et surtout il sera difficile de maintenir une Montgolfière en altitude bien longtemps à basse température.



Logements

Logement	Type	Loyer	Prix
Rien	Rue	/	/
Pauvre	Squat	100	6.000
Simple	Studio	500	25.000
Moyen	Appartement	1.000	50.000
Moyen	Petite maison	1.000	50.000
Bon	Appartement bien placé	3.000	150.000
Bon	Maison spacieuse	3.000	150.000
Élevé	Appartement spacieux	7.000	350.000
Élevé	Grande maison	7.000	350.000
Luxeux	Appartement haute gamme	25.000	1.250.000
Luxeux	Villa	25.000	1.250.000



Guide du Maître



Aide au MJ

"Masteriser" est le rôle le plus difficile du Jeu de Rôle, il vous faut pour cela une grande connaissance de l'univers, aussi je vous conseille, si vous ne l'avez pas encore fait, de lire tout le codex afin d'être à l'aise.

Déjà fait ? Pas mal, bon passons aux choses sérieuses ! Ci-dessous est joint un certain nombre de règles qui fond du bon MJ un bon MJ. Mais avant tout ! Un peu de jargon JeuxDeRolesque, spécial MJ, qui peut vous aider à mettre l'ambiance :

- **GB** : Gros Bill, attention ce genre de bête c'est plutôt méchant et à éviter. Un GB est un personnage surpuissant, généralement il a tout en combat, c'est une brute et il aime dire "j'te tue" (voir plus bas). Évitez les personnages GB et privilégiez les personnages équilibrés avec leurs faiblesses et leurs atouts c'est toujours plus intéressant et agréable à jouer.

- **TGCM** : "Ta Gueule C'est Magique" expression visant à faire comprendre au joueur qu'un élément crucial du scénario risque de se retrouver contrarié si les joueurs continuent à poser des questions embarrassantes, il serait donc judicieux d'arrêter tout de suite.

- **Faire sa lamproie** : action de ne pas s'intégrer à un groupe ou tout autre chose. Exemple : "Non ! J viens pas j'fais ma lamproie !"

- **"j'te tue"** : expression basique du joueur qui a envie d'action. Attention danger ! Il est de notoriété JDRèsque qu'un joueur pratiquant trop souvent le "j'te tue", doit comprendre assez vite que la vie d'autrui, dans cet univers, n'est pas sous sa tutelle. Nous vous conseillons donc un TGCM sur l'apparition d'une armée de garde, afin de le lui faire comprendre.

- **Noob** : le noob est quelqu'un de nouveau... en fait c'est même quelqu'un d'un peu trop nouveau : ces actions sont très limitées et pour lui le JDR est un jeu vidéo. Alors il attend que ça se passe... Mais vous pouvez le faire changer ! Soyez ouvert et essayez de lui faire prendre part à tout ce bric-à-brac ! Courage... Tout le monde est forcément passé par ce stade (sauf peut-être certains créateurs de codex...) !

- **"Tu es sûr de faire ça ?!"** : phrase typique du MJ au PJ. Ici le joueur doit réussir grâce à un effort de compréhension plutôt élevé, de l'ordre du chimérique, que l'action qu'il s'apprête à faire est plutôt inappropriée. Exemple :

le joueur est dans une rue commerciale en effervescence. Il file une personne qu'il doit assassiner

PJ : Ok ! Je sors ma batteuse et tire sur l'homme en noir !

MJ : Tu es sûr de faire ça ?!



Passons aux règles promises (qui sont plus des conseils que des choses à suivre à la lettre) :

Règle n°1 : Les joueurs ne sont pas des objets que l'on tue par pur plaisir ! Un joueur, même s'il fait un jet catastrophique ne mérite pas la mort si son action est conforme à son personnage et logique. La mort du joueur ne doit subvenir qu'avec quelqu'un de vraiment lourd, le genre de personne qui détruit le boulot des autres, et y compris celui du MJ. Vous êtes avant tout ici pour vous éclater ! Les joueurs sont des héros ! Pas de vulgaires vendeurs de jarret de porc. (sur ce dernier point, attention si un de vos PJ fait un vendeur de jarret de porc ne lui en tenez pas rigueur).

Règle n°2 : Les règles ne sont pas à suivre à la lettre. Oui l'avantage du JDR c'est qu'une fois entre vos main, vous pouvez vous l'approprier, ce codex n'est qu'une base à votre folie créative. Nous vous conseillons donc de ne pas appliquer les règles que vous n'aimez pas et de pourquoi pas en rajouter...

Règles n°3 : Restez caché ! Lorsque vous faites jouer une ou plusieurs personnes il vous est conseillé de jouer derrière un écran de conteur. Ceci vous permettra de cacher le codex, l'éventuel scénario que vous aurez écrit et surtout vos jets de dés. De cette manière vous pourrez en remettre à la chance ou même truquer les jets de dés afin d'éviter la mort d'un joueur ou une action trop injuste. Certaines actions ne demanderons pas de jet de dés vu leur facilité, et d'autre encore pourraient être tellement bien décrite et dans la continuité de l'action, que la faire rater serais un affront au déroulement de votre scénario. Imaginez un peu votre scénario comme un film, construit par le joueur, restez crédible et faites en vivre des vertes et des pas mûres à vos PJ (croyez-nous ils aiment ça).

Règle n°4 : Essayez de les faire flipper, c'est la partie la plus drôle pour le MJ... En effet les PJ sont très influençables et attachés aux règles... servez vous en ! N'hésitez pas, par exemple, à leur faire faire des jets de perception bidons, en leur disant quel que soit le résultat, même avec 3 dés de réussite : "non vous ne voyez rien de spécial". Ça anime les parties et donne parfois quelques paranoïas comiques.

Règle n°5 : Vous restez le Maître du Jeu, c'est à dire celui qui dirige le jeu et l'histoire, vous devez motiver vos joueurs et les mettre dans l'ambiance. Vous influencez les actions de vos PJ, avec les mots que vous employez, servez vous en pour réaliser l'histoire selon vos désirs, vous êtes le seul à connaître votre scénario, les joueurs sont donc très influençables.

MJ : Vous arrivez à une intersection : à droite un chemin lugubre qui s'enfonce dans la forêt, sans doute truffés de brigands, à gauche un chemin vallonné qui se dirige vers une ville que vous apercevez au loin.

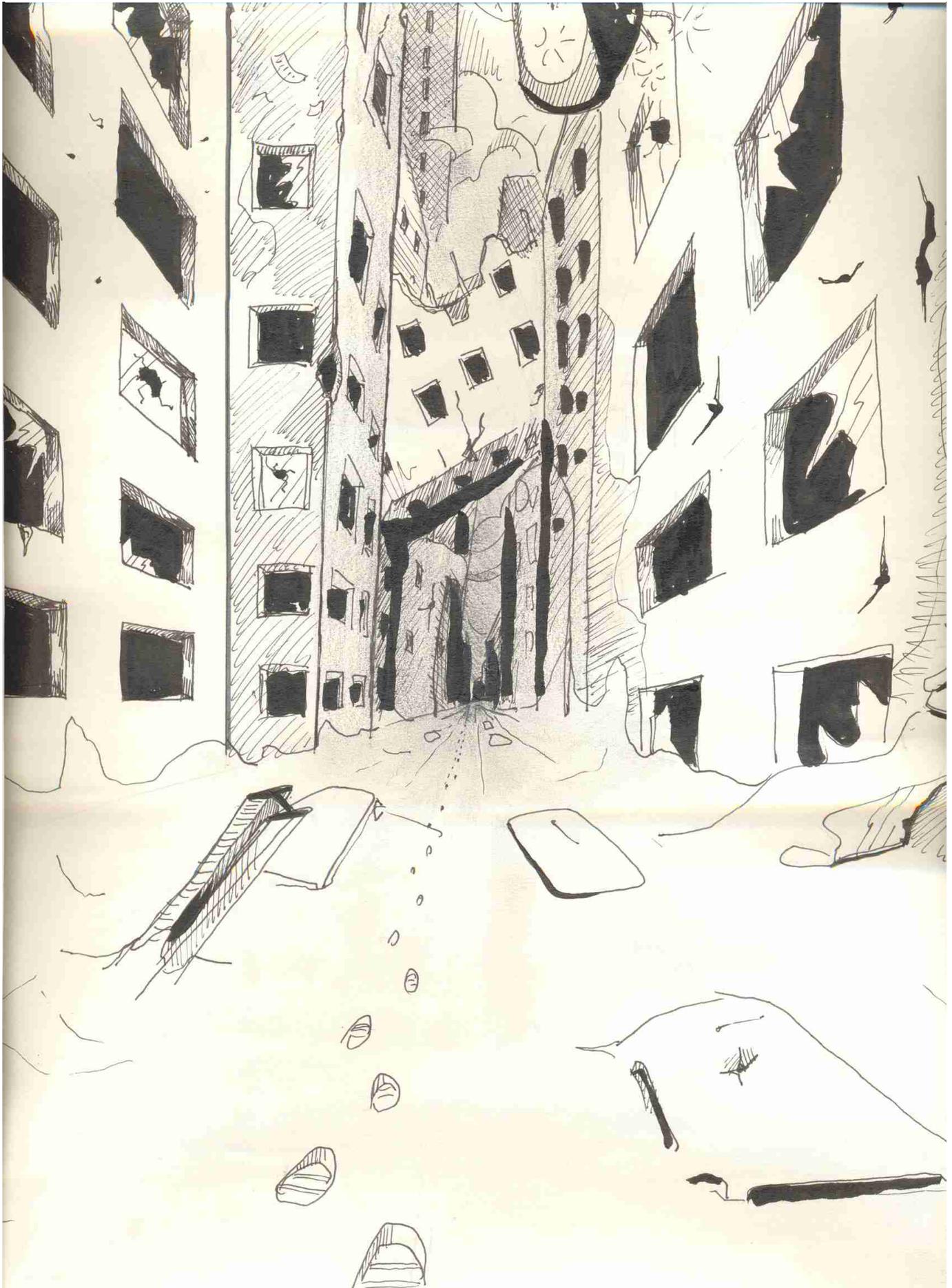
Vous pouvez être sur à 90% que vos joueurs vont

se diriger à gauche, sinon vous pouvez toujours utiliser un « Vous êtes donc sûrs de faire ça ?! » S'ils persistent à vouloir aller à droite c'est qu'ils sont en manque d'action ...

En Gros : Ne vous embêtez pas avec des brouilles techniques, faites vous plaisir, soyez là pour vos PJ, récompensez-les pour leur ingéniosité et la bonne ambiance qu'ils apportent. C'est vous le maître, n'en abusez pas mais ne soyez pas soumis, si tout est trop facile le jeu n'est pas drôle. Faites mériter à vos joueur leur renommé ! Have fun.



Scénario



Another Earth-scénario d'initiation le lieu, un certain Nomrad dans l'hôtel Al-Kazar, un hôtel Miteux où le patron les accueillera en lisant un magazine (Historical Search News), et leur indiquera la serre où se trouve une femme en grand impère sombre taillant une plantation de plante verte glacière. Cheveux courts roux, grandes cernes, et toussant régulièrement (l'idée du truc c'est qu'elle inspire pas la confiance !). Derrière elle, se trouve un gorille épais comme une armoire dissimulant maladroitement un fusil de chasse. La femme leur dira qu'elle ne les attendait pas de si tôt, puis ce présentera : Nomrad. Elle leur donnera les infos suivantes :

- Le tableau en question est de Pablo Picasso et concerne un acte envers le dictateur de cette époque Franco.
- Le tableau avait été récupéré par un collectionneur dans un petit village au nord de Catiz.
- Une équipe de mercenaires engagés par le gouvernement a déjà été sur place afin de mettre la main sur le tableau (opération Pablo), mais elle est revenue bredouille, une deuxième expédition est prévue pour dans deux jours.. peut être moins.

Le reste des renseignements devront être trouvés par les persos (on trouve de supers infos dans les bars !).

Synopsis

Les joueurs sont quatre persos (choisis parmi les archetypes proposés), engagés par le Sydney Historical Museum afin de recuperer un certain tableau dâtant de la fin des années 1930. Après avoir cherché des renseignements, ils découvriront qu'il s'agit d'un tableau de Pablo Picasso. Ils découvriront également que ce tableau se trouve dans les ruines d'un village, et qu'une équipe de recherches engagée par le gouvernement espagnol a été engagée afin de mettre la main sur ce tableau avant tout le monde, afin de contrôler les informations qu'il pourrait contenir. Mais les joueurs vont découvrir qu'ils ont tout deux été dépassés par la Secte du Renouveau...

N comme Nomrad

Les persos arrivent donc dans la soirée du 13 avril dans la ville portuaire de Câtiz, déposés par hydravion en tant que « voyageurs » après bien des escales...

[Câtiz, où l'été indien..

Câtiz est une ville bénéficiant d'un climat assez « chaud » (de 0 à 5 degrés !), réputée par sa société cosmopolite et par le système marginal qu'elle a engendrée.

Malgré cela, la ville est bâtie dans les ruines restaurées de l'ancienne ville, où le gouvernement tiens a garder une bonne image de sa nation meurtrie aux yeux du reste du monde.]

Ils ont donc un seul contact sur

l'opération Pablo, du nom de Yvan Fravda, qui essayait tant bien que mal de draguer la serveuse du bar. Ce qu'il sait :

- ils sont revenus précipitamment de l'expédition pour cause de blizzard. Mais toutes les maisons avaient été fouillées rapidement : pas de traces du tableau. Pense qu'il n'est pas du tout dans ce village, mais bon il est bien payé !
- l'équipe est constituée du même nombre de personnes que l'équipe de persos (4+), ils ne se connaissent pas vraiment : ils ont été embauchés sur le tas par le gouvernement Espagnol.
- l'équipe repart dans le village le 15 à 13h30.
- Il occupe le poste de pilote du camion. Connaît la localisation exacte du village.
- Son équipe et lui logent dans un vieux bâtiment retapé dans la zone industrielle de Câtiz.

Beaucoup de personnes sont habituées à voir, contre leur grès, ce personnage gras et vulgaire, il n'est donc pas difficile de le repérer puisque presque tous les clients savent qu'il participe à une « opération Pablo » (il le beugle dans le bar afin de montrer à la serveuse qu'il est quelqu'un d'important.).

Autre personne bien au courant des événements de l'opération Pablo est l'hôtelier du Al-Kazar, fidèle et seul lecteur du quartier du magazine local « Historical Search News », il connaît tous les numéros par cœur, et a donc entendu parlé de l'échec d'une certaine opération Pablo non officielle (dans la rubrique faits-d'hiver :p). ce qu'il sait (ou plutôt ce que dit l'article) :

- l'article a un ton général assez satirique sur l'équipe de

Autre personne bien au courant des événements de l'opération Pablo est l'hôtelier du Al-Kazar, fidèle et seul lecteur du quartier du magazine local « Historical Search News », il connaît tous les numéros par cœur, et a donc entendu parlé de l'échec d'une certaine opération Pablo non officielle (dans la rubrique faits-d'hiver :p). ce qu'il sait (ou plutôt ce que dit l'article) :

50 millions d'infos

Dans le quartier, la principale source d'information est le bar Caloroso, où sont un grand nombre de personnes de passage mais aussi de mercenaires, et donc on y trouve un mercenaire de

l'opération Pablo, du nom de Yvan Fravda, qui essayait tant bien que mal de draguer la serveuse du bar. Ce qu'il sait :

- ils sont revenus précipitamment de l'expédition pour cause de blizzard. Mais toutes les maisons avaient été fouillées rapidement : pas de traces du tableau. Pense qu'il n'est pas du tout dans ce village, mais bon il est bien payé !

- l'équipe est constituée du même nombre de personnes que l'équipe de persos (4+), ils ne se connaissent pas vraiment : ils ont été embauchés sur le tas par le gouvernement Espagnol.

- l'équipe repart dans le village le 15 à 13h30.

- Il occupe le poste de pilote du camion. Connaît la localisation exacte du village.

- Son équipe et lui logent dans un vieux bâtiment retapé dans la zone industrielle de Câtiz.

Beaucoup de personnes sont habituées à voir, contre leur grès, ce personnage gras et vulgaire, il n'est donc pas difficile de le repérer puisque presque tous les clients savent qu'il participe à une « opération Pablo » (il le beugle dans le bar afin de montrer à la serveuse qu'il est quelqu'un d'important.).

Autre personne bien au courant des événements de l'opération Pablo est l'hôtelier du Al-Kazar, fidèle et seul lecteur du quartier du magazine local « Historical Search News », il connaît tous les numéros par cœur, et a donc entendu parlé de l'échec d'une certaine opération Pablo non officielle (dans la rubrique faits-d'hiver :p). ce qu'il sait (ou plutôt ce que dit l'article) :

- l'article a un ton général assez satirique sur l'équipe de

Mercenaires engagée pour les recherches d'un certain tableau d'un peintre des années 1930, Pablo Picasso, en effet il semblerai qu'il ne savent pas trop ce qu'ils recherchent, le gouvernement qui les a engagé ne connaît même pas le nom du tableau, ni ce qu'il peut représenter.

- l'équipe de bras cassés sont revenus bredouilles après 4 jours d'expédition sans avoir la moindre trace du tableau. Il est évident que leur carrière professionnelle serait plus dans le domaine du manche à balais que dans le domaine de conservateur du musée de Madrid ! l'article n'en dit pas plus.

Avec un test d'analyse (compétence vigilance) de SR de 7, les personnages pourront voir des affiches assez récentes sur les murs de ruelles, des affiches de la secte du Renouveau, où l'on voit une main levée vers le ciel et un zéro en haut de l'affiche.

Au coins de la rue, il y a un garage où se vend un convoyeur de type ALPHA-huka 26, pour rouler dans les conditions extrêmes, il n'est pas louable et est hors de prix pour les persos. S'ils le veulent ils leur faudra :

- le voler : il se trouve en

plein milieu du hangar et le mécano-proprio passe régulièrement et n'accepte pas de laisser essayer ses véhicules, pour faire le moins de bruit le mieux est de le voler la nuit : la porte d'entrée du local est facilement crochetable et le camion n'a aucun problèmes pour défoncer le store.

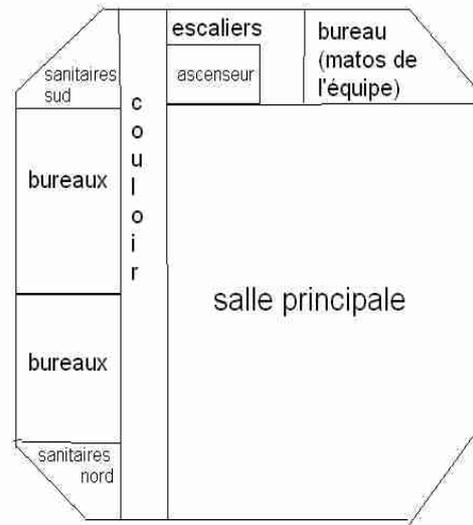
Le repère des vilains !

Dans la zone industrielle se trouve de vieux bureaux où logent l'équipe Pablo pendant leur séjour sur Câtiz. Ils passent leur temps tous dans la même salle, sauf Yvan qui passe son temps au bar ! Le bâtiment est d'environ 7 étages, mais la neige a enseveli 4/5 étages, la salle principale est dotée de fenêtres c'est en fait une ancienne sale de réunion, il est donc possible de se poster avec un sniper sur l'usine en face pour tirer une personne..voir deux mais il est conseillé au maître de jeu de faire bouger l'équipe pour que tout le monde participe la bataille !! Sinon le bâtiment est construit comme n'importe quel bureau, il a donc des salles a foison bref de quoi laisser de la stratégie aux persos les plus ambitieux.

(plan de l'étage ci-contre)

A l'aventure compagnons..

Les persos peuvent donc se rendre sur place par deux moyens : soit prendre le véhicule du garagiste, soit prendre la place de l'équipe Pablo. Dans ce dernier cas, un véhicule passera les chercher le 15 au soir, le pilote ne fera pas attention a leur visage et les emmènera donc sur le lieu et



plan de l'étage principal

les attendra bien sagement dans le camion.

Sinon, les ruines du village ne sont pas difficiles a trouver avec les indications qu'aura pu leur apporter Yvan ou d'autres membres de l'équipe.

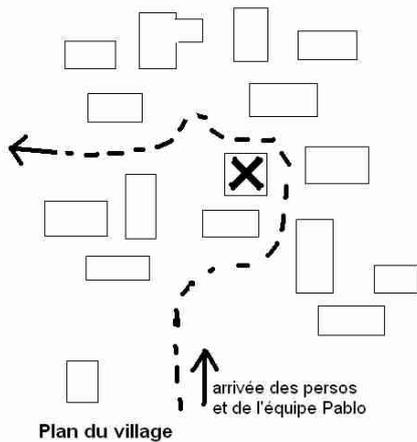
Un village fantôme..

Le village n'a rien de spécial, il est a moitié enseveli par la neige et donc il est assez courant de marcher sur les toits qui son au niveau du sol, malgré cela, on remarque que chaque bâtiment a été forcé auparavant afin de créer une entrée afin d'y effectuer les fouilles nécessaires, sûrement la première opération Pablo. Avec un test d'analyse (compétence vigilance) de SR de 9, les persos pourront déduire que par endroit, la neige a été marquée par le passage de plusieurs véhicules lourds (suivant la direction en pointillés sur le plan ci-dessous), ils peuvent relancer le test dans les habitations pour voir que la poussière par endroits a disparue.

Si les persos ne se sont pas encore débarrassés de l'équipe Pablo, ceux-ci arrivent vers minuit et engageront les hostilités : personne n'est sensé être au courant de l'opération !

Le tableau se trouve dans la maison marquée d'une croix sur le plan, il s'agit

de la maison d'un amateur d'œuvre d'art a en croire la décoration des pièces encore en états.



Mais pas de trace de tableaux.. un test d'analyse (compétence vigilance) de SR de 8 permettra aux persos de découvrir un mécanisme dans le fond de l'ancre d'une cheminée, pour réussir a savoir ce que fait ce mécanisme il s'agira d'un test d'analyse (compétence mécanique) de SR de 7, qui leur permettra de découvrir qu'il s'agit de l'ouverture d'un passage secret ouvrant la trappe de pierre derrière la cheminée, un test d'analyse (compétence mécanique) SR de 9 leur permettra de deviner qu'il faut tourner une statue contemporaine afin d'activer le passage. un test d'analyse (compétence vigilance) de SR de 9 permettra aux persos de deviner que quelqu'un a emprunté ce passage très récemment.

La caverne d'Ali-Baba..

Le passage débouche sur une pièce assez petite et au plafond très bas (environnement -2) où sont entreposées des œuvres déchirées, illisibles, bref plus des boulets que des sources de revenus. Sauf une certaine toile signée Pablo Picasso, représentant d'un style grossier un personnage couronné a la tête d'une armée dans les tons clairs et rouge-oranges,

piétinant des corps difformes. Cette toile est accompagné d'un texte écrit a la machine à écrire, ce texte dit :

- le tableau a été fait par P. Picasso de son initiative personnelle, en l'honneur de Franco, Roi d'Espagne. Picasso avait un grand respect pour Franco et de ce fait a toujours approuvé ses actes ils s'entendaient comme des frères et de cette grande complicité est né ce tableau.

Un test d'analyse (compétence art, écriture ou matériaux au choix du MJ) de SR de 11 permettra aux joueurs de déduire que l'écriture, la peinture et/ou les matériaux utilisés ne correspondent pas a l'époque de la présumée peinture..il s'agit donc d'une fausse.

Les persos peuvent alors soit faire mine que rien et aller rapporter le tableau tel quel ou tenter de rechercher la vérité..

Solde sur le Renouveau !

Au moment où les persos sortent de la maison, ils découvrent que le temps est devenu plus clair, moins venteux (cette fois ils voient nettement les traces de véhicules, il est donc facile de les suivre dans les plaines enneigées..

Après 2/3 heures de route, le temps redevient venteux, mais un campement est visible a environ 1/2 kilomètre devant les persos.. Il s'agit de la Secte du Renouveau qui a visiblement rencontré des problèmes avec leur camion qui semble avoir heurté un bout de mur ensevelit.

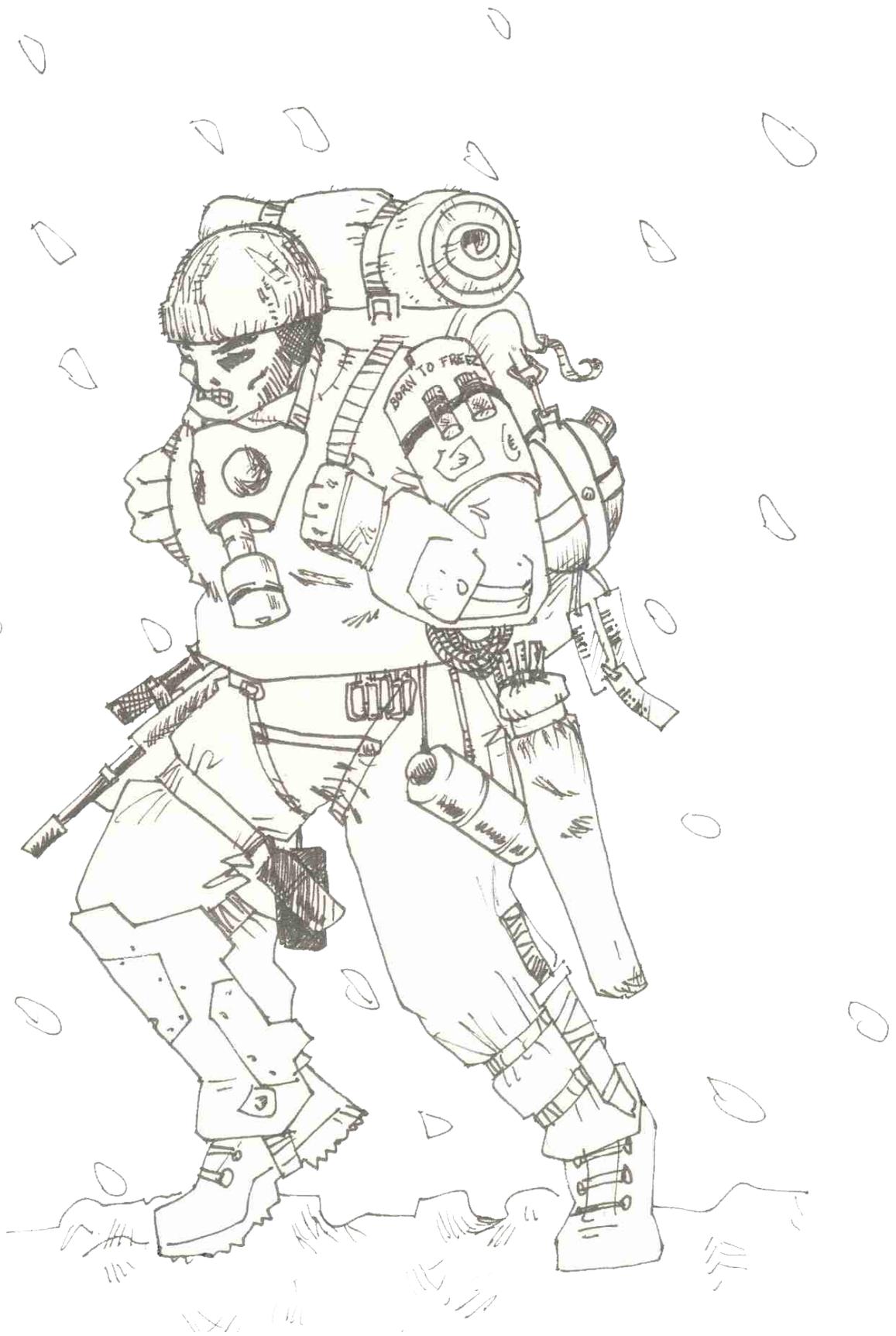
Les persos peuvent alors faire comme bon leur semble pour récupérer le tableau qui est rangé négligemment dans un caisse militaire avec des affaires en boule et quelques piolets...

Il y a dans le campement une vingtaine de personnes, il est donc déconseillé de tenter de tous les tuer en y allant a la barbare.

Le tableau en question s'avère être le tableau Garnica, il est accompagné de la description originale du collectionneur qui dit ceci :

- peinture de P. Picasso en mémoire au massacre de la petite ville de Garnica, provoqué par Franco qui permet aux armées fascistes italienne d'utiliser la ville de Garnica pour essayer leurs armes sur les villageois. Picasso a peint a la suite plusieurs tableaux critiquant les actes du tyran, il fut exécuté publiquement en 1933.

Fiches de Personnage



Le mot de la fin

En espérant que vous passiez d'agréables moments avec Another Earth, toute l'équipe vous souhaite un bon jeu. Nous espérons pouvoir continuer le développement d'Another Earth afin de mieux répondre à vos attentes et vous invitons à être attentifs à des nouveautés de notre part.

L'équipe **ANOTHER EARTH**

Clément Pierdet
Rudy Pons
Pierre Jeanneau
Florian Deshayes
Antoine Béaur
Aurélien Fernandez
Thomas Quintard
Camille Caillé Bichet
Julie Moreau
Brice Fouilloux
Alan Pouydebasque
Thomas Plizga



Ce document est placé sous licence [Creative Commons by-nc-nd](http://www.aejdr.com/licence.html) (détails <http://www.aejdr.com/licence.html>).
Auteurs : Équipe Another Earth, resp. Clément Pierdet et Rudy Pons, contact@aejdr.com.