

HOLLOW EARTH EXPEDITION



INTRODUCTION



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

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

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

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

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

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

Qu'est-ce qu'une aventure pulp ?

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

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

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

- pauvreté, avoir fait de longues études ou être illettrés, mais ce sont toujours des hommes ou des femmes qui possèdent des qualités qui les distinguent des personnes ordinaires. Même ceux qui semblent être des durs à cuire possèdent bravoure, intégrité et honnêteté. Ils ne sont pas parfaits et ont leurs défauts, mais leurs motivations sont pures et ils sont très difficiles à corrompre.
- Dans les pulp, les antagonistes ne sont pas simplement mauvais, ils sont irrémédiablement diaboliques. Ils peuvent cacher leur vraie nature derrière un sourire plaisant ou un comportement aimable, mais leur échelle morale est brisée et irréparable. Il n'y a aucune chance pour qu'un héros puisse négocier avec un méchant. Les méchants ne se laisseront pas dévier de leurs plans funestes.
 - Les personnages des pulp ne sont pas perturbés par des dilemmes moraux. Ce qui est juste est juste, ce qui est mal est vraiment mal. Les héros et les méchants ne se laisseront pas dévier de leurs buts. La copine du héros ou la nana du méchant peuvent changer de camp, mais les personnages principaux de l'histoire demeurent fidèles à leurs caractéristiques.
 - Dans les pulp, au beau milieu du moment le plus excitant – quand le héros est dans une situation périlleuse et qu'on ne sait pas ce qui va se passer – la scène se termine ! L'action se focalise alors sur les autres personnages afin de savoir ce qu'ils font et le pauvre gars en mauvaise posture doit attendre son destin !

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

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

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

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

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

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

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

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

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

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

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

Comment utiliser ce livre ?

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

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

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

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



ARCHÉTYPE

EXPLORATEUR

« Il va falloir écraser l'escouade allemande, escalader la paroi à pic, traverser le gouffre, passer la créature, libérer nos compagnons et remettre la gemme dans l'œil de la statue. Je reviens tout de suite. »





ARCHÉTYPE

AVENTURIER

« Ça ressemble
à un dialecte toltèque.
De riches bâtards,
les Toltèques. »



en comptant combien ont un chiffre pair. Chaque dé qui indique un chiffre pair est considéré comme un succès. Plus vous obtenez de succès, meilleur sera le résultat de votre action.

Exemple : Laura lance cinq dés à six faces et obtient 1, 3, 4, 4 et 6. En comptant uniquement les dés qui indiquent des chiffres pairs, elle a obtenu trois succès.

Le système Ubiquity ne nécessite pas de dés spéciaux pour jouer. Vous pouvez utiliser les dés que vous possédez déjà. Chaque joueur devrait avoir environ dix dés pour jouer. Les dés à six faces standards suffisent et sont faciles à trouver, mais vous pouvez utiliser n'importe quels dés en autant qu'ils ont autant de faces paires que de faces impaires. Vous pouvez même choisir un assortiment de dés polyèdres !

Exemple : Alex lance six dés : un à quatre faces, un à six faces, un à huit faces, un à dix faces, un à douze faces et un à vingt faces. Il obtient 1, 3, 5, 9, 12 et 18. En ne comptant que les résultats pairs, il a obtenu deux succès.

Note : Pour plus de simplicité, Ubiquity présume que les joueurs ne comptent que les résultats pairs comme des succès. Les joueurs pourraient tout aussi facilement compter uniquement les résultats impairs comme des succès et la probabilité resterait la même. À la discrétion du Maître de jeu, les joueurs peuvent avoir le droit de décider pair ou impair avant chaque test et de compter uniquement les dés concernés comme des succès.

Un survol des règles

1^{ère} étape : Déclarer une action (p. 108)

Décrivez l'action de votre personnage et déterminez son type : action standard, étendue, en opposition ou réflexe. Déterminez également le test de Compétence ou d'Attribut nécessaire pour résoudre l'action et son type : test standard, étendu, en opposition ou réflexe.

2^e étape : Déterminer la difficulté (p. 110)

Le Maître de jeu détermine le niveau de difficulté de l'action de votre personnage, selon la tâche qu'il va entreprendre et la Compétence ou l'Attribut concerné.

3^e étape : Calculer le groupement de dés (p. 110)

Calculez votre groupement de dés selon le niveau de Compétence ou d'Attribut concerné et ajoutez ou soustrayez les modificateurs applicables.

4^e étape : Faire la moyenne (p. 112)

Faites la moyenne de votre groupement de dés pour savoir si vous avez besoin de lancer les dés. Si votre

nombre de succès moyens est égal ou supérieur à la difficulté de la tâche, votre personnage réussit sans avoir besoin de lancer les dés. Vous pouvez passer à la sixième étape, ci-dessous.

5^e étape : Lancer les dés (p. 113)

Lancez votre groupement de dés et comptez le nombre de succès obtenus.

6^e étape : Résoudre l'action (p. 113)

Comparez le nombre de succès obtenus à la difficulté de la tâche. Si le nombre de succès est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est réussie. Si le nombre de succès est inférieur à la difficulté, c'est un échec.

7^e étape : Réessayer (p. 114)

Si l'action de votre personnage a échoué, il peut réessayer, avec l'accord du Maître de jeu. Un deuxième essai impose une pénalité de -2 au groupement de dés. Reprenez à la cinquième étape.

Le temps

Le temps est fluide dans un jeu de rôle, un peu comme dans un livre ou dans un film. Au cours du jeu, le temps va voler, ralentir ou sauter par à-coups. Une seule chose est certaine : le temps de jeu s'écoulera rarement – voire jamais – au rythme du temps réel.

La manière dont le Maître de jeu gère le temps affecte le rythme de l'histoire. Il peut passer sur des détails sans importance ou ralentir le temps à des moments critiques. Durant un combat, par exemple, il peut falloir plusieurs minutes pour résoudre des événements qui n'occupent que quelques secondes de temps de jeu. Par contre, plusieurs semaines de temps de jeu peuvent passer en quelques minutes s'il ne se passe rien d'important pendant ce laps de temps.

Dé Ubiquity

Bien que le système Ubiquity ne nécessite pas de dés spéciaux pour jouer, les dés Ubiquity sont recommandés pour tirer un maximum du système. Ces dés à huit faces sont spécialement conçus pour simplifier le jeu, vous permettant de lancer un tiers moins de dés et de simplement faire le total.

Chaque dé Ubiquity a une valeur différente et a un code couleur pour être facilement identifié. Au lieu de lancer six dés standards, vous pourriez lancer deux D3, trois D2 ou six D1. Vous pouvez prendre les dés Ubiquity que vous voulez en autant que la valeur totale reste la même. La probabilité d'obtention de succès demeure la même qu'avec des dés standards. Utiliser les dés Ubiquity avec le système Ubiquity est une combinaison gagnante. Vous lancez moins de dés moins souvent et vous pouvez vous concentrer sur votre rôle sans rien manquer des aspects du jeu. C'est le meilleur des deux mondes !



Lorsqu'il se réveille, il est considéré invalide et subit une pénalité à toutes ses actions égale à son niveau de Santé négatif.

Exemple : Le personnage de Clay a une Santé de -3 et il est mourant. Lors de son tour, il fait un test de stabilisation. Le niveau de Corps de son personnage est de 3 et il subit une pénalité de trois dés à son test, ce qui fait que son groupement de dés pour se stabiliser est de trois (Rappel : un test de Corps se fait sous Corps x2). Il lance les dés et obtient deux succès. Son personnage se stabilise avant de perdre d'autres points de Santé, mais il demeure inconscient et sera invalide en se réveillant.

Note : Un docteur ou un professionnel de la santé compétent peut tenter de stabiliser un personnage mourant. Faites un test de Médecine d'une difficulté de 2. Le docteur qui tente de stabiliser le personnage mourant subit une pénalité égale au niveau de Santé négatif du personnage mourant.

Le rythme de guérison

Les personnages guérissent généralement d'une blessure non létale par jour et d'une blessure létale par semaine. Cependant, en Terre creuse, les personnages guérissent de deux blessures non létales par jour et d'une blessure létale en quatre jours.

S'il obtient deux succès ou plus, le personnage mourant se stabilise. S'il obtient moins de deux succès, le personnage mourant n'est pas stabilisé, mais il pourra essayer à nouveau au tour suivant.

La guérison

La Terre creuse est un lieu dangereux et les personnages y seront blessés. Ils pourraient manger un aliment empoisonné, tomber sur une créature préhistorique ou se battre contre un autre aventurier. Les personnages-joueurs mènent une vie dangereuse et excitante et cela signifie qu'ils auront besoin de temps à autre d'une attention médicale s'ils veulent survivre pour raconter leurs exploits.

Les premiers soins

Les premiers soins peuvent littéralement sauver des vies. Administrés convenablement, les premiers soins peuvent réduire la gravité d'une blessure, voire ramener quelqu'un du seuil de la mort.

Les aspects les plus dangereux d'une blessure sont le choc et le traumatisme qui l'accompagnent. Traiter le choc et le traumatisme d'une personne blessée peut réduire la gravité de la blessure.

Dr. Wolfram von Wartenburg

Mentor 5

Archétype : Occultiste Motivation : Pouvoir

Style : 5 Santé : 9

Atributs primaires

Corps : 4 Charisme : 5

Dextérité : 4 Intelligence : 5

Force : 4 Volonté : 5

Atributs secondaires

Taille : 0 Initiative : 9

Déplacement : 8 Défense : 8 (10) *

Perception : 10 Étourdissement : 4

Compétences

	Base	Degré	Niveau	Moyenne
Armes à feu	4	2	6	(3)
Bagarre	4	2	6	(3)
Diplomatie	5	3	8	(4)
Discrétion	4	4	8	(4)
Érudition / Philosophie	5	3	8	(4)
Intimidation	5	5	10	(5)
Investigation	5	5	10	(5)
Linguistique	5	5	10	(5)
Mêlée	4	4	8	(4)
Sports	4	2	6	(3)

Talents

Ailante 2 (influence de base et capacité à donner des ordres d'un seul mot)

Ressources

Rang 4 (Société Thulé : bonus social +8 et capacité de réquisitionner des ressources)

Défaut

Condescendant (+1 point de Style dès qu'il prouve sa supériorité)

Armes

	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Luger PO8	2 L	0	8 L	(4) L
Dague rituelle	2 L	0	10 L	(5) L
Coup-de-poing	0 N	0	6 N	(3) N

Armure

	Défense	For.	Dex.
Plastron	+2	2	0



