

Memento Hollow earth expedition

❖ Rituels magique :

Faire un test étendu nécessitant 5 succès.
Chaque test = 1 tour de combat (environ 6 secondes)

❖ Création d'Invention

(surface p135)

Définir si l'on invente un gadget, une arme ou un véhicule

Phase 1

1. Déterminer l'objet servant de modèle de base et le payer
2. Calculer la difficulté de création par rapport au nombre d'amélioration

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

3. Sélectionner les limitations et déterminer le niveau d'artefact
4. Faire un test simple de science contre la difficulté de création

Phase 2

1. Modification test métier par rapport à la difficulté de création
2. Création => test métier étendu nécessitant (structure de l'objet + 5) succès
3. Dépenser 15 points d'expérience par niveau d'artefact

❖ Création d'artefact ésotérique

(terre creuse p 56)

Phase 1 = préparation

1. Choisir l'objet
2. Déterminer le nombre de catalyseur par rapport à la taille

Taille de l'objet	Nombre de catalyseurs
-4	1
-2	2
-1	3
0	4
1	5

3. Calculer la difficulté de création par rapport au nombre d'enchantement

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

4. Choisir les désavantages et déterminer le niveau de l'artefact
5. Test simple d'alchimie par rapport à la difficulté de création

Phase 2 = fabrication

1. Test étendu nécessitant (structure ou santé +5) succès. Chaque test = 1 semaine par point de taille de l'objet
2. Dépenser 15 points d'expérience par niveau d'artefact

❖ Combat de véhicule

Modificateurs

Environnement	Modificateur
Conduire en condition humides	-1
Voler dans des vents violents, conduire dans les champs	-2
Naviguer dans une tempête, conduire dans les rues encombrées	-4
Voler dans un ouragan, conduire dans un bazar bondé	-8

Aérien :

Test de pilotage en opposition entre les pilotes. On ne peut attaquer que les pilotes qui ont obtenu moins de succès que nous. Jamais ceux qui ont plus de succès que nous. Une tourelle rajoute automatiquement 2 succès.

Au sol :

Test uniquement en cas de manœuvre spéciale. Cf. manœuvres de combats des véhicules.