

SOMMAIRE

Introduction.....	4	Chapitre cinquième : Magasin de fournitures superflues et indispensables	130
Chapitre premier : Ce qu'il est advenu et ce qu'il adviendra	8	Équipement général.....	137
Une histoire abrégée	8	Voyages et communication.....	142
Liste des guerres	13	Véhicules	143
Liste des dirigeants.....	13	Logements, repas et divertissements	145
Who's who	14	 Chapitre sixième : De la physique et de la métaphysique.....	146
Chapitre deuxième : Concernant la nature des personnages et leurs caractères inhérents.....	18	Invention	146
Survол de la création de personnages	19	Gadgets	148
Archétypes.....	21	Armes	150
Motivations.....	25	Véhicules	151
Attributs.....	28	Créations vivantes	154
Attributs primaires.....	29	Exemples d'inventions	155
Attributs secondaires.....	31	 Chapitre septième : Guide raisonné du monde aventureux.....	158
Compétences.....	33	Style de jeu	158
Talents	42	Types d'aventures.....	159
Ressources	57	Idées d'aventure	159
Défauts	69	Créer des Ligues maléfiques	165
Points d'expérience initiaux	76	Exemples de Ligues	169
Dernières touches.....	76	 Chapitre huitième : Du voyage et des merveilles insoupçonnées que l'on y découvre	174
Points de style de départ	77	Afrique	175
Archétypes de personnages	82	Amérique	188
Chasseur gastronome.....	82	Asie	204
DéTECTIVE conseil.....	84	Europe	219
Antiquaire fêlé.....	86	Antarctique.....	229
Correspondante consciencieuse.....	88	 Chapitre neuvième : Amis fidèles et adversaires implacables	230
Explorateur.....	90	Des individus que l'on peut croiser de par le monde	230
Scientifique temporel	92	Des ennemis que l'on peut se faire et dont l'on doit se défaire	235
Pionnière de l'aviation.....	94	Des bêtes surnaturelles qui défient l'imagination	239
Exemples d'hommes de main.....	96	Des bêtes habitant nos campagnes et d'autres régions moins civilisées	242
 Chapitre troisième : Des mécanismes du connu et de l'inconnu	98	Sources d'inspirations.....	247
Dés	98	 Feuille de personnage.....	248
Survол des règles.....	99	 Index	249
Points de style	106		
Points d'expérience	108		
 Chapitre quatrième : Empoignades, fusillades et chutes plus ou moins gracieuses.....	110		
Survол du combat.....	110		
Tours du combat	111		
Initiative.....	111		
Actions de combat	111		
Attaque	116		
Défense	117		
Déplacement.....	120		
Dommages	121		
Santé	122		
Guérison	123		
Environnement.....	124		
Attaquer des objets.....	128		

CE QU'IL EST ADVENU, ET CE QU'IL ADVIENDRA

Conrad, Joseph (1857-1924) : homme de marine marchande, voyageur avide et auteur polonais. Né Jozef Teodor Konrad Korzeniowski, Conrad devient sujet britannique en 1886. Son oeuvre la plus populaire, *Au cœur des ténèbres*, est publiée sous forme de feuilleton en 1899.

Crowley, Aleister (1875-1947) : occultiste britannique. Malgré son jeune âge, Aleister (né Edward Alexander) est considéré en 1896 comme l'étoile montante du monde de l'occultisme. Il intègre le club hermétique de l'Aube dorée en 1898, prenant le nom magique de Frater Perdurabo (« Frère J'endurerai »), puis rejoint le Club Fantôme plus tard dans la même année. Il achète Boleskine House, au bord du Loch Ness, en 1899.

Dewar, James (1842-1923) : chimiste et physicien britannique. Il découvre une méthode de production de grande quantité d'oxygène liquide en 1891. L'année suivante, il invente le vase isotherme à double paroi. Président de la Chemical Society en 1897.

Dodgson, Charles Lutwidge (1832-1898) : mathématicien et inventeur britannique, plus connu sous son nom de plume de Lewis Carroll. Parmi ses inventions, on compte un ancêtre du Scrabble, un carton doseur aidant à préparer les cocktails et le Nyctographe, une tablette à trous carrés permettant de prendre des notes codées dans le noir.

Doyle, Arthur Conan (1859-1930) : médecin et auteur britannique. Ami de Sherlock Holmes et du docteur John Watson, il a commencé à écrire les aventures du duo en 1887. À partir de 1890, il abandonne la pratique de la médecine pour se consacrer exclusivement à l'écriture, principalement les escapades d'Holmes et Watson. Le professeur Challenger a contacté Conan Doyle, lui offrant la chance de publier les résultats de sa dernière expédition.

Eastman, George (1854-1932) : autodidacte américain. Fondateur de la Eastman Kodak Company et inventeur de la pellicule en rouleau.

Edison, Thomas Alva (1847-1931) : éminent scientifique et inventeur américain. Ses créations comprennent l'ampoule à fil incandescent, le téléscripteur, l'appareil photographique, le dictaphone et le kinetoscope. Membre distingué de plusieurs Ligues à vocations scientifiques.

Flashman, Brigadier General Sir Henry Paget, VC KCB KCIE (1822-1915) : militaire britannique. Selon ses propres dires, ses talents se limiteraient à l'équitation, les langues étrangères et la fornication. Durant sa carrière, Flashman a servi dans la Première guerre anglo-afghane, la charge de la brigade légère, la bataille de Little Big Horn et la bataille d'Isandhlwana. Bien qu'ayant reçu la Victoria Cross et ayant été introduit dans deux ordres chevaleresques pour actes de bravoure, Flashman admet honnêtement son impardonnable lâcheté. On confond simplement son don pour la survie avec un courage exceptionnel.

Fogg, Phileas (1839-1902) : voyageur britannique. Célèbre pour avoir son extraordinaire voyage autour du monde en 80 jours, qu'il a réalisé en 1872 suite à un pari avec un autre membre du Reform Club. Il fut le premier à congratuler Nellie Bly lorsqu'elle battit son record en 1890.

Frazer, James George (1854-1941) : anthropologue écossais. Auteur du scandaleux *Rameau d'or*.

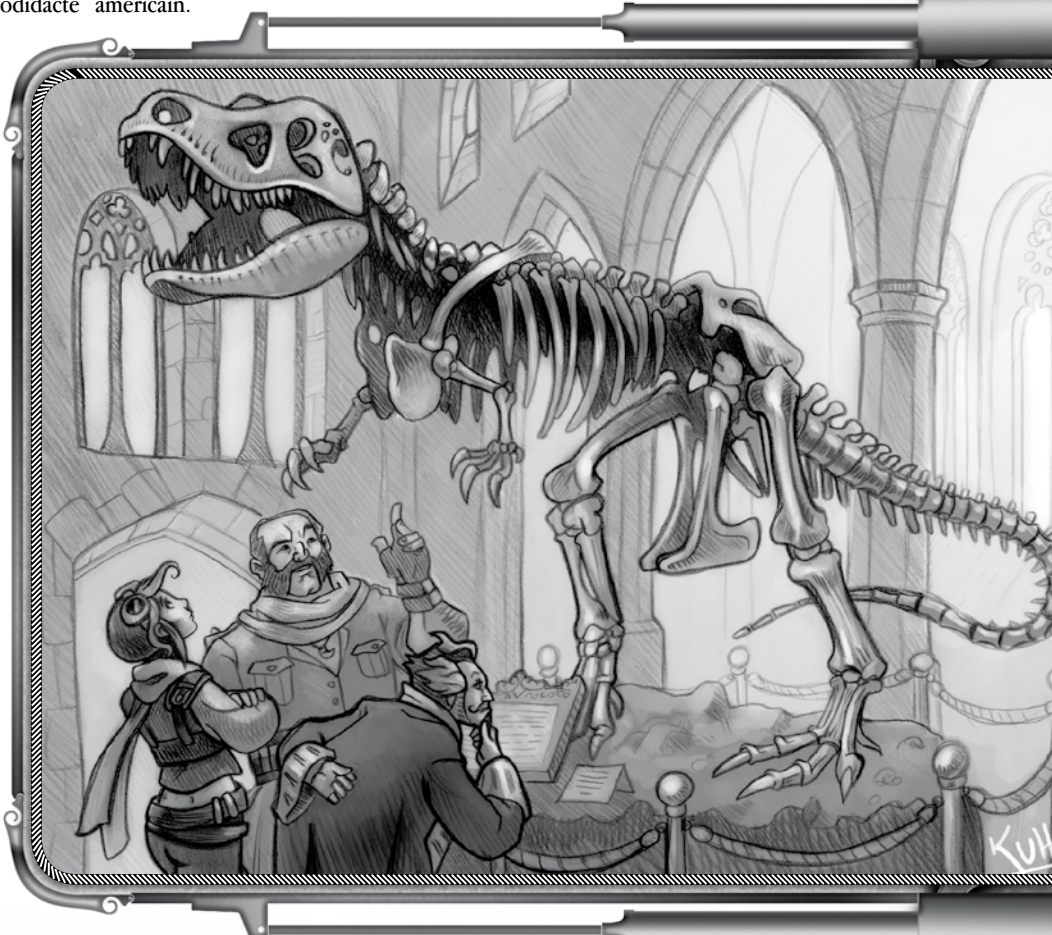
Grace, D^r William Gilbert (1848-1915) : sportif britannique. Joueur de cricket amateur, le docteur Grace a débuté sa carrière à l'âge de 16 ans. Considéré comme le meilleur joueur ayant jamais tenu une batte. Membre éminent de l'Association sportive pour Gentilshommes.

Gray, Dorian (????) : hédoniste britannique immortel. Son portrait vieillit à sa place, d'autant plus vite qu'il commet des péchés abominables. Paraissant avoir une vingtaine d'années, il prétend être âgé d'au moins cent ans.

Hale, George Ellery (1868-1938) : astronome solaire américain. S'intéresse de près aux religions solaires de l'antiquité.

Harker, Jonathan (1861-1927) : clerc de notaire anglais, marié à Mina (née Murray) et père du jeune Quincey. Suite à sa rencontre avec le comte Dracula, Harker a rejoint le Club Fantôme.

Holmes, Mycroft (1865-1929) : détective amateur britannique. Frère aîné de Sherlock Holmes et membre éminent du Club Diogène. Tout aussi brillant que son frère, Mycroft n'est pas assez intéressé par la résolution de crimes pour trouver l'énergie nécessaire à mener une enquête. Il travaille pour le gouvernement britannique en qualité d'analyste, quoique de façon sporadique.



CONCERNANT LA NATURE DES PERSONNAGES ET LEURS CARACTÈRES INHÉRENTS

artisanales, telles que la charpenterie, l'électricité et la mécanique. Les personnages doués dans leur Métier sont capables de construire, réparer ou modifier des objets correspondant à leur Spécialisation.

CONVERSER AVEC LES INDIGÈNES

Puisque les bouurlingueurs voyagent aux quatre coins du monde, comment gérer les langues ? Nous recommandons que les personnages choisissent un groupe linguistique par degré plutôt que des langues précises. Vous trouverez ci-dessous une liste des groupes linguistiques appropriés pour le jeu.

Un personnage débutant parle et écrit sa langue natale, mais pas forcément celles du groupe linguistique à laquelle elle appartient. Par exemple, un Français parle français, mais s'il souhaite parler d'autres langues romanes, il doit acheter un degré en Linguistique et choisir le groupe de langues romanes.

Les langues mortes sont indiquées par un astérisque. De nos jours, elles ne sont plus connues que des érudits. Qu'un bouurlingueur puisse connaître une telle langue dépend de son passé, de sa profession et de sa lignée, à la discrétion du Maître de jeu.

Afro-asiatiques : copte*, égyptien ancien*, hébreu biblique *

Algiques : arapaho, blackfoot, cheyenne, cree, shawnee

Athapascanes : apache, hupa, navajo

Bantoues : swahili, zoulou (centre et sud de l'Afrique sub-saharienne)

Celtiques : breton, cornique, gaélique écossais, gallois, irlandais, mannois

Chinoises : cantonnais, han, mandarin, wu

Coréennes : coréen

Couchitiques : oromo, somali (parlé autour de la Corne de l'Afrique)

Finno-ougriennes : estonien, finnois, hongrois, same

Germaniques : afrikaans, allemand, anglais, danois, islandais, néerlandais, norvégien, suédois, yiddish

Grecques : grec ancien*, grec

Indiques : bengali, cachemiri, hindi, népalais, sanskrit*, ourdou

Iraniennes : farsi, kurde, parthe*, pashto, scythe*

Japonaises : japonais

Mésoméricaines : aztèque*, maya*

Nigéro-congolaises : dogon, mandingue (ouest de l'Afrique sub-saharienne)

Nilo-sahariennes : dinka, masai, nubien (Afrique centrale et de l'Est)

Romanes : espagnol, français, italien, latin, portugais, roumain

Sémitiques : akkadien*, arabe, araméen*, hébreux, phénicien*

Slaves : bulgare, tchèque, polonais, russe, serbe, slovaque, vieux-slave*

Tibétaines : birman, sherpa, tibétain

Turques : azéri, tatar, turque, touvain, ouzbek

Vous devez choisir une Discipline parmi :

- * Apothicaire : permet de préparer et créer divers médicaments et poisons.
- * Charpentier : permet de fabriquer et réparer des meubles et de structures en bois.
- * Chimiste : permet de préparer et créer divers composés chimiques.
- * Électricien : permet de fabriquer et réparer des appareils électriques, tels que des transformateurs.
- * Mécanicien : permet de fabriquer et réparer des appareils mécaniques, tels que des moteurs à vapeur.

PILOTAGE

Disciplines

Attribut de base : Dextérité

La Compétence Pilotage représente l'habileté à diriger des véhicules complexes et inhabituels. Elle couvre le pilotage des dirigeables, des bateaux à moteur, des navires à voile et d'engins plus exotiques, comme les foreuses et les sous-marins (à condition d'obtenir l'accord du Maître de jeu). Un personnage doué en Pilotage peut conduire son véhicule de prédilection avec talent et maîtrise.

Vous devez choisir une Discipline parmi :

- * Aérien : permet de piloter les avions, les autogires, les ornithoptères et les zeppelins.
- * Aérostats : permet de piloter des dirigeables de toutes sortes et de toutes tailles.
- * Automobile : permet de conduire des automobiles, des cuirassés terrestres et d'autres véhicules motorisés à roues.
- * Machine foreuse : permet de diriger des machines perçant ou forant le sol.
- * Nautique : permet de gouverner des navires ou des sous-marins quelle que soit leur taille.

SCIENCE

Disciplines

Attribut de base : Intelligence

La Compétence Science représente l'éducation et l'entraînement du personnage dans les domaines des sciences naturelles ou abstraites. Elle couvre la biologie, la chimie, la géologie, l'ingénierie et la physique, ainsi que les mathématiques et les méthodes expérimentales nécessaires à ces disciplines. Un personnage doué en Science maîtrise un champ d'étude, où il est capable de mener des expériences.

Vous devez choisir une Discipline parmi :

- * Biologie : étude de la botanique et la zoologie, et méthodologie expérimentale.
- * Chimie : étude de composés chimiques, et méthodologie expérimentale.
- * Géologie : étude des minéraux, des ressources naturelles et leur composition.
- * Ingénierie : étude des principes de l'ingénierie et du design.
- * Physique : étude des forces et des mouvements, et méthodologie expérimentale.

CONCERNANT LA NATURE DES PERSONNAGES ET LEURS CARACTÈRES INHÉRENTS

Normal : dans certaines circonstances, votre personnage peut être privé de son niveau de Défense active ou passive lorsqu'il se défend.

Degrés : vous pouvez acheter ce Talent jusqu'à trois fois. Chaque degré supplémentaire vous confère un bonus de +2 en Défense. Ce bonus se cumule avec d'autres modificateurs de Défense et augmente l'avantage apporté par la manœuvre de Défense totale (cf. p. 113).

COMPÉTENCE ACCRUE

Conditions : aucune

Votre personnage a une affinité naturelle pour une activité ou un domaine de connaissance particulier. On le considère comme un prodige ou un expert dans sa spécialité.

Avantage : votre personnage bénéficie d'un bonus de +2 au niveau d'une Compétence spécifique (à choisir en même temps que le Talent). Ce bonus général ne confère pas de degrés de Compétence supplémentaires.

Normal : votre niveau de Compétence n'est pas modifié.

Degrés : vous pouvez acheter ce Talent plusieurs fois, en appliquant son avantage à une Compétence différente.

COMPÉTENCE DE COMBAT

Conditions : Compétence non martiale 4

Votre personnage sait éviter de se prendre des coups lorsqu'il emploie une Compétence non martiale, comme Diplomatie, Médecine ou Vol, pendant une bataille.

Avantage : votre personnage bénéficie d'un bonus de +2 en Défense active lorsqu'il utilise une Compétence donnée (à choisir en même temps que le Talent).

Normal : le niveau de Défense du personnage n'est pas modifié lorsqu'il utilise une Compétence non martiale en combat.

Degrés : vous pouvez acheter ce Talent deux fois pour la même Compétence. Au deuxième degré, le bonus en Défense active passe à +4.

CONTRE-ATTAQUE

Conditions : Bagarre 4

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

Avantage : votre personnage peut attaquer par réflexe au cours de la manœuvre Blocage (cf. p. 45). Gérez le Blocage normalement, si ce n'est que votre personnage inflige des dommages si vous obtenez plus de succès que l'attaquant. Les modificateurs de Défense s'appliquent à la manœuvre de Blocage s'appliquent également à la faculté de Contre-attaque. Si votre personnage est privé de Défense active, il perd également sa faculté de Contre-attaque.

Normal : votre personnage effectue un Blocage normal.

Degrés : vous pouvez acheter ce Talent jusqu'à trois fois. Au deuxième degré, vous obtenez un bonus de +2 en Défense active lorsque vous bloquez une attaque à mains nues. Au troisième degré, ce bonus passe à +4.

2



CHASSEUR GASTRONOME



Archétype : *Chasseur de gros gibier* Motivation : *Gloire*

Style : 3

Santé : 5

Attributs primaires

Corps : 3

Charisme : 2

Dextérité : 3

Intelligence : 3

Force : 2

Volonté : 2

Attributs secondaires

Taille : 0

Initiative : 6

Déplacement : 5

Défense : 6

Perception : 5

Étourdissement : 3

Compétence	Base	Dégré	Niveau	Moyenne
Appréciation	3	2	5	(2+)
Armes à feu	3	4	7	(3+)
<i>Fusils</i>			8	(4)
Armes blanches	2	2	4	(2)
Athlétisme	2	2	4	(2)
Bagarre	2	2	4	(2)
Discretion	3	2	5	(2+)
Survie	3	2	5	(2+)
<i>Pistage</i>			6	(3)

Talents

Précision (réduit de -2 les malus de Tir de précision)

Tir à longue portée (double la portée des tirs)

Ressources

Compagnons 0 (cuisinier personnel)

Rang 0 (Société épicurienne ; bonus social de +1)

Défaut

Goinfre (+1 point de Style lorsque son appétit provoque des problèmes)

Armes	Niveau	Taille	Attaque	Moyenne
Poing	0N	0	4N	(2)N
Fusil à éléphants	6L	0	14L	(7)L
Revolver lourd	3L	0	11L	(5+)L

LEAGUES OF ADVENTURE

importance ou zoomer sur des moments critiques. Durant une bataille, par exemple, il faudra sans doute plusieurs minutes réelles pour résoudre des événements qui ne prennent que quelques secondes dans l'univers de jeu. Inversement, plusieurs semaines de temps de jeu peuvent être couvertes en quelques minutes réelles, si elles sont particulièrement calmes.

Le temps de jeu se décompte selon six unités de base. Elles peuvent représenter de quelques secondes à une vie entière (ou plus !). Ensemble, elles permettent de raconter des histoires compréhensibles et crédibles pour tout le monde.

Tour de combat : plus petite des unités de temps, le tour de combat dure environ six secondes. Elle correspond au temps nécessaire pour se déplacer et entreprendre une unique action, que l'on appelle une action normale (cf. *Actions*, ci-dessous). Les tours de combat sont souvent des moments pleins de tumulte, chaque protagoniste tentant d'agir en un temps limité.

Scène : la scène est l'unité de temps par défaut, couvrant généralement un événement unique dans un lieu donné. Une scène peut comprendre plusieurs tours de combat, être jouée en temps réel ou alterner entre les deux. Le Maître de jeu peut même passer rapidement sur certaines parties d'une scène. Néanmoins, un changement de lieu ou le début d'un nouvel événement est habituellement le signe que l'on change de scène. Dans le doute, le Maître de jeu détermine quand une scène s'arrête et qu'une autre débute.

Session de jeu : une session de jeu s'étale entre le moment où les joueurs s'assoient à table et celui où ils rangent leurs affaires avant de partir. C'est donc une unité de temps réel, consacrée à raconter une histoire. Le Maître de jeu devrait avoir un plan pour chaque session, comprenant des moyens de faire avancer l'histoire et les défis et les récompenses qu'il va présenter aux joueurs. Idéalement, à la fin d'une session de jeu, les joueurs partent avec le sentiment d'avoir accompli quelque chose et l'envie d'y revenir.

Histoire : une histoire est un récit complet, raconté du début à la fin. Il peut nécessiter plusieurs sessions de jeu ou une seule, mais lorsqu'il arrive à son terme, l'histoire se conclut et le conflit est résolu. Pour autant, les aventures des personnages ne sont pas terminées... Ils peuvent vivre d'autres histoires.

Période creuse : au cours d'une partie, il est naturel de survoler les événements sans importance. Lorsqu'on fait de même entre deux sessions, on parle de périodes creuses. Elles ont naturellement lieu entre deux histoires, pour laisser le temps aux personnages d'évoluer et de se développer. Puisqu'il ne se passe rien d'important, il est inutile de le jouer. Toutefois, les personnages peuvent gagner et dépenser des points d'expérience durant une période creuse. La session de jeu suivante reprend l'histoire au prochain événement intéressant.

Campagne : une campagne est une suite d'histoires reliées par un fil rouge, que ce soit des personnages, un thème ou une trame globale. Le jeu se poursuivant, le Maître de jeu et les joueurs verront les récits se réunir pour tisser une saga épique.



EMPOIGNADES, FUSILADES ET CHUTES PLUS OU MOINS GRACIEUSES

Éclaté : si votre personnage subit suffisamment de dommages létaux pour réduire sa Santé à 0, il est éclaté et ses capacités d'action sont limitées. Au lieu de pouvoir attaquer, se défendre et se déplacer durant le même tour de combat, il ne peut réaliser qu'une de ces actions à chaque tour. S'il le souhaite, il peut s'épuiser et réaliser ses trois actions normalement, mais il reçoit une blessure létale tout de suite après, ce qui fait qu'il est alors inconscient et mourant.

Inconscient : si votre personnage subit suffisamment de dommages non létaux pour réduire sa Santé en dessous 0, il perd connaissance pendant une minute par point de dommages négatif. Même une fois qu'il a recouvré ses esprits, sa Santé reste négative. Par exemple, si un personnage ayant une Santé de 2 subit trois points de dommages non létaux, il reste inconscient une minute.

Mourant : si votre personnage subit suffisamment de dommages létaux pour réduire sa Santé en dessous de 0, il est inconscient et mourant. Il subit une blessure létale par tour jusqu'à ce qu'il reçoive des soins médicaux ou qu'il se stabilise de lui-même.

Mort : si votre personnage subit suffisamment de dommages létaux pour réduire sa Santé à -5, il meurt. Il peut toutefois être ranimé s'il reçoit immédiatement des soins médicaux d'urgence.

Rester conscient : Si votre personnage a reçu suffisamment de dommages pour perdre connaissance, il peut tenter de rester conscient par la seule force de sa volonté. Faites un jet réflexe de Volonté contre un niveau de difficulté de 2. Vous subissez un malus égal à la Santé négative de votre personnage.

Si vous obtenez moins de deux succès, votre personnage perd connaissance normalement. Si vous obtenez deux succès ou plus, votre personnage reste conscient, mais il est considéré comme étant éreinté ou éclaté, selon le cas. Il subit un malus à toutes ses actions égal à son niveau de Santé négatif. S'il subit de nouveaux dégâts, il doit effectuer un nouveau jet pour garder conscience, en tenant compte de ce nouveau malus.

Exemple : *Nicolas subit trois blessures létales, ce qui réduit sa Santé à -3. Le héros souhaiterait rester conscient, mais il n'a que 2 en Volonté, ce qui lui donne un groupement d'un dé seulement (2 fois deux, moins trois). Il échoue automatiquement, puisqu'il ne peut pas obtenir deux succès avec un seul dé.*

Stabilisation : si votre personnage est mourant, il a une chance de se stabiliser par lui-même à chaque round. Faites un jet réflexe de Corps contre une difficulté de 2. Vous subissez un malus égal à la Santé négative de votre personnage.

Si vous obtenez moins de deux succès, votre personnage continue à s'enfoncer et perd un point de Santé comme expliqué ci-dessus. Il peut tenter à nouveau de se stabiliser le tour suivant, en tenant compte de sa Santé aggravée. Si vous obtenez deux succès ou plus, votre personnage se stabilise et ne perd pas de Santé supplémentaire. Lorsqu'il se réveille, il est considéré comme étant éclaté. Il subit un malus à toutes ses actions égal à son niveau de Santé négatif.

Exemple : *la Santé de Nicolas est descendue à -3. Lors de son tour, il effectue un jet de stabilisation. Son niveau de Corps est de trois, mais il subit trois dés malus sur son jet. Son groupement final est de trois dés (3 fois deux, moins trois). Il lance les dés et obtient deux succès. Il se stabilise avant de perdre plus de Santé, mais il est toujours inconscient et sera éclaté en se réveillant.*

Note : un médecin compétent peut tenter de stabiliser un personnage mourant. Faites un jet de Médecine contre un niveau de difficulté de 2. Le jet subit un malus égal à la Santé négative du patient. Si vous obtenez deux succès ou plus, le personnage mourant est stabilisé. S'il obtient moins de 2 succès, le médecin peut retenter sa chance le tour suivant.

GUÉRISON

Le monde de *Leagues of Adventure* est un endroit dangereux, où les héros risquent de se blesser. Ils peuvent manger des fruits empoisonnés, déranger un lion affamé ou se battre contre des guerriers indigènes. Au cours de leurs vies pleines de périls et d'émotions, les personnages joueurs auront besoin de soins médicaux de temps en temps s'ils comptent raconter eux-mêmes l'histoire de leurs aventures.

PREMIERS SECOURS

Les premiers secours peuvent littéralement sauver des vies. Lorsqu'ils sont administrés correctement, ils peuvent réduire la sévérité d'une blessure ou même ramener quelqu'un du seuil de la mort. Moins que la blessure elle-même, ce sont le choc et le traumatisme qui l'entourent qui mettent la vie en danger. Traiter ces aspects chez un blessé a un effet réel sur ses chances de survie.

Pour soigner une personne blessée, effectuez un jet de Médecine. Chaque succès guérit un point de dommages non létaux ou convertit un point de dommages létaux en dommages non létaux. Vous devez toujours traiter les blessures non létales avant les létales, puisqu'elles représentent le choc et le traumatisme qu'endure le blessé.

L'application des premiers secours prend une minute et doit être faite moins d'une heure après les faits pour être efficace. Une fois ce temps écoulé, les dommages sont permanents et seule la guérison naturelle pourra les guérir. Les premiers secours peuvent être administrés à chaque fois qu'un personnage est blessé, mais ils ne peuvent affecter que les dommages les plus récents.

Exemple : *Patrick est en mauvais état. Il a subi huit points de dégâts létaux, ce qui amène sa Santé à -3. Henri lui administre les premiers secours ; il obtient trois succès sur son jet de Médecine. Le premier succès convertit un point de dommages létaux en dommages non létaux, le second guérit totalement cette blessure non létale et le troisième transforme un deuxième point de létal en non létal. Patrick a maintenant six points de dommages létaux et un de dommages non létaux. Il est toujours mal en point, mais sa situation s'améliore.*

SPECTROMATAGRAPHE

Artefact 1

De la taille d'un grand coffre de bateau à vapeur, le spectromatagraphe est un laboratoire portable automatisé, capable d'analyser pratiquement n'importe quelle substance. On place un échantillon de gaz, de liquide ou de solide dans un creuset métallique fermé hermétiquement. Il est alors chauffé jusqu'à vaporisation totale. Le gaz obtenu passe dans une série de prismes tubulaires illuminés par une vive lumière, afin d'étudier son spectre. Les résultats sont imprimés sur un papier ruban.

L'analyse prend une dizaine de minutes, quoique les minéraux à point de fusion élevé puissent prendre bien plus longtemps. Le spectromatagraphe possède la Compétence Chimie au niveau 4.

Améliorations : Compétence : Chimie (+2 Améliorations)

TÉLÉGRAPHE PHOTOÉLECTRIQUE

Artefact 1

Le télégraphe photoélectrique permet l'envoi et la réception d'images à l'aide d'un câble télégraphique ou téléphonique. Cet engin utilise du sélénium, un produit chimique sensible à la lumière, pour scanner un document. Quand le rayon lumineux frappe une zone sombre, il transmet un signal électrique. À l'arrière de la machine se trouve un tambour rotatif, sur lequel on place une feuille vierge. Quand le télégraphe reçoit un signal, un stylet écrit sur le papier, dupliquant l'image d'origine. Naturellement, il faut deux machines : une pour envoyer l'image et une autre pour la recevoir.

Améliorations : Sens supplémentaire : transmission télégraphique des images (+2 Améliorations)

TORPILLE GUIDÉE

Artefact 1

Une torpille standard se déplace en ligne droite. Si la cible n'est pas là où vous l'attendiez, la torpille passe à côté. Toutefois, une torpille guidée jouit d'une manœuvrabilité limitée, grâce à un système de câbles. Utiliser une torpille guidée augmente les chances de toucher, conférant au tireur un bonus de +2 aux tests d'Artillerie.

Améliorations : Compétence : Artillerie (+2 Améliorations)

TRANSCRIPTEUR AUTOMATIQUE

Artefact 0

Si le transcripateur automatique a pour intention de remplacer une secrétaire, il est encore loin du compte. Cette machine est dotée d'un large cornet acoustique relié à un stylet. Grâce au génie de la technologie moderne, il peut transformer les sons en écriture. Il suffit à un homme d'affaires pressé de dicter son courrier dans le cornet pour qu'il soit prêt à être envoyé n'importe où dans le

monde ! L'engin fonctionne globalement comme un membre supplémentaire, laissant les deux mains de l'utilisateur libre.

Malheureusement, il doit être parfaitement stable et immobile, sans quoi le style rebondit sur le papier, ce qui produit des gribouillis illisibles. Un bruit de fond excessif peut également faire vibrer le stylet de façon inattendue.

Améliorations : Membre supplémentaire (+2 Améliorations)

Limitations : Capricieux : doit être posé à plat (-2 Améliorations)

TRANSMOGRIFICATEUR LUNAIRE

Artefact 3

L'une des premières inventions (et échecs) du docteur Moreau, le transmogrificateur lunaire est monté sur quatre hautes pattes. Au sommet, elles rejoignent un large anneau en argent massif. Dans cet anneau est sertie une lentille en cristal de sélénite taillée avec précision. D'autres anneaux concentriques plus petits sont reliés à celui-ci, chacun portant des lentilles cristallines de plus en plus petites.

Ces lentilles concentrent et intensifient les rayons de la lune dans un faisceau étroit que l'on dirige sur le front de la victime... euh, du patient, installé sous le transmogrificateur.

Les nuits de pleine lune, l'intensité du faisceau est telle qu'elle éveille la bête intérieure du sujet, en faisant un maniaque bavant de rage. Le sujet est plus fort et plus rapide, ses sens s'affinent et ses ongles se changent en griffes. Mais dans le même temps, ses yeux jaunissent, son visage prend des traits bestiaux, sa peau se couvre de fourrure et ses capacités de raisonnement et de contrôle de soi s'amouindrissent. Les effets perdurent une journée entière.

Moreau avaient l'intention d'utiliser le transmogrificateur en conjonction avec une autre de ses folles inventions, le piègeur d'âme. Son but était d'absorber la nature bestiale de l'homme pour l'emprisonner.

Améliorations : Attribut augmenté : Corps +1 (+2 Améliorations), Attribut augmenté : Force +1 (+2 Améliorations), Attribut augmenté : Taille +1 (+2 Améliorations), Attribut augmenté : Initiative +2 (+2 Améliorations), Durée augmentée : une journée (+2 Améliorations), Talent : Vigilance (+2 Améliorations), Type de dégâts supérieur : légal (+2 Améliorations)

Limitations : Défaut : Bestial (-2 Améliorations), Attribut réduit : Charisme -1 (-2 Améliorations), Attribut réduit : Intelligence -1 (-2 Améliorations)

Gadget	Corps	For.	Cha.	Int.	Taille	Per.	Int.
Lycanthropie*	+1	+1	-1	-1	+1	+2	+2

* Les ongles de l'utilisateur poussent et durcissent, ce qui lui permet d'infliger 0L dommages à mains nues.

La population réduite du Grand Fenwick vit principalement dans la capitale, la cité de Fenwick, qui entoure Château-Fenwick, le centre politique du petit royaume depuis l'époque de Sir Roger. Pays pré-industriel, le Duché tire ses revenus de la laine des moutons qui paissent sur les pâtures des contreforts et du vin des seps de Pinot poussant sur les collines.

Les limitations techniques du Grand Fenwick sont telles que l'armée est équipée d'armes médiévales et de cottes de mailles, exactement comme à l'époque de Sir Roger. L'Angleterre et la France ont bien tenté de moderniser le pays en lui vendant des armes, mais sans succès. La constitution du duché a même été récemment modifiée pour interdire aux soldats d'employer des armes plus évoluées qu'un arc long.

* Le monde extérieur apprend que le scientifique en chef de la reine, le professeur Kotinz, serait parvenu à fabriquer une fusée lunaire fonctionnelle ! Le duché projette d'envoyer une expédition vers la lune dans un futur proche. Plusieurs Ligues ayant l'intention d'explorer le satellite vont tout faire pour saboter le projet du Fenwick, tandis que d'autres souhaiteront s'associer aux travaux du professeur.

la même année. Mesurant plus de 300 mètres, c'est le plus haut édifice au monde. Pour la majorité des parisiens, ce n'est qu'un assemblage de poutrelles hideux, défigurant le paysage. M. Eiffel dispose d'une concession de 20 ans pour le site. On ignore ce qui se passera en 1909, mais l'opinion actuelle est que la tour sera démolie.

Au sommet de la tour, un restaurant gastronomique offre une vue panoramique de la ville des lumières. Les Français y sont rares, la clientèle étant presque exclusivement constituée de touristes aisés.

LE LOUVRE

Ce qui allait devenir le Louvre n'était que des fortifications au XII^e siècle, puis une résidence royale au cours du XIV^e siècle. Après la Révolution française, le bâtiment est converti en musée en 1793. Sa collection d'œuvres, provenant jusqu'ici principalement de pillages dans les maisons nobles, s'agrandit significativement sous le règne de Napoléon I^{er}, qui ajoute des centaines de peintures et d'œuvres volées durant sa conquête de l'Europe. Parmi ses trésors, on compte la Vénus de Milo, une statue sans bras, et Mona Lisa, que l'on commence à reconnaître comme un chef d'œuvre. Une aile contient des trésors ramenés d'Égypte durant la brève occupation française du début du siècle.

FRANCE

La France vit actuellement la Belle Époque, un âge d'or de paix avec ses voisins, de progrès scientifique, de transformation artistique, de cabarets, de musique de chambre et de croissance littéraire. Avec ses nombreux opéras, théâtres, musées et galeries d'art, Paris est un centre culturel digne de son titre de « cité des lumières ». Ses bordels et spectacles osés lui ont valu un sobriquet moins prestigieux, celui de « capitale européenne du péché ».

Bien que l'Europe soit en paix, la France est secouée par l'instabilité politique, diverses factions luttant pour contrôler le gouvernement. Face à tous les partis politiques se dressent les anarchistes, exprimant leur volonté politique en posant des bombes dans des bâtiments officiels.

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE

Fondée par Charles V en 1368, la Bibliothèque Nationale constitue, en 1896, la plus grande collection de livres au monde. Ses longs rayonnages sont l'endroit idéal pour que des bouurlingueurs effectuent des recherches.

TOUR EIFFEL

Les travaux de la tour Eiffel ont été achevés en 1889, juste à temps pour l'Exposition universelle de Paris de



IDÉES D'AVENTURES

- * *Sacrebleu !* Un mécréant a volé plusieurs tableaux inestimables du Louvre. Ne pouvant étouffer le scandale et souhaitant retrouver les œuvres le plus vite possible, le gouvernement français offre une récompense à quiconque résoudra l'affaire.
- * En 1841, deux meurtres ont été commis dans la rue Morgue, à Paris. Un orang-outan échappé a été accusé, mais personne n'a vraiment cru à sa responsabilité. Un tueur a repris son mode opératoire, tranchant la gorge de victimes choisies au hasard dans la rue Morgue.
- * Les ouvriers de l'Opéra de Paris prétendent que le bâtiment est hanté par un fantôme masqué. La saison allant commencer, la direction a hâte de résoudre ce problème aussi vite que possible.
- * Après avoir vu la Vénus de Milo, un touriste anglais excentrique fait publier une annonce dans le *Times*, proclamant que la statue « serait un ange si seulement elle avait ses bras ». Il offre une récompense à qui retrouvera ses membres.
- * Les journaux rapportent l'histoire d'un berger français de la région de Lascaux qui prétend avoir suivi un « homme poilu et bestial » dans une grotte. Là, le berger a découvert une cave aux parois couvertes de peintures anciennes d'animaux disparus. Ayant entendu un tambour, il a pris peur et s'est enfui. Il exige une somme importante avant de révéler son emplacement, ce qui met le gouvernement français en colère.

AMIS FIDÈLE ET ADVERSAIRES IMPLACABLES

et des créatures marines de petite taille) par surprise. On les a déjà vus s'attaquer à des humains embarqués dans des canoës ou sur le pont d'un navire. Leurs mâchoires incroyablement puissantes peuvent briser presque n'importe quelle coque.

Les monstres marins d'antan étaient probablement des plésiosaures. Le fameux monstre du Loch Ness est le plus célèbre d'entre eux, même si l'on ignore encore comment une si grande créature fait pour passer inaperçue.

Archétype : *Dinosaure* ; **Motivation :** *Survie*

Attributs primaires : Corps 8, Dextérité 4, Force 8, Charisme 0, Intelligence 0, Volonté 4

Attributs secondaires : Taille 4, Déplacement 6 (Nage 12)*, Perception 6, Initiative 4, Défense 8, Étourdissement 8, Santé 16

Compétences : Bagarre 12, Discrétion 4**, Survie 6

Talents : Compétence accrue (bonus de +2 en Bagarre), Compétence accrue (bonus de +2 en Survie), Vigilance (bonus de +2 en Perception)

Ressources : aucune

Défaut : Bestial (ne peut ni communiquer, ni utiliser d'outils)

Armes : Morsure 14L, Nageoire 12N

* *Le plésiosaure son niveau de Déplacement complet lorsqu'il nage, mais seulement la moitié hors de l'eau.*

** *Le plésiosaure souffre d'un malus de Taille de -4 sur les tests de Discrétion.*

PTÉROSAURE

Les ptérosaures furent les premiers vertébrés volants. Aujourd'hui, d'énormes spécimens de cette espèce existent dans les régions les plus reculées du globe, loin de la curiosité humaine. Leurs ailes de cuir atteignent une envergure de neuf mètres, tandis que leurs longs becs sont garnis de dents idéales pour saisir de proies et les avaler avant qu'elles n'aient eu le temps de se dégager.

Carnivores, les ptérosaures chassent des créatures d'une taille allant jusqu'à celle des humains. Ils les emportent dans les airs, puis se posent dans un endroit tranquille pour les dévorer en paix. Ils n'ont aucune peur des humains, qu'ils attaquent vicieusement si leurs nids ont récemment été dérangés par des indigènes. Les ptérosaures ne volent pas en groupe, mais toute la communauté protège les nids. Certains indigènes fûtés se font une spécialité d'infiltrer ces colonies à la recherche d'œufs.

En vol, un ptérosaure repère tous les mouvements sur le sol. Il est extrêmement précis lors de ses piqués, que sa proie soit un mammifère ou un poisson proche de la surface d'un lac. Un ptérosaure peut voler à une vitesse allant jusqu'à trente kilomètres par heure durant de courtes périodes, même s'il porte une proie, le tout sans le moindre bruit. Un personnage ne faisant pas attention à ce qui se passe au-dessus de lui peut être pris par surprise avant d'être capturé par le dinosaure.

Archétype : *Dinosaure* ; **Motivation :** *Survie*

Attributs primaires : Corps 6, Dextérité 4, Force 6, Charisme 0, Intelligence 0, Volonté 4

Attributs secondaires : Taille 2, Déplacement 5 (Vol 10)*, Perception 4 (Vision 8), Initiative 4, Défense 8, Étourdissement 6, Santé 12

Compétences : Bagarre 10, Discrétion 4**, Survie 6

Talents : Compétence accrue (bonus de +2 en Survie), Sens aiguisés (bonus de +4 sur les jets de Perception liés à la vue)

Ressources : aucune

Défaut : Bestial (ne peut ni communiquer, ni utiliser d'outils)

Armes : Morsure 10L, Griffes 12L

* *Le ptérosaure son niveau de Déplacement complet lorsqu'il vole, mais seulement la moitié sur terre.*

** *Le ptérosaure souffre d'un malus de Taille de -2 sur les tests de Discrétion.*

TRICÉRATOPS

Dinosaure particulièrement reconnaissable, le tricératops porte une corne sur son museau et deux autres fusant au-dessus de ses yeux de chaque côté du crâne. Malgré son apparence terrifiante, le tricératops est un végétarien passant ses journées à brouter dans les prairies. Ils se réunissent en troupeaux de taille moyenne ou immense, comme les bisons d'Amérique. Sa mâchoire ressemble à un bec, une caractéristique qui lui permet de déchiqueter les végétaux solides et de creuser le sol à la recherche de racines.

En temps normal, le tricératops est plutôt paisible, mais il devient aussi dangereux que n'importe quel carnivore s'il doit protéger ses petits. Ses cornes sont conçues pour charger des prédateurs du genre du tyrannosaure, ce qui les rend plus que mortelles pour des humains. Les tricératops mesurent plus de neuf mètres de long et pèsent environ six tonnes.

Archétype : *Dinosaure* ; **Motivation :** *Survie*

Attributs primaires : Corps 6, Dextérité 2, Force 6, Charisme 0, Intelligence 0, Volonté 4

Attributs secondaires : Taille 2, Déplacement 8 (Course 16)*, Perception 6, Initiative 2, Défense 6 (10)**, Étourdissement 6, Santé 12

Compétences : Bagarre 10, Discrétion 2***, Survie 6

Talents : Compétence accrue (bonus de +2 en Survie), Vigilance (bonus de +2 en Perception)

Ressources : aucune

Défaut : Bestial (ne peut ni communiquer, ni utiliser d'outils)

Armes : Morsure 10L, Cornes 12L

* *Les quadrupèdes doublent leur niveau de Déplacement lorsqu'ils courent.*

** *Les larges plaques sur la tête du tricératops lui confèrent un bonus de +4 en Défense passive contre les attaques frontale.*

*** *Le tricératops souffre d'un malus de Taille de -2 sur les tests de Discrétion.*