

# HOLLOW EARTH EXPEDITION

*LES SECRETS  
DE LA SURFACE*





# INTRODUCTION



## Que sont les secrets de la surface ?

Revenez dans le temps et immergez-vous dans le monde mystérieux, intrigant, des alentours de l'année 1936. Là, vous trouverez des organisations maléfiques possédant des pouvoirs étranges et terrifiants – et avides d'en avoir plus encore. Les scélérats complotent pour abattre la civilisation, tandis que des héros inattendus se battent vaillamment pour les empêcher d'atteindre leurs buts infâmes.

Les *secrets de la surface* est un supplément de contexte pour le jeu de rôle *Hollow Earth Expedition*. Il étend l'univers de jeu et procure un nombre infini de nouvelles aventures possibles. Avec *les secrets* en main, votre campagne peut rester tout du long sur la surface de la terre ou offrir aux joueurs un point de départ pour s'aventurer dans la Terre creuse. Puisqu'il s'agit d'une ressource pour des aventures pulp, les *secrets* vous offrent plus d'informations à propos de ce que vous attendez de *Hollow Earth Expedition* : des sociétés secrètes, des pouvoirs surnaturels et des sciences étranges.

## Comment utiliser ce livre

Les *secrets de la surface* sont organisés en chapitres, chacun dédié à un aspect différent du jeu.

- Le **Chapitre 1 : les personnages** donne des éléments supplémentaires pour créer des personnages de la surface.

Les **archétypes** proposent huit nouveaux personnages de la surface.

- Le **Chapitre 2 : les pouvoirs surnaturels** comporte de nouvelles règles pour les capacités étranges, y compris les capacités psychiques et la sorcellerie.
- Le **Chapitre 3 : les sociétés secrètes** liste les organisations qui peuvent aider ou gêner votre personnage.
- Le **Chapitre 4 : la surface** décrit quelques-uns des endroits les plus étranges et intrigants du monde.
- Le **Chapitre 5 : un catalogue** détaille les armes, les véhicules et l'équipement de l'époque.
- Le **Chapitre 6 : les sciences étranges** décrit la manière de créer de puissants gadgets et des inventions inattendues.
- Le **Chapitre 7 : les véhicules en combat** comprend des règles pour gérer les affrontements entre véhicules et effectuer des cascades.
- Une **Aventure** conclut le livre et entraîne les personnages dans une histoire excitante sur la surface du monde.

Et maintenant, sans plus attendre, nous vous invitons à découvrir les *secrets de la surface*.



Style	Blocage	Immobilisation	Pieds	Mains	Projection
Aikido	+1		-1	-1	+1
Boxe	+1	-1		+1	-1
Capoeira	+1	-1	+1	-1	
Judo		+1	-1	-1	+1
Kalaripayattu		+1	-1	+1	-1
Karaté		-1	+1	+1	-1
Kung Fu	Variable (voir l'encadré)				
Lutte	+1	+1	-1	-1	
Savate	+1	-1	+1		-1
Tai Chi Chuan	+1	-1	+1	-1	

- Lutte : un sport ancien basé sur les blocages et les immobilisations.
- Savate : un art martial français où l'on utilise des blocages et des coups de pied
- Tai Chi Chuan : un art martial chinois qui met l'accent sur les blocages et les coups de poing

### Stratégie

**Attribut de base :** Intelligence

La Stratégie représente la connaissance et l'adresse dans l'art de la guerre, qu'elle ait été apprise dans une salle de cours ou par une expérience directe du combat. Elle couvre tous les domaines depuis la stratégie et la logistique nécessaire à une campagne de grande échelle jusqu'à la tactique et l'organisation d'une petite unité. Les personnages possédant cette Compétence sont capables de surpasser, de surprendre et de surclasser leurs ennemis sur un champ de bataille.

Niv.	Description
0 - 1	Peu ou pas d'expérience militaire
2 - 3	Recrue fraîche
4 - 5	Officier entraîné
6 - 7	Stratège doué
8 - 9	Expert tacticien
10 - 11	Génie militaire

Votre personnage peut se spécialiser dans les domaines suivants :

- Logistique : déplacer et entretenir une force militaire
- Organisation : la connaissance de l'organisation militaire et de la chaîne de commandement
- Stratégie : planifier et conduire une campagne militaire complète
- Tactique : déployer une unité au combat
- Terrain : choisissez parmi Arctique, Désert, Jungle, Naval ou Urbain

### Talents

Les Talents représentent les aptitudes naturelles et les capacités spéciales de votre personnage. Les Talents présentés dans le livre de base de Hollow Earth Expedition couvrent une large palette d'activités mais ce n'est en aucun cas une liste exhaustive. Voici quelques nouveaux Talents qui augmentent les capacités de votre personnage ou lui permettent d'ignorer d'autres malus.

Il existe deux types de Talents : les Talents standards et les Talents uniques. Les Talents uniques ne peuvent être choisis qu'une seule fois tandis que les talents standards peuvent être sélectionnés plusieurs fois. Un Talent n'est accessible qu'aux personnages qui en ont les prérequis (si nécessaire). Si la plupart des Talents peuvent être achetés à n'importe quel moment, certains ne sont accessibles que durant la création du personnage (bien qu'ils puissent être ensuite améliorés durant le jeu avec des points d'expérience).

#### Bonus de Talents multiples

Dans certains cas, différents Talents peuvent apporter des bonus au même jet. Quand deux

### Le Kung Fu du Petit Scarabée

Il existe des centaines de styles de Kung Fu, souvent conçu d'après certains animaux comme la grue, le dragon, le léopard, le tigre ou le serpent. Chaque style possède ses forces et ses faiblesses et vous devrez établir vos propres bonus et malus pour un style donné, en vous inspirant du tableau des arts martiaux.

Une autre option, surtout si le Kung Fu va jouer un grand rôle dans vos parties, est de prendre un style spécifique et de déterminer quels autres styles lui sont supérieurs et quels autres sont inférieurs. Votre personnage gagne un bonus général d'art martiaux de +1 quand il se bat avec un style supérieur à un autre.

Par exemple, le Tigre est plus fort que la Grue mais est inférieur au Dragon ; le Serpent est plus fort que la Dragon mais est inférieur au Léopard ; la Grue est plus forte que le Léopard mais est inférieur au Tigre... Votre personnage gagne un bonus de +1 quand il utilise le style du Tigre contre un pratiquant de la Grue, mais il perd ce bonus si ce dernier emploie soudainement un autre style. Pire, si ce nouveau style est le Dragon, c'est votre adversaire qui maintenant a un bonus de +1 contre votre personnage.



Défauts	Description
<b>Défaut physiques</b>	
Âgé	Vieux
Chétif	Peut être gêné par une maladie
Fragile	Facilement étourdi ou mis KO
Jeune	Enfant ou adolescent
Maigre	A un physique faible
Malade	Peut être incapacité par la maladie
Maladroit	A une mauvaise coordination
Obèse	Plus lourd et lent que la normale
Paralysé	Ne peut pas marcher
Sensible à la douleur	Ne supporte pas la douleur
<b>Défauts mentaux</b>	
Aventurier	Accro au danger
Blasé	Facilement lassé ou désabusé
Colérique	Problèmes de contrôle de la colère
Curieux	Fasciné par l'inconnu
Délire	Souffre d'hallucinations
Déprimé	Triste et pessimiste
Mégalomane	Illusions de grandeur
Sceptique	Ne prend rien pour argent comptant
Timide	Nerveux et anxieux
Vœu	Serment envers une organisation ou une tâche
<b>Défauts sociaux</b>	
Clément	Compassionné et indulgent
Crédule	Croit ce qu'on lui raconte
Distant	Froid et détaché
Enigmatique	Mystérieux et difficile à percer
Fanatisme	Zélé et dévoué
Honnête	Ne ment jamais
Malheureux en amour	Amoureux transi
Mythomane	Embellit constamment la vérité
Têtu	Obstiné et tête de bois
Vaniteux	Égocentrique et narcissique
<b>Défauts divers</b>	
Aimant à bizarreries	Attire les événements surnaturels
Chassé	Poursuivi par une organisation ou un individu
Pauvre	Fauché et mauvais gestionnaire



- **Maigre** : votre personnage est efflanqué et malingre. Il peut avoir un problème avec les aliments ou souffrir d'un problème médical, mais il pèse bien moins qu'une personne normale de sa taille et de son âge. Votre personnage souffre d'un malus de -2 à tous les tests où la force et la résistance interviennent. Vous gagnez un point de Style à chaque fois que le faible physique de votre personnage pose un problème.
- **Malade (sérieux)** : votre personnage souffre d'une maladie grave qui ne menace pas sa vie, mais peut l'incapaciter de temps en temps. Il peut être atteint de crises d'épilepsie ou avoir des accès récurrents de malaria. Votre personnage subit un malus de -4 à tous ses jets quand il est malade. Vous gagnez deux points de Style à chaque fois que votre personnage est couché par sa maladie.
- **Maladroit** : votre personnage est emprunté et gauche. Il faut souvent tomber les objets, se cogner

- dans les murs et les tables et renverse les choses. Votre personnage souffre d'un malus de -2 à tous les tests où la grâce et la coordination rentrent en compte. Vous gagnez un point de Style quand votre personnage se blesse ou cause des dommages à cause de sa maladresse.
- **Obèse** : votre personnage a un embompoint sérieux. Il peut souffrir d'un problème médical ou simplement trop manger, mais il pèse bien trop pour une personne de sa taille et de son âge. Votre personnage subit un malus de -2 à son score de Déplacement (voir « encombrement », *Hollow Earth Expedition*, p.130). Vous gagnez un point de Style à chaque fois que le poids de votre personnage le ralentit ou lui pose des problèmes.
- **Paralysé (sérieux)** : votre personnage ne peut pas marcher. Il peut avoir été malade ou avoir eu un accident. Néanmoins, il peut toujours se déplacer en fauteuil roulant. S'il est renversé, il peut encore



## CHAPITRE 2

# POUVOIRS SURNATURELS



Bien qu'ils soient rares, les pouvoirs surnaturels existent dans le monde d'*Hollow Earth Expedition*. Les personnages psychiques peuvent lire dans les esprits, prévoir le futur ou brouiller les perceptions. Les magiciens peuvent protéger leurs alliés, soigner les malades ou invoquer des êtres de l'au-delà pour accomplir leurs volontés.

Les pouvoirs surnaturels les plus communs sont décrits dans les pages suivantes, mais il en existe d'autres. Utilisez ces informations comme guide pour créer vos propres capacités psychiques ou rituels magiques. Comme toujours, le Maître de jeu est l'autorité finale pour décider quels pouvoirs surnaturels sont appropriés à son univers, s'il les accepte tout court.

### Capacités psychiques

Les humains n'utilisent qu'une faible fraction de leur cerveau et ce qui reste est capable d'exploits extraordinaires. Personne ne sait pourquoi certains individus développent des capacités psychiques et bien peu ont été capables d'étudier le phénomène. Quand un personnage choisit le Talent Capacités psychiques, il doit choisir l'un des pouvoirs suivants : Télépathie, Télékinésie, Perceptions extrasensorielles (ESP) ou Masque. Il existe des rapports concernant d'autres manifestations psychiques, mais les individus qui les possèdent sont si rares qu'on sait peu de choses à leur sujet.

#### Télépathie

En utilisant la télépathie, un individu peut lire l'esprit d'une autre personne ou projeter ses pensées dans sa tête. Lorsque vous projetez vos pensées, la cible sait que quelqu'un est en train de lui parler et peut même identifier « la voix » du télépathe si vous vous êtes identifié au préalable ou si la cible vous connaît bien. Lire l'esprit est une action discrète et la cible n'est pas consciente de la présence du télépathe moins que celui-ci ne s'annonce.

Quand vous utilisez Télépathie, lancez un nombre de dés égal à la Volonté de votre personnage multipliée par 2. Si vous obtenez plus de succès que le score de Volonté de votre cible, vous pouvez lire les pensées de surface de celle-ci. Ces pensées peuvent apparaître sous la forme d'un méli-mélo de mots, d'images ou d'émotions, mais le télépathe a généralement une bonne idée de leur signification. Si vous obtenez plus de deux fois plus de succès que le score de Volonté de la cible, votre personnage peut sonder plus profondément dans l'esprit de celle-ci afin d'en lire la mémoire et les émotions profondes. Dans ce cas, le télépathe a un accès libre à tout ce que sait le sujet, mais ne peut dénicher qu'une information par succès additionnel sur le test de Télépathie.

*Exemple : le personnage de Sam a besoin d'information de la part de l'employé d'une boutique de prêteur sur gage, mais ce dernier n'accepte pas de se laisser gratter la patte ni n'est très sensible aux menaces. Il pose donc sa question une nouvelle fois et étend son esprit. Le*



groupement de dés de la Télépathie de Sam est égal à 6 (son score de Volonté x 2). L'employé est à moins de trois mètres et clairement visible, il n'y a donc pas de malus. S'il pouvait le toucher, il gagnerait un bonus de +2, mais il ne veut pas attirer l'attention (il faut un contact soutenu ; un frôlement ne suffit pas). Comme l'employé est une tête de mule, le personnage de Sam choisit de se fatiguer, prenant volontairement une blessure non létale, gagnant des dés additionnels pour un total de 8 en Télépathie. Il obtient quatre succès, plus que le score de Volonté de 3 de l'employé – c'est suffisant pour que Sam apprenne que l'artefact qu'il cherche fut vendu une semaine plus tôt à un homme balaféré. C'est tout ce que l'employé sait, aussi le personnage de Sam le laisse-t-il pour suivre ce nouvel indice.

Télépathie	Modificateur
<b>Portée</b>	
Le personnage touche la cible	+2
Le personnage est à moins de 3 mètres*	+0
Le personnage est à moins de 30 mètres	-2
Le personnage est à moins de 1,6 kilomètres	-4
Le personnage est à moins de 16 kilomètres	-6
Le personnage est à moins de 160 kilomètres	-8
Le personnage est à moins de 1 600 kilomètres	-10
<b>Divers</b>	
Le personnage se fatigue**	+2
Chaque cible additionnelle	-2
Effectuer une autre action tout en utilisant la télépathie	-4

\* Votre personnage souffre d'un malus de -2 s'il n'a pas une ligne de vue directe

\*\* À chaque fois que votre personnage se fatigue, il subit une blessure non létale et obtient un bonus de +2. Votre personnage peut se fatiguer plusieurs fois pour gagner des bonus additionnels.

## Contrôle mental

Unique

**Condition :** Télépathie

Votre personnage peut lire et influencer l'esprit d'une cible, lui permettant de prendre le contrôle de celle-ci.

**Avantage :** pour contrôler l'esprit d'un adversaire, faites un test de Télépathie en incluant tous les modificateurs adéquats. Si vous obtenez plus de succès que le score de Volonté de votre adversaire, il doit obéir à aux ordres silencieux de votre personnage tant que celui parvient à maintenir le contrôle. La cible peut tenter d'effectuer un test de Volonté à chaque tour pour tenter de se dégager. Si vous obtenez plus du double du score de Volonté de l'adversaire, ce dernier est sous le contrôle complet de votre personnage jusqu'à ce que celui-ci choisisse d'arrêter. Un adversaire contrôlé se défend normalement et on ne peut pas lui demander de se blesser lui-même.

**Normal :** votre personnage ne peut pas contrôler les esprits.

## Télékinésie

La télékinésie est la capacité de bouger les objets grâce à son esprit. Cette capacité peut être utilisée pour frapper un adversaire ou pour manipuler un objet.

Si elle est utilisée pour attaquer, le personnage psychique doit canaliser du pouvoir télékinétique brute sous la forme d'une décharge. Pour faire une attaque télékinétique, faites un test égal à la Volonté de votre personnage x2 contre le score de Défense passive de votre adversaire. Comme votre attaque est invisible, la cible ne peut pas utiliser sa Défense active contre elle. Si vous réussissez, votre personnage inflige des dommages non létaux égaux au nombre de succès additionnels sur votre test.

Si elle est utilisée pour manipuler un objet, faites un test de Télékinésie modifié par le poids de la cible (voir tableau). L'objet peut aussi être utilisé, comme un crayon pour écrire ou une épingle pour crocheter une serrure, mais le groupement de dés est limité par le score de Télékinésie ou de Compétence, au plus bas des deux.

Si le psi tente de manipuler plusieurs objets à la fois, il a un malus de -4 pour chaque action additionnelle. Par exemple, tourner le volant tout en actionnant les pédales donne un malus de -4 pour conduite une voiture.

*Exemple : le personnage de Mariko est menotté à son siège et le pilote de l'avion s'est effondré sur les commandes – si personne ne sort l'avion de son piqué, tout le monde va mourir. Elle étend son esprit pour prendre le manche. Elle peut effectuer un test modifié de Télékinésie avec 4 dés (score de Volonté doublé, plus un malus de -4 car le Maître de jeu estime qu'il faut une Force de 2 pour manier les commandes). Elle pourrait se fatiguer pour gagner des dés de bonus, mais elle a plus qu'assez de puissance télékinétique pour l'instant. Elle n'a aucune connaissance sur la manière de faire voler un avion, aussi une fois qu'elle a redressé le manche, elle ne sait pas ce qu'il faut faire. Elle espère que le pilote va bientôt reprendre conscience.*

Un personnage peut aussi utiliser sa télékinésie pour manier des armes. Comme pour la manipulation d'objet, le groupement de dés est égal aux dommages de l'arme plus le score modifié de télékinésie ou de compétence de combat, au plus bas des deux. Le personnage doit prendre des malus pour monter la puissance de sa Télékinésie à la force minimale de l'arme. De plus, la télékinésie fonctionne comme s'il s'agissait d'une seule main, aussi la force nécessaire pour manier une arme à deux mains est-elle augmentée de 1.



## CHAPITRE 3 SOCIÉTÉS SECRÈTES



La surface est un endroit mystérieux et dangereux. Il existe bien plus de sociétés secrètes qu'il n'en est décrit dans *Hollow Earth Expedition*. Vous trouverez ici des détails sur de nouvelles sociétés secrètes, sur des organisations publiques aux objectifs cachés, et des informations supplémentaires sur des groupes familiaux.

Les individus décrits ici peuvent être inclus directement dans le jeu ou pris comme inspiration pour vos propres personnages. De même, vous pouvez créer vos propres versions de ces figures. Quand c'est possible, le niveau de Ressource des personnages est indiqué au cas où un PJ (ou le groupe) souhaite se lier à l'un de ces PNJ.

### *Terra Arcanum*

Aucun adulte responsable ne laisserait un revolver chargé tomber entre les mains d'un bambin, et les membres du Terra Arcanum croient qu'ils ont une responsabilité identique (sur une plus grande échelle) afin de protéger le secret de la Terre creuse d'une race humaine auto-destructrice. On n'a pas besoin de chercher beaucoup plus loin qu'en Allemagne nazie pour se rendre compte de la manière dont un gouvernement belliciste pourrait transformer les technologies atlantes en instruments d'un mal unimaginable.

La plupart des actions de la Terra Arcanum sont accomplies par des pigeons ou des agents qui n'ont pas vraiment idée de la vérité, mais quelques rares individus parviennent à passer du troisième échelon au second en découvrant le secret par eux-mêmes.

Percer ce voile de mystère exige une grande ambition – ambition amplifiée au centuple par la suite quand ils rejoignent le deuxième échelon. Ces membres, connus dans l'organisation sous le nom de Surveillants, abusent souvent de leur position pour s'emparer d'encore plus de pouvoir. Certains Surveillants se sont même fait la guerre les uns contre les autres, voulant amenuiser le pouvoir de leurs adversaires pour renforcer le leur. Ces guerres peuvent être violentes, et des armées sont constituées pour se battre au nom de prétextes fallacieux, mais la plupart du temps, ce sont des guerres économiques ou politiques, impliquant des élections truquées, des pots-de-vins ou des opérations bancaires frauduleuses. Pourtant, le plus grand but d'un Surveillant n'est pas de détruire les autres, mais d'obtenir la place de l'un des Maîtres secrets du Cercle intérieur – et ils ne sont que sept.

### *Les Maîtres secrets*

Les Maîtres secrets semblent pouvoir faire et défaire les gouvernements selon leurs envies et on dit qu'ils possèdent d'incroyables technologies, y compris la capacité d'atteindre à une incroyable longévité. Malheureusement pour les ambitieux Surveillants, le processus de sélection qui permet de joindre le cercle intérieur est seulement connu des maîtres et ils y font peu appel. En vérité, ces sièges sont libres encore moins souvent que ce que les membres du second cercle croient car, actuellement, les Maîtres sont tous des descendants, au sang le plus pur, des Atlantes – ceux que l'organisation a pu découvrir.



## L'Antarctique

Seuls quelques rares humains ont mis les pieds sur l'Antarctique – le continent le plus isolé et le plus inhospitalier de cette planète. Peu de véhicules volants sont capables d'effectuer un aussi long voyage et les aviateurs doivent affronter des tempêtes de vent terribles et glaciales, avant que de connaître la difficulté d'atterrir au milieu de pics hérissés et de glaces instables. Les marins connaissent des conditions de voyage à peine moins mortelles. Toutes les voies d'accès par la mer sont gardées par un labyrinthe de petites îles et de glaciers mouvants. Les navires courent le risque de se voir entourés d'icebergs et d'être écrasés entre de hautes falaises glacées, ou d'être pris par les glaces et probablement broyés, laissant l'équipage geler ou mourir de faim sans espoir de jamais revoir des eaux plus clémentes. Seuls les capitaines les plus aguerris et les plus expérimentés peuvent négocier les eaux traitresses de l'antarctique, et ils ne sont pas nombreux.

Une fois arrivé sur la terre ferme, les explorateurs peuvent s'attendre à ce que leur voyage les entraîne sur des pentes escarpées de glace et de neige compactée, dans des températures qui atteignent difficilement  $-30^{\circ}\text{C}$  en été et peuvent descendre jusqu'à  $-70^{\circ}\text{C}$  en hiver. Les illusions optiques les perdent et les égarent quand le soleil rebondit au hasard sur la neige ou se réfracte dans les cristaux de glace qui emplissent l'air. Des fissures, larges et profondes, découpent le paysage, forçant les voyageurs à de longs détours. Pire, elles peuvent s'ouvrir soudainement dans le permagel, sous les pieds des explorateurs, les précipitant vers des blessures graves ou la mort.

Si l'équipe peut progresser jusqu'à dépasser sept mille mètres au-dessus du niveau de la mer, elle trouvera que la glace s'amincit jusqu'à exposer des roches nues couvertes d'une poussière glacée. De là, ses membres peuvent apercevoir, à quelque distance, ce qui semble être une chaîne de montagne ou des hauts glaciers. Maintenant, à près de mille deux cents kilomètres de la côte, ils peuvent remarquer que leurs compas, leurs altimètres, leurs radios et même leurs montres-bracelet, commencent à mal fonctionner. S'ils peuvent encore escalader les murs de glace abruptes, ils verront d'autres montagnes dans la direction du Pôle, au-delà d'un champ de brumes. En fait, ils se tiennent désormais sur les lèvres de la large cheminée qui mène à la Terre creuse. S'ils continuent, de nouvelles montagnes, invisibles jusqu'alors, s'élèvent autour d'eux, l'air se réchauffe doucement et leur équipement cesse complètement de fonctionner. Finalement, les explorateurs seront surpris lorsqu'ils émergeront des brumes dans une jungle luxuriante,



un chaud soleil au-dessus de leurs têtes. À ce moment, il sera presque certainement trop tard pour trouver le chemin du retour.

### *Un continent de glaces*

Même en comptant les êtres humains, très peu d'animaux sont capables de survivre sur ces glaces désolées. Il n'y a, virtuellement, aucune végétation à sa surface et aucun vertébré terrestre ne peut s'installer sur la glace. La créature terrestre la plus grande est une sorte de moucheron sans ailes qui mesure un demi-pouce. Certains animaux partagent leur temps entre la mer et la terre. Parmi ceux-ci, le manchot empereur est celui qui pénètre le plus loin dans les terres, quand ils voyagent par million jusqu'à leurs aires de reproduction annuelles. Si l'environnement hostile n'accueille pas pléthore d'animaux, les eaux environnantes grouillent de vie : les baleines migratrices – baleines à bosse, baleines bleues, rorquals, orques – se repaissent de leur moisson annuelle de krill ; les éléphants et les lions de mer sillonnent les eaux pour attraper des oiseaux, des calamars et des poissons.

L'Antarctique est le seul continent au monde qui n'a jamais connu une population humaine indigène. Les quelques rares colonies appartiennent à des baleiniers et des chasseurs de phoque, et sont limitées aux îles. Généralement, ces comptoirs sont des entrepôts rudimentaires pour des fourrures animales et du poisson salé, conçus pour offrir rien

Chapitre 4





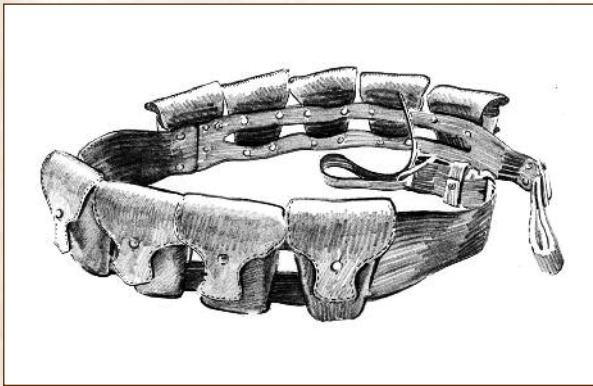
## Accessoires pour carabines

Accessoires pour carabines	Coût	Poids
Cartouchière	\$1.00	0,5 kg
Ensemble de nettoyage pour carabines	\$5.00	1 kg
Miroir de tranchée de l'US Army	\$0.50	–

**Cartouchière** : notre solide cartouchière de l'armée américaine possède neuf poches boutonnées, chacune pouvant recevoir deux chargeurs pour une capacité totale de 90 cartouches. Pratique pour les munitions de taille moyenne comme le .30-06 et le .303. \$1.00

**Ensemble de nettoyage pour carabines** : cette boîte laquée contient un écouvillon pliable en cuivre, des brosses de cuivre, des chamois, une bouteille de 6cl de solvant à poudre, une burette de 9 cl d'huile à lubrifier et un tube de graisse à carabine. \$5.00

**Miroir de tranchée de l'US Army** : le miroir de tranchée modèle 1918 s'attache solidement à l'extrémité d'une bayonnette, vous permettant de voir dans les coins sans montrer votre tête. Le miroir est serti dans une enveloppe de métal olive terne avec un rabat à charnière. \$0.50



## Fusils

Ici, chez Arkington's, nous sommes heureux de proposer au chasseur exigeant un large choix de fusils de toutes qualités et de tous types.

### Fusils automatiques

**Browning Automatic** : l'original et le meilleur ! L'authentique fusil Browning à chargement automatique a une réputation de qualité générale, avec une monture en noisetier à crosse demi-pistolet

### Munitions pour carabines

Munitions pour carabines	Coût par 100*
.22 Court	\$0.50
.22 Long	\$0.50
.22 Long Rifle	\$0.50
.22 Hornet	\$1.00
.240 H&H Magnum	\$25.00
.25 Remington	\$5.00
.275 H&H Magnum	\$25.00
.30 Remington	\$5.00
.30-06 Springfield	\$10.00
.303 British	\$7.50
.303 Savage	\$5.00
.30-30 Winchester	\$5.00
.300 H&H Magnum	\$25.00
.32 Remington	\$5.00
.35 Remington	\$7.50
.35 Winchester	\$10.00
.371 Winchester	\$5.00
.375 H&H Magnum	\$25.00
.405 Winchester	\$10.00
.416 Rigby Magnum	\$50.00
.465 H&H Magnum	\$35.00
.505 Gibbs Nitro Express	\$35.00
.600 Nitro Express	\$50.00

\*pour le calcul des frais de port, une boîte de munitions pour carabine pèse 1 kg.

et une capacité de 5 coups. Gravures élégantes en option. Calibre 12 uniquement. \$50.00

**Remington Model 11 Autoloading** : le plus populaire des fusils à rechargement automatique aux États-Unis. Une très belle copie du Browning, réalisée aux standards Remington. Disponible en calibre 12. \$50.00

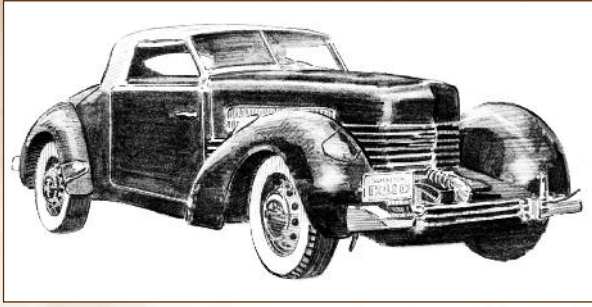
**Savage Automatic** : Disponible en calibre 12, le Savage a une capacité de 5 coups, une construction solide et une crosse-pistolet en noisetier. \$50.00

### Fusils combinés

**Arkington Combination** : notre fusil combiné à trois canons possède une crosse-pistolet en noisetier noir et une sécurité latérale – satisfaction garantie dans toutes les situations. Il possède deux canons calibre 12 côte à côte et un canon de carabine, en-dessous, pour tirer du .30-06. Gravures élégantes en standard. \$100.00







vitesse et phares rétractables, la Cord est seule dans sa catégorie. \$2 500.00

**DeSoto Custom Six Airstream** : aérodynamique et bon marché. Avec ses suspensions avant indépendante, son stabilisateur DeSoto et ses absorbeurs de chocs hydrauliques ajustables au chargement et aux conditions de route, la nouvelle Airstream promet une conduite coulée et confortable. \$700.00

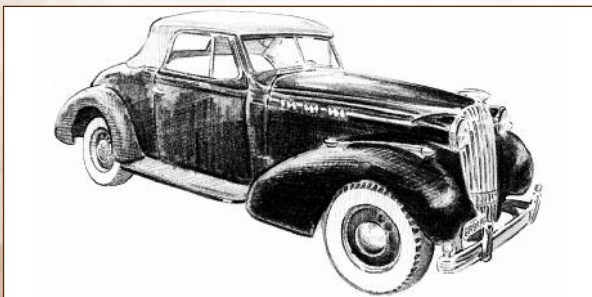
**Dodge D2 « Beauty Winner »** : « Mon dieu !... Quelle magnifique voiture ! » s'écrie Shirley Temple, la star de *Capitaine Janvier*. L'immense et puissante Beauty Winner est une voiture qui permet des économies aussi grandes. \$750.00

**Ford Model 48** : si la Ford est une voiture pour hommes dans tous les sens du terme, il faut être une femme pour en apprécier le fini parfait et les détails. Robuste et élégante, avec un V8 performant, cette automobile remplit toutes les attentes auxquelles Ford nous a habitués. \$750.00

**Lincoln Zephyr** : les roues ont des ailes avec la nouvelle Lincoln Zephyr. Aérodynamique, avec châssis et carrosserie intégrées, la Zephyr abrite la douce puissance d'un moteur V12, dont les propriétaires nous rapportent une plaisante consommation de 15 litres aux 100 kilomètres. \$1 300.00

**Oldsmobile Six** : racée, longue et basse, avec un espace intérieur exceptionnel et des performances régulières grâce à ses célèbres suspensions de roue indépendante Knee-Action Oldsmobile. Une grande voiture très complète dans la gamme économique. \$750.00

**Oldsmobile Eight** : puissante et confortable, la Oldsmobile Eight est bien motorisée, rapide et sûre



avec un stabilisateur de conduite et des freins super-hydrauliques. Une Oldsmobile dont on peut être fier. \$750.00

**Packard 120** : obtenez le « plus » de chez Packard. Avec son style et sa mécanique, la 120 offre une conduite confortable et un grand prestige, tout en assurant des coûts de fonctionnement et de maintenance réduits. Une voiture puissante et luxueuse ! \$1 000.00

**Pontiac DeLuxe Six** : les modèles Silver Streak sont toujours là. La Pontiac DeLuxe Six de cette année conserve l'admirable capot avec calandre intégrée des Silver Streak, combinant panache et douceur. Possède de tous nouveaux détails comme le combiné poignée de portière/repose-bras. \$700.00

**Pontiac Eight** : fiable et construite pour parcourir au moins 160 000 kilomètres, la Silver Streak Eight a toute la douceur et la reprise qu'on peut attendre d'un huit cylindres moderne. Avec des finitions comme une boîte à gants à serrure, la Eight prouve qu'elle est « la meilleure des nouveautés ». \$700.00

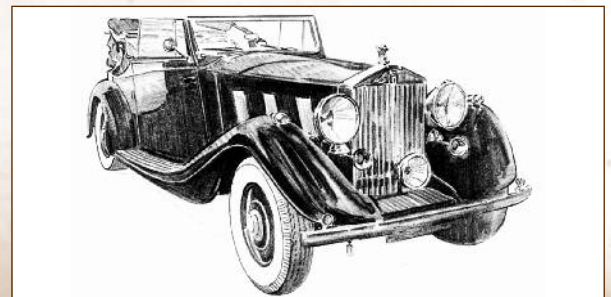
**Studebaker Dictator** : c'est élégant d'y prendre place, c'est malin de l'acheter. La seule voiture sur le marché avec le système Automatic Hill Holding – qui libère votre pied de la pédale de frein. La Dictator a aussi une vitesse surmultipliée pour de plus grandes économies et une consommation record de 9,7 litres aux 100 kilomètres. \$700.00

### Automobiles étrangères

**Bugatti Type 57** : belle et stylée ! Conçue par Jean Bugatti (fils du fameux italien, Ettore) et produite en France, la Type 57 est petite, légère et puissante, avec une maniabilité et une vitesse supérieure. \$5 000.00 à \$7 500.00

**Mercedes Benz 540K** : la Mercedes Benz modèle Kompressor possède une motorisation Donner und Blitzen avec un huit cylindres surcomprimé. Gracieuse, luxueusement équipée, méticuleusement manufacturée, elle bénéficie d'un immense prestige. \$10 000.00

**Rolls-Royce Phantom III** : avec son tout nouveau moteur « Aluminium » V12 qui offre une conduite





## CHAPITRE 6

# LES SCIENCES ÉTRANGES



Des scientifiques avec assez d'imagination et de compétences peuvent fabriquer des engins très en avance sur leur temps. Cependant, les effets de ces machines sont bien plus importants que les explications que l'on met derrière. La vitesse extraordinaire d'un chasseur très avancé peut être due à une aérodynamique supérieure, à la formule particulière du fuel utilisé ou à son moteur à réaction – dans tous les cas, le résultat est le même : un avion incroyablement rapide.

Les engins sont conçus et modifiés en utilisant des Améliorations. Nombre d'entre eux peuvent être choisis plusieurs fois, chaque sélection supplémentaire comptant comme un bonus ou un malus qui altère un peu plus la machine.

Le Maître du jeu a le dernier mot quant à ce qu'il autorise lors de la création des artefacts et il doit garder en tête que les Améliorations choisies doivent faire sens pour le gadget en question.

### Invention

Inventer un objet est un processus en deux étapes : la conception et la construction.

#### Étape un : la conception

**Premièrement** : déterminez le modèle de base de votre création. Sélectionnez un objet normal qui servira de point de départ (voir le catalogue p.90). Votre personnage doit déjà posséder l'objet, pouvoir l'acheter ou payer son équivalent en pièces détachées, afin de l'utiliser comme modèle pour une création de sciences étranges.

**Deuxièmement** : sélectionnez les Améliorations et déterminez la Difficulté de création. Les Améliorations augmentent l'efficacité d'un objet. Plus vous lui adjoignez d'Améliorations, plus il est difficile à concevoir et à fabriquer. La Difficulté de création d'un objet est égal à 1 plus la moitié du nombre total d'Amélioration (arrondi à l'inférieur).

Nombre d'Améliorations	Difficulté de création
1 - 2	2
3 - 4	3
5 - 6	4
7 - 8	5
9 - 10	6
11 et plus	7 et plus

**Troisièmement** : sélectionnez des Limitations et déterminez le niveau de l'Artefact. Les Limitations diminuent l'efficacité d'un objet. Plus vous sélectionnez de limitations, plus le niveau de l'artefact sera bas. Le niveau de Puissance est calculé en soustrayant les Limitations aux Améliorations. Comparez le résultat à la table des Artefacts (p.19) pour déterminer le niveau de Ressources.

**Quatrièmement** : faites un test de Sciences approprié (par exemple Chimie ou Ingénierie) contre la Difficulté de création de l'objet. Un bonus de synergie peut s'appliquer, à la discrétion du Maître de jeu, si le personnage a une autre Compétence qui est particulièrement utile. Chaque test représente une semaine de travail et le succès représente un ensemble de plans et de bleus d'une