

ARKEOS

Kings of the stone age !

scénario officiel
coupe de france ARKEOS 2004
joutes du téméraire



designed by RiP

Extraordinary
Worlds Studio

Kings of the stone Age !

Scénario One Shot pour la Coupe de France Arkeos

Joutes du Téméraires 2004

Designed by RiP

À propos de ce scénario...

Kings of the Stone Age ! a été écrit comme un One-Shot typique de convention. Il se joue en une session de 5 à 6 heures de jeu et ne demande que très peu de temps de préparation pour le meneur de jeu. 6 personnages pré-tirés peuvent prendre part à l'aventure.

Pour en faciliter la lecture, voici un descriptif succinct des différentes parties qui le composent :

- **Hong Kong Fou Fou** Une introduction en forme de Teaser. Faites jouer cette scène d'action débridée. Cela vous permettra de donner le ton du jeu dès les premières minutes ainsi que de donner l'occasion à chacun de vos joueurs de s'exprimer et de se présenter aux autres membres du groupe. Faites monter l'adrénaline !
- **Générique**! Une description succincte de la Lux Aeterna Society et de ses 6 agents.
- **Briefing** L'introduction de l'aventure à proprement parler.
- **L'Envol du Phénix!** La première partie de l'aventure : le vol inaugural du Phénix et son attaque par des pirates de l'air !
- **Jurassic Reich** Ou comment fuir dans le temps n'arrange rien aux problèmes des Héros !
- **Tyrannosaurus Rex vs Lux Aeterna!** Un final à couper le souffle !

Si Hong Kong Fou Fou, Briefing et l'Envol du Phénix ! sont des sections dramatiques assez dirigistes et contraignantes, les deux dernières, Jurassic Reich et Tyrannosaurus Rex vs Lux Aeterna ! lâchent la bride à vos Héros et devraient leur permettre de libérer toute leur imagination et de faire preuve d'esprit d'entreprise !

Avant de finir : quelques conventions d'écritures techniques...

Pour ne pas trop alourdir la lecture de ce scénario (vous devez pouvoir en faire une lecture complète en 30 mn !), les PNJ sont notés de façon synthétique.

Exemple :

Miss Cynthia Flinnegan (Américaine, 16 ans, Dilettante) 10

Athlétisme 12 Garce 16 Fille à Papa 12 Séduction 14

Pour tous les tests de base, considérez que la charmante Cynthia oppose une résistance de 10, sinon utilisez les valeurs complémentaires si cela est nécessaire. Par exemple, si elle saute un ravin ou court, ce sera Athlétisme 12 et si elle tente de séduire quelqu'un ce sera Séduction 14 !

Bonne lecture et bon jeu !

RiP

Hong Kong Fou ! Fou !

The peak - Hong Kong

Mardi 12 Oct 1937 23h35 Heure Locale

Après une lutte sans merci livrée aux quatre coins de la planète, la Lux Aeterna Society vient de décapiter la secte des Sourcils Incarnats, la plus ancienne et la plus dangereuse de toutes les organisations criminelles chinoises ! Li Wu Tang, le grand maître de la secte, n'est plus et Bob Nowak, l'As des As millionnaire, tient au creux de sa main l'Oeil du Dragon, l'artefact antédluvien source du pouvoir de la secte tong des Sourcils Incarnats !

De multiples explosions embrasent l'horizon et le sommet du Pic : la montagne sur laquelle la ville de Hong Kong s'adosse et au sommet de laquelle le Temple du Dragon de Jade, base secrète des Sourcils Incarnats se trouvait.

Sans se presser, Bob Nowak et Hans « Boom, Boom » Schiffer pénètrent dans le funiculaire qui descend du Pic, au volant duquel se trouve l'impassible Ranu Singh, le Tigre du Bengale !

Dans les airs, les trois hommes sont suivis par Irina « Icarus » Solonik. L'espionne survole les lieux à l'aide de son aile volante et assure leurs arrières. Soudain, surgissant littéralement des ténèbres de la végétation alentour, de nombreux sectateurs sortent des fourrés et sautent sur le funiculaire ! Ils semblent bien décidés à récupérer l'Oeil du Dragon et à châtier les meurtriers de leur Maître !

Aux pieds du Pic, sur le parking de l'embarcadère du funiculaire, le flegmatique Sir Andrew Loveridge et la sculpturale Marie Duval attendent avec impatience l'arrivée de leurs compagnons au volant d'une Studebaker Dictator ! Des cris et des coups de feux retentissent dans la nuit ! Le funiculaire arrive à grande vitesse et s'écrase dans l'embarcadère ! Bob Nowak suivit de Ranu Singh et Hans Schiffer, tous trois un brin sonnés, s'engouffrent dans le petit véhicule alors que des dizaines de fanatiques aux regards injectés de sang surgissent de nulle part et se lancent à leur poursuite ! La course-poursuite dans les rues de Hong

Kong est effrénée ! L'alerte semble avoir été donnée en un temps record et chacun peu mesurer alors l'étendue de la puissance des Sourcils Incarnats. Chaque rue, chaque ruelle de la ville semble s'être transformée en chasse-trappe ! Nos valeureux aventuriers auront-ils le temps de rejoindre le port d'Aberdeen et le bateau qui les attend ? Rien n'est moins sûr !

Obstacles Typiques :

une procession funéraire, un pousse-pousse, des filets de pêcheurs, une traditionnelle Danse du Dragon, un marché nocturne, etc.

Arrivés au port, les membres de la Lux Aeterna ont juste le temps de se jeter dans la petite jonque qui les attend : direction la haute mer et un sous-marin affrété tout spécialement pour eux par Prometheus ! La sortie du port de Hong Kong est épique en diable. Embarqués dans des sampans, de petites embarcations de pêcheur, des sectateurs Tong avides de sang attaquent de toutes parts. Alors que tout semble perdu, un escorte de la Royale Navy vient en aide à nos valeureux et intrépides aventuriers et faisant feu de ses canons de 75mm se débarrasse aisément des sampans, permettant ainsi à la jonque de prendre la fuite !

Une fois de plus, le Bien triomphe du Mal et, à n'en point douter, le monde est désormais plus sûr !

Fanatique Tong (No Name)

10 (Kung-fu 12 ou Machette 12 ou Revolver 12, Esquive 10, Init. : 6, Impact: 2, Déf: 2, PV: 10)

Fanatique Tong (Boss)

13 (Kung-fu 15 ou Revolver 12, Esquive 12, Init. : 6, Impact : 3, Déf: 2, PV: 16)

générique !

LUX AETERNA SOCIETY

La Lux Aeterna Society est une organisation privée qui réunit divers héros des années 30 sous la guidance d'un mystérieux mécène et commanditaire : Prometheus.

La Lux Aeterna Society est sur tous les fronts : elle combat les organisations criminelles et met hors d'état de nuire les savants fous ! Elle défend la liberté et protège les innocents ! Elle récupère des artefacts antédiluviens afin de les étudier et au besoin de les mettre au secret ! Même si personne ne connaît vraiment les buts de cette société occulte tous ses membres sont des stars internationales !

Chaque mois, un magazine Pulp est publié aux USA et traduit dans plus de trente langues. Ce magazine à 10 cent a pour titre « Lux Aeterna ». Dans ce dernier, Marie Duval relate les exploits de l'équipe de héros sans rien omettre ! Bien entendu tout le monde croit à de la fiction et personne n'ose penser que les évènements relatés sont réels !

Des milliers de lecteurs prennent cela pour un énorme canular mis en place dans le but d'augmenter les ventes du magazine !

Les 7 membres de la Lux Aeterna Society !

En 1937, outre Prometheus dont l'identité reste secrète même pour les Héros et sur lequel personne ne possède d'information, la Lux Aeterna compte 6 autres membres :

- Bob Nowak (Américain, Dilettante) Aventurier et As des As
- Hans « Boom Boom » Schiffer, (Allemand, Vétéran) Spécialiste en Démolition
- Sir Andrew Loveridge, (Anglais, Médecin) Spécialiste Scientifique
- Marie Duval, (Française, Journaliste) Journaliste et écrivain.
- Ranu Singh (Indien Sikh, Guerrier Mystique) Garde du Corps de Bob Nowak.
- Irina « Icarus » Solonick (Russe, Espionne) Spécialiste en Infiltration et en survie.

Briefing !

Siège de la Lux Aeterna Society - Lenox Avenue - New-York

Dim 17 Oct 1937 10h00 Heure Locale

Les membres de la Lux Aeterna Society se retrouvent tous au siège de l'organisation, sis au croisement de l'avenue Lenox et de la 55^e. Ils profitent depuis quelques heures seulement du luxe des locaux lorsque James Sweety, le majordome de la maison, un ancien gosse des rues que Prometheus a autrefois sauvé de la misère, vient les chercher un à un et leur demande de se rendre au salon bibliothèque : Prometheus les attend et veut leur parler.

Dans la bibliothèque, Sweety propose à tous une petite collation, des cigares de La Havane et un whisky de 20 ans d'âge à damner un prêtre irlandais ! Une fois tout ce petit monde confortablement installé, Sweety éteint les

lumières et allume un projecteur afin d'illustrer les propos de son protecteur à l'aide de photos. Alors seulement, l'interphone qui trône sur la grande table au centre de la pièce crépite et la voix traînante et grave de Prometheus se fait entendre.

« Mesdames et Messieurs, Chers Compagnons, Je tiens tout d'abord à vous féliciter pour le brio avec lequel vous venez de mener votre précédente mission à Hong Kong. Vous pouvez tous être fiers : le monde, à n'en point douter, est plus sûr aujourd'hui qu'hier et la triade des Sourcils Incarnats ne se remettra jamais du coup fatal que nous venons de lui porter ! Le gouvernement britannique tient à vous signifier sa gratitude et la Reine en personne se tient pour redévable envers nous.

Plus que tout : l'Oeil du Dragon, ce trésor mythique que vous m'avez rapporté, va, sans nul doute possible, nous être d'une grande utilité dans la quête que je poursuis. Bien joué !

Melle Duval, il me tarde de lire vos exploits dans le prochain numéro de Lux Aeterna !

Las ! Malgré tous nos efforts, le Mal, lui, n'attend pas, ni ne se repose. Vous voilà tout juste rentrés que le gouvernement américain fait appel à nos services pour assurer la sécurité de l'un des plus éminents scientifiques que comptent les Etats Unis d'Amérique !

Le Capitaine Walter Flinnegan, puisqu'il s'agit de lui, est l'un des esprits les plus brillants de ce siècle. Il s'apprête à effectuer le vol inaugural de sa dernière invention : un dirigeable long-courrier mu par un système de propulsion révolutionnaire. Washington craint que cette invention n'attire les convoitises. Votre mission est donc simple : protéger coûte que coûte le Capitaine Walter Flinnegan, son vaisseau : le Phénix, ainsi que toutes les personnes qui participeront à ce vol inaugural.

Si mes instructions ont bien été suivies, le DC3 vous attend déjà sur le tarmac de notre aéroport privé, vous n'avez qu'une demi-heure pour faire vos bagages, le Phénix prend son envol demain matin à l'aube des chantiers du Capitaine Flinnegan près de Missoula dans le Montana et il est hors de question que vous arriviez en retard ! Bonne route à vous. »

L'interphone crachote à nouveau et se tait définitivement. Sur un raclement de gorge, James Sweety rallume la lumière et se charge d'aider les membres de la Lux Aeterna à préparer leurs bagages.

Exigez une liste précise de ce que les personnages emmènent. D'un autre côté, n'oubliez pas que rien n'est inaccessible à un membre de la Lux Aeterna : cette dernière possède des moyens illimités et les salles d'équipements du siège de NY sont bien achalandées, accédez donc à toute requête du moment qu'elle ne semble pas illogique au vu de la mission, sinon refusez.

Un peu plus tard, les personnages sont prêts à partir pour de nouvelles et trépidantes aventures. Ils sont amenés jusqu'à l'aéroport privé par un James Sweety qui ne se dépare pas de sa bonne humeur. Une fois sur les lieux, l'aéroport se trouve à trois miles au sud de Brooklin, tous peuvent admirer le magnifique DC3 de la Lux Aeterna ainsi que le Curtiss RTC3.0 de Bob Nowak qui attendent en bout de piste sous une pluie battante et un froid de canard.

vol de nuit pour missoula

17 Oct 1937 19h00 Heure Locale

Si le voyage jusqu'à Missoula dans le Montana commence sous la pluie, il se déroule sans difficulté majeure et se termine par une superbe journée ensoleillée sur les montagnes boisées et automnales du Montana. C'est le soir même que le DC3 et le Curtiss de la Lux Aeterna se posent sur le tarmac privé du Capt. Flinnegan avant d'être mis à l'abri dans un petit hangar. En sortant de ce dernier, les personnages peuvent remarquer un hangar de bien plus grandes dimensions entouré d'une palissade et étroitement gardé par 8 barbouzes. À n'en point douter c'est dans ce dernier que sommeille le Phénix !

Hangar Phénix Sécurité Globale 14
Gardes 10 (Bagarre 12, Revolver 12, Fusil 12, Esquive 10, Init. : 6, Impact: 2, Déf: 2, PV: 12)

Les membres de la Lux Aeterna sont reçus avec cordialité par le Capitaine et par sa fille : Cynthia. La demeure du Capitaine, sise à moins d'un mile des hangars et de son aéroport privé,

est une bâtie XIX^{ème} typique des fermes des riches propriétaires terriens de l'état.

En l'honneur du vol inaugural qui aura lieu le lendemain et qui, selon les dires du capitaine, « va bouleverser le monde ! », un repas d'exception auquel tous les invités du Capitaine sont conviés, est donné. Au cours de cette soirée, le capitaine se montrera discret et ne soufflera pas un mot sur son invention. Alors que la soirée bat son plein, prétextant quelques consignes à donner, il prend congé de ses hôtes et les laisse faire plus ample connaissance.

Sont présents lors de cette soirée inaugurale :

Capitaine Walter Flinnegan
(Américain, 55 ans, Dilettante) 16
Colt 45 14, Intimidation 12, Pilotage 18, Système D 18

Description : Taille élancée, svelte, cheveux grisonnants et regard bleu acier. Étudiant brillant en ingénierie aérienne et pilote émérite, le

Capitaine Walter Flinnegan est un vétéran de la première guerre mondiale où il s'illustra en tant que pilote de chasse. Passionné d'aéronautique, il croise la route de Nikola Tesla dans les années 20 et se passionne pour ses recherches sur l'électromagnétisme. Sur les conseils du scientifique, il reprend ses études, applique les principes de son maître à penser et construit la première Machine Tesla pour en faire le mode de propulsion du Phénix : un dirigeable long-courrier révolutionnaire.

Miss Cynthia Flinnegan

(Américaine, 16 ans, Dilettante) 10
Athlétisme 12 Garce 16 Fille à Papa 12
Séduction 14

Description : Une jolie petite brune aux yeux bleus. Mieux vaut éviter de trop la regarder ou d'entrer dans son jeu. Cynthia Flinnegan s'amourache dès la première soirée de Bob Nowak et va tout faire pour le rendre dingue. Tout.

Howard Nichols

(Américain, 60 ans, Député Républicain du Montana) 10
Comédie 12 Eloquence 12 Langue de Bois 18
Lois 10

Description : Trapu, bedonnant et fumant le cigare. Howard Nichols est l'archétype du politique républicain de l'Amérique profonde : c'est avant tout un riche propriétaire terrien qui se prend pour un cow-boy. Devant l'adversité, il se montre lâche et incontrôlable. Prêt à tout pour sauver sa peau.

Général Vladimir Karpov

(Russe, 65 ans, Mécène) 12
Colt 45 14 Intimidation 16 Stratégie 16 Pilotage 14

Description : Un homme de taille imposante, à la voix grave et au rire tonitruant, Vladimir Karpov est un général blanc qui, pendant la révolution bolchevique, a su s'échapper de Russie à temps en emportant avec lui une véritable petite fortune. C'est lui qui finance l'intégralité du projet Phénix et il espère secrètement pouvoir utiliser cette merveille comme moyen d'acheter auprès de Staline son retour en Mère Patrie.

Marina Gyor

(Hongroise, 40 ans, Espionne Nazi) 14
Cryptographie 12 Dague 14 Luger 14
Séduction 18

Description : Grande, blonde, voix suave et regard envoûtant. Marina est l'archétype de la femme fatale : un charme redoutable et une plastique époustouflante. Elle est en mission pour découvrir ce qui se cache derrière le Phénix. Marina n'est pas nazie par conviction : placée face à l'horreur du nazisme, elle peut facilement être retournée. Mais attention à ne pas l'humilier : elle pourrait alors se montrer un adversaire redoutable.

L'envol du phénix !

Missoula - Montana

18 Oct 1937 08h00 Heure Locale

Le lendemain matin, tout ce petit monde est fin prêt pour le vol inaugural du Phénix. Après un copieux petit-déjeuner, le Capitaine Flinnegan prend la tête de ses invités et les conduit jusqu'au tarmac. À la pointe du jour, le Phénix est sorti de son hangar sous les yeux éberlués de l'assemblée réunie.

Le phénix - (1937) us prototype.

Le Phénix est un superbe dirigeable. Un tiers moins gros que le LZ 129 Hindenburg, la version prototype se place d'entrée de jeu comme un sérieux concurrent du dirigeable allemand. D'un point de vue formel, le Général Vladimir Karpov, en bon mécène, n'a pas lésiné sur les moyens et le luxe des habitacles est incroyable. Le Phénix a tout de son grand frère : chambres individuelles, salons privés, fumoirs, piano-bar etc. Le phénix utilise de l'hélium et peut embarquer un petit avion autonome qui est accroché à la coque.

Le Capitaine a fait le nécessaire pour que le Curtiss RTC3.0 de Bob Nowak soit accroché avant l'envol. Le pilote peut facilement accéder à l'avion via une coursive du dirigeable et une échelle qui permet de descendre jusqu'à l'habitacle de pilotage.

Longueur : 170 m **Diamètre :** 30 m **Empart :** 35 passagers, 30 Hommes d'équipage, 6 000 tonnes de fret.

Moteur : 1 Machine Tesla alimentant deux moteurs Rolls Royce de 1 000 CV **Vitesse de croisière :** 250 km heure* **Rayon d'Action :** NA* **Prix :** NA

* cf. Machine Tesla et mode de Propulsion Magnétokinétique

Machine Tesla et mode de propulsion magnétokinétique

Le véritable plus technologique de ce dirigeable est son mode de propulsion et d'alimentation énergétique. Toute l'énergie du Phénix est produite par une Machine Tesla ou Machine à Energie Libre, qui convertit en temps réel le champ électromagnétique terrestre en électricité. Ainsi, le rayon d'action du dirigeable n'est plus du tout limité par ses réservoirs : il ne dépense pas d'hydrocarbure, ne pollue pas et ne fait pas de bruit. De plus, à tout moment, le capitaine peut ordonner le passage en mode de Propulsion Magnetokinétique ! Un champ de force electrostatique est alors généré autour du dirigeable et celui-ci atteint la faramineuse vitesse de 2 425 km/h en glissant sur les champs électromagnétiques terrestres ! Plus étonnant encore, la Machine Tesla se présente sous la forme d'une petite boîte métallique de 70 cm³ et ne pèse que 20 kg !

NB : A l'allumage du mode d'accélération magnétokinétique, plusieurs arcs et décharges électriques très violents parcourront la coque comme ci cette dernière avait été frappée par la foudre. Ce détail peut éventuellement servir pour se débarrasser d'inopportunus passagers.

Pour des raisons que tout le monde comprendra aisément, le personnel pour ce vol inaugural est limité et se compose, en plus du Capitaine Flinnegan, de dix membres d'équipage : cinq pour l'appareillage et les manœuvres et cinq autres pour le service des passagers. Le vol inaugural doit rallier Missoula à Washington en quelques heures. Le capitaine Flinnegan garde jusqu'au dernier moment le secret de la propulsion magnetokinétique afin d'épater la galerie. Par contre, la salle des machines est gardée en permanence par deux hommes de mains recrutés par le Capitaine.

L'attaque des Pirates

C'est à mi-distance de Washington que soudain une petite escadrille de pirates de l'air surgit du néant en fendant les nuages autour du dirigeable ! La flottille des pirates de l'air est composée de 4 chasseurs Polikarpov I-16 et d'un Beechcraft Model 18 ! Il va y avoir de la rumba dans l'air ! Elle est commandée par Martin 'Barbe Bleue' Cardigan et par sa compagne : la cruelle Comtesse Victoria Agneli que les membres de la Lux Aeterna connaissent

sous le nom le Diablesse Rouge ! une aventurière de triste renommée.

Les pirates ont été recrutés par le Général Vladimir Karpov mais ce dernier, en vieux stratège, ne montrera son vrai visage qu'une fois la victoire assurée. Le but des pirates est d'arraisonnner le Phénix. À partir du Beechcraft Model 18, les pirates comptent s'introduire à l'intérieur du dirigeable en passant par les baies vitrées de l'habitacle à l'aide de filins ! C'est Barbe Bleue et la Diablesse Rouge en personne qui mènent l'assaut !

Rebondissement inattendu ! Les deux gardes postés à l'entrée de la salle des machines sont des pirates ! Ils tombent le masque dès la première alerte afin de calmer toutes velléités et d'assurer une victoire facile à leur entreprise scélérate ! Pour plus de Pulp, permettez à vos héros de s'en débarrasser et à Bob Nowak d'exprimer tous ses talents de pilote de chasse ! Les autres héros ne doivent pas être en reste : un combat peut s'engager dans l'habitacle du dirigeable au fur et à mesure que l'abordage est mené ! Par contre, veillez à ménager les pirates : de la survie du plus grand nombre d'entre eux dépend celle des Héros (cf. Jurassic Reich)

Les Pirates de l'Air !

Martin « Barbe Bleue » Cardigan

(Australien, 40 ans, Pirate) 16

Colt 45 14, Intimidation 14, Pilotage 18, Stratégie 16

Description : Un grand et gros gars au regard un peu braque. Toujours en train de se marrer et de mâchouiller un vieux cigare ! Une voix de ténor pour brayer des ordres dans la tourmente et un cœur gros comme ça. (c'est pas le mauvais bougre)

Comtesse Victoria « Diablesse Rouge »

Agneli (Italienne, 40 ans, Aventurière) 14

Pilotage 14 Dague 15 Derringer 14 Séduction 18

Description : La terreur et la cruauté faites femme. Elle a su charmer Martin Cardigan et le tient en son pouvoir. Aussi belle que méchante, les héros devraient se méfier de ses regards langoureux... Ils servent toujours d'écrans à quelques forfaits...

8 Pirates Combattants 10 (Bagarre 12, Poignard 12, Revolver 12, Esquive 10, Init. : 6, Impact : 3, Déf : 2, PV : 12)

6 Pirates Pilotes 10 (Bagarre 12, Revolver 12, Pilotage 14, Esquive 10, Init. : 6, Impact : 2, Déf : 2, PV : 10)

Les Avions !

Curtiss RTC3.0 de Bob Nowak(Chasseur / Hydravion)

Longueur : 6,29 m **Envergure :** 8,1 m
Emport : 1 pilote

Moteur : Curtiss 1 400 12c en V de 610 CV

Vitesse de croisière : 380 km/h **Rayon d'Action :** 800 km **Prix :** 8 000 \$
Armement : 2 Mitrailleuses Browning 7,7 mm

Polikarpov I-16 (Chasseur)

Longueur : 5,7 m **Envergure :** 8,7 m
Emport : 1 pilote

Moteur : M62 de 1 000 CV **Vitesse de croisière :** 304 km/h **Rayon d'Action :** 600 km

Prix : 8 000 \$

Armement : 4 Mitrailleuses 7,62 mm (deux à la tête et une dans chaque aile)

Beechcraft Model 18 (Transporteur bombardier)

Longueur : 11 m **Envergure :** 15 m **Emport :** 1 pilote, 1 copilote, 2 Mitrailleurs, 6 Passagers.

Moteur : 2 Jacobs L6 de 350 CV **Vitesse de croisière :** 330 km/h **Rayon d'Action :** 1 300 km **Prix :** 14 000 \$
Armement : 2 Mitrailleuses .30 (une dans le nez, une dans le dos sur tourelle)

Vers L'infini et au-delà !

Au plus fort des combats, le Capitaine Flinnegan décide d'activer par surprise le mode de propulsion magnetokinétique afin de semer les pirates. Des arcs électriques parcouruent la coque, un vortex électromagnétique se crée autour du dirigeable et soudain : Vlushhh ! tout disparaît dans un grand flash ! Quelques secondes plus tard, le mode de propulsion magnetokinétique s'interrompt de manière impromptue (toute tentative de réactivation est inefficace) !

Contrairement à l'effet recherché, tous les protagonistes du combat aérien ont été entraînés dans le sillage du dirigeable. Mais ces derniers ont mieux à faire que de continuer à s'entre-tuer ! Tout autour d'eux le décor a changé. Une végétation de type tropicale, humide et moite, sauvage et verdoyante à perte de vue ! De gigantesques montagnes aux sommets enneigés enserrant une vallée encaissée ! Des volcans en activité ! De toute évidence, tout ce beau monde ne survole plus les États-Unis d'Amérique ! Sous l'effet d'une malfonction de la propulsion magnetokinétique, toute la flottille s'est retrouvée propulsée au Jurassique !

Voilà nos Héros dans la panade ! Les voilà pro-

pulsés à une époque hostile, sur une terre pleine de dangers ! Comme si cela ne suffisait pas, la Machine de Tesla qui alimente le dirigeable est en panne et ce dernier ballotté par les vents de la vallée où il est coincé, se dirige inexorablement vers les pics montagneux qui l'enserrent ! À l'horizon un danger se profile déjà : un groupe de dix Ptérodactyles se dirige à tire d'aile vers le dirigeable. Mais comment est ce possible ? Ils arborent des croix gammées sur leurs ailes !? La situation périlleuse exige du sang-froid et les ennemis de la veille se font vite alliés providentiels : Martin Cardigan donne immédiatement l'ordre à ses pirates de cesser l'assaut et de faire face aux côtés de Bob Nowak et des membres de la Lux Aeterna à cette nouvelle menace ! Nos Héros vont-ils s'en sortir ? Quel monde étrange vont-ils découvrir ? Et quels sont ces ptérodactyles arborant la Swastika de Ténèbre ?

JURASSIC REICH

La Mort vient du Ciel !

Les dix ptérodactyles agissent de concert et fondent sur leurs proies ! Six d'entre eux tentent de se débarrasser des chasseurs en leur crachant des flammes par la gueule ou en les attaquant à coups de griffes et de bec tandis que les autres s'agrippent avec leurs griffes au dirigeable pour le forcer à descendre vers la base nazie ! Une lutte sans merci s'engage alors dans le ciel !

Ptérodactyles Cyborg 12 (Oeil Caméra 14, Bec 14 (Dgt +4), Griffes Métalliques 12 (Idem Baïonnette), Jet de Flamme 12 (Idem Lance Flamme), Init. : 6, Impact: 3, Déf: 3, PV: 24)

Des Nazis dans le jurassique ?

Je n'en crois pas mes yeux !

En 1936, l'Allemagne Nazie lance le programme de colonisation temporelle Tempus Fugit avec deux objectifs simples : éduquer à la manière nazie les populations humaines du jurassique afin de créer l'avènement du Reich Universel dans le passé et ainsi modifier l'avenir et de deuxièmement, prodiguer au IIIème Reich et à Hitler des armes hors normes : Tyrannosaures Rex, Ptérodactyles etc. etc.

L'homme de ce projet est le Standartenführer Karl Haushofferwald, SS et scientifique de haut niveau qui a réussi l'impensable : ouvrir un pont spatio-temporel entre un Nexus situé dans la Forêt-Noire et le jurassique !

La Vallée Perdue

La Vallée Perdue fait 20 kilomètres de long sur 6 de large, vue du ciel elle apparaît comme une large balafre : peut-être le lieu d'une chute de météorite, il y a très longtemps. Elle est entourée de très hautes montagnes infranchissables couvertes de neige éternelle et de volcans toujours en activité. L'activité sismique est assez importante et les éruptions volcaniques chroniques. La vallée est parcourue par un cours d'eau assez large pour passer pour un petit fleuve. Les rives de cette grosse rivière sont vierges de végétations et sablonneux (attention aux sables mouvants) car al rivière sort souvent de son lit à cause des inondations subites qui vont suite à la fonte des neiges rapides lors des éruptions volcaniques ou bien lors de fortes pluies. La végétation de la vallée est dense et de type tropical et jurassique : de grands arbres et des plantes monstrueuses. La vallée est pleine de vie, nombre d'espèces animales et de dinosaures peuplent les lieux. Les insectes ne sont pas en reste : ils sont énormes : des mouches et des frelons gros comme le poing et des moustiques comme des oiseaux !

La base nazie est sise dans une vaste clairière se trouvant au sud de la vallée. Les tribus de grands singes qui résistent encore se trouvent au nord.

L'équipe scientifique complète, bénéficiant de toutes les avancées technologiques du Reich et de moyens considérables, est secondée par une véritable troupe composée essentiellement de soldats d'élite de la Wehrmacht sous commandement SS.

Malheureusement pour eux le portail généré par le professeur Haushofferwald ne fonctionne que dans un sens : un petit détail que ce dernier n'avait pas prévu. La base de la Forêt-Noire ne recevant pas de nouvelle, elle a cessé d'envoyer des troupes et du matériel et a classé le projet sans lui donner de suite, pensant que l'expédition était perdue corps et âmes !

Cela fait un an que les Allemands sont coincés dans le Jurassique. L'arrivée providentielle du Phénix rallume dans le cœur de chacun l'espoir de revoir la mère patrie et de pouvoir apporter au Führer les armes dont il a toujours rêvé !

Le Standartenführer Karl Haushofferwald compte bien utiliser la Machine Tesla et ouvrir, avec son aide, ce maudit portail.

Les infrastructures de la base comptent cinq bâtiments (Deux laboratoires, deux entrepôts et un dortoir) et un bunker souterrain. Ces bâtiments sont reliés entre eux par un réseau de galeries souterraines. La base est complètement

fermée par des barrières électriques, une centrale hydraulique entraînée par un cours d'eau coulant au centre de la base fournit l'énergie nécessaire au bon fonctionnement de cette dernière.

Malgré l'éloignement et l'isolation forcée, voilà un an maintenant que la base allemande Ultima Pangea a été créée et que les expérimentations de l'équipe du Standartenführer Karl Haushofferwald vont bon train.

Grâce à leur technologie, les nazis ont subjugué une race de grands singes intelligents. Deux des cinq tribus de la vallée ont déjà porté allégeance aux nazis et se sont vues équiper d'un contrôleur cortical mis au point par le professeur Karl Haushofferwald. Ce contrôleur permet tout autant de les programmer que de les commander et de les diriger à distance ! Le même contrôleur a été implanté à une vingtaine de ptérodactyles ainsi qu'à un Tyrannosaure Rex ! Ces derniers ont été entièrement modifiés grâce à des apports cybernétiques.

Soldats Nazi 12 (Luger 12, Schmeisser 12, Dague 12 Init. : 6, Impact : 2, Déf : 2, PV : 16)

Officier SS 14 (Luger 12, Schmeisser 12, Dague 12 Init. : 7, Impact : 3, Déf : 3, PV : 20)

Grand Singe Cyborg 12 (Dents 14 (Dgt +4), Esquive 12, Griffes Métalliques 12 (Idem Baïonnette) Init. : 7, Impact : 4, Déf : 3, PV : 18)

Tyrannosaure Rex Cyborg 14 (Oeil Caméra 14, Dents 14 (Dgt +8), Esquive 08, Pattes Métallique 12 (Dgt +12), Jet de Flamme 12 (Idem Lance Flamme), Init. : 6, Impact : 8, Déf : 6, PV : 70)

Troupes Nazis PHY 7 PV 300 COM 13 Init 7 Armes : Luger, Schmeisser, Dague Att : 1/PJ/Round

Troupes Simiesques Cyborg PHY 8 PV 400 COM 13 Init 7 Armes : Dent, griffes Att : 1/PJ/Round

Que faire ?

À partir de là, tout est possible ! À vous de jouer et d'improviser ! Voici un bref descriptif de la partie idéale :

Le Capitaine Flinnegan et une partie des invités sont faits prisonniers par les nazis qui détiennent alors le dirigeable et la Machine Tesla ! Les Héros et les pirates sont en fuite et

doivent organiser la résistance avec les moyens du bord. Comme leurs chances sont maigres, ils ont tout intérêt à se serrer les coudes : les pirates survivants joueront le jeu jusqu'au bout afin de quitter cet enfer, mais Martin Cardigan ne permettra jamais aux héros de le traiter comme un sous-fifre !

Pour récupérer le Capitaine Flinnegan, ses invités et son invention, les Héros n'ont pas d'autre choix que de lancer un assaut contre la base. Autant vous dire que ce dernier ne doit pas être improvisé. Les Héros ont tout intérêt à faire copain-copain avec les trois tribus de grands singes qui résistent encore dans la vallée. Les grands singes sont vraiment intelligents et possèdent un langage rudimentaire qu'il est aisé d'apprendre. Par contre, ils se méfient des étrangers à la peau glabre ! Aux Héros de faire preuve d'imagination et de ressources pour les convaincre qu'ils ont de bonnes intentions !

Le Capitaine Flinnegan sera forcé de coopérer avec les nazis. Le Standartenführer Karl Haushofferwald ne laisse planer aucun doute sur tout le mal qu'il pourrait faire à la petite Cynthia ou aux hôtes du génial inventeur. Le Capitaine ne mettra qu'un jour à comprendre pourquoi la machine de Tesla ne fonctionne pas dans le Jurassique : les pôles magnétiques sont inversés ! Il faut donc simplement modifier le commutateur principal : simple et efficace. Le Capitaine fera cependant traîner la réparation dans l'espoir d'être sauvé par les membres de la Lux Aeterna Society ! Mais il ne pourra jouer ce petit jeu que pendant cinq jours... les Héros n'ont donc pas le temps de chômer : il va leur falloir se montrer efficace.

Pendant ces quelques jours où la résistance s'organise, ne laissez aucun répit aux Héros ! La vallée est toute entière sillonnée de long en large par des patrouilles composées de Singes Cyborg et de soldats nazis, dans les airs les Ptérodactyles Cyborg recherchent toutes traces de mouvements inhabituels et donnent l'alerte !

Ne leur rendez pas pour autant la tache impossible et récompensez justement les bonnes idées et les prises d'initiative audacieuses.

Grand Singe 12 (Dents 14 (Dgt +4), Esquive 12, Griffes 12 (Dgt +2) Init. : 9, Impact : 4, Déf: 3, PV: 18)

Troupe Simiesque PHY 8 PV 300 COM 12
Init 9 Armes : Dent, Pattes Att : 1/Round

La Machine Tesla réparée, le Standartenführer Karl Haushofferwald ne perdra pas une minute de plus. Il fait réactiver le portail : un curieux anneau métallique qui trône sur un piédestal au centre de la base nazie. La cérémonie d'ouverture du portail pourrait bien être le moment idéal pour prendre d'assaut la base et ainsi éradiquer la menace nazie !

Que faire d'autre ?

En vrac, voici quelques idées que vous pouvez suggérer à vos joueurs si ces derniers sont en panne d'inspiration. (Bien entendu, utilisez vos PNJ !)

- Créer un barrage afin de détourner le cours d'eau qui traverse la base nazie et ainsi diminuer la production d'électricité de la centrale hydraulique
- Dresser à la sauvage un dinosaure pour s'en servir de bulldozer ou de char d'assaut !
- Attraper des Ptérodactyles ou des Singes Cyborg et débrancher leur contrôleur cortical.
- Mettre au point un brouilleur de contrôleurs corticaux !

TYRANOSAURUS REX VS LUX AETERNA !

Faites de cet assaut final un morceau de bravoure et d'anthologie ! C'est le point culminant de l'aventure : il faut que ça déménage ! Lâchez-vous, dans une partie de Jeu de rôles les effets spéciaux ne coûtent pas bien cher !

Menez les combats comme bon vous semble. N'hésitez pas à les simplifier un maximum et à les gérer avec du Roleplay plutôt qu'avec des jets de dés incessants ! Arkeos est un jeu Pulp : donc pas de prise de tête, faites-moi ça avec brio ! Faites dans le grandiose : explosions multiples et actes de bravoure insensés ! Sacrifice de soi et actions débridées ! Combats titaniques et furieux contre le Tyrannosaure Rex Cyborg et contre les Ptérodactyles qui fondent du ciel pour carboniser les Héros et leurs alliés !

En route vers de nouvelles aventures !

L'assaut final remporté, les Héros peuvent quitter cette terre inhospitalière via le portail spatio-temporel nazi. Ce n'est pas vraiment une bonne idée car ils arriveront au beau milieu d'une base allemande en plein coeur de la Forêt-Noire ! Les Allemands seront étonnés de les voir apparaître ainsi mais retrouveront bien

vite leurs esprits ! Tous seront faits prisonniers ! Une autre solution, suggérée par le Capitaine Flinnegan s'il est toujours vivant, est de détruire définitivement le portail puis de réparer les quelques dommages subis par le dirigeable, et enfin, de ramener la Machine Tesla à bord du Phénix et de la commuter aux moteurs puis de remettre ces derniers en route. Gageons que les héros sauront faire preuve de bon sens !

fin... et suite au prochain numéro !

De retour à la maison, l'invention du Capitaine Flinnegan sera mise au secret. Le capitaine et sa fille disparaîtront quelques jours plus tard dans un mystérieux accident d'avion. De leur côté, les héros seront chaleureusement remerciés pour leur bravoure et leur héroïsme par le gouvernement américain et par Prometheus, leur mystérieux commanditaire.



Bob « Twister » Nowak

H, 41, 1m78, 67 kg
Américain, Dilettante

Bob Nowak est né le 1^{er} janvier 1896 dans une modeste famille du middle west américain. Il est promis à un avenir de fermier lorsqu'éclate la guerre en Europe. Bob Nowak se porte immédiatement volontaire pour combattre l'envahisseur allemand et ainsi payer sa dette aux descendants de Lafayette ! Incorporé comme fantassin, il fait tout de suite preuve d'une grande bravoure sur le front et le 18 août 1917, il sauve James Lowett un pilote de USAF et se lie d'amitié avec lui. Bob Nowak est fasciné par les avions et James lui enseigne les rudiments du pilotage. Quelques mois plus tard, James Lowett est abattu par un chasseur allemand. En apprenant la nouvelle, le sang de Bob Nowak ne fait qu'un tour et le jeune combattant vole un chasseur bi plan pour venger la mort de son ami disparu !

Avant que la journée touche à sa fin, Bob Nowak compte deux avions ennemis à son actif. Ces deux premières victoires ne seront pas homologuées par manque de témoin et Bob Nowak sera traduit en cour martiale. Devant son honnêteté et sa soif inextinguible de venger son ami et de rendre coup pour coup à l'ennemi, les juges font preuve de clémence et Bob « Twister » Nowak est incorporé à la 3^e escadrille « Philadelphia ».

Les mois qui suivent, le jeune pilote va de victoire en victoire et à la fin du conflit meurtrier, il ne compte pas moins de 7 victoires : un record en si peu de temps !

Démobilisé, Nowak met sur pied une escadrille de vétéran et présente un spectacle aérien à couper le souffle qui sillonne de long en large les États-Unis d'Amérique. Puis il se lasse de cette vie de saltimbanque des airs et bourlingue aux quatre coins de la planète.

Plus tard, il est recruté par Prometheus et embrasse la vision manichéenne que le mystérieux personnage tente de partager avec lui. Le monde est plein de salaud, mais ces derniers n'ont qu'à bien se tenir ! La Lux Aeterna Society est là et il va leur en cuire !!!

Un sourire ravageur et un regard enivrant toujours perdu sur le lointain. Des bras et un torse musclé dans lesquels se réfugier et sur lequel se reposer.

Des coups de poings d'acier, un courage sans faille et une foi totale en sa bonne étoile. Tout cela c'est Bob Nowak : l'Aventurier fait américain !

Spécial : Bob Nowak possède son propre chasseur, un Curtiss RTC3.0 qui lui a été offert par Douglas Curtiss en personne !

Curtiss RTC3.0 de Bob Nowak (Chasseur / Hydravion)

Longueur : 6,29 m Envergure : 8,1 m Emport : 1 pilote

Moteur : Curtiss 1 400 12c en V de 610 CV Vitesse de croisière : 380 km/h Rayon d'Action : 800 km Prix : 8 000 \$

Armement : 2 Mitrailleuses Browning 7,7 mm

Le Joueur choisit 5 spécialités qu'il acquiert à +1, ainsi que ses armes.

bob « twister » nowak

AfKeos

fiche de personnage

JOUEUR:
crée le :

ÉTAT CIVIL

prénom: nom:
surnom: date de naissance:
culture: nationalité:
reux: cheveux:
taille: poids: âge: sexe:

ARCHÉTYPE

Dandy

CARACTÉRISTIQUES

physique **8** mental **7** perception **7** présence **7**

champs à spécialités

connaissance (MEN+PRÉ)/2 coût d'acquisition	combat (PHY+PER)/2 coût d'acquisition	habileté (PHY+MEN)/2 coût d'acquisition	social (PER+PRÉ)/2 coût d'acquisition
Français +1	Arme de mêlée +2	Acrobatie +2	Baratin +2
Navigation +4	Arme de Poing +2	Athlétisme +4	Intimidation +2
Stratégie +2	Bagarre +4	Conduite +2	Jeu +1
	Esquive +2	Discretion +2	Séduction +4
		Pilotage +6	
		Sport +2	
		Survie +2	
		Système D +2	

éducation **7**

initiative **7**

points de vie **24** seuils -2 **12** -4 **6**

dég. létaux ○ 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

dég. superf. ○ 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

protections

défense **3**

Armes

dég.

T/R

C/T

mag.

p.e.

p.m.

total protections **3**

impact **2**

énergie vitale **22** volonté **7**

EV ○ 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 4○ 41 42 43 44 45 46 47 48 49 5○ 51 52 53 54 55 56 57 58 59 6○ 61 62 63 64 65

aptitudes

Éloquence

Ressources

traits

Ambidextre +2

Robuste +2

Argent

Revenus mensuels

Liquidités

équipement

pouvoirs/magie

réputation **5**

points d'éclat **3**

expérience **1**

Hans « BOOM BOOM » schiffer

H, 45, 1m82, 80 kg
Allemand, Vétéran

Hans « Boom Boom » Schiffer est né le 15 février 1892. Fils d'un mineur de la Ruhr, il suit les traces de son père en devenant mineur à son tour. Malgré sa grande taille, Hans s'illustre dès son plus jeune âge comme une excellente Taupe : un creuseur de galerie né. Il a une affinité toute particulière avec les explosifs et n'a pas son pareil pour découvrir la faille ou le point faible d'une structure. Hans Schiffer devient vite un spécialiste de la démolition en tout genre.

Lorsque la guerre éclate en 1914, Hans Schiffer est immédiatement incorporé dans une section spécialisée dans la démolition. Chaque jour Hans, piège, mine et démolit tranchés et bunkers. C'est durant le conflit qu'il gagne son surnom et ses galons de caporal pour s'être illustré dans nombre de faits d'armes et pour récompense de sa bravoure.

A force de tirer le diable par la queue, il finit bien par se retourner. Le 16 juin 1916, Hans « Boom Boom » Schiffer s'expose de trop et une balle française frappe de plein fouet un explosif qu'il transporte. Hans est mortellement blessé et rapatrié à l'arrière dans un état des plus critique. Les médecins le condamnent d'avance, mais Hans s'accroche à la vie : il passe quatre ans dans divers hôpitaux militaires et sa volonté fait l'admiration de tous.

Ayant pris connaissance de l'histoire de Hans et frappé par la force de volonté du jeune homme, Prometheus décide de lui venir en aide. Il engage les plus grands spécialistes américains et ces derniers intègrent au corps de Hans un petit exosquelette de métal qui courre sur la moitié de ses membres, renforce son corps et augmente ses réflexes, et, afin de recoller les morceaux, ajustent des plaques de métal sur la poitrine et la tête du survivant. (+3 points de Déf déjà intégrés)

Maintenant, Hans « Boom Boom » Schiffer peut reprendre goût à la vie : il peut de nouveau marcher et bouger. Même s'il est défiguré, il a gardé toute son intelligence et sa science des explosifs. Parfois, il est pris de violents maux de tête et de crises d'épilepsie. Seul Sir Andrew Loveridge possède le laudanum nécessaire à calmer ces crises.

Le Joueur choisit 5 spécialités qu'il acquiert à +1, ainsi que ses armes.

Hans « BOOM BOOM » schiffer

AfKEOS

fiche de personnage

JOUEUR:
crée le :

ÉTAT CIVIL

prénom: nom:
surnom: date de naissance:
culture: nationalité:
reux: cheveux:
taille: poids: âge: sexe:

ARCHÉTYPE

Vétéran

CARACTÉRISTIQUES

physique **8** mental **8** perception **8** présence **6**

champs à spécialités

connaissance (MEN+PRÉ)/2 coût d'acquisition	7	combat (PHY+PER)/2 coût d'acquisition	8	habileté (PHY+MEN)/2 coût d'acquisition	8	social (PER+PRÉ)/2 coût d'acquisition	7
Chimie	+4	Arme de mêlée	+2	Acrobatie	+2	Intimidation	+4
Stratégie	+2	Armes d'Épaules	+2	Athlétisme	+2	Politesse	+4
		Armes Lourdes	+2	Conduite	+4		
		Arme de Poing	+2	Démolition	+6		
		Bagarre	+2	Sport	+2		
		Esquive	+2	Survie	+4		
				Système D	+4		

éducation **7**

initiative **10**

points de vie **24** seuils -2 **12** -4 **6**

dég. létaux ○ 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

dég. superf. ○ 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

protections

défense **7**

Armes

dég.

T/R

C/T

mag.

p.e.

p.m.

total protections **7**

impact **2**

énergie vitale **24** volonté **10**

EV ○ 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

aptitudes

Sens du combat

Survivant

traits

Force Mentale **+2**

Robuste **+2**

Argent

Revenus mensuels

Liquidités

équipement

pouvoirs/magie

réputation **5**

points d'éclat **3**

expérience **1**

sir Andrew Loveridge

H, 60, 1m67, 62 kg
Anglais, Médecin

Sir Andrew Loveridge est né le 25 juin 1877. Il est l'archétype du gentleman anglais. Un visage impassible et barré de superbes bacchantes, un monocle toujours visé sur l'œil : certaines choses en changeront jamais chez ces diables d'anglais ! Rajoutez à cela un Red Jacket de la 4^e compagnie de lanciers du Bengale bardé de médailles et un casque colonial trop grand pour lui et vous aurez une bonne idée de l'allure du gebtleman aventurier !

D'une courtoisie extrême avec les dames comme avec les messieurs dignes de confiance, Sir Andrew Loveridge est, à n'en point douter, un homme de bonne éducation. Il appartient à la petite noblesse mais à fait ses études de médecine dans la prestigieuse Académie de Médecine d'Oxford. Au service de sa Majesté pendant dix ans, en tant qu'officier et médecin de campagne dans la 4^e compagnie de lanciers du Bengale, il ne cesse de raconter les mille et une péripéties et aventures dont il a été le témoin. Il est intarissable !

Militaire de carrière, Sir Andrew Loveridge n'en reste pas moins un médecin. Il fera toujours tout ce qui est en son pouvoir pour sauver la vie d'un être humain, fusse-t-elle celle d'un ennemi. Il traîne toujours avec lui une mallette qui doit bien peser la moitié de son poids mais qui contient nombre de merveilles permettant de remplir la mission sacrée que Sir Andrew Loveridge : « Soigner et Sauver pour la Reine ! »

Spécial: Sir Andrew Loveridge est toujours accompagné d'un petit macaque répondant au nom de Nali qu'il a ramené d'Inde. L'animal est suffisamment bien dressé pour pouvoir répondre à des ordres simples : ouvrir ceci, ramener cela, etc.

Le Joueur choisit 5 spécialités qu'il acquiert à +1, ainsi que ses armes.

sir andrew loveridge



fiche de personnage

JOUEUR :
crée le :

É T A T C I V I L

ARCHÉTYPE

Médecin

caractéristiques

physique 5 ment

perception

Présence 7

champs & spécialités

éducation 12

initiative 6

Page 1

8

4

dég. létaux	○ 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
dég. superf.	○ 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

protections

défense 2

total protections

impact 3

Álgebra lineal [85] - Unidad 10

EV 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

Aptitudes

Praticien

Miracle

traits
Code de l'Honneur (Serment d'Hippocrate) +2
Hypermnésie +2
Qualité d'Éducation +4

Argent
revenus mensuels
Liquidités

réputation	5
points d'éclat	3
expérience	

équipement

pouvoirs/magie

MARIE DUVAL

F, 26, 1m68, 52 kg
Française, Journaliste

Comme le dit Bob Nowak : « C'est joli petit brin de femme au tempérament bien trempé ! » Voilà résumé en une phrase lapidaire ce qu'est Marie Duval !

Marie Duval est une petite brune au charme ravageur. D'un tempérament vif et prompt à la colère ; lorsqu'elle n'est pas en train de bouder, Marie a toujours un sourire aux lèvres et ses yeux noisette brillent de malice. Rien de plus normal : Marie Duval est française !

La jeune femme est née le 26 février 1911 à Deauville dans une famille de la bonne société parisienne. Elle profite du vent de folie qui souffle sur la capitale dans les années d'après guerre pour faire de brillantes études de journalisme et pour tout de suite s'émanciper de sa famille, un peu trop étouffante à son goût.

À l'âge de 20 ans, elle voyage aux quatre coins de la planète et se passionne pour les cultures et les langues étrangères. Elle relate ses aventures qui sont publiées sous forme de courts récits que le Paris populaire s'arrache. Pour ses reportages, Marie Duval fait preuve d'une audace et d'un courage qui fait l'émerveillement de nombreuses jeunes filles qui aimeraient faire comme elle. C'est ainsi que naissent les Duvalettes : des jeunes filles qui se réunissent en club, s'entraident et enquêtent puis relaient des informations pour son compte. En un an, des clubs de Duvalettes fleurissent dans toutes les capitales d'Europe et jusqu'en Amérique ! On en compte maintenant 54 sur les cinq continents !

Il y a un an, Prometheus arrange une rencontre entre Marie Duval et Bob Nowak. Elle en tombe immédiatement et éperdument amoureuse de l'aventurier qui lui, ne semble pas remarquer la jeune journaliste. Prometheus décide pourtant de recruter la jeune française au sein de la Lux Aeterna. C'est alors que Marie à l'idée de créer un magazine pulp et de relater les aventures de leur bande de Héros ! LUX AETERNA est né !

Spécial : Une fois par jour, si elle le peut, Marie Duval a la possibilité de contacter son réseau de Duvalette afin d'obtenir une information capitale ou de relayer un scoop.

Le Joueur choisit 5 spécialités qu'il acquiert à +1, ainsi que ses armes.

marie duval

AfKEOS

fiche de personnage

JOUEUR:
crée le :

ÉTAT CIVIL

prénom: nom:
surnom: date de naissance:
culture: nationalité:
reux: cheveux:
taille: poids: âge: sexe:

ARCHÉTYPE

Journaliste

physique **5** mental **7** perception **10** présence **8**

champs à spécialités

connaissance (MEN+PRÉ)/2 coût d'acquisition	combat (PHY+PER)/2 coût d'acquisition	habileté (PHY+MEN)/2 coût d'acquisition	social (PER+PRÉ)/2 coût d'acquisition
Cryptographie +2	Arme de Poing +2	Athlétisme +2	Baratin +4
Histoire Géographie +2	Bagarre +2	Conduite +2	Débat +2
Américain +4	Esquive +2	Crochetage +2	Intimidation +2
Occultisme +4		Discretion +4	Perspicacité +6
		Passe-Passe +2	Politesse +2
		Recherche +4	Jeu +1
		Sport +2	Séduction +4
		Système D +2	

éducation **7**

initiative **7**

points de vie **15** seuils -2 **8** -4 **4**

dég. létaux ○ 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

dég. superf. ○ 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

protections

défense **3**

total protections **3**

Armes

dég.

T/R

C/T

mag.

p.e.

p.m.

impact **2**

énergie vitale **19** volonté **7**

EV ○ 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

aptitudes

Lire entre les Lignes

Gros Titre

Argent

revenus mensuels

liquidités

réputation **5**

points d'éclat **3**

expérience **1**

traits

Cleptomane +2

Curiosité maladive +2

équipement

pouvoirs/magie

Ranu singh

H, 43, 1m80, 82 kg
Indien Sikh, Guerrier Mystique

Un corps musculeux et sombre, un regard noir comme la nuit, de superbes moustaches et un air étrange et taciturne dont il ne se détache jamais, voilà comment pourrait être décrit Ranu Singh. Né au Penjab, Ranu est un fils de la rue : il a été élevé aux pis des vaches sacrés.

À dix ans, Ranu sauve la vie du Seigneur Sikh Abu Ibn Ladi Singh, de trente ans son aîné, victime d'un attentat perpétré par des fanatiques Hindous. Pour le remercier, le Seigneur Abu Singh, prend le jeune Ranu à son service en tant que garde du corps personnel et l'élève, malgré son jeune âge, au titre de Singh, c'est-à-dire Lion, que seul les guerriers et les plus puissants seigneurs Sikhs peuvent porter !

Il y a dix ans, le Seigneur Abu Singh commandait à Ranu Singh de veiller à la sécurité de l'intrépide aventurier Bob Nowak ! Depuis, Ranu s'attache aux pas de l'aventurier américain bien décidé à remplir sa mission.

Sikhisme : Le Sikhisme est une religion indienne du Punjab qui trouve son origine dans une réaction au système des castes et au rite brahmaïque de l'hindouisme. Cette croyance réalise une synthèse entre l'Islam et l'Hindouisme. Dieu unique, divulgation des textes sacrés par des prophètes et croyance en la réincarnation, dans le Karma et le Dharma forment les bases de cette religion. Le livre sacré des Sikhs est le Guru Granth Sahib. Le Temple d'Or d'Amritsar au Penjab est le lieu le plus sacré du Sikhisme.

Khalsa : Chez le Sikhs, le concept de Khalsa est essentiel : il s'agit de Saint-Soldats qui respectent un code moral strict (ni alcool, ni tabac, ni drogue). Le Khalsa s'engage à défendre la Vertu. Cinq emblèmes ou Kakkar distinguent le Khalsa. **Le Kesh :** chevelure et barbe non coupés, qui symbolisent la sainteté. **Le kangha :** peigne qui coiffe la chevelure sacrée, glissé dans le turban. **Le Kaccha :** caleçon qui symbolise la modestie. **Le Kirpan :** sabre qui symbolise le pouvoir et la dignité. Et enfin **le Karra :** le bracelet d'acier porté au poignet droit symbole d'intrépidité et de force.

Le Joueur choisit 5 spécialités qu'il acquiert à +1, ainsi que ses armes.

Irina « Icarus » solonick

F, 32, 1m70, 62 kg
Russe, Espionne

Irina Solonick est née le 22 mars 1905. Elle a vécu la majeure partie de sa vie à St Pétersbourg, dans le confort d'une famille de la noblesse russe. La légende raconte que son père était le colonel Ivan Vladimir Ivanovitch, l'un des sept conjurés qui mirent fin aux jours du tristement célèbre Raspoutine. De son père, dont Irina fut séparée pendant la révolution et qu'elle ne revit plus jamais, Irina a conservé un regard bleu acier d'une dureté inhabituelle, un goût immoderé pour l'aventure et un accent russe à couper au couteau dont elle n'arrive pas à se départir malgré de nombreuses années passées aux USA, sa nouvelle patrie d'adoption.

Après avoir travaillé quelque temps pour les services de renseignements français pour lesquels elle surveillait ses compatriotes expatriés à Paris, Irina, tombée en disgrâce auprès de ses employeurs, a été récupéré par Prometheus. Pour le compte du mystérieux milliardaire, la blonde et sculpturale Irina baroude maintenant aux quatre coins de la planète !

Spécial : Irina Solonick possède un gadget technologique d'importance : une aile volante façon Leonardo Da Vinci, qui s'accroche à son dos à l'aide d'un harnais spécial. Les ailes peuvent se développer ou se rétracter sur un simple appuie d'un bouton. Irina les utilise pour planer au-dessus des lieux qu'elle veut espionner ou pour s'échapper au cours d'une mission, etc. Rétractées, elles sont suffisamment compactes pour être dissimulées sous un manteau type cache-poussière.

Le Joueur choisit 5 spécialités qu'il acquiert à +1, ainsi que ses armes.

Irina « Icarus » solonick

Afkeos

fiche de personnage

JOUEUR:
crée le :

ÉTAT CIVIL

prénom: nom:
surnom: date de naissance:
culture: nationalité:
reux: cheveux:
taille: poids: âge: sexe:

ARCHÉTYPE

Espion

physique **7** mental **7** perception **9** présence **7**

champs à spécialités

connaissance (MEN+PRÉ)/2 coût d'acquisition	7	combat (PHY+PER)/2 coût d'acquisition	8	habileté (PHY+MEN)/2 coût d'acquisition	7	social (PER+PRÉ)/2 coût d'acquisition	8
Cryptographie	+4	Arme de mêlée	+2	Acrobatie	+2	Baratin	+2
Histoire Géographie	+2	Arme de Poing	+2	Athlétisme	+2	Déguisement	+4
Américain	+2	Bagarre	+4	Conduite	+2	Intimidation	+2
Français	+2	Esquive	+2	Contrefaçon	+2	Perspicacité	+4
Espagnol	+2			Discretion	+6	Renseignement	+4
Lois	+2			Pilotage		Séduction	+4
Stratégie	+2			Aile Volante	+4		
				Survie	+4		
				Système D	+2		

éducation **7**

initiative **10**

points de vie **21** seuils -2 **10** -4 **5**

dég. létaux ○ 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

dég. superf. ○ 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

protections

défense **2**

total protections **2**

Armes

dég.

T/R

C/T

mag.

p.e.

p.m.

impact **2**

énergie vitale **21** volonté **7**

EV ○ 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

aptitudes

Marcher avec
l'Ombre

Excellence

Argent

Revenus mensuels
Liquidités

réputation **5**

points d'éclat **3**

expérience **1**

traits

Ambidextre +2

Rapidité +3

équipement

pouvoirs/magie