

**DANS LES GRANDS FONDS, LÀ OÙ NULLE LUMIÈRE ET
NULLE CHALEUR N'APPORTENT LE MOINDRE
RÉCONFORT, VOUS DEVEZ CONSERVER
VOTRE RAISON ET NE JAMAIS
CÉDER À L'**

WRASSE



DES PROFON DEURS

**Écrit par
Jeff Barber & John Tynes**





Titre original : *Grace Under Pressure*
par *Jeff Barber & John Tynes*

Version originale parue dans le 1^{er} volume
de la collection *Les Ressuscités*

Des réimpressions des meilleures pages de
The Unspeakable Oath, Pagan Publishing

Illustrations : Jeff Barber, **Figurines :** Blair Reynolds

Correction des épreuves : Brian Appleton, **Conseils techniques :** Bruce Barbe

Avec l'aimable autorisation des auteurs,

Traduction :

Stéphane Lacroux et Irma la Douce

pour **La S.E.C.T.**

Société **E**sotérique **C**thulhu **T**raduction



Couvertures : The Servant

Maquette : Irma la Douce

Relectures : DeMarigny, Fox et The Servant

Équivalence D20D100 : Raff



Remerciements particuliers à :

Sydney Brooks et Robert Matuntara, Ekny, Fabien 'Fab' Amilin, Poulpy, ainsi qu'à l'ensemble de la TocTeam pour leurs soutiens et idées avisés.



MENTIONS LÉGALES

Call of Cthulhu RPG est une marque déposée de **Chaosium Inc.**

Textes et illustrations sont la propriété de leurs auteurs,
toute reproduction ou utilisation sans autorisation est interdite

La S.E.C.T. – 2006





Vous tenez entre vos mains moites un ancien – Grand Ancien – scénario. Non point à cause de son grand âge, mais grâce au bénéfice de l'expérience rôlistique accumulée entre ses pages au fil des conventions, au cours desquelles il a été joué, et de ses rééditions, qui ont permis son amélioration durant une lente maturation. Il n'était pourtant connu que des vieux joueurs, ceux âgés d'au moins 742 ans que même le Chaos Rampant respecte et craint. Tous ceux qui l'avaient goûté l'appréciaient.

Toujours à l'affût des occasions de redonner de l'éclat aux diamants ternis par la poussière des éons, toujours prête à choyer les joueurs qui n'ont pas la chance d'*understand* la langue de Lovecraft (Que le Sultan des Démonis lui Joue de la Flûte), **La S.E.C.T.** a décidé de traduire ce grimoire et de l'adapter au public francophone. Que Stéphane Lacroux qui a initié ces travaux en soit ici remercié.

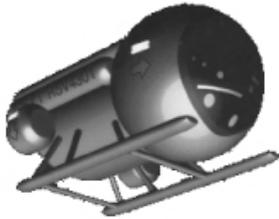
Ce scénario va obliger les Gardiens des Arcanes – et a fortiori les Joueurs – à s'intéresser au monde sous-marin : encore une aventure qui va leur donner un peu de ce vernis civilisateur qu'on appelle la Culture... Et comme il est conseillé de pratiquer une double maîtrise, il va contraindre ces monstres d'individualisme que sont les Gardiens, à s'associer pour combiner leurs multiples talents. Sans aucun temps mort, les Joueurs n'auront aucune occasion de souffler... dans ce milieu où le souffle est vital, c'est un comble !

Enfin, en première mondiale, **La S.E.C.T.** vous propose ce scénario avec le classique *Basic Role-Playing System* (D100), chéri des Anciens, et avec le **d20d100** (à découvrir gratuitement sur T.O.C.) qui permet aux jeunes aficionados du Système D20 – et aux Anciens Gardiens souhaitant renouveler leur expérience de jeu – de découvrir cette aventure tout en gardant le plus pur esprit de *L'Appel de Cthulhu* !

Les
données
[d20d100] sont
présentées entre
crochets et en
vert

Bon jeu. 

IVRESSE



DES PROFON DEURS

TABLE DES MATIÈRES

Article de l' <i>International Journal of Ocean Engineering</i> et Journal de bord du <i>Wallaby</i> _____	page 6
PREPARATION _____	page 7
Descriptions et portraits des Personnages joueurs prêtirés _____	page 8
Création de Personnages joueurs _____	page 10
REMARQUES SUR L'ENVIRONNEMENT _____	page 11
PREPARATION DES ACTIVITES _____	page 11
ACTIVITES DE LA JOURNEE _____	page 13
EXECUTION DES ACTIVITES, <i>Coup du sort</i> n°1 _____	page 14
<i>Coups du sort</i> n°2 et n°3 _____	page 15
DISCUSSION SUR L'ANOMALIE _____	page 15
<i>Coup du sort</i> n°4 _____	page 16
Relevés sismographiques _____	page 17
ENQUÊTE SUR L'ANOMALIE, <i>Coup du sort</i> n°5 _____	page 18
EVENEMENT SUR LE WALLABY _____	page 19
QUITTER R'LYEH, <i>Coup du sort</i> n°6 _____	page 20
DU NOUVEAU SUR LE WALLABY, <i>Coup du sort</i> n°7 _____	page 20
LE RETOUR DU JOEY _____	page 21
<i>Coup du sort</i> n°8 _____	page 22
TRÉPAS ET ASCENSION _____	page 22
NOTES DE MISE EN SCENE _____	page 23
Vues générales du RSV Wallaby _____	page 25
Légendes _____	page 26
Plans à assembler : pont de service, anneau modulaire et flotteur/ballast _____	page 29
Plans à assembler : passerelle, pont supérieur, quartier de l'équipage _____	page 33
Plans des modules auxiliaires, des <i>Joey</i> , silhouettes de figurines en papier et <i>Fuit-O-mètre</i> _____	page 35
Fiches de Personnages Joueurs prêtirés _____	page 37

L'Australie se dote d'un nouveau module d'exploration des fonds marins

Par Alex d'Arby

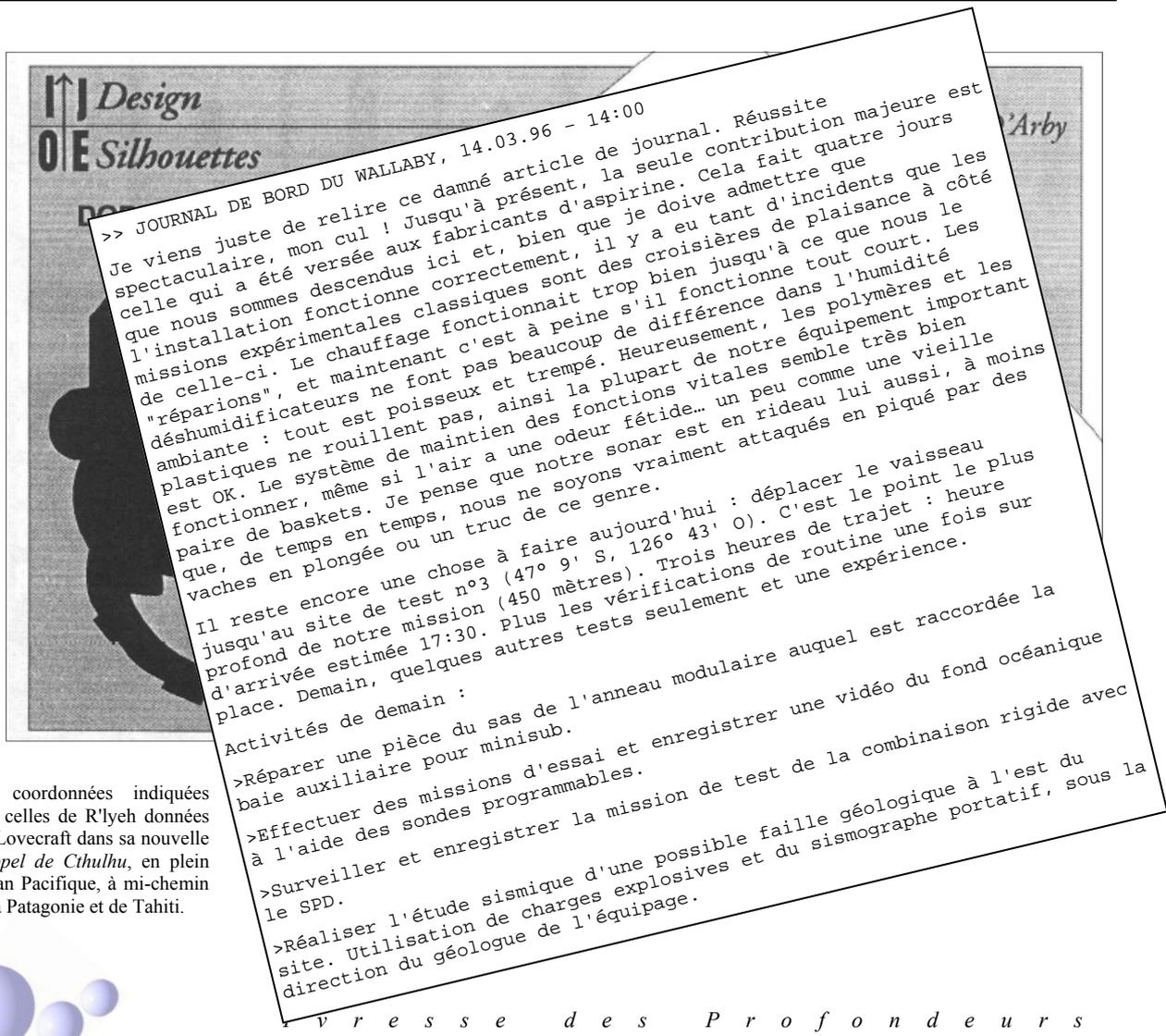
Plusieurs ingénieurs américains et français alliés à une petite société de construction navale australienne ont annoncé la finalisation d'un prototype d'habitat destiné à l'exploration des fonds océaniques. Ce vaisseau révolutionnaire, le *RSV Wallaby*, subit actuellement des tests dans les eaux chaudes du Pacifique Sud. Selon un membre du projet : « C'est une sorte de navette spatiale, sauf qu'elle sait nager. »

Grâce à sa coque en polymères expérimentaux, le *Wallaby* fonctionne sous une pression interne égale à celle de la profondeur à laquelle il opère. Ce procédé élimine nombre de problèmes techniques associés aux submersibles opérant à grande profondeur. Comme le *Wallaby* est capable de fonctionner jusqu'à deux semaines sur ses propres réserves d'énergie, l'équipage évite les pertes de temps engendrées par les fréquents paliers de décompression. Grâce à cette autonomie unique,

le *Wallaby* permet des explorations sous-marines beaucoup plus efficaces, ce qui offre de grandes possibilités scientifiques et industrielles.

Capable de se déplacer de façon autonome tant en surface que sous l'eau, le *Wallaby* a été doté de plusieurs caractéristiques capitales. Une combinaison de flotteurs/réservoirs de ballast supporte l'ensemble, tandis qu'un simple groupe de moteurs à turbines est utilisé pour la propulsion, en surface comme en immersion. L'écouille principale et un berceau pour un mini-submersible sont situés dans le plancher du pont inférieur du bâtiment, et un anneau d'amarrage polyvalent permet le raccordement de modules habitables destinés à des applications spécialisées. Parmi les modules déjà en service figurent une baie auxiliaire pour mini-submersible et un caisson de décompression équipé d'un sas pressurisé et d'un point d'amarrage pour mini-submersible.

Les spécificités techniques de base ont été rendues publiques, mais elles sont regrettamment succinctes et nous attendons avec impatience les résultats des tests de performance. Pourtant, en l'état actuel, le *Wallaby* est déjà une contribution majeure dans le domaine de l'ingénierie navatique et une réussite spectaculaire.



>> JOURNAL DE BORD DU WALLABY, 14.03.96 - 14:00

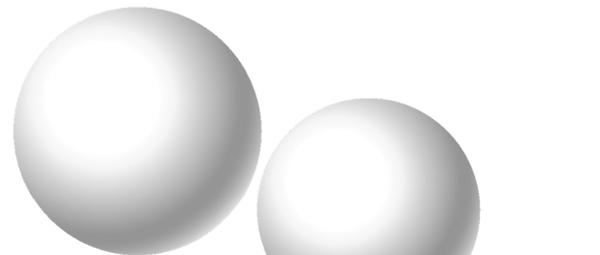
Je viens juste de relire ce damné article de journal. Réussite spectaculaire, mon cul ! Jusqu'à présent, la seule contribution majeure est celle qui a été versée aux fabricants d'aspirine. Cela fait quatre jours que nous sommes descendus ici et, bien que je doive admettre que l'installation fonctionne correctement, il y a eu tant d'incidents de plaisance à côté de celle-ci. Le chauffage fonctionnait trop bien jusqu'à ce que nous le "réparions", et maintenant c'est à peine s'il fonctionne tout court. Les déshumidificateurs ne font pas beaucoup de différence dans l'humidité ambiante : tout est poisseux et trempé. Heureusement, les polymères et les plastiques ne rouillent pas, ainsi la plupart de notre équipement important est OK. Le système de maintien des fonctions vitales semble très bien fonctionner, même si l'air a une odeur fétide... un peu comme une vieille paire de baskets. Je pense que notre sonar est en rideau lui aussi, à moins que, de temps en temps, nous ne soyons vraiment attaqués en piqué par des vaches en plongée ou un truc de ce genre.

Il reste encore une chose à faire aujourd'hui : déplacer le vaisseau jusqu'au site de test n°3 (47° 9' S, 126° 43' 0). C'est le point le plus profond de notre mission (450 mètres). Trois heures de trajet : heure d'arrivée estimée 17:30. Plus les vérifications de routine une fois sur place. Demain, quelques autres tests seulement et une expérience.

Activités de demain :

- > Réparer une pièce du sas de l'anneau modulaire auquel est raccordée la baie auxiliaire pour minisub.
- > Effectuer des missions d'essai et enregistrer une vidéo du fond océanique à l'aide des sondes programmables.
- > Surveiller et enregistrer la mission de test de la combinaison rigide avec le SPD.
- > Réaliser l'étude sismique d'une possible faille géologique à l'est du site. Utilisation de charges explosives et du sismographe portatif, sous la direction du géologue de l'équipage.

Les coordonnées indiquées sont celles de R'lyeh données par Lovecraft dans sa nouvelle *L'Appel de Cthulhu*, en plein Océan Pacifique, à mi-chemin de la Patagonie et de Tahiti.



Ivresse des profondeurs est un scénario pour *Cthulhu 90* se déroulant dans un avenir proche. Au fond de l'océan, un petit groupe d'ingénieurs et de scientifiques va faire une rencontre qui va au-delà de toutes leurs expériences passées. La réactivité et l'adaptabilité sont les clefs pour survivre à ce scénario, car sans réflexion, et un peu de chance, l'équipage du *RSV Wallaby* est presque à coup sûr condamné.

Cette aventure diffère des scénarios habituels de *L'Appel de Cthulhu* et elle représente un réel défi pour vous comme pour les joueurs. L'objectif n'est pas de déjouer un complot diabolique ou de détruire une horrible menace, mais simplement de survivre. L'équipage du *RSV Wallaby*, voyez-vous, va entrer dans une zone terriblement dangereuse. Dès leur première sortie expérimentale avec le vaisseau de recherche prototype, ils se sont aventurés plus près qu'ils n'auraient dû de l'île engloutie de R'lyeh.

Tout au long du scénario, des phénomènes étranges exerceront une influence sur le cours normal de la mission. Un groupe de Profonds a été alerté de la présence du *Wallaby* et vient en reconnaissance. Ils immobiliseront le submersible pour l'empêcher de s'enfuir. Au même moment, un autre groupe de Profonds s'empare du navire d'assistance en surface et le coule. L'équipage du *Wallaby* sera rapidement en perdition, coupé du monde extérieur, à quatre cent cinquante mètres sous la surface. Aucune lumière ne filtre à ces profondeurs. Piégés dans une maléfique obscurité d'un noir d'encre et cernés par des êtres étranges prêts à tout pour provoquer leur perte, les membres d'équipage vont devoir se maîtriser et ne pas se laisser emporter par l'Ivresse des Profondeurs...

PREPARATION

Vous trouverez à la fin de ce livret plusieurs pages à photocopier. Il s'agit des plans du *RSV Wallaby* à l'échelle des figurines en papier, de leur légende et des fiches des huit personnages prêtirés utilisables par votre groupe de joueurs pour cette aventure (plus loin, un encadré donne des instructions pour que vos joueurs créent leurs propres personnages s'ils le désirent).

Quatre pages de plans s'assemblent pour former le pont inférieur du navire. Deux autres mises bout à bout composent le pont supérieur. Vous pourrez également photocopier les pages 6, 8 à 10, 13 et 17. Les *Activités de la journée* de la page 13 devront être découpées individuellement et les relevés sismographiques de la page 17 en bandelettes. Les pages 6 et 10 aideront à mettre le scénario en place et montreront aux joueurs comment créer des investigateurs pour cette aventure (si votre groupe n'utilise pas les personnages prêtirés). Vous gagnerez beaucoup de temps en photocopiant ces pages ainsi que la fiche de personnage prêtiré de chaque joueur.

Sur la page 36, sont imprimées des silhouettes de membres d'équipage et de Profonds à découper et à monter. Découpez-

les le long des traits pleins et pliez-les suivant les pointillés. Ramenez les languettes formant la base vers l'intérieur, puis emboîtez-les l'une dans l'autre. Parmi les plans se trouvent aussi ceux des deux modules actuellement utilisés avec le *Wallaby*, la baie auxiliaire pour minisub (n°41) et le caisson de décompression (n°42). Ceux-ci peuvent être découpés et placés sur les plans des ponts à côté de deux des nombreux sas (n°35) de l'anneau du pont inférieur (n°34). De plus, après avoir été découpés, les deux mini-submersibles *Joey-1* et *Joey-2* pourront être placés sur les plans des ponts dans les baies pour minisubs n°24 et n°41.

Vous disposez enfin de *l'Abomin-indispensable* « Fuit-O-mètre » de Pagan Publishing ! Cette chouette règle à l'échelle des figurines d'investigateurs en papier montre les distances de déplacements par round dans diverses conditions (course, nage, reptation, etc.). Une partie importante de l'aventure consistera en un combat à bord du *Wallaby* entre l'équipage et de nombreux Profonds, et il sera nécessaire de procéder à des déplacements round par round. Les Profonds se déplacent légèrement plus rapidement que les êtres humains : vous devrez les avancer de quelques centimètres de plus que leurs proies à chaque round.

Une fois que vous aurez fait les photocopies, regardez les plans des ponts et leur légende avec attention. Vous devez vous familiariser avec l'installation et avec les emplacements et les fonctions des zones importantes. La légende contient également de nombreuses informations sur les capacités de l'équipement. Un certain nombre de compartiments et d'objets seront évoqués plus tard dans le scénario, aussi assurez-vous que vous savez où ils sont et à quoi ils servent. Notez également où débouche chacune des écoutilles pour les déplacements entre les ponts. A bord du *Wallaby*, il est d'usage de maintenir les écoutilles fermées, sauf au moment de leur franchissement.

En lisant le scénario, vous comprendrez sans aucun doute qu'il est linéaire : les joueurs entrent par un bout et sortent par l'autre. Les joueurs ont beaucoup à faire, mais les principaux événements et le final sont dictés par le scénario et par vous-même. Ils n'ont aucun moyen d'éviter la destruction du *Wallaby*. Tout ce qu'ils peuvent faire, c'est survivre ; et plus il y aura de personnages rescapés, mieux aura fait le groupe.

L'astuce avec *Ivresse des profondeurs* est de le maîtriser de telle manière que les joueurs n'entrevoient jamais sa linéarité, trop occupés qu'ils seront à s'amuser et à avoir peur. Ce n'est pas aussi difficile qu'il n'y paraît. Les joueurs seront absorbés par l'organisation de leurs actions et par leurs réponses aux menaces. Comme vous le lirez dans les *Notes de mise en scène*, nous avons joué ce scénario à peu près une dizaine de fois et pas une fois pendant la partie les joueurs n'ont compris que le *Wallaby* ne pouvait pas être sauvé.

Pour maintenir une tension et une action constantes, nous conseillons fortement que deux Gardiens agissent de concert pour maîtriser cette aventure. Si vous n'avez jamais dirigé de partie avec un autre Gardien auparavant, ne vous inquiétez pas : ce n'est pas difficile et c'est très amusant. Le principe de base est qu'un Gardien parle au groupe et fait les descriptions pendant que l'autre se glisse autour de la table pour s'occuper de leurs questions, demander des jets de dés, etc. Les deux Gardiens devraient échanger leur rôle par moment. De plus, chaque fois que le groupe se sépare, chaque Gardien peut s'occuper d'un groupe. Au fil du texte, des encadrés viendront vous fournir des suggestions pour parfaire cette technique.

PORTRAITS DE L'ÉQUIPAGE DU RSV WALLABY

DONNY STEWART

RESPONSABLE DU PROJET / INGÉNIEUR EN CHEF

Donny est un Australien pure souche et l'un des concepteurs du projet *Wallaby*. Il connaît les systèmes du navire sur le bout des doigts et peut réparer à peu près n'importe quoi. Donny mesure 1,94 mètres, il est musclé et bavard. Il aime la mer, mais n'est pas le meilleur nageur du monde. Il tient désespérément à ce que le projet soit un succès. Sa force musculaire vient du travail qu'il effectuait dans l'entreprise de construction familiale, lorsqu'il poursuivait ses études, au lycée, puis à l'université. Donny est amical, mais souvent trop occupé ou distrait pour bien s'intégrer. Il connaît assez bien les autres membres de l'équipage et fait confiance à leur compétence et à leur créativité.

ARTHUR HALE

CHEF PILOTE / NAVIGATEUR

Arthur est l'un des rares Américains de l'équipe de projet. Il a passé quatre ans dans la marine marchande et a ensuite travaillé en louant ses services de pilote de bateau. Son expérience et son enthousiasme apportent beaucoup à l'équipe. Arthur est de petite taille et mince, et il aime fumer de gros cigares (mais seulement quand il est à la manœuvre). Il ne peut plus assouvir son petit plaisir depuis son arrivée sur le *Wallaby* à cause des ressources limitées en oxygène. Il ne se mêle pas vraiment aux autres membres de l'équipage, mais il est enthousiasmé d'avoir été intégré à ce projet.

AUGUSTE LE MOND

Océanographe / Géologue

Auguste est le seul pur scientifique à bord. Il a rejoint le projet assez tard pour aider à évaluer l'utilité de l'installation sous-marine pour la recherche en conditions réelles. Auguste doit mener quelques expériences de routine pour le vérifier. Son investissement en temps et en énergie dans le projet n'est pas énorme, mais il est très intéressé et il espère que ce sera un succès en tant qu'outil de recherche. Auguste est français et approche de la cinquantaine. Il est sec et frêle et ses cheveux sont prématurément blancs. Il parle un anglais hésitant et est un admirateur de l'œuvre délirante et fantasmagorique de Jérôme Bosch. Il considère que la nourriture à bord est infecte et grignote souvent des barres de céréales en cachette.

DARRYL BELMONT

COMMUNICATIONS / OPÉRATEUR SONAR

Darryl a étudié au MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) avec Daniel Redgard et tous les deux s'invitent tour à tour sur leurs projets respectifs. Cette fois-ci, c'est Darryl qui a fait rentrer Daniel dans l'équipe initiale du *Wallaby*. Ils ont été impliqués au tout premier stade et tous deux ont d'importants intérêts financiers et sentimentaux dans le projet. Darryl s'entend bien avec tout le monde et prend plaisir à embêter Auguste en imitant un accent français idiot. Daniel et lui plaisantent souvent entre eux, sans que les autres puissent jamais comprendre.

DANIEL REDGARD

SPÉCIALISTE INFORMATIQUE

Daniel est un hacker de haut vol de la vieille école. Jeune cinquantenaire Américain, il a assisté en direct à la révolution informatique durant ses études au MIT. Une fascination de longue date pour la mer l'a mené au projet *Wallaby* et il était le chef de l'équipe qui a assemblé le matériel informatique et conçu le logiciel qui commande le submersible. Contre vents et marées, Darryl Belmont et lui ont travaillé sur diverses installations informatiques au cours des années passées. Daniel est affable et de bonne composition, perpétuellement amusé par le spectacle de la vie qui passe devant ses lunettes aux verres épais.

TERRY LIPINSKI

BIOLOGISTE / PLONGEUR EN CHEF

Terry est australienne, c'est une sorte de hippie de seconde génération. Terry et Arthur ont travaillé ensemble sur un bateau il y a quelques années, mais ils ne se connaissent pas bien. Terry a un côté solitaire, mais elle est courtoise et amicale à l'excès. Elle parle aussi d'une voix plutôt douce et a un peu tendance à rire de façon aléatoire aux plaisanteries privées. Elle passe beaucoup de temps à écouter de la musique dans ses écouteurs en ignorant le monde autour d'elle. Terry est une plongeuse compétente et elle est étrangement en harmonie avec les divers équipements utilisés dans sa profession, y compris avec les sous-marins télécommandés et les mini-submersibles.

GODFREY JERMYN

INGÉNIEUR / PILOTE EN SECOND

Jermyn, un Australien, travaille sur le projet *Wallaby* depuis le début. Donny Stewart et lui sont en grande partie à l'origine de beaucoup des caractéristiques de base du bâtiment. Cependant, ils ne sont pas les meilleurs amis du monde. Ils ont payé le prix des nombreuses frustrations et conflits liés au projet *Wallaby* et ont pris leurs distances l'un par rapport à l'autre. Godfrey est fermement attaché au projet, cependant, il espère qu'un jour il oubliera le passé. En attendant, il fait ce qu'on attend de lui avec vitesse et efficacité. De l'électronique à l'hydraulique, de la cafetière électrique aux réservoirs d'oxygène, il sait ce qu'il faut faire ou comment faire pour le découvrir.

PAUL DORMAN

MÉDECIN DE BORD

Paul est français de naissance, mais il vit en Australie depuis l'âge de huit ans. C'est un bon ami de Donny Stewart et il accompagne cette mission pour veiller sur la santé des membres de l'équipage et superviser le bon fonctionnement des systèmes de maintien des fonctions vitales du bâtiment. Il est grand et un peu enveloppé, et il est peu loquace sauf avec Donny. Paul rit et boit un peu trop, mais c'est un bon médecin et un membre de l'équipage utile.

ÉQUIPAGE DU RSV WALLABY



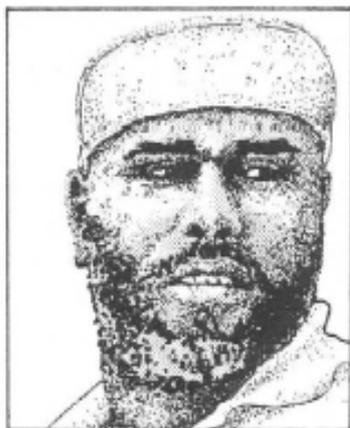
DONNY STEWART



ARTHUR HALE



AUGUSTE LE MOND



DARRYL BELMONT



DANIEL REDGARD



TERRY LIPINSKI



GODFREY JERMYN



PAUL DORMAN

CRÉATION DE VOS PROPRES PERSONNAGES

Si vos joueurs et/ou vous ne souhaitez pas utiliser les personnages prêtirés fournis, de nouveaux investigateurs devront être créés. L'équipage du *Wallaby* est un groupe très spécial et des investigateurs provenant d'autres parties ne conviendront pas. L'équipage ignore complètement l'existence du Mythe de Cthulhu : ce sont simplement des ingénieurs et des scientifiques qui font leur boulot. Pas d'ex commando, s'il vous plaît. Aucune arme à feu ne doit être embarquée non plus : il n'y a aucune raison à leur présence.

L'effectif normal de l'équipage est de six personnes (si vous avez moins de six joueurs, utilisez certains personnages prêtirés comme PNJ). Chaque membre d'équipage doit être créé avec un type de poste à pourvoir à l'esprit (géologue, plongeur, ingénieur, etc.). Six postes sont décrits, avec les fonctions qu'ils assurent et la liste des compétences indispensables. S'il y a plus de six joueurs, des postes peuvent éventuellement être dédoublés (permettant à chacun de se spécialiser dans un seul domaine). Huit joueurs sont vraiment le maximum. Ces membres d'équipage supplémentaires (deux personnages prêtirés supplémentaires sont fournis, si vous souhaitez les utiliser) devront improviser leurs couchages, car il n'y a des lits superposés que pour six au niveau du pont supérieur. Au cas où il y aurait moins de six joueurs, les postes sont listés par ordre d'importance décroissante, du plus absolument indispensable au moins nécessaire. Moins de quatre joueurs n'est vraisemblablement pas une bonne idée.

Tirer de nouveaux investigateurs selon les règles habituelles. A chaque poste de l'équipage correspond une liste des compétences requises, dont certaines sont spécifiques à cette aventure :

- **Systèmes Embarqués** (minimum de 40% [+2]) est une compétence polyvalente qui permet de faire fonctionner les choses sur le *Wallaby*.
- **Piloter Mini-submersible** (minimum de 20% [-2]) se définit de lui-même.
- **Piloter Wallaby** (minimum de 10% [-4]) ne nécessite pas non plus d'explication.
- **Navigation** (minimum de 10% [S'orienter -4]) s'utilise pour tracer la route du *Wallaby* et des minisubs.
- **Plongée** (minimum de 20% [-2]) nécessite un équipement de plongée : ce n'est pas la même chose que **Nager** !

Responsable du projet et Ingénieur en chef

Connaît le navire de fond en comble. Peut réparer à peu près n'importe quoi. Est nominalement le responsable de cette mission, mais a longuement travaillé avec les autres membres du projet ce qui ne rend pas cette partie de son poste réellement importante. (Prétiré : Donny Stewart)

Compétences : Électricité, Électronique, Mécanique, Nager, Piloter Mini-submersible, Plongée, Premiers Soins, Systèmes Embarqués.

Chef Pilote / Navigateur

Pilote le *Wallaby*. Bon ingénieur. Connaît le navire presque aussi bien que le Responsable du projet. En charge de la navigation. (Prétiré : Arthur Hale)

Compétences : Électricité, Électronique, Nager, Navigation [S'orienter], Piloter Mini-submersible, Piloter Wallaby, Plongée, Systèmes Embarqués.

Océanographe / Géologue

Celui qui se rapproche le plus d'un pur scientifique à bord. Sa principale activité est d'évaluer l'utilité du *Wallaby* pour la recherche. Possède une vaste expérience des submersibles et des recherches sur les fonds marins. (Prétiré : Auguste Le Mond)

Compétence : Chimie, Géologie, Informatique, Nager, Océanographie, Physique, Piloter Mini-submersible, Plongée, Systèmes Embarqués.

Opérateur sonar et communications

Expert en électronique, connaît parfaitement les systèmes électriques du *Wallaby*. Technicien sonar expérimenté, maîtrise tous les systèmes de communications. (Prétiré : Darryl Belmont)

Compétences : Communications, Électricité, Électronique, Informatique, Nager, Plongée, Systèmes Embarqués, Utiliser Sonar.

Spécialiste informatique

Hacker extraordinaire. A développé, mis en œuvre et installé le réseau informatique qui contrôle ou surveille virtuellement chaque opération sur le navire. A aussi conçu les sondes programmables. (Prétiré : Daniel Redgard)

Compétences : Électricité, Électronique, Informatique, Nager, Piloter Mini-submersible, Plongée, Programmation, Systèmes Embarqués.

Plongeur en chef et expert des équipements sous-marins, Médecin de bord

Vit plus souvent sous l'eau qu'à la surface. Extrêmement compétent et consciencieux, mais très exigeant. Chargé de l'entretien de l'équipement de plongée, des submersibles, etc. (Prétiré : Terry Lipinski)

Compétences : Électricité, Électronique, Médecine, Nager, Navigation [S'orienter], Piloter Mini-submersible, Piloter Wallaby, Plongée, Premiers Soins, Systèmes Embarqués.

REMARQUES SUR L'ENVIRONNEMENT

Tout d'abord, la pression peut être meurtrière. Au niveau de la mer, la pression atmosphérique est d'environ 1 bar (un peu plus de 1 kilogramme au centimètre carré). Sous l'eau, elle croît d'un autre bar tous les 10 mètres. A 450 m de profondeur, où l'aventure se déroule, la pression est de 46 bars : environ 47 kg au centimètre carré !

Heureusement, ce n'est pas un grand problème. Comme il est indiqué dans l'article de l'*IJOE* en page 6, le *Wallaby* est conçu pour fonctionner avec une pression interne égale à celle de la profondeur à laquelle il opère. L'équipage est également pressurisé à la même profondeur, ils peuvent donc plonger en maillot ou en bikini s'ils le désirent, sans souffrir d'autre chose que du froid. L'écotille de plongée/baie du minisub (n°24 sur le plan) n'est vraiment qu'un trou ouvert dans le fond du submersible (obturé par un panneau étanche lors des déplacements). Les fuites dans les parois ne formeront pas des jets d'eau pressurisée, comme c'est le cas dans d'innombrables films de sous-marins quand des grenades sous-marines explosent tout autour. Elles laisseront sourdre des filets d'eau, comme à travers un verre fêlé. Si l'un des hublots d'observation est brisé, l'eau coulera rapidement à l'intérieur, bien sûr. Néanmoins, elle se répandra dans la partie la plus basse du bâtiment et montera seulement jusqu'à ce qu'elle atteigne la hauteur de la fuite.

La pression est un problème quand l'équipage doit remonter en surface. C'est un des principaux défis de l'aventure. La remontée en surface sans décompression conduira, parmi d'autres choses épouvantables, à la rupture pulmonaire et au mal des caissons, lesquels peuvent provoquer des dommages

NOYADE

Si un personnage commence à se noyer, en raison d'un mauvais jet de dés ou d'une implacable malchance, il doit faire un jet sous sa CONx10 [CON Difficulté 10]. A chaque round suivant au cours duquel le personnage continue de se noyer, un jet supplémentaire sous la CON, avec pénalité, est exigé : au second round le jet se fait sous la CONx9 [CON Difficulté 11], au troisième round sous la CONx8 [CON Difficulté 12], et ainsi de suite.

A tout moment, si le personnage rate un jet de CON et n'est pas secouru, il perd immédiatement 1D6 points de dommages car l'eau commence à envahir ses poumons. A partir de cet instant, le personnage perd 1D6 points de points de vie par round jusqu'à ce qu'il soit secouru, qu'il meure ou qu'il sorte de l'eau. Aucun autre jet de CON n'est plus nécessaire : dès que la perte de points de vie a commencé, elle se poursuit jusqu'à ce qu'une des conditions ci-dessus soit remplie.



cérébraux et un arrêt cardiaque. Bien comprendre le problème de la pression est crucial pour la survie de l'équipage de l'aventure.

Les joueurs et vous devez être conscients d'une chose : les membres de l'équipage ne sont pas seuls. Quelques centaines de mètres au-dessus de leurs têtes flotte le *RSV Howard*, un cargo réarmé utilisé par la société pour hisser le *Wallaby* hors de l'eau. Les deux navires peuvent communiquer entre eux par radio ou hydrophone, et généralement ils le font plusieurs fois par jour. Cependant, le *Howard* n'est pas chargé du contrôle de la mission. Son équipage offrira conseils et assistance, mais ne donnera pas d'ordres. La finalité du navire est tout autre : il sera la cible d'une attaque de Profonds qui tueront l'équipage et

mettront le feu au bâtiment, juste au pire moment pour ceux d'en dessous.

Autre difficulté intéressante à noter : l'oxygène pur est toxique en dessous de 7 mètres. La seule source d'oxygène pur à bord du *Wallaby* se trouve dans les réservoirs du système de maintien des fonctions vitales (n°27 sur la carte). Avant d'être diffusé, cet oxygène est mélangé à d'autres gaz pour le rendre respirable. Si, pour une raison quelconque, un membre d'équipage veut respirer directement à partir des bouteilles d'oxygène du système de survie (peut-être parce que l'installation est inondée et que c'est la source la plus proche), il sera pris de convulsions et connaîtra une mort douloureuse. Toutes les autres sources d'oxygène à bord sont déjà mélangées.

De plus, lorsqu'ils plongent au-dessous de 30 mètres environ, la plupart des gens souffrent d'un mal connu sous le nom de narcose à l'azote – la fameuse "ivresse des profondeurs" – qui entraîne hallucinations et désorientation. Pour l'éviter, dans la vie réelle comme dans le scénario, il faut mélanger l'oxygène respiré à de l'hélium au lieu d'azote. Tout en prévenant la narcose à l'azote, cela signifie que tout le monde parle avec une voix de fausset. Mentionnez-le aux joueurs seulement pour faire authentique, car cela ne change rien à l'aventure. Si vous ne voulez pas en parler par peur de casser l'ambiance (car les joueurs essayeront sans aucun doute de parler d'une voix haut perchée à chaque fois qu'ils auront quelque chose d'intelligent à dire), n'hésitez pas à affirmer qu'un autre gaz inerte est utilisé à la place de l'hélium.

Finalement, chaque fois qu'un personnage entre dans l'eau, il doit faire un jet de **Plongée**. S'il le rate de 20% [de 4] ou plus, des plongeurs à ses côtés peuvent faire un jet de **Trouver Objet Caché** [Observer] pour remarquer que son équipement est mal ajusté. S'ils ne le voient pas, le personnage commencera presque immédiatement à se noyer (voir l'encadré *Noyade*, ci-contre).

PRÉPARATION DES ACTIVITÉS

Comme il l'est écrit dans le journal de bord (page 6) au début du scénario, l'aventure commence l'après-midi du 14 mars 1996. L'équipage a un certain nombre de tâches à effectuer ce soir et demain : celles-ci les conduiront à une révélation épouvantable. Le premier point à l'ordre du jour est simplement le déplacement du *Wallaby*. Cette étape de la mission d'essai durera trois heures et

nécessitera l'utilisation des compétences **Piloter Wallaby**, **Navigation [S'orienter]** et **Utiliser Sonar**. Les joueurs peuvent choisir les membres d'équipage les plus appropriés dans chaque domaine. Puisqu'ils prévoient d'arriver sur place à 17h30, vous pouvez supposer que le reste de l'équipage se détend, mange et vérifie les équipements dans le même temps.

Cette tâche exige un jet de dés pour chacune des trois compétences à chaque heure de trajet :

- Le jet de **Navigation [S'orienter]** doit être fait en premier. S'il est réussi, le jet de **Piloter Wallaby** (voir ci-après) bénéficiera d'un bonus de 20% [+4] ; s'il est raté, le jet sera normal ; si c'est un échec critique (96-00), il subira une pénalité de 20% [-4].
- En second, un jet d'**Utiliser Sonar** doit être effectué. S'il réussit, tout va bien. S'il échoue, il y a une chance pour qu'une collision se produise (voir ci-après). Si c'est un échec critique, la collision est automatique.
- Finalement, demandez le jet de **Piloter Wallaby** avec les modificateurs éventuels résultant du jet de **Navigation** (+ ou -20%) [**S'orienter** +/-4]. S'il réussit, tout va bien, même si le jet d'**Utiliser Sonar** a échoué (autrement dit, la collision a été évitée par le pilote). S'il échoue, rallongez d'une demi-heure la durée du voyage. Si les jets d'**Utiliser Sonar** et de **Piloter Wallaby** ont tous deux échoué, une collision se produira. Si le jet de **Piloter Wallaby** est un échec critique une collision est également automatique.

Une collision signifie que l'équipage du *Wallaby* a commis une belle gaffe. Le navire est ébranlé par une formidable secousse : des objets tombent des tables et des étagères, l'équipage est ballotté comme dans les premières saisons de *Star Trek*. Faites leur faire des jets sous leur DEXx5 [**Réflexes Diff. 10**] : un échec signifie qu'ils subissent 1 point de dommage à cause d'une chute. Un échec critique en inflige 1D3.

La collision ne devrait pas être fatale (à moins que vous ne vouliez finir l'aventure tout de suite), mais mettez-la bien en valeur et infligez quelques dégâts superficiels à la coque. Considérez que des réparations sont nécessaires avant qu'ils puissent continuer, environ une heure de travail pour l'ingénieur en chef et deux autres personnes. Exigez d'eux des jets de compétence en **Mécanique** et en **Systèmes Embarqués**. Des échecs leur coûtent dix minutes supplémentaires, des échecs critiques une heure.

Une fois le *Wallaby* arrivé à destination (peut-être un peu cabossé, mais en état de marche), quelques membres d'équipage devront effectuer une sortie et inspecter l'extérieur du navire. Cela prendra environ une demi-heure. Demandez un jet de pourcentage aux personnages sortis. Celui dont le résultat sera le plus faible constatera qu'une entretoise est endommagée à l'endroit où l'anneau modulaire se raccorde au submersible. Les joueurs devront réserver une heure à un moment donné pour effectuer les réparations.

En plus de l'inspection extérieure du *Wallaby*, les systèmes intérieurs doivent être testés et contrôlés. Cela prendra une heure et demie supplémentaire et les membres d'équipage devront faire trois jets de **Systèmes Embarqués** chacun. Les échecs peuvent être ignorés, mais un échec critique indique qu'un test a été exécuté de façon incorrecte et qu'il doit être répété avec l'aide d'un autre membre de l'équipage (tous deux devant faire un jet sans échec critique).

Une fois ces contrôles effectués, l'équipage peut aller se coucher. Rien d'inhabituel n'arrive pendant la nuit. Résistez à la tentation de les faire rêver de R'lyeh et de Cthulhu : bien que ce soit certainement approprié, cela en révélerait trop aux joueurs.

Les quatre activités restantes décrites dans l'encadré *Activités de la journée* (page 13) peuvent être effectuées dans l'ordre choisi par les joueurs. Leur exécution commencera dans la matinée du 15 mars. Chacune prendra un certain temps : les membres d'équipage qui accomplissent une activité ne peuvent bien sûr pas travailler sur une autre en même temps. Laissez les joueurs, sous la direction nominale du Responsable du projet, décider de la distribution des activités à exécuter (sans oublier l'entretoise endommagée !). Ils devraient établir un planning indiquant qui fait quoi et quand, basé sur la liste des activités de la journée que vous leur remettrez.

L'attribution des activités sera probablement faite sur la base des compétences. Laissez les joueurs comparer leurs scores s'ils le souhaitent, même si en réalité l'équipage ne devrait pas savoir qui a 89% et qui a 91%. Cependant, ces gens ont travaillé ensemble pendant plusieurs années et devraient être autorisés à effectuer ces comparaisons, simplement en raison de leur expérience commune.

NOTES POUR MAÎTRISER À DEUX GARDIENS

C'est le premier moment où les joueurs sont susceptibles de se séparer en deux groupes ou plus. Deux ou trois membres d'équipage peuvent travailler sur une activité tandis que leurs compagnons s'occupent d'autres tâches. Par exemple, le Spécialiste informatique passera du temps à programmer, ce qui nécessite des jets de dés, mais pas d'échanges avec les autres personnages. Séparez les joueurs dans des pièces différentes ou dans différents coins de la même pièce, ensuite chaque Gardien peut se charger d'un ou deux groupes. Encouragez-les à mimer ce qu'ils font : par exemple, le plongeur engoncé dans sa combinaison rigide peut s'amuser et divertir les autres, en se traînant lourdement comme s'il avait réellement revêtu son encombrante tenue. Bien que cela puisse sembler idiot, ce type de mise en scène fonctionne vraiment parce qu'il encourage les joueurs à jouer entre eux et à rester actifs, tandis que vous ou l'autre Gardien êtes occupés. Établissez ce type d'activité dès maintenant et les joueurs s'y plongeront à fond quand la tension sera extrême.

ACTIVITÉS DE LA JOURNÉE

Réparation d'une pièce dans l'anneau modulaire

Des contrôles réguliers ont permis de détecter qu'une pièce quelconque du sas supportant la baie auxiliaire pour minisub devrait être remplacée. Si le minisub *Joey-2* y est amarré, il doit être déplacé avant de commencer. Les membres de l'équipage doivent fermer les écoutes du côté de l'anneau comme de celui du module de baie, puis détacher le module. Pour le déplacer et le manœuvrer, il est nécessaire qu'il soit supporté par un ballon de relevage ou par un minisub. Une fois enlevé, il peut être mis de côté le temps de la réparation ou être raccordé à un autre sas de l'anneau.

- Déplacer le *Joey-2* (s'il est amarré au module de baie) prend cinq minutes et nécessite un jet de **Piloter Mini-submersible**.
- Retirer le module avec le ballon de relevage nécessite vingt minutes et deux membres de l'équipage, chacun devant faire un jet de **Systèmes Embarqués**.
- Retirer le module avec un minisub nécessite dix minutes et deux membres de l'équipage, dont un pour piloter le véhicule et faire un jet de **Piloter Mini-submersible**.
- Remplacer la pièce nécessite un jet de **Mécanique** réussi et prend seulement deux minutes.
- Raccorder le module à un nouveau sas ou le remettre en place répond aux mêmes exigences que son retrait.

Effectuer des missions d'essai et des enregistrements vidéo de la topographie du fond de l'océan à l'aide des sondes programmables

Le *Wallaby* transporte trois sondes d'exploration programmables, chacune de la forme et de la taille d'un gros ballon de football américain. Elles sont équipées de deux minuscules turbines alimentées par batterie, d'une caméra vidéo, d'un sonar et d'un système de guidage. Un jeu d'instructions simples – comme savoir où aller, quoi filmer et comment revenir – peut être entré dans chaque sonde d'exploration en la connectant à l'ordinateur du *Wallaby*. Elles sont stockées dans un compartiment de rangement (n°31 sur le plan). L'expérience du jour est simple : les sondes doivent filmer un secteur déterminé du fond marin couvrant deux cents mètres carrés, puis revenir au submersible.

- La programmation des instructions requiert un total de dix minutes et trois jets d'**Informatique**.
- Une fois les sondes larguées, elles reviendront après une demi-heure. Quelqu'un devra se trouver près de la baie pour minisub (n°24) pour les récupérer à ce moment-là. Elles ne nécessitent pas d'autre surveillance.

Surveiller et filmer une mission d'essai de la combinaison rigide à l'aide du SPD

Cette tâche fait intervenir deux éléments d'équipements sophistiqués. L'un est la combinaison rigide (le *Wallaby* en transporte deux aux emplacements n°33) qui permet d'opérer à des profondeurs extrêmes sans avoir à se soucier des changements de pression. L'autre est le grand SPD, ou Submersible Piloté à Distance, de forme ovoïde (stocké au n°31). Deux personnes sont nécessaires pour cette tâche. L'une pilotera le SPD grâce aux manettes de contrôle et au moniteur vidéo du terminal (n°23), tandis que l'autre sera dans l'eau revêtue de la combinaison et exécutera quelques mouvements et manipulations simples. Le treuil (n°32) est nécessaire pour mettre à l'eau et hisser le SPD et son occupant engoncé dans ce lourd carcan. Si l'opération est exécutée correctement, elle prendra une heure.

- Le pilote installé devant le terminal doit faire deux jets de dés, de **Piloter Mini-submersible** ou de **Systèmes Embarqués**.
- Le plongeur doit faire deux jets de **Plongée** et un jet de **Systèmes Embarqués** pour tester correctement la combinaison.

Étude sismique d'une possible faille géologique

Cette mission que l'équipage du *Wallaby* va effectuer aujourd'hui est la seule qui s'apparente à de la recherche réelle. Elle nécessite deux plongeurs. Ils emporteront trois charges sismiques et un sismographe sous-marin portatif jusqu'à un secteur rocheux à mille mètres du submersible. Ils y déposeront les charges et les feront exploser. En enregistrant les ondes sismiques résultantes, le sismographe fournira des données qui, une fois analysées à bord, pourront être converties en une carte géologique de la zone. Un des minisubs sera nécessaire pour transporter les plongeurs et l'équipement jusqu'au site de l'expérience. Si elle est correctement exécutée, cette opération prendra deux heures.

- Deux jets de **Géologie** sont nécessaires, un pour placer les charges et un autre pour utiliser le sismographe.
- De plus, chaque plongeur fera un jet de **Plongée**, et un jet de **Piloter Mini-submersible** sera nécessaire pour chaque étape du trajet.

EXÉCUTION DES ACTIVITÉS

L'ordre des activités choisi par les joueurs est votre fil conducteur pour diriger cette partie de l'aventure. Le cours de trois des quatre activités sera perturbé par des événements auxquels les joueurs ne s'attendent pas. Ces incidents ou "Coups du sort" entraînent l'équipage du *Wallaby* dans des confrontations avec le Mythe. Parcourez soigneusement le planning établi par les joueurs et notez le moment où chaque *Coup du sort* devrait se produire. Prêtez une attention particulière aux personnages qui seront présents quand ils auront lieu, car cela déterminera quelles réactions seront possibles.

Gardez à l'esprit que durant l'accomplissement de leurs activités, les différents groupes peuvent ne pouvoir communiquer que par radio : si des choses étranges se produisent, soyez attentif à ce que les autres joueurs peuvent entendre. Séparer les joueurs dans des pièces différentes ou dans des coins différents d'une même pièce peut aider à gérer ce problème. Ainsi les joueurs peuvent, en s'interpellant à travers la pièce, se dire par "radio" ce que leurs personnages disent en réalité.

Tout ce que vous devez savoir sur chacune des activités est décrit dans les paragraphes qui suivent, y compris les conséquences des divers jets de compétence et les *Coups du sort* qui vont avoir lieu. Référez-vous à cette section pour vous occuper de chaque groupe de joueurs.

Réparer une pièce dans l'anneau modulaire

- *S'ils utilisent un ballon de relevage pour déplacer le module, les jets de compétence suivants sont nécessaires :*

Systèmes Embarqués : un échec indique que le ballon de relevage n'a pas été attaché correctement. Le ballon file vers la surface et le module tombe au fond de la mer. Récupérer le module à l'aide d'un nouveau ballon de relevage prend quinze autres minutes et nécessite un nouveau jet de dés. Un échec critique signifie que le ballon a été surgonflé et les plongeurs en perdent le contrôle. Sous leurs yeux, le ballon et le module montent rapidement en spirale dans l'obscurité au-dessus de leur tête et ils les perdent de vue. Oups. Les membres d'équipage peuvent vouloir contacter le navire d'assistance en surface pour leur demander de les récupérer. Ils seront réprimandés de belle manière pour leur maladresse. Évidemment, le *Joey-2* n'a plus de baie. Il peut être amarré au module de décompression ou laissé à proximité sur le fond de la mer (l'écouille se situe dans le plancher du minisub, cependant comme le véhicule est posé sur des patins, il y a assez d'espace pour y avoir accès).

- *S'ils utilisent le minisub pour décrocher le module, les jets de compétence suivants sont nécessaires :*

Piloteur Mini-submersible : un échec signifie que le module tombe sur le sol comme ci-dessus. Un échec critique signifie que le minisub a été endommagé par une maladresse de pilotage. Il est rendu inopérant et aura besoin de pièces de rechange du *Wallaby*. Deux personnes sont nécessaires pour effectuer les réparations, chacune devant faire un jet de **Mécanique**. Le travail demande un minimum d'une heure, mais chaque échec rajoute une demi-heure. Un échec critique signifie que le *Joey-2* ne peut pas être réparé avec les ressources disponibles à bord du *Wallaby*, à moins que le *Joey-1* ne soit également en panne. Dans ce cas, les pièces nécessaires peuvent être récupérées sur ce dernier.

- *Le remplacement de la pièce nécessite le jet de compétence suivant :*

Mécanique : un échec indique que le travail prend dix minutes supplémentaires. Un échec critique signifie que l'écouille est inutilisable et qu'elle doit être réparée en cale sèche

Aucun Coup du sort ne se produit pendant l'exécution de cette activité.

Programmer et tester les sondes programmables

- *Les jets de compétence suivants sont nécessaires :*

Informatique : trois jets sont requis, un pour chacune des sondes. Chaque échec signifie qu'une sonde devient folle aussitôt mise à l'eau (elle tourne en rond, heurte les parois, etc.) et qu'un nouveau jet de compétence est nécessaire une fois la sonde récupérée. Un échec critique signifie que la sonde d'exploration ira absolument n'importe où et qu'elle ne reviendra pas.



Intervention du Coup du sort n°1 :

Les sondes attirent l'attention d'un Profond curieux qui approche pour observer leurs activités, puis il en frappe une à deux ou trois reprises. Le premier signe que quelque chose ne va pas est qu'au retour des sondes, l'une d'elles a pris du retard sur les autres. Si la vidéo enregistrée par cette sonde est examinée, elle montre qu'à un moment la sonde est brusquement secouée de côté, puis qu'elle reprend sa route ; cela se produit deux ou trois fois. Le Profond n'est jamais vraiment visible dans le champ de la caméra. Les bandes des autres sondes montrent qu'à chaque fois que la première est secouée, son faisceau lumineux tressaute.

Si personne n'est présent au retour de la sonde, vous pouvez aussi les avertir en demandant un jet de **Trouver Objet Caché** : un succès leur permet de remarquer des marques d'éraflures sur la sonde. Si cela les pousse à visionner la vidéo, tant mieux. Si ce n'est pas le cas, laissez ce *Coup du sort* passer inaperçu.

Surveiller et enregistrer un essai de la combinaison rigide

- *Les jets de compétence suivants sont nécessaires :*

Piloteur Mini-submersible ou **Systèmes Embarqués** : deux d'entre eux sont faits pour s'assurer que le SPD est manœuvré convenablement. Un échec indique que le câble de guidage est entortillé autour du plongeur, ou pris dans quelque chose, et qu'il faut le démêler. Un échec critique indique qu'une erreur de pilotage a accidenté et endommagé le SPD, et qu'il est maintenant inutilisable. La mission est interrompue et l'unité doit être récupérée par deux plongeurs, puis remontée dans le bâtiment pour être réparée. Les réparations prennent quarante-cinq minutes et exigent deux jets de **Mécanique**. Un échec retarde le processus de quinze minutes et un échec critique indique que le SPD ne peut pas être réparé avec le matériel disponible sur place.

Plongée et **Systèmes Embarqués** : deux jets de la première compétence et un de la seconde sont nécessaires. L'échec

d'un de ces jets signifie que le malchanceux plongeur offre un spectacle de cabrioles comiques au ralenti. Un échec critique signifie qu'une des articulations de la combinaison rigide s'est grippée et que le plongeur est immobilisé. Il doit être récupéré et hissé hors de l'eau par deux de ses camarades ou par un des minisubs. Si, le destin s'acharnant, le pilote comme le plongeur faisaient un échec critique, le SPD entrerait en collision avec le plongeur en l'emmêlant inexorablement dans le câble de guidage, mettant ainsi hors service le SPD et la combinaison.



Intervention du Coup du sort n°2 :

Pour éviter d'inutiles enchevêtrements, l'essai est réalisé à environ soixante-quinze mètres du *Wallaby*. Deux ou trois Profonds rôdent tout près du submersible : ils sont intrigués par le long câble qui en sort pour s'enfoncer dans l'obscurité. En plein milieu de la mission d'essai, un des Profonds tire d'un coup sec sur le câble. L'opérateur du SPD remarque qu'il vient d'en perdre momentanément le contrôle lorsque l'image sur son moniteur est secouée dans tous les sens. Le plongeur dans sa combinaison rigide verra le faisceau lumineux du SPD lancer des éclairs de manière erratique. Un jet de **Trouver Objet Caché** réussi lui permet d'apercevoir le SPD lui-même, secoué au bout de son câble tendu. Tout s'arrête après deux ou trois secondes. Les Profonds sont invisibles depuis le site du test et ils se déplacent pour éviter tout contact en se rendant compte qu'ils ont pu attirer l'attention sur eux.

Un peu après coup, faites faire secrètement un jet de **Trouver Objet Caché** à l'opérateur du SPD (ne le laissez pas voir le résultat). Si le jet réussit, rien ne se passe. S'il échoue, le personnage pense voir quelque chose bouger juste à la limite de la zone éclairée. Si c'est un échec critique, dites-lui qu'il a vu un calmar géant tirer sur les câbles. Si cela arrive, il pourrait s'affoler et dire au plongeur de rentrer rapidement. Laissez-les faire si vous le souhaitez. En visionnant la vidéo un peu plus tard, ils verront qu'il ne s'est rien passé d'extraordinaire : rien d'autre qu'un brin de nervosité sans doute ?

Étude sismique d'une possible faille géologique

- Les jets de compétence suivants sont nécessaires :

Géologie : deux jets sont requis. Le premier pour placer les charges : un échec signifie que les charges n'explorent pas et qu'elles doivent être réamorçées. Un échec critique indique que les charges partent trop tôt, avant que les plongeurs aient pu entièrement évacuer le secteur. Ce devrait être effrayant : faire l'expérience d'une explosion sous-marine est une chose terrifiante. Considérez qu'ils étaient assez loin pour ne pas prendre de dommages réels, mais les deux plongeurs devront tout de même faire un jet sous leur CONx5 [CON diff. 10] pour rester conscients quand l'onde de choc les frappera. Un plongeur inconscient le reste pendant 1D10 minutes, mais ne prend aucun dommage réel. Secoués, ils devraient devoir retourner au *Wallaby* pour chercher de nouvelles charges s'ils n'en avaient pas apportées plus que nécessaire.

Le deuxième jet de **Géologie** permet de faire fonctionner correctement le sismographe. Parce que c'est une connaissance de base pour un géologue et parce que c'est crucial pour l'aventure, vous devriez ignorer les jets ratés.

Cependant, en cas d'échec critique, ils devront refaire l'expérience. Là encore, s'ils n'ont pas emporté de charges supplémentaires, ils devront retourner en chercher au *Wallaby*.

Une fois les données collectées avec succès, le géologue doit faire un jet de pourcentage. A condition qu'il n'obtienne pas un résultat de 96-00 [1 sur le d20], il remarquera immédiatement que quelque chose cloche avec les données. Il ne peut pas en dire plus sans l'analyse informatique prévue au retour à bord du *Wallaby*. S'il fait un échec critique, il ne repérera pas l'étrangeté des relevés. Bien entendu, ils sont de toute façon supposés analyser les données à bord, donc ils le découvriront assez tôt.

Piloter Mini-submersible : deux jets sont exigés, un pour chaque partie du trajet. Un échec signifie un retard de dix minutes. Un échec critique indique une collision mineure : le *Joey* pourra rejoindre le bateau s'il rentre immédiatement (à demi vitesse), mais il aura besoin de réparations une fois au *Wallaby*. Voir les remarques sous le titre *Réparer une pièce dans l'anneau modulaire* (page précédente) pour plus d'information.



Intervention du Coup du sort n°3 :

Une fois les données sismographiques rapportées à bord et entrées dans l'ordinateur du géologue, des résultats sortent rapidement. Le *Coup du sort* survient à ce moment et il est de taille ! Remettez aux joueurs les relevés du sismographe de la page 17, de façon à ce qu'ils les disposent comme une boussole. Ils verront que pour la presque totalité de la zone, les relevés correspondent à ce qui était attendu et confirment l'existence de la faille géologique suspectée. Mais à l'est, les courbes s'interrompent... brutalement.

A deux kilomètres environ du *Wallaby*, une zone a littéralement avalé les ondes sismiques. Aucun écho n'a été enregistré en retour : cette zone n'est définie que par le relief qui borde sa périphérie. Cela n'évoque ni un canyon ni un cratère ni quoi que ce soit de connu du géologue. Le bord de la zone est irrégulier. La taille totale de la région couverte par cette anomalie ne peut pas être déterminée : elle est très vaste et s'étend au-delà de la portée du test.

Si les joueurs le souhaitent, le test sismique peut être répété : les résultats seront identiques.

DISCUSSION SUR L'ANOMALIE

La curiosité scientifique a permis à l'humanité de faire de nombreuses et merveilleuses découvertes. Malheureusement, ici ce n'est pas le cas.

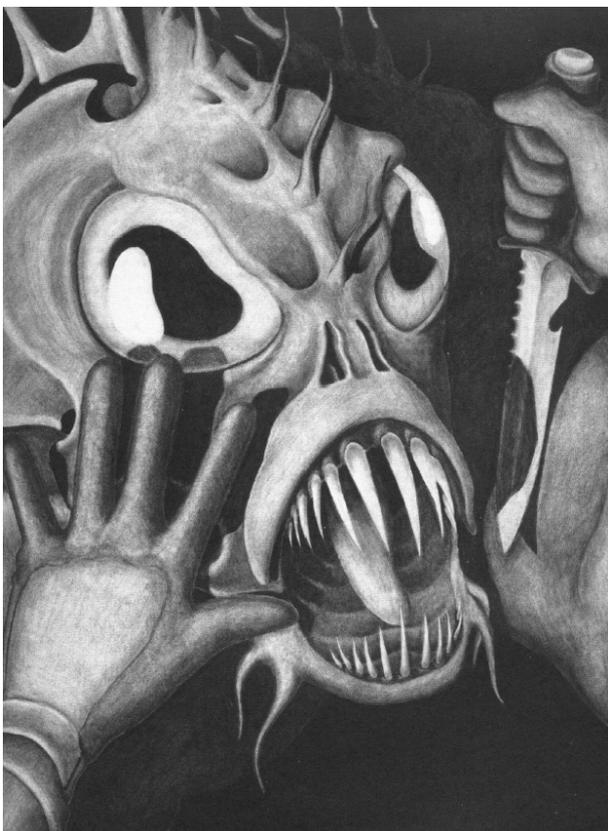
Deux mille mètres à l'est du submersible se trouve l'île engloutie de R'lyeh, la cité morte qui était autrefois la demeure du Grand Cthulhu. C'est aujourd'hui sa tombe : là, il repose, rêveur endormi, attendant le moment où les étoiles seront de nouveau propices et où il pourra être libéré. Autour de lui s'élèvent des tours, des obélisques, de larges structures basses avec des angles et des recoins non-euclidiens douloureux à regarder. Les larges avenues et les bâtiments submergés de la cité abritent de nombreuses autres créatures qui se considèrent aussi chez elles ici. Un grand nombre de Profonds, les serviteurs de Cthulhu, y demeure, ainsi qu'une myriade d'autres êtres. Ils ont peu de points en commun, si ce n'est leur malveillance.

La nature étrange de la ville a empêché la réflexion des ondes sismiques : elles ont été piégées dans ses replis contre-nature et ses impossibles crevasses. Nul doute que l'équipage voudra examiner cette étrange anomalie de plus près ! La chance de faire une découverte importante dès la toute première sortie expérimentale du sous-marin est trop fantastique pour qu'on la laisse passer. Le *Wallaby* en sortirait auréolé d'une excellente réputation qui attirerait les plus brillants esprits de la discipline (et leurs subventions financières).

Les joueurs devraient jouer cette partie de l'aventure entre eux. Certains membres de l'équipage peuvent hésiter à s'engager dans une entreprise potentiellement dangereuse pour le navire. Les scientifiques du bord insisteront probablement pour poursuivre l'exploration (comme le fera l'équipage du *Howard* en surface s'il est informé de la découverte). La nécessité de vérifier devrait finalement être évidente pour tous : le gain potentiel en terme de prestige et de retombées pour le projet naissant est beaucoup trop important pour ignorer cette découverte.

Une fois sa décision prise, l'équipage devra décider de la manière de procéder. Ils auront le choix entre déplacer le *Wallaby* sur le site ou envoyer deux ou trois personnes sur place avec un minisub. Laissez-les prendre la décision et la mettre en œuvre. Pour déterminer quels seront les jets de compétences nécessaires, inspirez-vous simplement des sections *Préparation des activités*, pour le déplacement du navire, et *Exécution des activités*, pour celles qui utilisent les minisubs au cours des expériences.

S'ils envoient un minisub, ils peuvent installer jusqu'à quatre personnes à l'intérieur du véhicule lui-même. Toutefois, elles seront moins à l'étroit si l'une d'entre elle s'encorde à l'extérieur avec un ou deux câbles de sécurité. Cela permettra également d'emporter plus d'équipement. Rien ne leur arrivera durant le voyage aller qui dure une vingtaine de minutes.



Intervention du *Coup du sort* n°4 :



La prochaine fois que l'équipage va utiliser le *Wallaby* quelque chose va se passer. Après quelques minutes de navigation, la turbine tribord fera soudain entendre un affreux bruit de déchirement puis s'arrêtera. Le sous-marin se déportera immédiatement sur tribord car que seule sa turbine bâbord fonctionne. Il décrira une boucle serrée jusqu'à ce que les moteurs soient arrêtés.

Pour découvrir ce qui s'est passé, l'équipage va devoir inspecter la turbine. Pour cela, le plus simple est de descendre dans le flotteur par l'écouille de l'anneau modulaire (n°36). Comme le flotteur est rempli d'eau pour servir de ballast, un équipement de plongée sera indispensable.

Les électro-aimants qui entraînent la turbine, ainsi que les circuits qui les commandent, ne peuvent être atteints sous l'eau sans être noyés. Mais, une inspection visuelle des pales de la turbine permettra immédiatement de localiser l'origine du problème. Une grande quantité de vase et de débris encrasse les pales. Un examen de la grille avant du tube de la turbine révélera qu'elle a été enfoncée. Un jet de **Systèmes Embarqués** réussi offrira une explication plausible : la vase a peut-être complètement obstrué la grille, de telle manière que l'action de la turbine a créé un vide qui a déformé vers l'intérieur une partie mal fixée de la grille.

L'enlèvement des débris révèle qu'il s'agit en grande partie de vase et d'argile, ainsi que de plusieurs morceaux brisés d'un étrange corail noir. Ce corail est inconnu de tous les membres de l'équipage qui pourraient connaître ce genre d'animaux. Les morceaux sont solides et noueux, ce qui peut laisser penser qu'ils formaient à l'origine des sortes de branches de taille irrégulière. Vraisemblablement, ces morceaux ont été brisés quelque part près de la surface et ont finalement coulé ici, juste à temps pour être happés par le *Wallaby*.

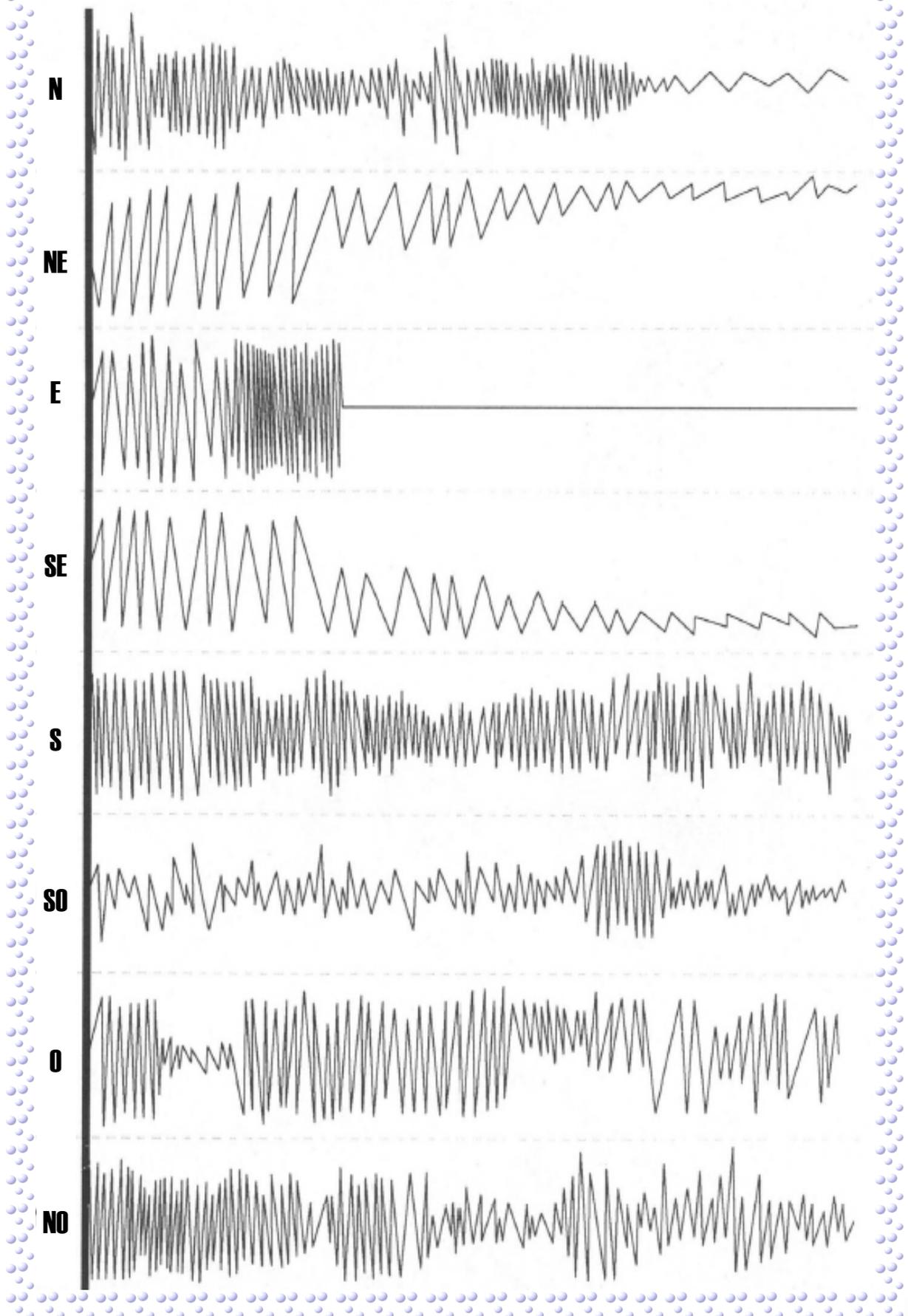
Si quelqu'un pense à poser la question, l'argile découverte parmi les débris ne provient pas de la surface du fond marin : on ne la trouve généralement qu'en dessous d'une couche de sédiments de plus de deux mètres d'épaisseur.

Ce qui s'est passé, évidemment, c'est que le petit groupe de Profonds restés pour observer les activités des hommes et de leur appareil a paniqué et a décidé d'empêcher le navire d'aller plus loin. Ils ont enfoncé un bord de la grille et ont fourré une motte compacte d'argile et de vase, ainsi que quelques branches de corail (trouvées près de R'lyeh, voir plus loin), dans le tube de la turbine. Ces débris ont été happés par les pales et les ont bloquées. Après avoir forcé le navire à s'arrêter, les Profonds sont repartis à toute allure pour prévenir leurs semblables.

Remettre la turbine en fonction exigera quelques heures : l'équipage ne sait pas exactement combien. Elle devra être remplacée par une turbine de rechange prise parmi les pièces détachées du magasin (n°21). Prévoyez une durée de base de trois heures pour cette opération. Quatre jets de **Mécanique** (répartis entre au moins deux personnes) sont nécessaires pour installer les pales. Chaque échec allonge la durée d'une demi-heure. Un échec critique signifie que les pales ont été mal équilibrées et ne tournent pas une fois installées : tout le temps passé est perdu et le travail devra être recommencé.

Si l'équipage est confronté à un incident de ce type, la chose la plus évidente à faire est d'envoyer quelques membres d'équipage en éclaireurs avec un minisub, pour examiner la zone de l'anomalie pendant que les autres réparent la turbine.

RELEVÉS DU SISMOGRAPHE - 14 MARS 1996



ENQUÊTE SUR L'ANOMALIE

Quelle que soit la manière dont vous vous y prenez, à ce point de l'histoire, une poignée de personnes tassées dans un minuscule minisub devrait se frayer un chemin dans les ténèbres. Les projecteurs extérieurs du *Joey* trouent l'obscurité sur une vingtaine de mètres seulement : au-delà, il n'y a rien d'autre que les profondeurs privées de lumière de l'océan et le silence.

L'équipage à bord du *Joey* peut rester en contact avec le *Wallaby*, ils ne sont donc pas totalement coupés du monde. S'ils veulent rester connectés par radio en permanence, ils le peuvent sans aucun problème.

NOTES

POUR MAÎTRISER À DEUX GARDIENS

A ce point de l'aventure, la séparation du groupe du *Joey* et de celui du *Wallaby* est cruciale. C'est vraiment la partie où la technique de maîtrise à deux Gardiens prend tout son intérêt. Durant cette période, les deux groupes font des expériences étranges et dérangeantes que chaque Gardien peut orchestrer de son côté. Les deux groupes devraient être autorisés à se contacter mutuellement par radio. Les joueurs ont tellement tendance à agir de façon hystérique quand ils rapportent un péril par radio que c'est un plaisir. Les conversations radio sont aussi utiles pour boucher les trous entre deux menaces qui planent sur un groupe. Laisser le groupe du *Joey* convaincre l'équipage du *Wallaby* qu'ils ont découvert une cité engloutie d'origine non naturelle est d'habitude une excellente chose pour le jeu de rôle et l'intensité dramatique.



Intervention du Coup du sort n°5 :

Après environ quinze minutes de voyage, demandez des jets de **Trouver Objet Caché** [Observer]. Ceux qui réussissent remarquent quelque chose de curieux. Là-haut en surface, il est commun que le sillage produit par le déplacement des bateaux luit doucement la nuit. C'est la stimulation du plancton vivant en surface qui en est la cause : certaines variétés sont phosphorescentes et brillent lorsqu'elles sont agitées.

Ce que remarquent les membres d'équipage possédant un œil de lynx, c'est que cette sorte de luminescence apparaît dans le sillage des turbines du *Joey*. C'est extrêmement inhabituel : le plancton est photosynthétique et vit uniquement près de la surface. Impossible pour les membres de l'équipage de ne pas commencer à se demander pourquoi

un tel phénomène se rencontrerait à cette profondeur, ou ce qui pourrait en être la cause. Cet effet est inquiétant et très troublant, pour la simple raison qu'il ne devrait absolument pas se produire.

Quelques autres minutes passent sans problème. Puis, les projecteurs du *Joey* révèlent des formes étranges : l'équipage a atteint l'étrange corail noir qui se développe sur R'lyeh, celui-là même qui a bloqué leur moteur. Au début, le corail ressemble à de simples doigts noueux qui se fraieraient un chemin hors du sol comme des griffes : dans un premier temps des jets de **Trouver Objet Caché** [Observer] sont même nécessaires pour les remarquer. Progressivement, le corail devient plus abondant et les spécimens que découvre l'équipage sont plus longs, plus épais et plus noueux. Avant longtemps, une forêt de pédoncules noirs s'étend sous leurs yeux. Alors que les tous premiers spécimens ne mesureraient que quelques centimètres, les coraux formant cette forêt atteignent une taille de six à neuf mètres. Cette masse s'étend de tous côtés aussi loin que portent les projecteurs. Inutile de dire que trouver du corail (sans parler de cette mystérieuse luminosité) à cette profondeur est plutôt bizarre. De quoi peut-il bien se nourrir ?

Lors de cette phase, demandez un jet de **Piloter Minisubmersible**. S'il est réussi, tout se passe bien. S'il est raté, le pilote a mal jaugé la hauteur des coraux qu'il traverse. Le minisub écrête les têtes d'un certain nombre de tiges, provoquant un fort craquement mais rien de plus.

Un peu de temps s'est écoulé et le *Joey* est vraisemblablement en train de glisser quelques mètres au-dessus du sommet des épines de corail, tandis que l'équipage contemple à travers les hublots, l'étrange paysage dans lequel ils ont pénétré. Peu à peu, ils commencent à remarquer des taches phosphorescentes formant des flaques sur le fond océanique entre les coraux. Elles luisent de la même façon que la luminescence qu'ils traînent dans leur sillage. Et alors, juste devant eux, quelque chose apparaît dans les faisceaux lumineux des projecteurs du *Joey*.

En l'espace de quelques instants, de gros blocs de pierre curieusement réguliers commencent à apparaître au milieu de la forêt de corail. Fragmentés et fracturés comme ils le sont, ils semblent avoir fait partie d'un ensemble de plus grande taille : des murs effondrés peut-être ? Les blocs deviennent de plus en plus gros et ont différentes formes. Cubes, rectangles, puis colonnes, octogones... il est évident que leur origine n'est pas naturelle.

Au départ irrégulières et très espacées, les flaques lumineuses augmentent en nombre et en taille, jusqu'à ce que finalement des filaments les relient et forment un délicat entrelacs opalescent sur le fond de l'océan. Au-delà de la lumière, sans égale ici-bas, des projecteurs du *Joey*, cette lueur permet de souligner les contours et les formes dans l'eau obscure.

Le corail s'éclaircit et bientôt seuls quelques bouquets de tiges subsistent çà et là. Des embryons de constructions prennent leur place. Bientôt l'équipage se rend compte qu'ils sont au début d'une large avenue encaissée, bordée de structures trapues révélées par les projecteurs et par la faible lueur qui s'est de plus en plus étendue. Les constructions deviennent plus élaborées au fur et à mesure que le *Joey* avance. Très rapidement, le sommet des structures est hors de portée des projecteurs et leur hauteur ne peut être évaluée que par la faible phosphorescence qui les enveloppe. L'équipage est entouré de tours gigantesques, de citadelles austères, toutes brisées et enténébrées, portant la marque des siècles, peut-être des millénaires.

L'architecture est clairement d'un style ancien, mais on retrouve dans ses caractéristiques presque tous les styles jamais produits par l'homme. Cette fantastique curiosité est au-delà de l'entendement de l'équipage. Serait-ce l'Atlantide ? Mu ? (Non, R'lyeh !)

Demandez des jets de **Trouver Objet Caché [Observer]**. Une réussite permet à quelqu'un de remarquer que la construction des bâtiments n'est pas... correcte. Les angles sont engloutis par la maçonnerie. Lorsque les yeux essaient de les suivre, l'esprit chancelle en découvrant qu'ils ne mènent pas là où ils devraient. Un succès critique (01-05) [20 sur le d20] entraîne un jet de Santé Mentale (perte de 0/1D3 points). Ce n'est sûrement qu'un effet de lumière !

Un peu plus loin, l'avenue se termine au pied d'une pente constituée de décombres et de vase. Elle s'élève vers le sommet d'un immense mur de structures étroitement imbriquées mesurant bien plus de soixante-dix mètres de haut. Cet ensemble de constructions s'étend loin au-delà de la portée des projecteurs du *Joey*, mais on le distingue tout de même grâce à l'étrange lueur qui baigne les lieux. Une lueur plus forte émane du sommet. Le résultat final est impressionnant et sinistre.

Une petite poussée sur les commandes et le *Joey* se lancera dans l'ascension vers le sommet. Après quelques instants, les membres de l'équipage pourront regarder au-delà de la crête.

Le mur est en réalité l'enceinte extérieure d'une gigantesque dépression qui s'enfonce en dessous du niveau du fond marin. Cette énorme arène mesure plusieurs centaines de mètres de diamètre. Il devrait être impossible que la vue porte aussi loin sans une particularité : elle luit. L'étrange phosphorescence visible dans le sillage du *Joey* est présente ici, et elle recouvre tout dans cette cuvette. Les murs de l'enceinte descendent vers l'intérieur, en pente plus ou moins raide, et se rejoignent pour former une cuvette, quelque part sous la surface d'un énorme bassin de fange. Cette boue luit faiblement comparée aux parois qui l'entourent.

Sur le pourtour de cette mare boueuse s'ébattent deux ou trois cents formes humanoïdes. Elles se déplacent selon des chorégraphies rituelles le long de la rive fangeuse, certaines titubent en état de stupeur. Nombreuses sont celles qui portent des objets luisants attachés au bout de cordes ou de chaînes, et les font flotter au-dessus de leur tête.

La plus proche de ces formes est encore à bonne distance et personne ne semble avoir remarqué le *Joey*. Pour l'instant...



ÉVÉNEMENTS SUR LE WALLABY

De nombreux *Coups du sort* vont maintenant se produire. Retour au *Wallaby* où les membres d'équipage restant ont eu environ une demi-heure pour travailler sur la turbine. Alors que des informations sur les incroyables découvertes de l'équipage du minisub commencent à leur parvenir, des choses commencent également à arriver ici. Vous pourrez vous servir à votre convenance de la liste de *Coups du sort* mineurs ci-dessous contre l'équipage du *Wallaby*. Il vous est suggéré de les utiliser de façon cinématographique, en passant alternativement d'une nouvelle découverte de l'équipage du minisub à une séquence où un *Coup du sort* se produit à bord du *Wallaby*. Utilisez-les comme vous voulez ; leurs causes ne sont pas toujours données, mais elles peuvent être devinées avec un brin de réflexion.

- Avec un jet d'**Écouter** réussi, il est possible de percevoir des sons glissants intermittents qui proviennent du toit de l'habitable.
- Demandez un jet de **Trouver Objet Caché [Observer]** à tous ceux qui se trouvent près d'un hublot ou de l'écran de contrôle des caméras extérieures. Dites-leur qu'ils doivent obtenir un score particulièrement bas. Après qu'ils ont lancé les dés, secouez la tête d'un air dépité, en disant « Non, pas assez bas. » Si quelqu'un obtient réellement un succès critique, laissez-lui entr'apercevoir un mouvement ou peut-être simplement éprouver l'oppressant sentiment qu'ils sont observés.
- Sur un jet d'**Écouter** réussi, des bruits de craquements qui cessent rapidement peuvent être entendus à l'extérieur. Si le jet est un empalement [15 à 20 sur le d20], il est possible de déterminer que ça provenait de bâbord. Un examen révèle qu'il y a maintenant des trous aux bords déchiquetés dans le flotteur de ce côté, ce qui empêchera le *Wallaby* de faire surface, car l'air chassé dans le flotteur s'échappera. Si personne ne le découvre et que l'équipage essaye de faire remonter le *Wallaby*, le bâtiment donnera de la gîte par tribord : en continuant, il se retrouvera vite de travers ! Les réparations prendraient de nombreuses heures.
- Une faible lueur apparaît, elle s'estompe dans le lointain.
- Une des caméras extérieures (contrôlée depuis l'emplacement n°3) cesse de fonctionner. Un examen montre qu'elle a été arrachée de son support.
 - Si à tout moment un plongeur sort seul pour investiguer ou faire des réparations, il peut être attaqué. Trois Profonds essayeront de l'attraper et de le maîtriser, en espérant le capturer vivant pour leurs sombres desseins. Jouez-le en tête-à-tête avec le joueur. Il est probable que le malheureux membre d'équipage ne reviendra pas. Toutefois, s'il parvient à se libérer un instant et à atteindre un hublot par lequel l'équipage resté à l'intérieur peut le voir, les Profonds fuiront et abandonneront ce sacré veinard.
 - Le SPD et les sondes programmables sont des cibles toutes indiquées. Si l'équipage les utilise durant cette période,

n'hésitez pas à perturber leur fonctionnement, à les faire disparaître ou les faire broyer par quelques-uns des Profonds les plus hardis. Ce que l'équipage verra sur le moniteur de contrôle est laissé à votre entière discrétion.

- Finalement, s'ils tentent de joindre le *Howard* par radio, ils n'auront pas de réponse. De toute manière, ils recevront bientôt des nouvelles du navire, qu'ils essayent ou non d'entrer en contact avec lui.

En passant de l'équipage du *Wallaby* à celui du *Joey*, vous pourrez maintenir une tension élevée de bout en bout. Ne laissez aucun des deux groupes s'ennuyer. Il se passe assez de choses pour que cela n'arrive pas ! Gardez le rythme, amplifiez l'intensité dramatique et vous disposerez bientôt d'un groupe de personnes très nerveuses.



QUITTER R'LYEH

Retour à bord du *Joey* où les choses ne vont pas tarder à bouger. Autorisez les joueurs à faire ce qu'ils souhaitent sur le site du rituel : ils peuvent effectuer une sortie et se faufiler plus près, filmer tout ce qu'ils voient ou s'enfuir. Laissez-les prendre toutes les précautions qu'ils jugent nécessaires : de toute façon, ils ne seront pas repérés à ce moment-là.

Quand ils sont prêts à partir (ou à tout autre moment opportun), quelque chose arrive. La fange au fond de la dépression commence à bouillonner et à tourbillonner, puis en deux endroits la lueur augmente sur une large surface. En quelques instants, deux créatures commencent à s'extraire de la vase. Leur tête (il est probable que l'équipage s'attardera pour regarder) est énorme : un colossal bloc de chair caoutchouteuse percé d'yeux sombres et malveillants et une grouillante masse d'immenses tentacules à hauteur de la bouche.

Deux Larves Stellaires de Cthulhu émergent de la boue, plus grandes que tout ce que les observateurs ont jamais vu à une aussi courte distance. Si l'équipage est resté assez longtemps pour les contempler dans toute leur gloire, des jets de Santé Mentale s'imposent : une perte de 2D3/2D10 points devrait suffire. Les deux créatures sont couvertes d'une substance phosphorescente, aussi luisent-elles faiblement en s'élevant dans l'eau. Cette lueur pulse légèrement et semble se mouvoir par plaques, comme si la lumière elle-même était douée de conscience.



Intervention du Coup du sort n°6 :

Après un certain temps, les joueurs voudront probablement repartir. Excellente idée ! Aussitôt qu'ils auront commencé à faire demi-tour, un Profond bondira sur la verrière avant et, plaqué contre elle, il commencera à frapper dessus avec un épieu pointu. Annoncez-le leur brusquement, car c'est un choc auquel ils ne s'attendaient pas. Si à ce moment un plongeur est à l'extérieur, il peut attaquer le monstre, à condition qu'il se sente assez de courage pour le faire.

Le pilote du minisub peut aussi essayer de saisir le Profond avec la pince du bras articulé du *Joey*. C'est tout à fait possible car la créature est plutôt occupée à s'accrocher à l'avant du minisub et à frapper le plexiglas. Demandez au pilote un jet de **Systèmes Embarqués** pour exécuter la manœuvre. S'il est réussi, le Profond est immobilisé par la pince du *Joey*, prêt à être liquidé par un membre d'équipage retrouvant soudain son courage. Cependant il faudra le maintenir. Considérez que le bras a une force de 12 [+1] et qu'il faut vaincre celle du Profond, 14 [+2], sur la Table de Résistance [Jets opposés] pour l'immobiliser.

Pendant tout ce temps, le Profond poussera un cri d'alarme suraigu un peu semblable à celui d'un obscène dauphin. En contrebas, les autres l'entendent et un certain nombre d'entre eux commencent à grimper à toute vitesse vers le minisub. Un départ rapide est une bonne idée !

En dehors de cette menace, l'équipage du *Joey* devrait être autorisé à s'enfuir sans incident : le minisub est plus rapide que les Profonds et peut les semer. En jetant régulièrement un coup d'œil derrière eux, ils verront que les Larves Stellaires légèrement luisantes avancent rapidement à grandes foulées sur le fond océanique. Les Larves se dirigent vers le *Wallaby* et d'après leur vitesse, elles parviendront au navire environ dix minutes après le minisub.



DU NOUVEAU SUR LE WALLABY



Intervention du Coup du sort n°7 :

A peu près au même moment, l'équipage du *Wallaby* reçoit un message radio du *Howard*. L'opérateur radio, Kevin, parle avec précipitation d'une voix terrifiée. Si jamais il n'y avait personne à proximité pour entendre le message, il serait alors enregistré sur bande : un voyant lumineux clignotant alertera la prochaine personne entrant sur la passerelle qu'un message a été laissé.

« Mayday ! Mayday ! Ici le RSV Howard, 47-9 sud 126-43 ouest, nous avons besoin d'aide en urgence, il y a quelqu'un ? Mon Dieu... » [bruit de cognements à l'arrière plan] « ... ils sont là, juste dehors, maintenant... écoutez, nous sommes attaqués ! Je répète : nous sommes attaqués ! » [bruit étouffé d'explosion] « Oh merde ! Ca vient de la salle des machines, nous sommes fichus ! Vous devez... » [fracas, cris, bruits de bagarre] « Wallaby ! Wallaby ! » [un craquement soudain, puis deux ou trois coups lourds et enfin des parasites]

Le *Howard* ne répondra plus à aucune question.

Après ça, des Profonds commencent à monter à l'abordage du *Wallaby*. Ils peuvent emprunter plusieurs passages, en fonction des précautions que l'équipage a pu prendre. Si l'une ou l'autre des deux baies pour minisubs est ouverte, ils peuvent entrer par là. Sinon, ils entreront par les deux écoutes des flotteurs (n°40) et déboucheront ensuite par les écoutes n°28 et n°36. Les joueurs peuvent protester, mais les panneaux d'écoute du navire ne peuvent pas être verrouillés (sauf s'ils sont soudés).

NOTES POUR MAÎTRISER À DEUX GARDIENS

A cet instant, les deux groupes éprouvent chacun de leur côté un moment intense. Idéalement, les deux Gardiens devraient s'accorder pour qu'ils se déroulent en même temps. Le groupe du *Joey* devrait voir les deux Larves Stellaires surgir au moment où les Profonds montent à bord du *Wallaby* et attaquent. Si votre minutage est bon, vous serez récompensé par la frénésie avec laquelle les joueurs se contactent mutuellement par radio :

« Vous avez des problèmes ? Ici quelque chose vient de tuer Donny ! »

« Je m'en fous ! Il y a deux gratte-ciel verts qui nous tombent dessus ! »

« Mais nous sommes attaqués ! »

« Nous aussi ! » etc.

Une fois à bord, les Profonds essayeront de tuer l'équipage. Soyez très attentif au nombre de Profonds qui montent à bord. Trop peu et l'équipage en viendra à bout trop facilement, trop nombreux et il sera submergé. Par principe, ne laissez pas monter à bord en même temps, plus d'ennemis qu'il n'y a de membres d'équipage. Jouez les combats sur les plans en utilisant les figurines à découper fournies. *L'Abomin-indispensable* « Fuit-O-mètre » peut être utilisé pour gérer les déplacements. Ce n'est pas un outil exact, mais acceptez les indications qu'il donne et amusez-vous bien avec.

De part la conception du submersible, l'écouille n°11 (le point de passage entre les ponts supérieur et inférieur) apparaîtra probablement comme la clef de la défense du *Wallaby*. Si l'équipage gagne son contrôle ou celui d'une autre écouille utile, il peut tenir tête aux Profonds presque indéfiniment. Bien entendu, cela fonctionne dans les deux sens !

Si le combat est dans une impasse, les Profonds ouvriront les panneaux d'écouille de l'anneau modulaire, permettant à l'eau de s'y répandre. L'équipage devrait immédiatement réaliser que cela inondera ce pont, rendant le caisson de décompression inutilisable jusqu'à ce que l'eau soit évacuée. A ce moment, ses membres devraient être informés par radio de l'approche des Larves Stellaires et se rendre compte qu'il n'y a aucun espoir de réparer à temps le flotteur et la turbine endommagés du *Wallaby*. Le caisson de décompression ou les minisubs sont les seules chances de l'équipage. Pour reprendre le contrôle de l'anneau modulaire inondé, l'équipage devra passer à l'offensive.

Une fois la première vague de Profonds défaite ou repoussée, n'en renvoyez pas d'autre immédiatement. A bord, l'équipage aura besoin du peu de temps qu'il lui reste pour faire des préparatifs de fuite. Comme leur évasion implique de

remonter d'une profondeur de 450 mètres jusqu'à la surface, ils devront maintenir une pression constante. Une décompression complète exigeant plusieurs semaines, un sauvetage par des navires en surface est impératif. Ils ont trois options :

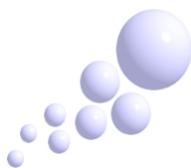
- détacher le module de décompression attaché à un ballon de relevage. Quelqu'un devra rester à l'extérieur pour détacher le module et gonfler le ballon, et évidemment, il ne pourra plus entrer une fois le module détaché. A moins qu'un minisub ou une combinaison rigide (voir ci-après) ne soient disponibles, ce courageux membre d'équipage devra être abandonné à son sort. Notez enfin, que le module de décompression ne dispose d'aucune source d'énergie : le froid et l'obscurité y régneront. Heureusement, l'apport en air et la décompression peuvent être contrôlés manuellement.
- utiliser le minisub, soit seul, soit amarré au module de décompression ou à l'autre minisub endommagé (voir ci-après). Rappelez-vous que chaque minisub ne peut accueillir que quatre occupants. Cependant, utiliser le minisub nécessite quelques rapides aménagements. Il n'y a de l'air à bord que pour environ six heures et assez de puissance pour seulement cinq heures. Des réserves d'air et des batteries supplémentaires devront être chargées à bord du minisub en quantité suffisante pour tenir jusqu'à ce que les secours arrivent en surface.
- utiliser les combinaisons de plongée rigides (n°33) avec des ballons de relevage pour remonter à la surface. C'est une option valable uniquement pour deux membres d'équipage, car il y a seulement deux de ces combinaisons. Avec cette méthode, ils peuvent atteindre la surface rapidement, mais ils ne pourront pas faire grand chose une fois qu'ils y seront. Toujours sous l'effet de la pression des profondeurs océaniques, ils seront obligés de rester dans leurs combinaisons ou ils mourront. Heureusement, ils seront repêchés par des sauveteurs disposant d'équipements de décompression avant l'épuisement de leur air.

Quoi qu'ils décident, ils feraient mieux de s'activer. Si l'anneau modulaire a été inondé, ils auront besoin de plusieurs minutes pour pomper l'eau qu'il contient, ainsi que celle qui a pu envahir d'autres modules (le caisson de décompression par exemple). Pendant tout le temps nécessaire à cette tâche, le sonar signale l'approche inexorable des Larves Stellaires, qui s'avancent de plus en plus près du *Wallaby*.

LE RETOUR DU JOEY

Pour amener un final digne de ce nom, vous devrez probablement manipuler un peu le temps. Essayez de faire en sorte que le minisub revenant de R'lyeh soit de retour juste à temps pour aider aux derniers préparatifs de fuite. Pendant son approche, l'équipage du minisub verra de nombreux Profonds nager autour du *Wallaby*. Si les deux minisubs sont toujours en état de marche, vous devriez mettre celui-ci hors service, pile au moment où il arrive. Pourquoi ? Parce que cela éliminera une solution d'évasion trop facile. Comme chaque minisub n'a de place que pour quatre personnes, avec deux minisubs opérationnels

l'équipage n'aurait qu'à sauter dedans et remonter à la surface. Ne leur facilitez pas la tâche, *sauf* s'ils ont déjà eu des moments incroyablement difficiles. Si c'est le cas, ou si un minisub est déjà hors service pour une raison ou une autre, ignorez le *Coup du sort* qui suit.



Intervention du *Coup du sort* n°8 :

En réussissant un jet de **Trouver Objet Caché** [Observer], le pilote du minisub peut remarquer qu'un des Profonds fixe le minisub en faisant des gestes étranges. Soudain, un côté de la coque se déforme (sous l'effet du sortilège *Flétrissement*). Les joints lâchent, les rivets sautent et l'eau commence à se déverser à l'intérieur. A bord, les membres de l'équipage du minisub n'ont que deux ou trois minutes pour enfileur leur combinaison de plongée et abandonner le *Joey*. Demandez-leur de faire des jets sous leur DEXx5 [DEX Diff. 10] pour enfileur tout leur attirail dans l'espace confiné du minisub. Si l'un d'eux fait un échec critique, il ne parvient pas à s'habiller avant que le minisub soit plein d'eau. Sans un jet de **Plongée** réussi d'un autre membre d'équipage pour l'aider avec sa combinaison, il s'affole, inhale de l'eau à plein poumon et se noie.

L'équipage du minisub (que celui-ci fonctionne ou pas) peut rencontrer des difficultés pour atteindre la relative sécurité du *Wallaby*. Ceux qui sont à bord ont probablement fermé les baies maintenant (car sinon ce serait comme inviter les Profonds à entrer) et ils pourraient ne pas être décidés à les rouvrir. Jouez-le selon votre inspiration du moment. S'ils quittent le minisub, ils peuvent entrer par les écoutilles des flotteurs. Sinon, ceux qui sont à bord peuvent ouvrir une baie de minisub. Faites juste intervenir deux ou trois Profonds pour le plaisir.

Toute personne quittant le minisub pour rejoindre le *Wallaby* aura affaire aux Profonds. Mettez-en deux ou trois sur le dos

de tout membre d'équipage en pleine eau, juste pour lui donner une bonne frayeur. Il faut espérer qu'il aura emporté un lupara (arme défensive sous-marine principalement utilisée contre les requins, consistant en une cartouche d'arme à feu située à l'extrémité d'une tige métallique et déclenchée à bout touchant), un couteau de plongée ou un outil pneumatique au cours de son *excursion* !

TRÉPAS ET ASCENSION

A ce point, ceux qui auront survécu devraient être à bord du *Wallaby* à s'affairer aux derniers préparatifs de fuite. Vous devriez entamer un compte à rebours de l'arrivée des Larves Stellaires afin de garder les choses sous haute tension. Lorsqu'il restera autour de deux minutes, les Larves Stellaires seront visibles dans le lointain, comme deux faibles lueurs en approche rapide. A l'aide d'un minutage adapté aux circonstances, il devrait être possible que l'équipage du *Wallaby* soit témoin de leur arrivée, juste au moment du départ pour la surface. Ceux qui seront à l'intérieur du caisson de décompression ne pourront pas voir ce qui se passe, mais ils le ressentiront certainement.

Les deux Larves Stellaires atteignent le *Wallaby*. Lentement, pesamment, elles mettent le bâtiment en pièces en ouvrant de grandes déchirures béantes dans sa coque. Des bulles énormes filent vers la surface, tandis que des gerbes d'étincelles et de flammèches issues des systèmes électriques illuminent le trépas du *Wallaby*. Les dizaines de Profonds qui pullulent autour des jambes et du torse des Larves Stellaires semblent se réjouir de la destruction du submersible. Les minuscules modules d'évasion utilisés par l'équipage sont ignorés – à condition, bien entendu, qu'ils aient éteint leurs feux et qu'ils n'attirent pas inutilement l'attention sur eux.

Épuisés et incrédules, les membres survivants de l'équipage commencent l'angoissant voyage vers la surface. Une fois arrivés, ils sont ballottés à la surface ou juste en dessous. S'ils sont dans le caisson de décompression, ils seront particulièrement vulnérables à la houle.

Après plusieurs heures de secousses et de contusions, faites apparaître un hélicoptère des garde-côtes australiens

ARMES DE L'ÉQUIPAGE

Lupara (*bangstick*) 50% [+4] ; 4D6

Perceuse lourde* 35% [+1] ; 2D6

Découpeuse* 45% [+3] ; 1D8+1D4

Pied-de-biche/couteau/scie 25% [-1] ; 1D8

Chalumeau découpeur 35% [+1] ; 1D6+1D4

Explosifs base *Géologie* ; 5D6+6 (-1D6 tous les 3 mètres)

Solvants base *Lancer* [Armes de Jet] ; 1D3 à 2D4

Explosion de réservoir d'oxygène ; *Spécial* ; 3D6+6 (-1D6 tous les 3 mètres)

**Outils pneumatiques*

participant apparemment à la recherche du *Howard*. Il fera rapidement appel à un patrouilleur, le *Kilimandjaro*, pour secourir les survivants. Si les accumulateurs du minisub ont encore de la puissance, ils peuvent utiliser la radio pour communiquer, sinon le garde-côte peut probablement résoudre ce problème.

Un treuil du navire soulèvera le minisub (ou tout autre "véhicule" utilisé) jusqu'au pont, où l'équipage subira plusieurs semaines de décompression. Finalement, une fois la décompression terminée, l'équipage du *Wallaby* pourra retrouver la brillante lumière du soleil, vivant.

NOTES DE MISE EN SCÈNE

Nous avons joué *Ivresse des Profondeurs* une dizaine de fois au cours de plusieurs conventions et toujours avec beaucoup de succès. Lors de ces parties, nous avons appris beaucoup de choses sur cette aventure et elles pourraient vous être utiles.

Le minutage a eu une importance cruciale. L'approche cinématographique de l'aventure a été d'une grande aide : comme les joueurs seront normalement scindés en deux groupes aux activités différentes, vous pouvez maintenir une tension élevée en leur sautant dessus d'une scène à l'autre. Vous devrez être au courant de ce que chacun fait (prendre des notes sur la liste des activités qu'ils vous remettent devrait vous aider) et vous assurer que personne n'est oublié ou ne s'ennuie. Pendant que le groupe du minisub et celui à bord du *Wallaby* font leurs découvertes, maintenez-les tous les deux actifs et sous tension. Si l'un des groupes est pris dans un combat, essayez de ne pas ralentir l'autre.

Nous maîtrisons toujours cette aventure avec deux Gardiens, cela nous permet de maintenir de la fluidité entre les groupes avec beaucoup plus de réalisme. Si cela ne vous est pas possible, gardez-le toujours à l'esprit lorsque vous ferez jouer ce scénario. Vous devrez partager votre temps entre les groupes avec efficacité pour que le scénario fonctionne au mieux.

Les descriptions détaillées ont vraiment été d'un grand secours. Rappelez-vous la situation : le fond de l'océan,

l'obscurité totale, le silence total, l'isolement total. Une fois R'lyeh atteinte, les choses deviennent mystérieuses. L'équipage du *Wallaby* est habitué aux travaux sous-marins, mais ceci ne ressemble à rien qu'ils aient déjà vu. La phosphorescence dans leur sillage qui ne devrait pas exister, le corail qui ne devrait pas pouvoir vivre à ces profondeurs et la terrible nature étrangère de la cité elle-même devraient être suffisants pour les perturber et les effrayer.

Lors d'une partie, il y a eu plus de quinze échecs critiques. Les deux minisubs ont été accidentés deux fois, ce qui a nécessité d'importantes réparations. Lorsqu'un des dépannages a de nouveau fait l'objet d'un échec critique, le minisub est devenu irrécupérable (il a toutefois fourni des pièces détachées à l'autre minisub). Des jets de **Trouver Objet Caché** [Observer] ont donné lieu à des échecs critiques, ce qui a rapidement conduit les joueurs à croire qu'ils étaient assiégés par des calmars géants. Des échecs critiques ont été faits en **Pilotage**, **Plongée**, **Nager**... tout ou presque y est passé ! Malgré cela, les joueurs ont réussi. Ils ont atteint la surface sans la moindre perte (bien que blessés et à moitié fous). S'ils ont pu le faire en dépit de toutes ces embûches, votre groupe peut sûrement en faire autant ! En fait, nous n'avons jamais connu de partie où personne n'a refait surface. Une fois seulement, un unique joueur a survécu sur un groupe de huit. La plupart du temps tout le monde s'en est sorti.

Créer l'ambiance adéquate est très important. Quand nous jouons *Ivresse des profondeurs*, trois éléments y contribuent : la lumière, le son et les accessoires.

La lumière.

Nous jouons dans une pièce toutes lumières éteintes, de nuit ou les fenêtres obturées par un tissu sombre. On donne à chaque joueur un stylo-lampe bon marché pour voir sa feuille de personnage et ses dés (chaque Gardien est équipé d'un stylo-lampe de bonne qualité). La table est également éclairée par deux bâtons luminescents, qu'on peut trouver partout durant Halloween ou même toute l'année dans les quincailleries, les magasins de loisirs extérieurs ou d'articles de sport, les surplus militaires et les magasins de plongée.

EXEMPLES DE CARACTÉRISTIQUES DES PROFONDS

Profond costaud

FOR 19 [+4] CON 15 [+2]
DEX 16 [+3] TAI 21 [+5]
POU 16 [+3] [PER +2]

PdV : 18

Déplacement : 10

Profond moyen

FOR 14 [+2] CON 10 [0]
DEX 11 [0] TAI 16 [+3]
POU 11 [0] [PER 0]

PdV : 13

Déplacement : 9

Profond faible

FOR 9 [-1] CON 7 [-2]
DEX 8 [-1] TAI 11 [0]
POU 8 [-1] [PER -1]

PdV : 18

Déplacement : 8

Armes : Griffes, 25% [-1], 1D6+1D4 ; Trident, 25% [-1], 1D6+1+1D4

Armure : 1 point de peau caoutchouteuse résistante

Perte de SAN : 0/1D6

Le son.

Trois effets sonores sont utilisés. Le premier est un enregistrement de chants de baleines à faire frémir. Ce type d'enregistrement est disponible dans la plupart des magasins de musique. Le second est un enregistrement d'environ 30 secondes qui passe en boucle sans jamais s'arrêter : une série de *pings* de sonar dont l'écho se répercute dans la pièce (en réalité, il s'agit des toutes premières secondes du morceau de Pink Floyd intitulé *Echoes* sur leur album *Meddle*). Le troisième effet est double. Il s'agit de deux enregistrements réalisés spécialement pour le jeu : les deux interventions de "Kevin", l'opérateur radio du *Howard*. Le premier enregistrement est un message diffusé dans la première matinée du jeu, dans lequel il salue l'équipage, lance une blague ou deux et parle ensuite un peu des activités du jour. Le second est son message affolé, reproduit dans le *Coup du sort* n°7, lorsque le *Howard* est attaqué. Pour cet enregistrement nous avons fait nous-mêmes les bruitages appropriés, les cris, les hurlements et avons trouvé l'explosion de la salle des machines sur un CD d'effets sonores.

Les accessoires.

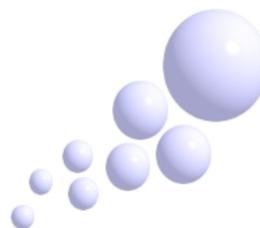
Nous découpons les zones blanches autour des plans du submersible et collons chaque plan sur un couvercle de boîte en carton peint en noir. Puis nous découpons des trous dans les plans cartonnés à l'emplacement de chaque écouteille. Un bâton luminescent est suspendu au-dessus de chaque plan à l'aide d'une potence confectionnée avec du fil de fer. Finalement, nous avons acheté une paire de talkies-walkies

d'enfant pour une bouchée de pain. Nous les remettons aux joueurs à chaque fois que nous les séparons en deux groupes, ainsi ils peuvent communiquer entre eux.

Quand les personnages sont séparés, nous plaçons les joueurs dans des coins différents de la pièce. Cela arrive principalement pendant l'exécution des activités et quand une partie des membres de l'équipage se rend à R'Iyeh. Si à un moment donné il y a plus de deux groupes, nous les séparons encore et nous passons rapidement des uns aux autres.

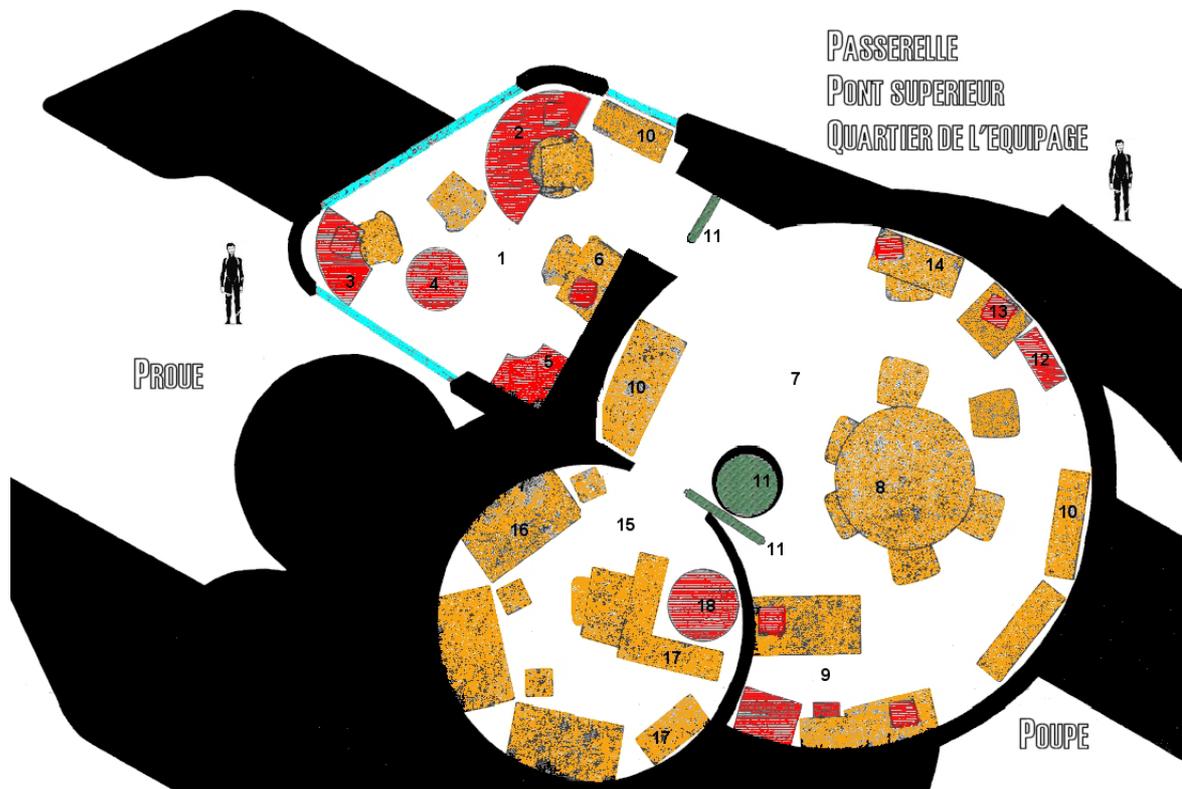
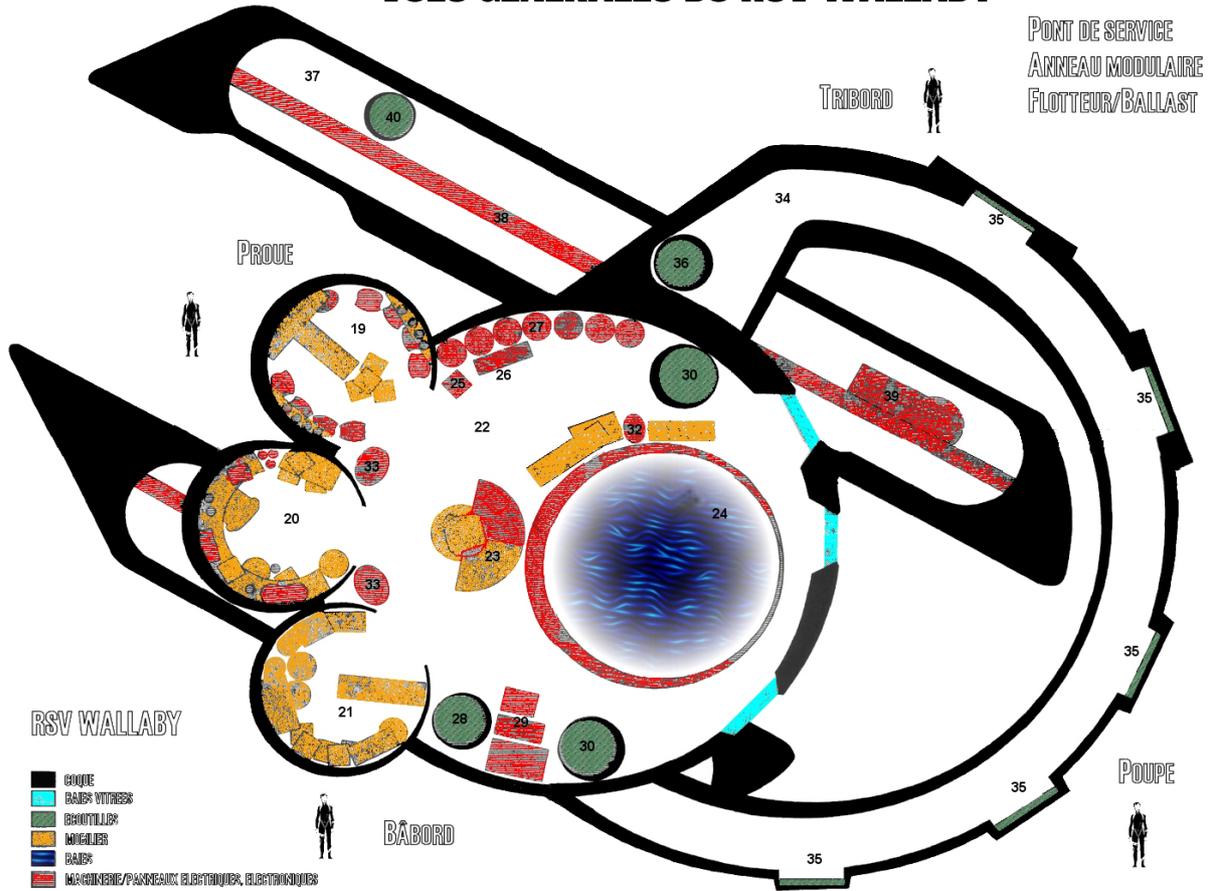
Pour le *Joey*, nous avons une pièce distincte de plus petite taille dans laquelle des chaises pliantes sont disposées côte à côte, dans la même configuration que sur les plans du minisub (d'autres fois, nous avons utilisé des toilettes qui étaient exigües à souhait).

Vous devez penser que vous n'arriverez pas à organiser autant de choses, mais ce n'est absolument pas impossible. Nous avons reçu des courriers de personnes qui ont suivi nos conseils et ne l'ont vraiment pas regretté : le plaisir et l'excitation furent au rendez-vous. Nous espérons que, vous aussi, vous apprécierez *Ivresse des profondeurs*.



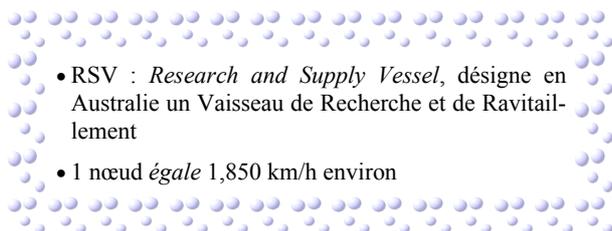
NOTES :

VUES GENERALES DU RSV WALLABY



LEGENDE

SYSTÈMES, COMPOSANTS & ÉQUIPEMENTS DU RSV WALLABY



1. Passerelle

2. Barre

- gouvernail et contrôle de puissance
- communications de base et contrôle des systèmes de l'installation
- terminal informatique

3. Poste de navigation

- radar (opérationnel en surface)
- sonar (opérationnel en immersion)
- système de navigation par satellite (opérationnel en surface)
- terminal informatique
- moniteur et contrôles des trois caméras vidéo extérieures (une au centre, une à la proue et une dernière à la poupe)

4. Traceur de route

- table lumineuse
- affichage de carte numérisée
- liaison informatique pour les données et l'affichage vidéo

5. Mini-ordinateur central

- ordinateur central et stockage de données
- logiciel d'exploitation de l'installation, systèmes de surveillance commandés par ordinateur et réseau local pour tous les terminaux périphériques
- terminal informatique

6. Communications

- radio multibande / émetteur-récepteur Extrêmement Basse Fréquence (Extremely Low Frequency ou ELF) / hydrophone (les deux derniers pour les communications subaquatiques)
- réception satellite
- terminal informatique

7. Pont supérieur

8. Table

9. Coquerie

- four à micro-ondes
- réfrigérateur
- évier, placards, plan de travail et ustensiles de cuisine standards
- produits alimentaires industriels hautement caloriques/sans saveur, boissons et eau douce pour 100 homme/jour

10. Compartiments de rangement

- livres, manuels de procédure, notices techniques et référentiels
- équipement électronique fragile et sensible à l'humidité
- outils à main divers
- fournitures et matériels divers
- équipement avancé de premier secours et nécessaire de chirurgie d'urgence

11. Écoutes pressurisées du pont supérieur

- toutes les écoutes pressurisées possèdent un mécanisme de fermeture/blocage manuel et les panneaux s'ouvrent en coulissant de côté le long de supports muraux ou au sol, ce qui permet de les ouvrir ou de les fermer, même sous pression ou sous l'eau.
- l'écoute dans le plancher est munie d'une échelle et donne accès au pont inférieur, côté tribord au point n°30.

12. Chaîne stéréo / magnétoscope

13. Moniteur vidéo

14. Bureau

- terminal informatique
- fournitures diverses

15. Quartier de l'équipage

16. Couchettes superposées

- tablettes de nuit

17. Rangement des affaires personnelles

- 1 mètre cube et 25 kilos par membre d'équipage

18. Combiné toilettes / douche

- 100 homme/jour d'eau douce

19. Remise du matériel de plongée

- huit casques de plongée avec radio, lampe extérieure et batterie
- huit blocs respiratoires autonomes, chacun contenant CON+30 minutes d'air une fois rempli
- une combinaison de plongée étanche sur mesure pour chaque membre d'équipage

- neuf paires de palmes et de bottillons lestés
- huit consoles d'instrument : profondimètre, manomètre et compas.
- six bouteilles d'air de secours, chacune offrant CON minutes d'air
- cinq bouteilles de recharge pour les blocs respiratoires
- trois luparas (*bangsticks*) et une douzaine de cartouches (dommages 4D6)
- pièces de recharge diverses
- cinq outils de plongée pied-de-biche/couteau/scie
- deux scooters de plongée motorisés alimentés par batterie : vitesse maximum 2 nœuds et 1 heure d'autonomie opérationnelle à pleine charge.
- neuf torches sous-marines avec piles, chacune disposant de 5 heures d'autonomie
- une caméra vidéo sous-marine

20. Atelier

- terminal informatique
- équipement de diagnostic et de réparation électronique
- outils à main de tous types et toutes tailles
- outils pneumatiques étanches :
 - une perceuse-visseuse lourde
 - une découpeuse métal/pierre avec lames de recharge
 - un désincarcérateur-écarteur (type "mâchoires de survie")
 - cinq cartouches rechargeables d'air comprimé pour les outils, chacune fournissant 20 rounds d'utilisation
- un chalumeau découpeur/soudeur portatif à l'acétylène (étanche)
- trois bouteilles d'acétylène non-rechargeables, chacune fournissant 30 rounds d'utilisation
- un sismographe sous-marin portatif pour les travaux sur le terrain
- des composants de remplacement pour presque tous les petits systèmes mécaniques et électriques du bord
- plans du navire et manuels de procédures

21. Magasin

- pièces de recharge de plus grande taille
- réserve d'eau douce de secours (100 homme/jour)
- matériaux de construction :
 - supports de métal
 - composés de colmatage de coque
 - feuilles de matériaux pour la coque, feuilles de plastique et de métal, de types et d'épaisseurs variés
- cinq ballons de relevage équipés de réservoirs de

gonflage au CO₂, chacun pouvant soulever une charge de 750 kilos sous l'eau

- pièces détachées pour le submersible filoguidé (SPD) et les sondes programmables
- pièces détachées de plus grande taille pour le minisub
- solvants divers et produits chimiques corrosifs
- deux cents accumulateurs de recharge à pleine charge
- un câble métallique (Ø 1 cm, longueur 100 m), une corde de nylon (Ø 1 cm, longueur 100 m), une corde de nylon (Ø 3 cm, longueur 30 m)
- dix charges explosives sismiques équipées de détecteurs étanches (minuteur ou radiocommandés)

22. Pont de service

23. Contrôle des minisubs et du submersible filoguidé (SPD)

- terminal informatique
- communications vers les minisubs et les plongeurs
- outils et pièces détachées spécifiques aux minisubs
- manuels de procédures des minisubs
- outils divers et équipement de diagnostic électronique

24. Écoutille principale et berceau du minisub

- rebord de 50 cm au-dessus de la surface de l'eau
- fermeture par panneau pressurisé descendant du plafond
- ceinture de projecteurs orientables

25. Compresseur d'air

- utilisé pour remplir les bouteilles de plongée, les cartouches rechargeables des outils pneumatiques et les réservoirs d'air des minisubs

26. Contrôle des systèmes de maintien des fonctions vitales

- surveille automatiquement le réapprovisionnement en O₂, l'élimination du CO₂ et le chauffage de l'installation
- dispose de commandes manuelles prioritaires

27. Réserve de bouteilles d'oxygène liquide et de gaz inertes stockés sous très haute pression

- chaque bouteille pleine fournit trois jours de support vital à l'installation. Il est possible de les opérer manuellement en cas de panne électrique.

28. Écoutille pressurisée et échelle descendant dans le flotteur bâbord

29. Panneaux d'accès du compartiment des batteries d'accumulateurs situé sous le plancher

- Le courant électrique nécessaire à l'installation est fourni par 1500 accumulateurs rechargeables. A pleine charge, le système offre une autonomie de 15 jours en fonctionnement normal ou de 25 jours en fonctionnement de secours réduit.

30. Écoutes pressurisées et échelles donnant accès à chacune des extrémités de l'anneau modulaire

31. Submersible Piloté à Distance (SPD) et sondes programmables

- le SPD est contrôlé depuis l'emplacement n°23. Son autonomie est de 1 heure par charge, il possède un sonar et un circuit vidéo et il peut transporter jusqu'à 75 kilos. Il dispose de deux bras manipulateurs équipés de pinces préhensiles qui permettent d'utiliser des outils simples de grande taille. Le SPD peut se déplacer à la vitesse de 7 nœuds et il est filoguidé grâce à un câble de 500 mètres enroulé sur un dévidoir.
- trois sondes d'exploration, toutes équipées d'un sonar et d'un circuit vidéo. Ces prototypes expérimentaux doivent être programmés : ils peuvent suivre un cap sur des distances données et effectuer des enregistrements vidéo et des balayages par signaux sonar. Chacune des sondes a une autonomie de 2 heures par charge et peut se déplacer à 4 nœuds.

32. Treuil sur potence contrôlé depuis l'emplacement n°23

- charge maximum 1,5 tonnes
- câble de 50 m
- pivote à 360°

33. Combinaisons de plongée profonde sous haute pression

- ces combinaisons ont une autonomie énergétique de 1 heure par charge et de l'air pour CON+30 minutes une fois rempli
- constituées d'un polymère composite prototype rigide, il faut 5 à 10 minutes et au moins l'aide d'une personne pour enfiler ces encombrantes et lentes combinaisons. Elles peuvent résister à des changements de pression équivalents à une différence de 900 mètres de profondeur.
- à l'extrémité de chaque bras, de grandes pinces manipulatrices permettent d'utiliser des outils simples

34. Anneau modulaire

- cet anneau en forme de C est un pont tubulaire dont les extrémités se situent juste en dessous du niveau où s'ouvrent les écoutes (n°30), dans le plancher du pont de service (n°22). C'est une structure de support qui permet l'arrimage de modules auxiliaires, c'est aussi par son intermédiaire qu'on y a accès.

35. Écoutes pressurisées et berceaux de module

- ces sas sont utilisés pour arrimer les modules à l'anneau modulaire ; ils permettent d'y entrer et d'en sortir. Tous disposent de connecteurs au réseau électrique et aux systèmes de maintien des fonctions vitales.

36. Écoute pressurisée et échelle descendant dans le flotteur tribord

37. Flotteur/Ballast

- flotteurs à double fonction qui – quand ils sont vides – maintiennent le navire en surface et – quand ils sont remplis d'eau de mer – lui permettent de

s'immerger. Des pompes réversibles flanquent l'intérieur de chaque flotteur.

38. Conduit des turbines

- tube de flux/reflux par lequel la turbine aspire et rejette l'eau de mer. Un conduit s'ouvre à l'avant et à l'arrière de chaque flotteur.

39. Moteurs et logements des turbines

- moteurs électriques qui font circuler le flux d'eau de mer qui propulse le navire. La variation contrôlée des vitesses relatives et l'orientation des flux rejetés par chaque moteur permet au submersible de manœuvrer. La vitesse maximum est de 6 nœuds en surface et de 2 nœuds en immersion.

40. Écoute pressurisée et échelle

- permettant d'accéder à l'intérieur de chaque flotteur depuis l'extérieur

41. Module additionnel :

Baie auxiliaire pour minisub

42. Module additionnel :

Caisson de compression / décompression

43. Système indépendant de maintien des fonctions vitales et commandes du module

44. Écoute pressurisée

- échelle et sas pour minisub, lequel autorise le transfert de personnel de ou vers la surface par l'intermédiaire d'un minisub amarré

45. Minisubs

- vitesse maximum : 5 nœuds

46. Barre

- contrôle principal et manœuvre des systèmes
- sonar
- communications
- contrôles du bras manipulateur
- caméra vidéo et éclairage extérieur

47. Compartiment de rangement de l'équipement situé dans le plancher

48. Écoute pressurisée pour plongeurs dans le plancher et sas d'amarrage du minisub

49. Système de maintien des fonctions vitales

- 6 heures + CONx2 minutes d'air
- chauffage

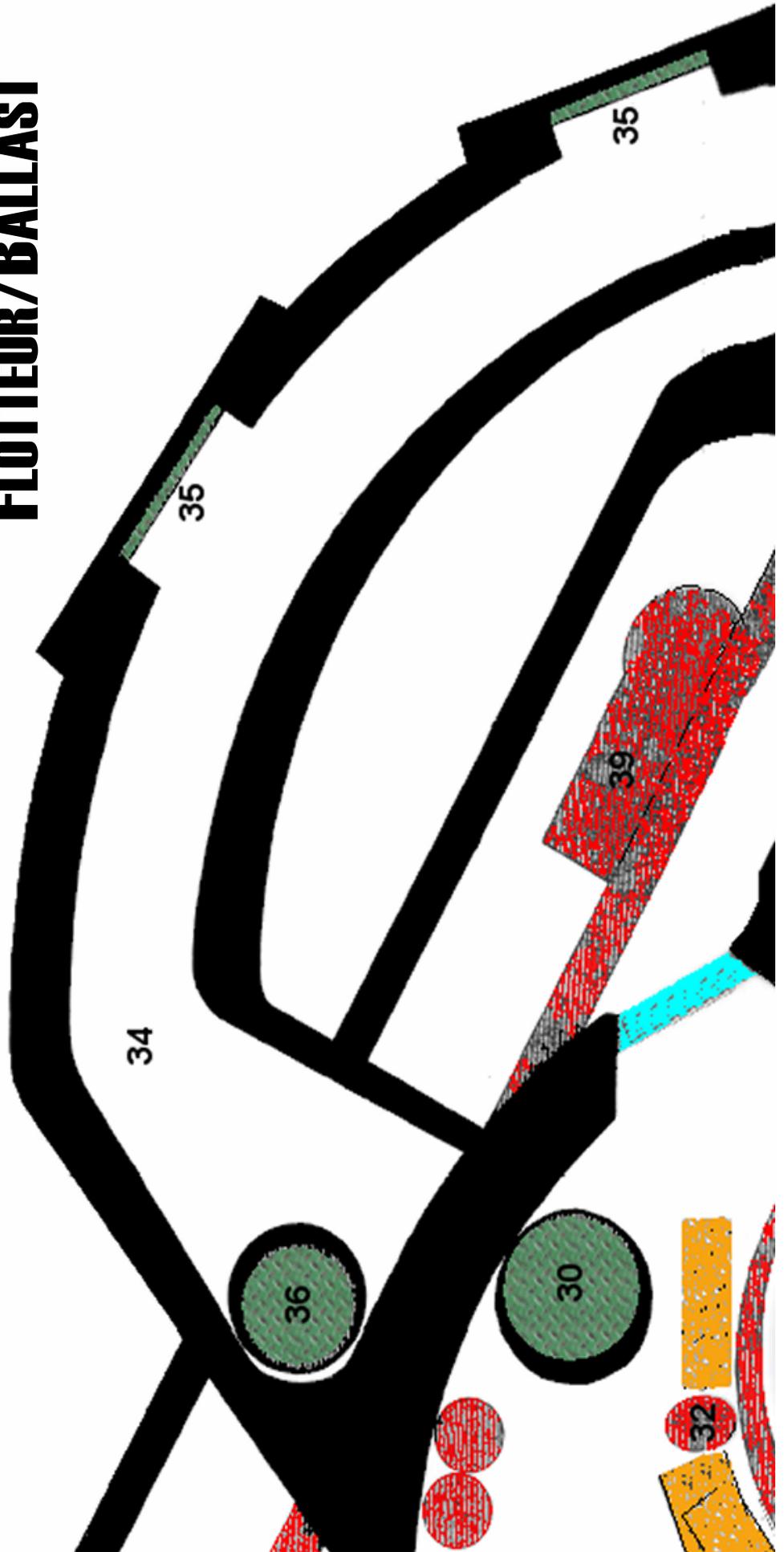
50. Accès aux accumulateurs et aux principaux systèmes électroniques

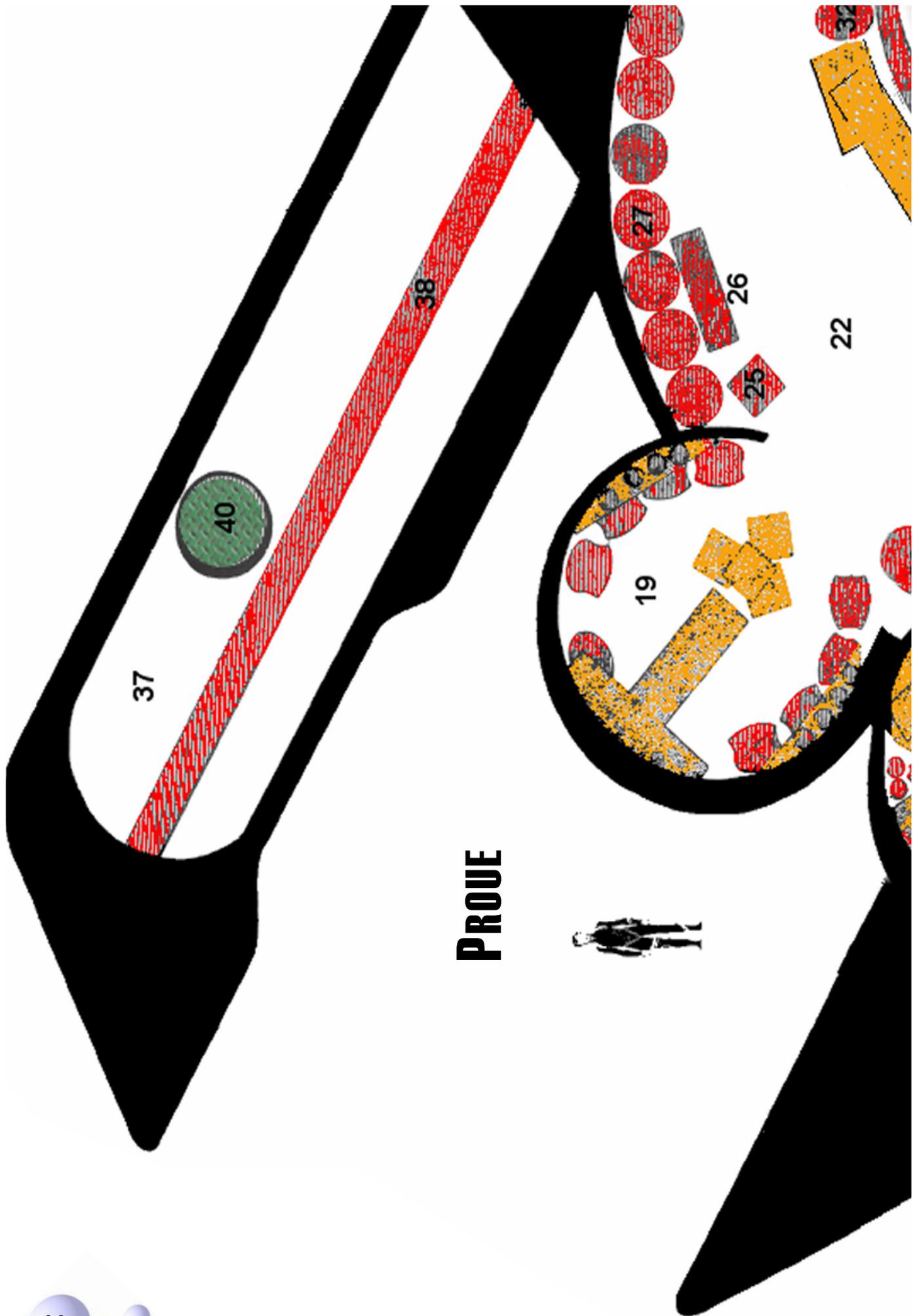
- 10 accumulateurs rechargeables, fournissant une autonomie opérationnelle de 5 heures

PONT DE SERVICE
ANNEAU MODULAIRE
FLOTTEUR/BALLAST



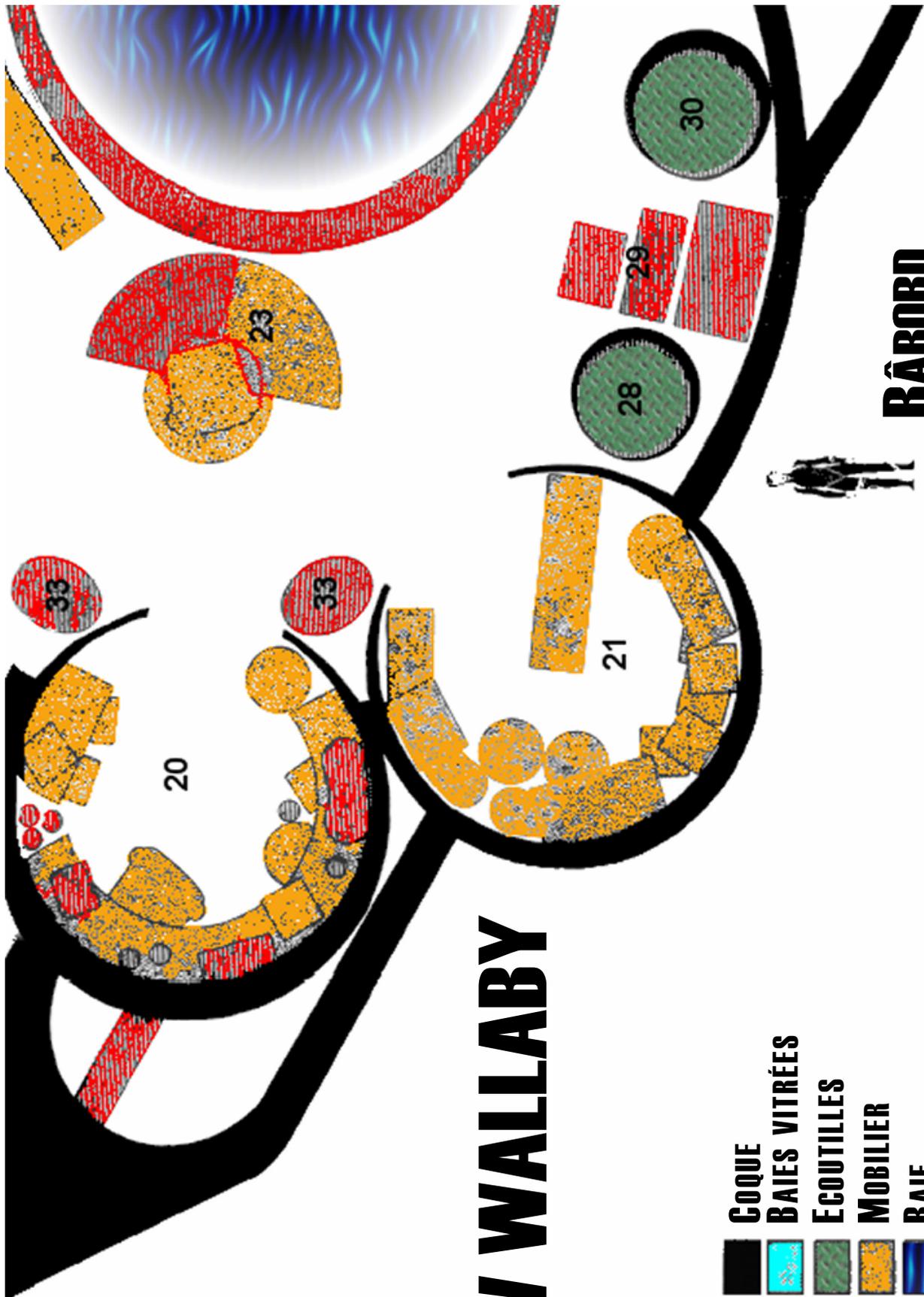
TRIBORD





PROUE

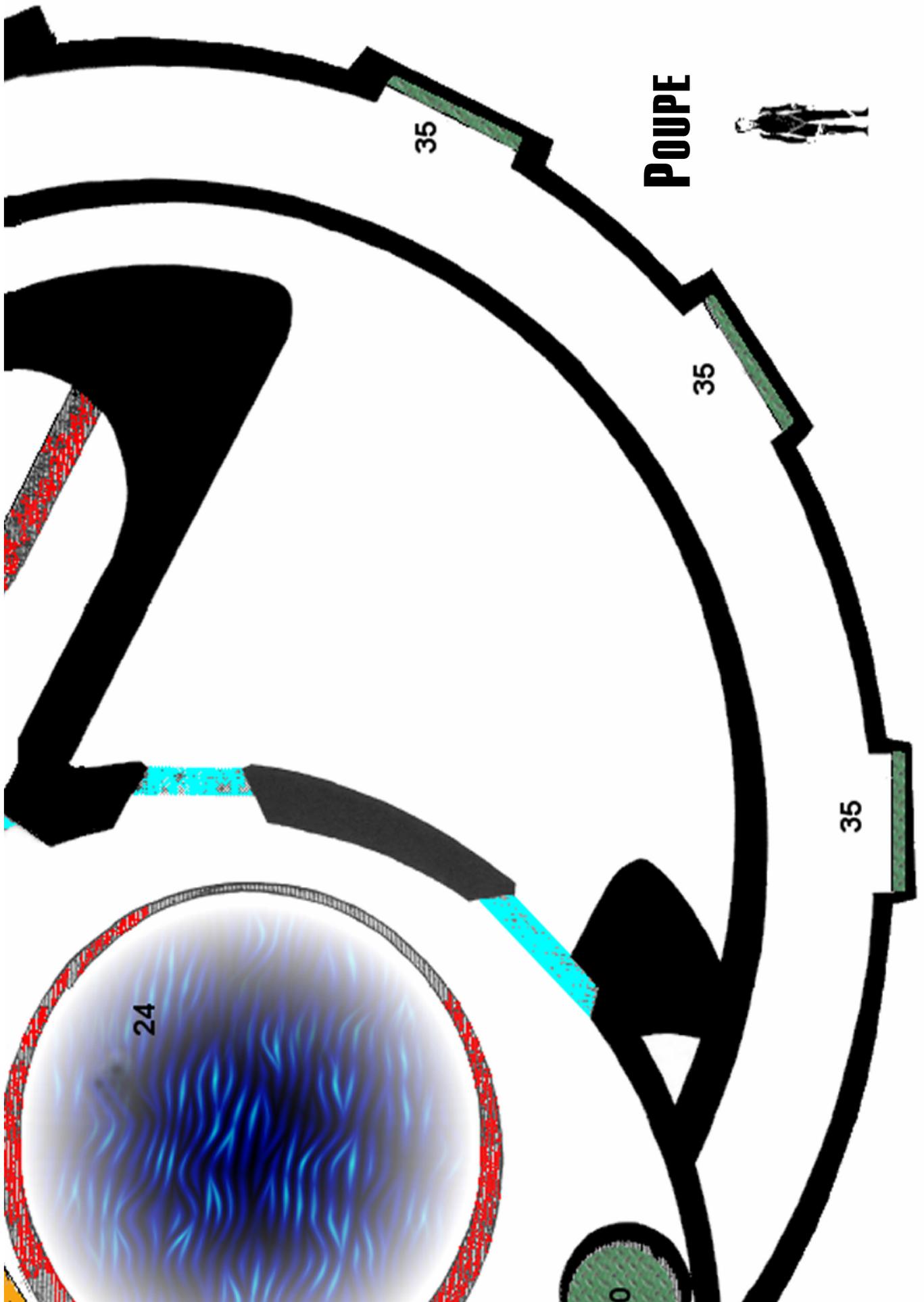




RSV WALLABY

BÂBORD

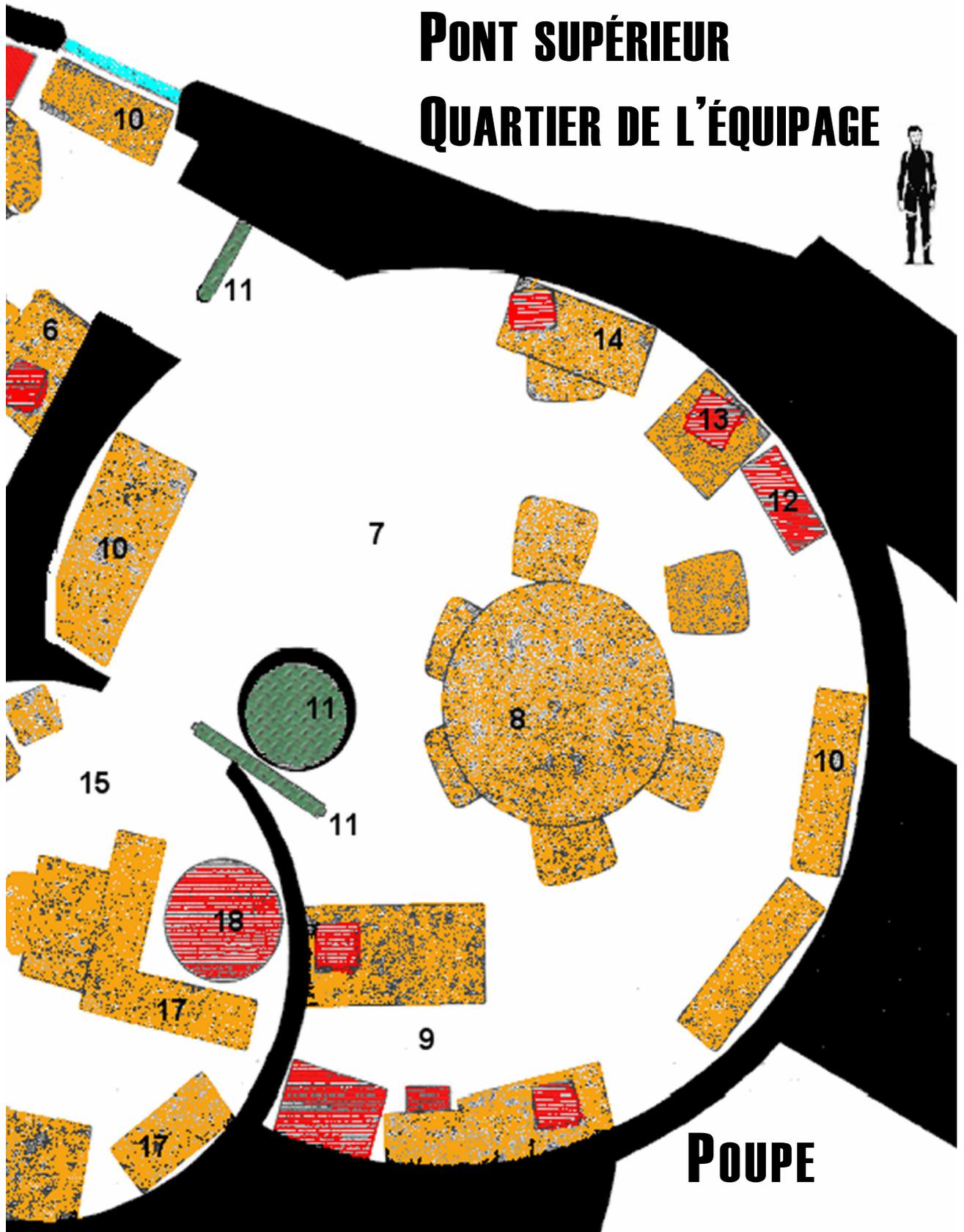
-  **COQUE**
-  **BAIES VITRÉES**
-  **ECOUTILLES**
-  **MOBILIER**
-  **BAIE**
-  **MACHINERIE/PANNEAUX ÉLECTRIQUES, ÉLECTRONIQUES**

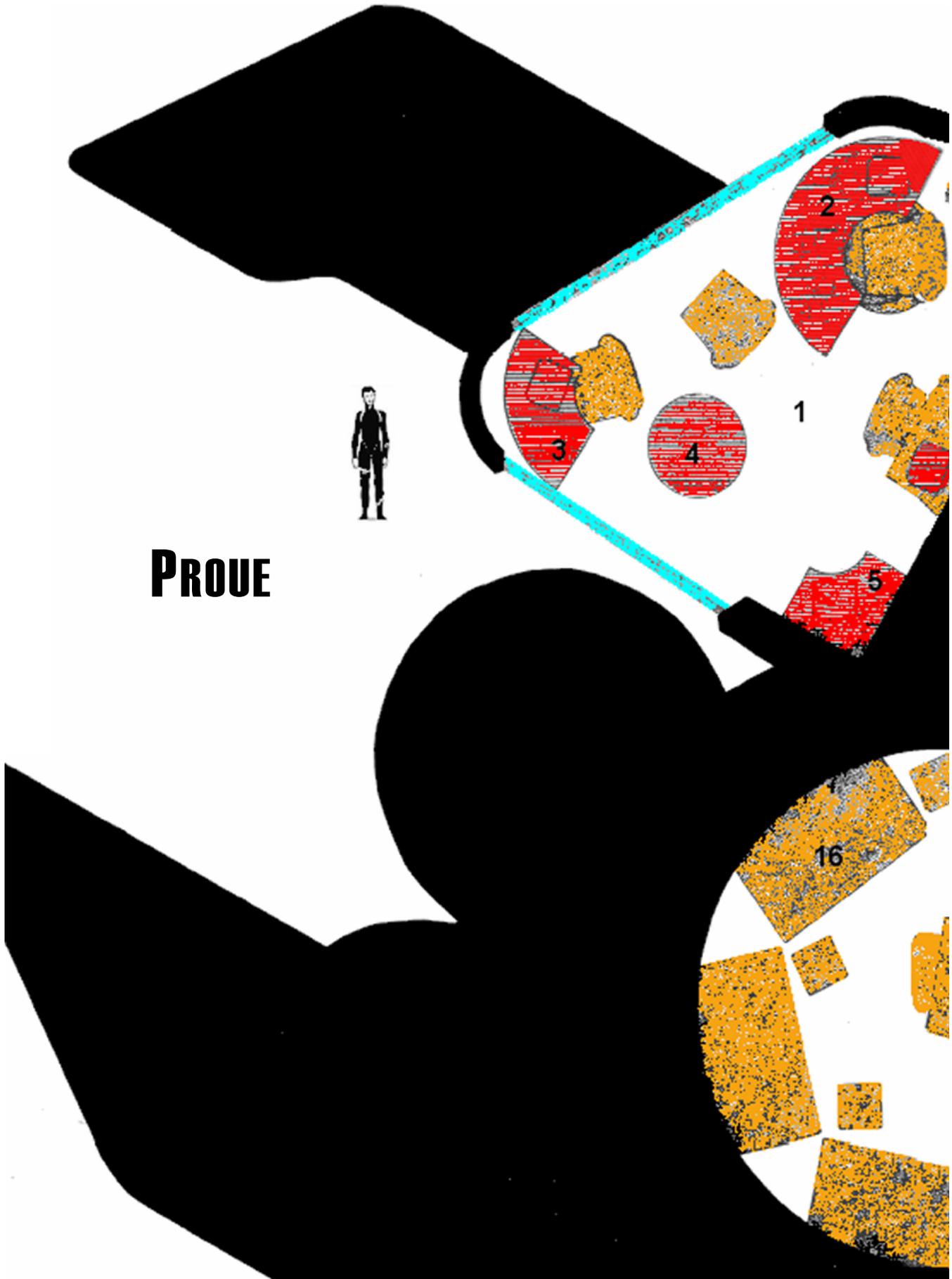


PASSERELLE

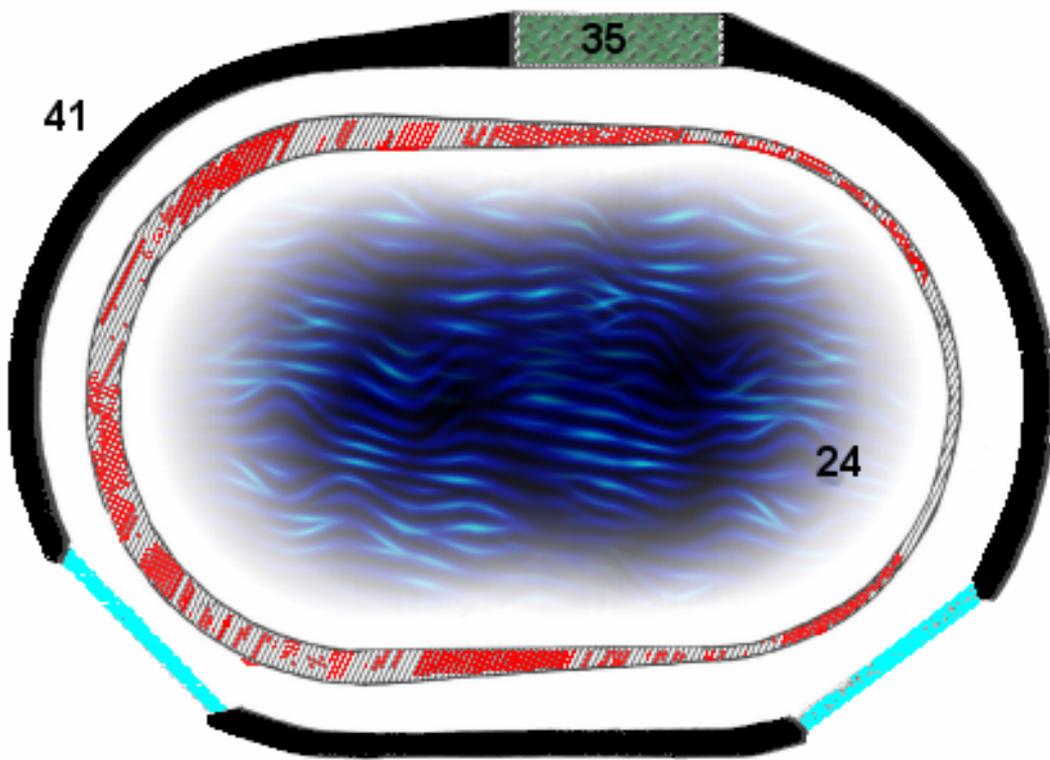
PONT SUPÉRIEUR

QUARTIER DE L'ÉQUIPAGE

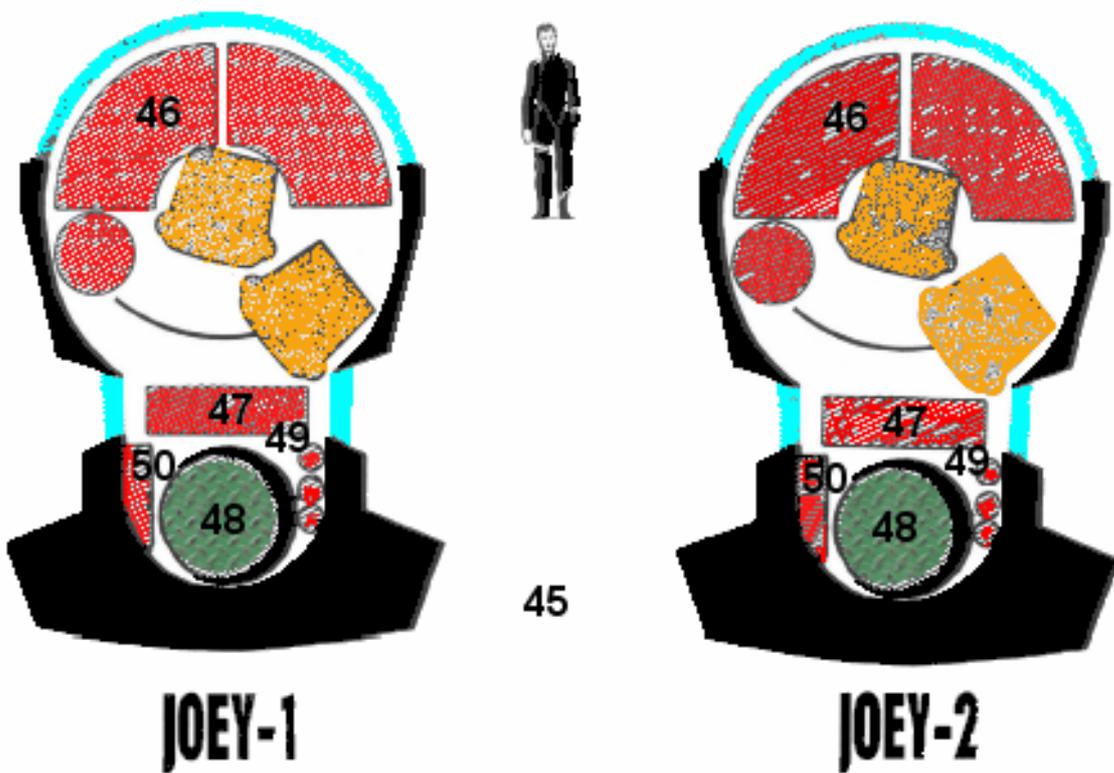




PROUE

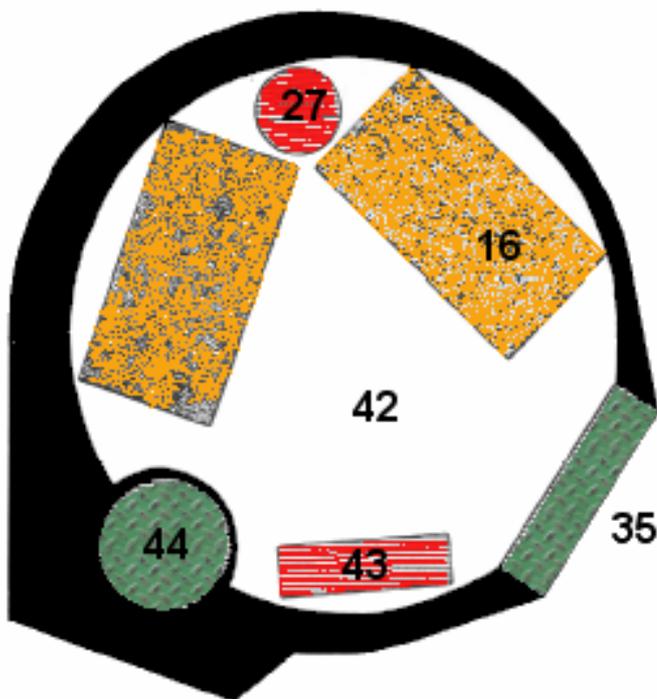


BAIE AUXILIAIRE POUR MINISUB



JOEY-1

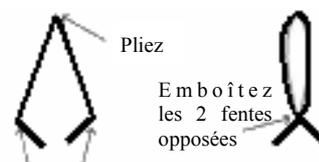
JOEY-2



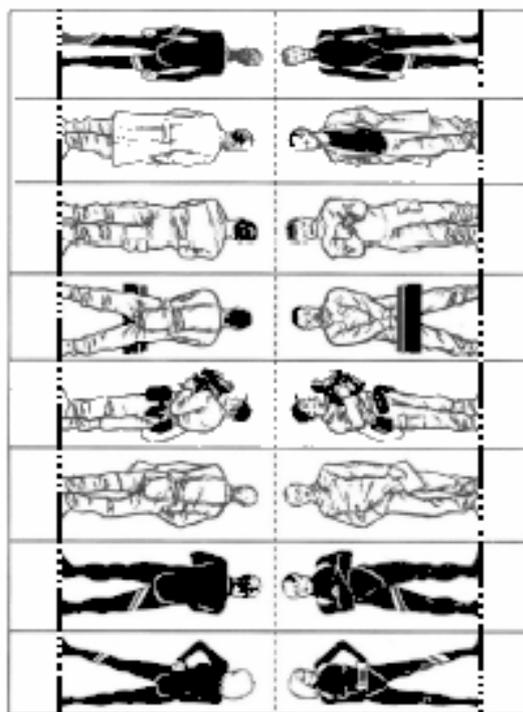
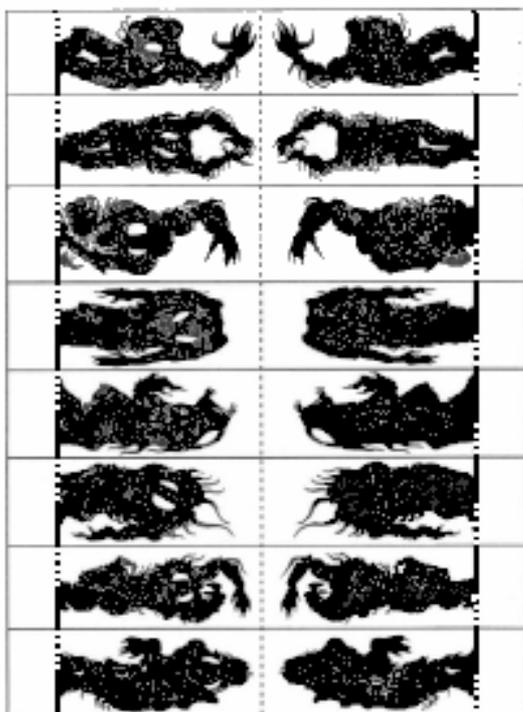
PREPARATION DES FIGURINES EN PAPIER

Découpez les deux jeux de figurines de papier. Coupez selon les lignes pleines chacune des figurines individuellement.

Au pied de chacune des silhouettes se dessine un demi trait plein et un demi trait en pointillé. Découpez le demi trait plein. Pliez au niveau de tous les traits en pointillé. Emboîtez les deux fentes opposées de chaque figurine en les croisant comme sur les croquis ci-dessous



Pliez le demi trait en pointillé



— Rampet —
 — Nager —
 — Marcher —
 — Courir (cette longueur x2) —
 — Voler (cette longueur x3) —

Fuit-O-mètre officiel de Pagan Publishing

Donny STEWART

NOM DU PERSONNAGE

Responsable du projet / Ingénieur en chef

FONCTIONS

Institut technologique Melbourne - Doctorat en ingénierie océanographique

ETUDES / DIPLOMES

1

DESTIN

0

XP



45 ans

AGE

M

SEXE

Australienne

NATIONALITÉ

Brisbane

DOMICILE

	VALEUR	MODIF.	CARACTÉRISTIQUES DU MEMBRE D'ÉQUIPAGE	
FOR	18	+4	<input type="checkbox"/>	RÉFLEXES +1
DEX	12	+1	<input type="checkbox"/>	ENDURANCE +3
CON	17	+3	<input type="checkbox"/>	IDÉE +3
PER	10	+0	<input type="checkbox"/>	CHANCE +1
INT	16	+3	<input type="checkbox"/>	CULTURE G +4
POU	13	+1	<input type="checkbox"/>	MYTHE DE CTHULHU 0 %
EDU	19	+4		
TAI	17	+3		
APP	13	+1		

PV		MAX:	17						
SEUILS :		8 (-3)	4 (-6)						
COUPS ENCAISSÉS :									
-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
PM		MAX:	13						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

SANTE MENTALE (20% = 13)

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9										
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

COMPÉTENCES

Physiques	
<input type="checkbox"/> Grimper*	+2 (FOR)
<input type="checkbox"/> Nager*	+0 (FOR)
<input type="checkbox"/> Plonger*	+4 (FOR)
<input type="checkbox"/> Sauter*	-1 (FOR)
Sociales	
<input type="checkbox"/> Eloquence	-3 (POU/EDU)
<input type="checkbox"/> Baratin	-5
<input type="checkbox"/> Déguisement	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Intimidation	+1 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Marchandage	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Crédit	-3 (EDU)
<input type="checkbox"/> Ecole de la Rue	-6 (-EDU)
<input type="checkbox"/> .	_____ (INT)
Martiales	
<input type="checkbox"/> Lutte	+3 (FOR)
<input type="checkbox"/> Boxe	+2 (FOR/PER)
<input type="checkbox"/> Armes de Contact	+2
<input type="checkbox"/> Armes de Jet	+0 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Revolver	-1
<input type="checkbox"/> Fusil	+0
<input type="checkbox"/> Mitraillette	-2

Connaissances	
<input type="checkbox"/> Mémoire	+5 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> Comptabilité	-4 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> L. natale (Anglais)	+13 (EDU)
<input type="checkbox"/> L:	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L:	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L:	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L:	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> Histoire	-2 (EDU)
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle	-4 (EDU)
<input type="checkbox"/> Médecine	-5 (EDU)
<input type="checkbox"/> Occultisme	-5
<input type="checkbox"/> Physique	+5 (EDU)
<input type="checkbox"/> .	_____
Transport	
<input type="checkbox"/> Conduire Auto.	-2 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Engin lourd	+8 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Mini-submersible	+5 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Wallaby	+4 (DEX/PER)

Perception / Recherches	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque	+4 (INT)
<input type="checkbox"/> Ecouter	+3 (PER)
<input type="checkbox"/> Observer	+4 (PER)
<input type="checkbox"/> T.O.C	+5 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> Psychologie	-5 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> S'Orienter	+2 (PER)
<input type="checkbox"/> Suivre une Piste	-4 (PER)
Discrétion	
<input type="checkbox"/> Dissimuler	+2 (DEX)
<input type="checkbox"/> Dépl. Silencieux*	+3 (DEX)
<input type="checkbox"/> Se Cacher*	+5 (DEX/TAI)
Autres Compétences	
<input type="checkbox"/> Contrefaçon	-6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Electricité	+7 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Electronique	+6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Informatique	+4 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Mécanique	+10 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Photographie	+2 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Premiers Soins	+0 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Serrurerie	-6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Syst. embarqués	+11 (DEX/INT)

MOD. DOMMAGES (MOYENNE MOD. FOR ET TAI) **+4**

PROTECTION **0** PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) **-**

TRAITS

INITIATIVE (RÉFLEXES) **+3**

AU DÉPOURVU 15 = **15** + [BONUS] + [PÉNALITÉ D'ARMURE] + [MALUS EN RÉFLEXES] + [PÉNALITÉ D'ARMURE] **DEFENSE 16** = DEPOURVU + **+1** [BONUS EN RÉFLEXES]

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+3	—	—	—	—	—	—
Boxe	+2	—	—	—	1d3+4 temp.	—	—

MUNITIONS

	x	
	x	
	x	
	x	



Nom Arthur HALE Fonctions Chef pilote / Navigateur
 Sexe M Age 30 ans Nationalité Américaine Domicile Newport
 Etudes / Diplômes Académie maritime du Massachusetts - Pilote & navigateur certifié

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE D'EQUIPAGE

POINTS DE MAGIE

POINTS DE VIE

FOR 15	DEX 13	INT 14	Idée 70	Bonus de dommages <u>+1D4</u> Date actuelle _____
CON 14	APP 12	POU 12	Chance 60	
TAI 13	SAN 60	EDU 15	Connai. 75	

Inconscient =	0	1				
	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	

Mort =	0	1	2				
	3	4	5	6	7		
	8	9	10	11	12		
	13	14	15	16	17		
	18	19	20	21	22		
	23	24	25	26	27		

SANTE MENTALE ET FOLIE

(99 - Mythe de Cthulhu **99**) Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 **60** 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73
 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99
 Phobies _____ Folies _____



COMPETENCES DU MEMBRE D'EQUIPAGE

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%) _____	<input type="checkbox"/> Lancer (25%) _____	<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10%) _____
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%) _____	Langue Natale (EDUx5) : _____	<input type="checkbox"/> Systèmes Embarqués (05%) 65
Art (05%) : _____	<input type="checkbox"/> <u>Anglais</u> 75	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%) 50
<input type="checkbox"/> _____	Langues Etrangères (01%) : _____	<input type="checkbox"/> Zoologie (01%) _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
Arts Martiaux (01%) : _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Marchandage (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomie (01%) 60	Mythe de Cthulhu (00%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Baratin (05%) 40	<input type="checkbox"/> Mécanique (20%) 50	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25%) 40	<input type="checkbox"/> Médecine (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biologie (01%) _____	<input type="checkbox"/> Nager (25%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Chimie (01%) _____	<input type="checkbox"/> Navigation (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10%) _____	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%) 40	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conduire Automobile (20%) _____	<input type="checkbox"/> Océanographie (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01%) 50	<input type="checkbox"/> Persuasion (15%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Crédit (15%) _____	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Discrétion (10%) _____	<input type="checkbox"/> Photographie (10%) 50	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Dissimulation (15%) _____	<input type="checkbox"/> Physique (01%) 40	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Droit (05%) _____	Piloter (01%) : _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Ecouter (25%) 50	<input type="checkbox"/> <u>Mini-submersible</u> 70	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Electricité (10%) 40	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Electronique (01%) 25	<input type="checkbox"/> <u>Wallaby</u> 25	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Equitation (05%) _____	<input type="checkbox"/> Plongée (01%) 55	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Esquive (DEXx2) 26	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Grimper (40%) _____	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Géologie (01%) _____	<input type="checkbox"/> Psychologie (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Histoire (20%) 30	<input type="checkbox"/> Sauter (25%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10%) _____	<input type="checkbox"/> Se Cacher (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Informatique (01%) 65	<input type="checkbox"/> Serrurerie (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____

Armes à feu

- Arme de Poing (20%) _____
- Fusil (25%) _____
- Fusil de Chasse (30%) _____
- Mitrailleur (15%) _____
- Pistolet-mitrailleur (15%) _____

COMPETENCES DE COMBAT

Attaque ou Arme	Toucher Dommages	Att. PV	Arme à feu		Dommages	
			%	Cadence	Capacité et accessoires	Portée
<input type="checkbox"/> Coup de Poing (50%)	<u>1D3+bd</u>	1	-			
<input type="checkbox"/> Coup de Pied (25%)	<u>1D6+bd</u>	1	-			
<input type="checkbox"/> Coup de Tête (10%)	<u>1D4+bd</u>	1	-			
<input type="checkbox"/> Lutte (25%)	<u>spécial</u>	1	-			
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						

Arthur HALE
NOM DU PERSONNAGE

Chef pilote / Navigateur
FONCTIONS



Académie maritime du Massachusetts - Pilote & navigateur certifié
ETUDES / DIPLÔMES

1 **0**
DESTIN XP



	VALEUR	MODIF.	CARACTÉRISTIQUES DU MEMBRE D'ÉQUIPAGE	
FOR	15	+2	<input type="checkbox"/>	RÉFLEXES +1
DEX	13	+1	<input type="checkbox"/>	ENDURANCE +2
CON	14	+2	<input type="checkbox"/>	IDÉE +2
PER	12	+1	<input type="checkbox"/>	CHANCE +1
INT	14	+2	<input type="checkbox"/>	CULTURE G +2
POU	12	+1	<input type="checkbox"/>	MYTHE DE CTHULHU 0 %
EDU	15	+2		
TAI	13	+1		
APP	12	+1		

PV		MAX:	14						
SEUILS :		7 (-3)	3 (-6)						
COUPS ENCAISSÉS :									
-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
PM		MAX:	12						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

SANTE MENTALE (20% = 12) -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 (60) 61 62 63 64 65 66 67 68 69
 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

30 ans **M**
AGE SEXE
Américaine
NATIONALITÉ
Newport
DOMICILE

COMPÉTENCES

Physiques	
<input type="checkbox"/> Grimper*	+2 (FOR)
<input type="checkbox"/> Nager*	-1 (FOR)
<input type="checkbox"/> Plonger*	+5 (FOR)
<input type="checkbox"/> Sauter*	-1 (FOR)
Sociales	
<input type="checkbox"/> Eloquence	-3 (POU/EDU)
<input type="checkbox"/> Baratin	+2
<input type="checkbox"/> Déguisement	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Intimidation	+0 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Marchandage	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Crédit	-3 (EDU)
<input type="checkbox"/> Ecole de la Rue	-4 (-EDU)
<input type="checkbox"/> .	_____ (INT)
Martiales	
<input type="checkbox"/> Lutte	+1 (FOR)
<input type="checkbox"/> Boxe	+1 (FOR/PER)
<input type="checkbox"/> Armes de Contact	+1
<input type="checkbox"/> Armes de Jet	+1 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Revolver	+0
<input type="checkbox"/> Fusil	+1
<input type="checkbox"/> Mitraillette	-1

Connaissances	
<input type="checkbox"/> Mémoire	+2 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> Comptabilité	-4 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> L. natale (Anglais)	+9 (EDU)
<input type="checkbox"/> L:	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L:	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L:	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L:	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> Histoire	+0 (EDU)
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle	-4 (EDU)
<input type="checkbox"/> Médecine	-5 (EDU)
<input type="checkbox"/> Occultisme	+2
<input type="checkbox"/> Astronomie	+6 (EDU)
<input type="checkbox"/> Physique	+2 (EDU)
<input type="checkbox"/> .	_____
Transport	
<input type="checkbox"/> Conduire Auto.	-2 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Engin lourd	+4 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Mini-submersible	+8 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Wallaby	-1 (DEX/PER)

Perception / Recherches	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque	+2 (INT)
<input type="checkbox"/> Ecouter	+4 (PER)
<input type="checkbox"/> Observer	+4 (PER)
<input type="checkbox"/> T.O.C	+4 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> Psychologie	-5 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> S'Orienter	+6 (PER)
<input type="checkbox"/> Suivre une Piste	+2 (PER)
Discretion	
<input type="checkbox"/> Dissimuler	-3 (DEX)
<input type="checkbox"/> Dépl. Silencieux*	+2 (DEX)
<input type="checkbox"/> Se Cacher*	-3 (DEX/TAI)
Autres Compétences	
<input type="checkbox"/> Contrefaçon	-6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Electricité	+2 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Electronique	-1 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Informatique	+7 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Mécanique	+4 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Photographie	+4 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Premiers Soins	+0 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Serrurerie	-6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Syst. embarqués	+7 (DEX/INT)

MOD. DOMMAGES (MOYENNE MOD. FOR ET TAI) **+2**

PROTECTION **0** PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) **-**

TRAITS

INITIATIVE (RÉFLEXES) **+1**

AU DÉPOURVU 15 = **15** + [BONUS] - [PÉNALITÉ D'ARMURE]
 + [MALUS EN RÉFLEXES] - [PÉNALITÉ D'ARMURE]
DEFENSE 16 = DEPOURVU + **+1** [BONUS EN RÉFLEXES]

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+1	-	-	-	-	-	-
Boxe	+1	-	-	-	1d3+2 temp.	-	-

MUNITIONS

	x	
	x	
	x	
	x	



	VALEUR	MODIF.	CARACTÉRISTIQUES DU MEMBRE D'ÉQUIPAGE	
FOR	14	+2	<input type="checkbox"/>	RÉFLEXES +1
DEX	13	+1	<input type="checkbox"/>	ENDURANCE +0
CON	11	+0	<input type="checkbox"/>	IDÉE +3
PER	13	+1	<input type="checkbox"/>	CHANCE +2
INT	17	+3	<input type="checkbox"/>	CULTURE G +5
POU	15	+2	<input type="checkbox"/>	MYTHE DE CTHULHU 0 %
EDU	20	+5		
TAI	8	-1		
APP	12	+1		

PV		MAX:	10						
SEUILS :		5 (-3)	2 (-6)						
COUPS ENCAISSÉS :									
-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
PM		MAX:	15						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

SANTE MENTALE (20% = 15) -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69
 70 71 72 73 74 (75) 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

48 ans M
AGE SEXE
Française
NATIONALITÉ
Paris
DOMICILE

COMPÉTENCES

Physiques	
<input type="checkbox"/> Grimper*	+2 (FOR)
<input type="checkbox"/> Nager*	+2 (FOR)
<input type="checkbox"/> Plonger*	+8 (FOR)
<input type="checkbox"/> Sauter*	-1 (FOR)
Sociales	
<input type="checkbox"/> Eloquence	-3 (POU/EDU)
<input type="checkbox"/> Baratin	-5
<input type="checkbox"/> Déguisement	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Intimidation	+2 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Marchandage	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Crédit	-3 (EDU)
<input type="checkbox"/> Ecole de la Rue	-7 (-EDU)
<input type="checkbox"/> .	_____ (INT)
Martiales	
<input type="checkbox"/> Lutte	+1 (FOR)
<input type="checkbox"/> Boxe	+1 (FOR/PER)
<input type="checkbox"/> Armes de Contact	+1
<input type="checkbox"/> Armes de Jet	+1 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Revolver	+0
<input type="checkbox"/> Fusil	+1
<input type="checkbox"/> Mitraillette	-1

Connaissances	
<input type="checkbox"/> Mémoire	+6 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> Comptabilité	-4 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> L. natale (Français)	+14 (EDU)
<input type="checkbox"/> L: Anglais	+6 (EDU)
<input type="checkbox"/> L: _____	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L: _____	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L: _____	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> Archéologie	+3 (EDU)
<input type="checkbox"/> Astronomie	+1
<input type="checkbox"/> Biologie	+2
<input type="checkbox"/> Chimie	+7
<input type="checkbox"/> Histoire	+1
<input type="checkbox"/> Médecine	-5
<input type="checkbox"/> Occultisme	+4
<input type="checkbox"/> Océanographie	+10
<input type="checkbox"/> Physique	+8
<input type="checkbox"/> Zoologie	+3
Transport	
<input type="checkbox"/> Conduire Auto.	-2 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Engin lourd	-2 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Mini-submersible	+6 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> .	_____

Perception / Recherches	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque	+8 (INT)
<input type="checkbox"/> Ecouter	+2 (PER)
<input type="checkbox"/> Observer	+3 (PER)
<input type="checkbox"/> T.O.C	+4 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> Psychologie	-5 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> S'Orienter	-4 (PER)
<input type="checkbox"/> Suivre une Piste	-4 (PER)
Discrétion	
<input type="checkbox"/> Dissimuler	-3 (DEX)
<input type="checkbox"/> Dépl. Silencieux*	-1 (DEX)
<input type="checkbox"/> Se Cacher*	-4 (DEX/TAI)
Autres Compétences	
<input type="checkbox"/> Contrefaçon	-6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Electricité	-4 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Electronique	-6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Informatique	+6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Mécanique	+3 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Photographie	+4 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Premiers Soins	+4 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Serrurerie	-6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Syst. embarqués	+2 (DEX/INT)

MOD. DOMMAGES (MOYENNE MOD. FOR ET TAI) **+1**

PROTECTION **0** PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) **-**

TRAITS

INITIATIVE (RÉFLEXES) +1

AU DÉPOURVU 15 = 15 + [BONUS] - [PÉNALITÉ D'ARMURE]
 + [MALUS EN RÉFLEXES] - [PÉNALITÉ D'ARMURE]
DEFENSE 16 = DEPOURVU + [BONUS EN RÉFLEXES]

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+1	-	-	-	-	-	-
Boxe	+1	-	-	-	1d3+1 temp.	-	-

MUNITIONS

	x	
	x	
	x	
	x	

Darryl BELMONT

NOM DU PERSONNAGE

Communications / Opérateur sonar

FONCTIONS

Massachusetts Institute of Technology - Doctorat de physique

ETUDES / DIPLÔMES

1

DESTIN

0

XP



49 ans AGE
M SEXE
Américaine NATIONALITÉ
New York DOMICILE

	VALEUR	MODIF.	CARACTÉRISTIQUES DU MEMBRE D'ÉQUIPAGE	
FOR	14	+2	<input type="checkbox"/>	RÉFLEXES +1
DEX	12	+1	<input type="checkbox"/>	ENDURANCE +3
CON	16	+3	<input type="checkbox"/>	IDÉE +3
PER	10	+0	<input type="checkbox"/>	CHANCE +1
INT	17	+3	<input type="checkbox"/>	CULTURE G +5
POU	12	+1	<input type="checkbox"/>	MYTHE DE CTHULHU 0 %
EDU	21	+5		
TAI	14	+2		
APP	13	+1		

PV		MAX:	15						
SEUILS :		7 (-3)	3 (-6)						
COUPS ENCAISSÉS :									
-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
PM		MAX:	12						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

SANTE MENTALE (20% = 12)

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
94	95	96	97	98	99															

COMPÉTENCES

Physiques	
<input type="checkbox"/> Grimper*	+2 (FOR)
<input type="checkbox"/> Nager*	+4 (FOR)
<input type="checkbox"/> Plonger*	-6 (FOR)
<input type="checkbox"/> Sauter*	-1 (FOR)
Sociales	
<input type="checkbox"/> Eloquence	-3 (POU/EDU)
<input type="checkbox"/> Baratin	+0
<input type="checkbox"/> Déguisement	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Intimidation	+1 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Marchandage	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Crédit	-3 (EDU)
<input type="checkbox"/> Ecole de la Rue	-7 (-EDU)
<input type="checkbox"/> .	_____ (INT)
Martiales	
<input type="checkbox"/> Lutte	+1 (FOR)
<input type="checkbox"/> Boxe	+0 (FOR/PER)
<input type="checkbox"/> Armes de Contact	+0
<input type="checkbox"/> Armes de Jet	+0 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Revolver	-1
<input type="checkbox"/> Fusil	+0
<input type="checkbox"/> Mitraillette	-2

Connaissances	
<input type="checkbox"/> Mémoire	+6 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> Comptabilité	-4 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> L. natale (Anglais)	+15 (EDU)
<input type="checkbox"/> L: Ancien Français	+8 (EDU)
<input type="checkbox"/> L: _____	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L: _____	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L: _____	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> Astronomie	+4 (EDU)
<input type="checkbox"/> Biologie	-4 (EDU)
<input type="checkbox"/> Chimie	+4 (EDU)
<input type="checkbox"/> Histoire	-2
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle	-4 (EDU)
<input type="checkbox"/> Médecine	-5 (EDU)
<input type="checkbox"/> Occultisme	-5
<input type="checkbox"/> Physique	+11
<input type="checkbox"/> Zoologie	-1
<input type="checkbox"/> .	_____
Transport	
<input type="checkbox"/> Conduire Auto.	-2 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Engin lourd	-6 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Mini-submersible	-1 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> .	_____ (DEX/PER)

Perception / Recherches	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque	+4 (INT)
<input type="checkbox"/> Ecouter	+8 (PER)
<input type="checkbox"/> Observer	+5 (PER)
<input type="checkbox"/> T.O.C	+3 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> Psychologie	-5 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> S'Orienter	-4 (PER)
<input type="checkbox"/> Suivre une Piste	-4 (PER)
Discrétion	
<input type="checkbox"/> Dissimuler	-3 (DEX)
<input type="checkbox"/> Dépl. Silencieux*	+5 (DEX)
<input type="checkbox"/> Se Cacher*	+3 (DEX/TAI)
Autres Compétences	
<input type="checkbox"/> Chanter	+7 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Communications	+8 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Electricité	+10 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Electronique	+7 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Informatique	+6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Mécanique	+7 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Photographie	+5 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Premiers Soins	+0 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Syst. embarqués	+7 (DEX/INT)

MOD. DOMMAGES (MOYENNE MOD. FOR ET TAI) **+2**

PROTECTION **0** PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) **-**

TRAITS

INITIATIVE (RÉFLEXES) **+1**

AU DÉPOURVU 15 = **15** + [BONUS] + [PÉNALITÉ D'ARMURE] + [MALUS EN RÉFLEXES] + [PÉNALITÉ D'ARMURE]

DEFENSE 16 = DEPOURVU + **+1** [BONUS EN RÉFLEXES]

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+1	-	-	-	-	-	-
Boxe	+0	-	-	-	1d3+2 temp.	-	-

MUNITIONS

	x	
	x	
	x	
	x	

Daniel REDGARD

Spécialiste informatique

NOM DU PERSONNAGE

FONCTIONS

Massachusetts Institute of Technology - Doctorat en ingénierie électrique

1

0

ETUDES / DIPLÔMES

DESTIN

XP



52 ans

M

AGE

SEXE

Américaine

NATIONALITÉ

Boston

DOMICILE

	VALEUR	MODIF.	CARACTÉRISTIQUES DU MEMBRE D'ÉQUIPAGE	
FOR	12	+1	<input type="checkbox"/>	RÉFLEXES +1
DEX	13	+1	<input type="checkbox"/>	ENDURANCE +0
CON	15	+2	<input type="checkbox"/>	IDÉE +4
PER	10	+0	<input type="checkbox"/>	CHANCE +0
INT	18	+4	<input type="checkbox"/>	CULTURE G +5
POU	10	+0	<input type="checkbox"/>	MYTHE DE CTHULHU 0 %
EDU	20	+5		
TAI	9	-1		
APP	10	+0		

PV		MAX:	10						
SEUILS :		5 (-3)	2 (-6)						
COUPS ENCAISSÉS :									
-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
PM		MAX:	10						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

SANTÉ MENTALE (20% = 10)		-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9								
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

COMPÉTENCES

Physiques		Sociales		Martiales							
<input type="checkbox"/>	Grimper*	+2	(FOR)	<input type="checkbox"/>	Eloquence	-3	(POU/EDU)	<input type="checkbox"/>	Lutte	+0	(FOR)
<input type="checkbox"/>	Nager*	+3	(FOR)	<input type="checkbox"/>	Baratin	-5		<input type="checkbox"/>	Boxe	+1	(FOR/PER)
<input type="checkbox"/>	Plonger*	+3	(FOR)	<input type="checkbox"/>	Déguisement	-5	(POU/INT)	<input type="checkbox"/>	Armes de Contact	+1	
<input type="checkbox"/>	Sauter*	-1	(FOR)	<input type="checkbox"/>	Intimidation	+1	(POU/INT)	<input type="checkbox"/>	Armes de Jet	+2	(DEX/PER)
				<input type="checkbox"/>	Marchandage	-5	(POU/INT)	<input type="checkbox"/>	Revolver	+1	
				<input type="checkbox"/>	Crédit	-3	(EDU)	<input type="checkbox"/>	Fusil	+2	
				<input type="checkbox"/>	Ecole de la Rue	-7	(-EDU)	<input type="checkbox"/>	Mitraillette	+0	
				<input type="checkbox"/>	.		(INT)				

Connaissances		Transport					
<input type="checkbox"/>	Mémoire	+7	(EDU/INT)	<input type="checkbox"/>	Conduire Auto.	-2	(DEX/PER)
<input type="checkbox"/>	Comptabilité	-4	(EDU/INT)	<input type="checkbox"/>	Engin lourd	-6	(DEX/PER)
<input type="checkbox"/>	L. natale (Anglais)	+14	(EDU)	<input type="checkbox"/>	Mini-submersible	-1	(DEX/PER)
<input type="checkbox"/>	L:		(EDU)	<input type="checkbox"/>	.		(DEX/PER)
<input type="checkbox"/>	L:		(EDU)				
<input type="checkbox"/>	L:		(EDU)				
<input type="checkbox"/>	L:		(EDU)				
<input type="checkbox"/>	Chimie	+7	(EDU)				
<input type="checkbox"/>	Histoire	-2	(EDU)				
<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle	-4	(EDU)				
<input type="checkbox"/>	Médecine	-5	(EDU)				
<input type="checkbox"/>	Occultisme	-5	(EDU)				
<input type="checkbox"/>	Physique	+7	(EDU)				
<input type="checkbox"/>	.						
<input type="checkbox"/>	.						
<input type="checkbox"/>	.						
<input type="checkbox"/>	.						

Perception / Recherches		Discretion		Autres Compétences			
<input type="checkbox"/>	Bibliothèque	+4	(INT)	<input type="checkbox"/>	Electricité	+7	(DEX/INT)
<input type="checkbox"/>	Ecouter	+2	(PER)	<input type="checkbox"/>	Informatique	+11	(DEX/INT)
<input type="checkbox"/>	Observer	+2	(PER)	<input type="checkbox"/>	Mécanique	+3	(DEX/INT)
<input type="checkbox"/>	T.O.C	+2	(PER/INT)	<input type="checkbox"/>	Photographie	+0	(DEX/INT)
<input type="checkbox"/>	Psychologie	-5	(PER/INT)	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins	+0	(DEX/INT)
<input type="checkbox"/>	S'Orienter	-4	(PER)	<input type="checkbox"/>	Syst. embarqués	+6	(DEX/INT)
<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste	-4	(PER)	<input type="checkbox"/>	.		(DEX/INT)
				<input type="checkbox"/>	.		(DEX/INT)
				<input type="checkbox"/>	.		(DEX/INT)
				<input type="checkbox"/>	.		(DEX/INT)
				<input type="checkbox"/>	.		(DEX/INT)

MOD. DOMMAGES (MOYENNE MOD. FOR ET TAI) +0

PROTECTION 0 PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) -

TRAITS

INITIATIVE (RÉFLEXES) +1

AU DÉPOURVU 15 = 15 + [BONUS] + [MALUS EN RÉFLEXES] - [PÉNALITÉ D'ARMURE] DEFENSE 16 = DEPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+0	-	-	-	-	-	-
Boxe	+1	-	-	-	1d3 temp.	-	-

MUNITIONS																	
<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																	x
<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																	x
<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																	x
<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																	x



Nom Terry LIPINSKI Fonctions Biologiste / Plongeur en chef
 Sexe F Age 33 ans Nationalité Australienne Domicile Brisbane
 Etudes / Diplômes Institut technologique de Melbourne - Doctorat en biologie marine

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE D'EQUIPAGE

POINTS DE MAGIE

POINTS DE VIE

FOR 12	DEX 14	INT 17	Idée 85	Bonus de dommages <u>aucun</u> Date actuelle _____
CON 13	APP 14	POU 14	Chance 70	
TAI 11	SAN 70	EDU 19	Connai. 95	

Inconscient =	0	1				
	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	

Mort =	0	1	2			
	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	
	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	
	23	24	25	26	27	

SANTE MENTALE ET FOLIE

(99 - Mythe de Cthulhu **99**) Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 **70** 71 72 73
 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99
 Phobies _____ Folies _____



COMPETENCES DU MEMBRE D'EQUIPAGE

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%) _____	<input type="checkbox"/> Lancer (25%) _____	<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10%) _____
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%) <u>50</u>	Lange Native (EDUx5) : _____	<input type="checkbox"/> Systèmes Embarqués (05%) <u>55</u>
Art (05%) : _____	<input type="checkbox"/> <u>Anglais</u> <u>95</u>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%) <u>40</u>
<input type="checkbox"/> _____	Langues Etrangères (01%) : _____	<input type="checkbox"/> Zoologie (01%) <u>80</u>
<input type="checkbox"/> <u>Musique</u> <u>80</u>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
Arts Martiaux (01%) : _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Marchandage (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Astronomie (01%) _____	Mythe de Cthulhu (00%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Baratin (05%) _____	<input type="checkbox"/> Mécanique (20%) <u>55</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25%) <u>45</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Biologie (01%) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Nager (25%) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Chimie (01%) <u>55</u>	<input type="checkbox"/> Navigation (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10%) _____	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conduire Automobile (20%) _____	<input type="checkbox"/> Océanographie (01%) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01%) _____	<input type="checkbox"/> Persuasion (15%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Crédit (15%) _____	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Discrétion (10%) _____	<input type="checkbox"/> Photographie (10%) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Dissimulation (15%) _____	<input type="checkbox"/> Physique (01%) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Droit (05%) _____	Pilote (01%) : _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Ecouter (25%) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> <u>Mini-submersible</u> <u>50</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Electricité (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Electronique (01%) _____	<input type="checkbox"/> Plongée (01%) <u>85</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Equitation (05%) _____	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Esquive (DEXx2) <u>28</u>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Grimper (40%) _____	<input type="checkbox"/> Psychologie (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Géologie (01%) <u>35</u>	<input type="checkbox"/> Sauter (25%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Histoire (20%) _____	<input type="checkbox"/> Se Cacher (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10%) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Serrurerie (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Informatique (01%) <u>40</u>		Armes à feu
		<input type="checkbox"/> Arme de Poing (20%) _____
		<input type="checkbox"/> Fusil (25%) _____
		<input type="checkbox"/> Fusil de Chasse (30%) _____
		<input type="checkbox"/> Mitrailleur (15%) _____
		<input type="checkbox"/> Pistolet-mitrailleur (15%) _____

COMPETENCES DE COMBAT

Attaque ou Arme	Toucher Dommages	Att. PV	Arme à feu		Dommages	
			%	Cadence	Capacité et accessoires	Portée
<input type="checkbox"/> Coup de Poing (50%)	<u>1D3+bd</u>	<u>1</u>	-			
<input type="checkbox"/> Coup de Pied (25%)	<u>1D6+bd</u>	<u>1</u>	-			
<input type="checkbox"/> Coup de Tête (10%)	<u>1D4+bd</u>	<u>1</u>	-			
<input type="checkbox"/> Lutte (25%)	<u>spécial</u>	<u>1</u>	-			
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						

Terry LIPINSKI
NOM DU PERSONNAGE

Biologiste / Plongeur en chef
FONCTIONS



Institut technologique de Melbourne - Doctorat en biologie marine
ETUDES / DIPLOMES

1 0
DESTIN XP



33 ans AGE F SEXE
Australienne NATIONALITE
Brisbane DOMICILE

	VALEUR	MODIF.	CARACTÉRISTIQUES DU MEMBRE D'ÉQUIPAGE	
FOR	12	+1	<input type="checkbox"/> RÉFLEXES	+2
DEX	14	+2	<input type="checkbox"/> ENDURANCE	+1
CON	13	+1	<input type="checkbox"/> IDÉE	+3
PER	10	+0	<input type="checkbox"/> CHANCE	+2
INT	17	+3	<input type="checkbox"/> CULTURE G	+4
POU	14	+2	MYTHE DE CTHULHU	
EDU	19	+4	0 %	
TAI	11	+0		
APP	14	+2		

PV		MAX:	12						
SEUILS :	6 (-3)	3	(-6)						
COUPS ENCAISSÉS :									
-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
PM		MAX:	14						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

SANTE MENTALE (20% = 14) -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69
 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPÉTENCES		
<p>Physiques </p> <input type="checkbox"/> Grimper* +2 (FOR) <input type="checkbox"/> Nager* +8 (FOR) <input type="checkbox"/> Plonger* +11 (FOR) <input type="checkbox"/> Sauter* -1 (FOR) <p>Sociales </p> <input type="checkbox"/> Eloquence -3 (POU/EDU) <input type="checkbox"/> Baratin -5 <input type="checkbox"/> Déguisement -5 (POU/INT) <input type="checkbox"/> Intimidation +2 (POU/INT) <input type="checkbox"/> Marchandage -5 (POU/INT) <input type="checkbox"/> Crédit -3 (EDU) <input type="checkbox"/> Ecole de la Rue -6 (-EDU) <input type="checkbox"/> . (INT) <p>Martiales </p> <input type="checkbox"/> Lutte +0 (FOR) <input type="checkbox"/> Boxe -1 (FOR/PER) <input type="checkbox"/> Armes de Contact -1 <input type="checkbox"/> Armes de Jet +1 (DEX/PER) <input type="checkbox"/> Revolver +0 <input type="checkbox"/> Fusil +1 <input type="checkbox"/> Mitraillette -1	<p>Connaissances </p> <input type="checkbox"/> Mémoire +5 (EDU/INT) <input type="checkbox"/> Comptabilité -4 (EDU/INT) <input type="checkbox"/> L. natale (Anglais) +13 (EDU) <input type="checkbox"/> L: (EDU) <input type="checkbox"/> L: (EDU) <input type="checkbox"/> L: (EDU) <input type="checkbox"/> Archéologie +4 (EDU) <input type="checkbox"/> Biologie +8 (EDU) <input type="checkbox"/> Chimie +5 (EDU) <input type="checkbox"/> Histoire -2 (EDU) <input type="checkbox"/> Histoire Naturelle +6 <input type="checkbox"/> Médecine -5 (EDU) <input type="checkbox"/> Musique +10 (EDU) <input type="checkbox"/> Occultisme +4 <input type="checkbox"/> Océanographie +4 <input type="checkbox"/> Physique +2 <input type="checkbox"/> Zoologie +10 <p>Transport </p> <input type="checkbox"/> Conduire Auto. -2 (DEX/PER) <input type="checkbox"/> Engin lourd -6 (DEX/PER) <input type="checkbox"/> Mini-submersible +4 (DEX/PER) <input type="checkbox"/> . (DEX/PER)	<p>Perception / Recherches </p> <input type="checkbox"/> Bibliothèque +3 (INT) <input type="checkbox"/> Ecouter +2 (PER) <input type="checkbox"/> Observer +2 (PER) <input type="checkbox"/> T.O.C +2 (PER/INT) <input type="checkbox"/> Psychologie -5 (PER/INT) <input type="checkbox"/> S'Orienter -2 (PER) <input type="checkbox"/> Suivre une Piste -4 (PER) <p>Discretion </p> <input type="checkbox"/> Dissimuler -1 (DEX) <input type="checkbox"/> Dépl. Silencieux* +4 (DEX) <input type="checkbox"/> Se Cacher* +2 (DEX/TAI) <p>Autres Compétences </p> <input type="checkbox"/> Electricité -4 (DEX/INT) <input type="checkbox"/> Informatique +2 (DEX/INT) <input type="checkbox"/> Mécanique +5 (DEX/INT) <input type="checkbox"/> Photographie +8 (DEX/INT) <input type="checkbox"/> Premiers Soins +0 (DEX/INT) <input type="checkbox"/> Syst. embarqués +5 (DEX/INT) <input type="checkbox"/> (DEX/INT) <input type="checkbox"/> (DEX/INT) <input type="checkbox"/> (DEX/INT)

MOD. DOMMAGES (MOYENNE MOD. FOR ET TAI) +0

PROTECTION 0 PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) -

TRAITS

INITIATIVE (RÉFLEXES) +0

AU DÉPOURVU 15 = 15 + [BONUS]
 + [MALUS EN RÉFLEXES] - + [PÉNALITÉ D'ARMURE]
 DEFENSE 17 = DEPOURVU + +2 [BONUS EN RÉFLEXES]

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+0	-	-	-	-	-	-
Boxe	-1	-	-	-	1d3 temp.	-	-

MUNITIONS

5	x	
5	x	
5	x	
5	x	

Godfrey JERMYN

Ingénieur / Pilote en second

NOM DU PERSONNAGE

FONCTIONS

Université de Sydney - Doctorat en ingénierie mécanique

ETUDES / DIPLOMES

1

DESTIN

0

XP



47 ans AGE M SEXE
Australienne NATIONALITE
Newcastle DOMICILE

Table with columns: FOR, DEX, CON, PER, INT, POU, EDU, TAI, APP and rows for characteristics like REFLEXES, ENDURANCE, IDEE, CHANCE, CULTURE G, MYTHE DE CTHULHU.

Table for PV (Points de Vie) with columns for SEUILS and COUPS ENCAISSÉS, and rows for PM (Points de Mort).

SANTE MENTALE (20% = 8) table with columns for mental health status and rows for various levels.

COMPÉTENCES

Table for Physiques, Sociales, and Martiales skills with checkboxes and values.

Table for Connaissances and Transport skills with checkboxes and values.

Table for Perception / Recherches, Discretion, and Autres Compétences skills with checkboxes and values.

MOD. DOMMAGES (MOYENNE MOD. FOR ET TAI) +1

PROTECTION 0 PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) -

TRAITS

INITIATIVE (REFLEXES) +0

AU DÉPOURVU 15 = 15 + [BONUS] + [MALUS EN REFLEXES] + [PÉNALITÉ D'ARMURE] DEFENSE 15 = DEPOURVU + [BONUS EN REFLEXES]

Table for COMBAT with columns: ATT. BASE / MULTIPLE, PORTÉE, CRITIQUE, DÉGÂTS, TYPE, CAPACITÉ and rows for Lutte and Boxe.

MUNITIONS table with columns for quantity and rows for different types of ammunition.



Nom Paul DORMAN Fonctions Médecin de bord
 Sexe M Age 39 ans Nationalité Australienne Domicile Sydney
 Etudes / Diplômes Ecole de médecine de Sydney - Doctorat en médecine

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE D'EQUIPAGE

POINTS DE MAGIE

POINTS DE VIE

FOR 12	DEX 9	INT 15	Idée 75	Bonus de dommages <u>+1D4</u> Date actuelle _____
CON 13	APP 10	POU 11	Chance 55	
TAI 15	SAN 55	EDU 18	Connai. 90	

Inconscient =	0	1			
	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26

Mort =	0	1	2		
	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27

SANTE MENTALE ET FOLIE

(99 - Mythe de Cthulhu **99**) Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 **55** 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73
 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99
 Phobies _____ Folies _____



COMPETENCES DU MEMBRE D'EQUIPAGE

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Anthropologie (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Lancer (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archéologie (01%) <u>40</u> | Langue Natale (EDUx5) : _____ | <input type="checkbox"/> Systèmes Embarqués (05%) <u>30</u> |
| Art (05%) : _____ | <input type="checkbox"/> <u>Anglais</u> <u>90</u> | <input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%) <u>40</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ | Langues Etrangères (01%) : _____ | <input type="checkbox"/> Zoologie (01%) <u>60</u> |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> <u>Français</u> <u>60</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| Arts Martiaux (01%) : _____ | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Marchandage (05%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomie (01%) _____ | Mythe de Cthulhu (00%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Baratin (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Mécanique (20%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Bibliothèque (25%) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> Médecine (05%) <u>85</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Biologie (01%) <u>35</u> | <input type="checkbox"/> Nager (25%) <u>55</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Chimie (01%) <u>50</u> | <input type="checkbox"/> Navigation (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Comptabilité (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Occultisme (05%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Conduire Automobile (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Océanographie (01%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Persuasion (15%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Crédit (15%) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacologie (01%) <u>70</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Discrétion (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Photographie (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Dissimulation (15%) _____ | <input type="checkbox"/> Physique (01%) <u>25</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Droit (05%) _____ | Piloter (01%) : _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Ecouter (25%) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> <u>Mini-submersible</u> <u>15</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Electricité (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Electronique (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Plongée (01%) <u>25</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Equitation (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Premiers Soins (30%) <u>80</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Esquive (DEXx2) <u>18</u> | <input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Grimper (40%) _____ | <input type="checkbox"/> Psychologie (05%) <u>45</u> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Géologie (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Sauter (25%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Histoire (20%) <u>30</u> | <input type="checkbox"/> Se Cacher (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Serrurerie (01%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Informatique (01%) <u>35</u> | | Armes à feu |
| | | <input type="checkbox"/> Arme de Poing (20%) _____ |
| | | <input type="checkbox"/> Fusil (25%) _____ |
| | | <input type="checkbox"/> Fusil de Chasse (30%) _____ |
| | | <input type="checkbox"/> Mitrailleur (15%) _____ |
| | | <input type="checkbox"/> Pistolet-mitrailleur (15%) _____ |

COMPETENCES DE COMBAT

Attaque ou Arme	Toucher Dommages	Att. PV	Arme à feu		Dommages	
			%	Cadence	Capacité et accessoires	Portée
<input type="checkbox"/> Coup de Poing (50%)	<u>1D3+bd</u>	<u>1</u>	-			
<input type="checkbox"/> Coup de Pied (25%)	<u>1D6+bd</u>	<u>1</u>	-			
<input type="checkbox"/> Coup de Tête (10%)	<u>1D4+bd</u>	<u>1</u>	-			
<input type="checkbox"/> Lutte (25%)	<u>spécial</u>	<u>1</u>	-			
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						

Paul DORMAN

Médecin de bord

NOM DU PERSONNAGE

FONCTIONS

Ecole de médecine de Sydney - Doctorat en médecine

ETUDES / DIPLOMES

1

DESTIN

0

XP



39 ans AGE **M** SEXE

Australienne NATIONALITE

Sydney DOMICILE

	VALEUR	MODIF.	CARACTÉRISTIQUES DU MEMBRE D'ÉQUIPAGE	
FOR	12	+1	<input type="checkbox"/>	RÉFLEXES -1
DEX	9	-1	<input type="checkbox"/>	ENDURANCE +1
CON	13	+1	<input type="checkbox"/>	IDÉE +2
PER	12	+1	<input type="checkbox"/>	CHANCE +0
INT	15	+2	<input type="checkbox"/>	CULTURE G +4
POU	11	+0	<input type="checkbox"/>	MYTHE DE CTHULHU 0 %
EDU	18	+4		
TAI	15	+2		
APP	10	+0		

PV		MAX:	14						
SEUILS : 7 (-3) 3 (-6)									
COUPS ENCAISSÉS :									
-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
PM		MAX:	11						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

SANTE MENTALE (20% = 11) -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 **55** 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69
 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPÉTENCES

Physiques	
<input type="checkbox"/> Grimper*	+2 (FOR)
<input type="checkbox"/> Nager*	+5 (FOR)
<input type="checkbox"/> Plonger*	-1 (FOR)
<input type="checkbox"/> Sauter*	-1 (FOR)
Sociales	
<input type="checkbox"/> Eloquence	-3 (POU/EDU)
<input type="checkbox"/> Baratin	-5
<input type="checkbox"/> Déguisement	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Intimidation	-1 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Marchandage	-5 (POU/INT)
<input type="checkbox"/> Crédit	-3 (EDU)
<input type="checkbox"/> Ecole de la Rue	-6 (-EDU)
<input type="checkbox"/> .	_____ (INT)
Martiales	
<input type="checkbox"/> Lutte	+0 (FOR)
<input type="checkbox"/> Boxe	+0 (FOR/PER)
<input type="checkbox"/> Armes de Contact	+0
<input type="checkbox"/> Armes de Jet	-1 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Revolver	-2
<input type="checkbox"/> Fusil	-1
<input type="checkbox"/> Mitraillette	-3

Connaissances	
<input type="checkbox"/> Mémoire	+4 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> Comptabilité	-4 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> L. natale (Anglais)	+12 (EDU)
<input type="checkbox"/> L: Français	+6 (EDU)
<input type="checkbox"/> L: _____	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> L: _____	_____ (EDU)
<input type="checkbox"/> Archéologie	+2 (EDU)
<input type="checkbox"/> Biologie	+1 (EDU)
<input type="checkbox"/> Chimie	+4 (EDU)
<input type="checkbox"/> Histoire	+0 (EDU)
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle	-4
<input type="checkbox"/> Médecine	+11 (EDU)
<input type="checkbox"/> Occultisme	-5 (EDU)
<input type="checkbox"/> Pharmacologie	+8
<input type="checkbox"/> Physique	-1
<input type="checkbox"/> Zoologie	+6
<input type="checkbox"/> .	_____
Transport	
<input type="checkbox"/> Conduire Auto.	-2 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Engin lourd	-5 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Mini-submersible	-3 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> .	_____ (DEX/PER)

Perception / Recherches	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque	+3 (INT)
<input type="checkbox"/> Ecouter	+0 (PER)
<input type="checkbox"/> Observer	+1 (PER)
<input type="checkbox"/> T.O.C	+2 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> Psychologie	+3 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> S'Orienter	-4 (PER)
<input type="checkbox"/> Suivre une Piste	-4 (PER)
Discretion	
<input type="checkbox"/> Dissimuler	-3 (DEX)
<input type="checkbox"/> Dépl. Silencieux*	-1 (DEX)
<input type="checkbox"/> Se Cacher*	+2 (DEX/TAI)
Autres Compétences	
<input type="checkbox"/> Electricité	-4 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Informatique	+1 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Mécanique	-2 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Photographie	-4 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Premiers Soins	+10 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Syst. embarqués	+0 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> _____	_____ (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> _____	_____ (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> _____	_____ (DEX/INT)

MOD. DOMMAGES (MOYENNE MOD. FOR ET TAI) **+2**

PROTECTION **0** PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) **-**

TRAITS

INITIATIVE (RÉFLEXES) **-1**

AU DÉPOURVU 14 = **15** + [BONUS] + [PÉNALITÉ D'ARMURE] + [MALUS EN RÉFLEXES] **-1**

DEFENSE 14 = DEPOURVU + [BONUS EN RÉFLEXES]

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+0	—	—	—	—	—	—
Boxe	-1	—	—	—	1d3-1 temp.	—	—

MUNITIONS

	x	
	x	
	x	
	x	

EN CES MOMENTS TROUBLES,

COMME La S.E.C.T.

CHOISISSEZ T.O.C.

TROUVER OBJET CACHE

Le site français sur le jeu de rôle

L'Appel de Cthulhu

www.tentacules.net



Bienvenue tout en bas du monde

A la différence de la plupart des aventures de *L'Appel de Cthulhu*, *Ivresse des profondeurs* n'est pas prévue pour le jeu en campagne. Ce livret contient huit personnages prêtirés à utiliser dans ce scénario, mais également des indications pour que vos joueurs puissent créer leurs propres membres d'équipage. Nous avons ajouté d'abondantes notes sur la façon de mettre en scène l'aventure, en nous attachant à l'éclairage, aux accessoires et aux effets sonores. Il est proposé pour la première fois un système permettant à deux Gardiens de maîtriser l'aventure, mais elle peut tout à fait être dirigée par un seul Gardien.

Sur le site Internet de Pagan John Tynes a écrit en parlant de ce scénario :

« ... son importance pour notre travail ne peut pas être minimisée. Je crois que ce scénario a fait date dans le jeu, parce qu'il a été écrit du début à la fin avec l'intention de procurer une expérience de jeu intense et formidable, et tout ce que nous avons mis dedans l'a été dans ce but. Nous avons évité le piège qui aurait consisté à privilégier l'histoire au détriment de la jouabilité et nous avons conçu une aventure qui, je le crois, était véritablement un divertissement du dernier cri et qui l'est toujours. En outre, il a été pour nous le déclic à partir duquel nous avons commencé à nous rendre dans des conventions, à produire des jeux AdC multimédia. Des jeux qui font reculer les limites du possible et jettent avec succès une passerelle au-dessus du fossé qui sépare le jeu de rôle normal du grandeur nature, au bénéfice des deux. Il a été notre première vraie percée créatrice et l'annonciateur de beaucoup de nos réalisations ultérieures. »

<http://www.tccorp.com/pagan/index.html>

Les Ressuscités

Cette collection rassemble les meilleurs extraits des premiers numéros aujourd'hui épuisés de *The Unspeakable Oath*, le Numéro Un mondial des revues dédiées au jeu de rôle de Chaosium, *L'Appel de Cthulhu*. Dans un souci de qualité, le contenu de chaque volume de cette série a été révisé et augmenté à partir de sa publication originale, avec de toutes nouvelles illustrations. *Ivresse des Profondeurs* a paru à l'origine dans TUO n°2 qui avait été tiré à huit cents exemplaires.



Vous êtes au fond de la mer, 450 mètres sous la surface. Autour de vous il fait froid et sombre – ce monde ignore tout des caresses des rayons du soleil. Ici la pression est supérieure à quarante-six kilogrammes par centimètre carré. Ce lieu est mortel. Vous devez faire attention à chacun de vos gestes ou la mer réclamera votre corps et votre âme. Vos compagnons et vous êtes embarqués sur un vaisseau de recherche, le *RSV Wallaby*, un prototype de votre conception. C'est son voyage inaugural : les regards du monde sont tournés vers vous.

Vous n'êtes pas seuls.

Et dans les heures qui viennent vous allez mourir. A moins que vous parveniez à vous maîtriser et à ne pas vous laisser emporter par... *Ivresse des Profondeurs*.