

Rippers

Resurrected



EXPÉDITIONS





EXPÉDITIONS

UNE AIDE DE JEU POUR GÉRER LES EXPÉDITIONS DE VOS JOUEURS DANS L'UNIVERS DE RIPPERS, CONVERTIE EN ÉDITION ADVENTURE.

Rippers Resurrected a pour cadre une époque de grandes explorations, où de vastes parties du monde demeurent encore largement inconnues et non cartographiées. Ces expéditions sont motivées par la quête de ressources telles que le caoutchouc, l'ivoire ou l'or, le progrès scientifique, ou encore la reconnaissance d'organisations - telles que la Royal Geographical Society de Londres - voire de nobles aspirations telles que l'extermination de monstres ou la mise à l'arrêt du commerce d'esclaves.

Les journaux et la société traitent les explorateurs comme des célébrités, leurs lecteurs sont fascinés et émerveillés par les aventures musclées de John Hanning Speke et Richard Burton en Afrique, de Kit Carson dans l'Ouest américain, de Francisco Moreno en Argentine ou d'Isabelle Eberhardt dans le Sahara et au-delà.

L'ambition pousse des gens tels que le Dr David Livingstone à trouver la source du Nil,

ou le reporter Henry Morton Stanley à rechercher le premier lorsque celui-ci s'est égaré. Des expéditions similaires, bien que sortant de la chronologie de *Rippers*, fournissent une inspiration supplémentaire. Citons ainsi la tentative d'Ernest Shackleton d'atteindre l'Antarctique, la recherche du pôle Nord géographique par Matthew Henson et Robert Peary, ou la quête fatale de « La Cité perdue de Z » par Percy Fawcett.

Dans le monde de *Rippers*, ces expéditions comportent également des rencontres avec des créatures ou des cryptides inconnus, dont certains s'allient — volontairement ou non — avec la sinistre Cabale.

JOURNAL DE BORD DE HATKER EN AMAZONIE

4 AOÛT : ARRIVÉE À MANAUS AU BRÉSIL.

JE DOIS APPRENDRE LE PORTUGAIS ET LE TUPI SI
JE VEUX TRAVAILLER AVEC LA POPULATION LOCALE.

OBJECTIFS D'EXPÉDITION

D6

RÉSULTAT

- 1 **Cartographier une région** : les Rippers se rendent dans des terres inexplorées pour tracer une nouvelle route, découvrir un passage plus pratique, localiser la source d'une rivière ou d'un grand lac, ou délimiter les frontières entre nations, états ou tribus.
- 2 **Découvrir une nouvelle espèce** : d'innombrables espèces animales et végétales restent encore non répertoriées dans les régions sauvages du monde. Nombre d'entre elles pourraient être utiles aux Rippers dans leur lutte contre la Cabale. Une orchidée rare est peut-être le remède d'une maladie mortelle, des exploitants de caoutchouc rapportent avoir vu d'étranges jaguars blancs, ou des mineurs affirment que la mégafaune du pléistocène chasse dans leurs mines.!
- 3 **Secourir des explorateurs disparus** : les héros cherchent à retrouver une expédition précédente. Retirez sur cette table pour déterminer l'objectif initial du groupe perdu et faites un jet sur les tables de Recrutement, Qualités et Complications du générateur d'Aventures de recrutement de Rippers Resurrected Game Master's Handbook pour compléter les détails.
- 4 **Établir un premier contact** : des pléthores de tribus isolées ou de peuples perdus vivent en des lieux à l'écart du monde. La loge peut les rechercher pour découvrir comment vaincre un terrible monstre ou un mal en devenir, apprendre les secrets de l'herboristerie ou de la magie, ou simplement empêcher que la tribu ne soit exploitée ou exterminée par un groupe sans scrupules ou par la Cabale. Beaucoup de ces tribus retirées sont territoriales, paranoïaques ou hostiles, et exigent, avant de coopérer, d'être convaincues par l'accomplissement d'une autre quête ou la résolution d'un problème local.
- 5 **Enquêter sur les rumeurs inquiétantes** : la Cabale ou d'autres créatures surgissent dans une partie du monde et doivent être arrêtées. Faites un jet sur le générateur d'Aventures d'investigation de Rippers Resurrected Game Master's Handbook pour trouver des idées à incorporer dans l'expédition..
- 6 **Trouver des ruines** : des récits de cités perdues, de ruines oubliées ou d'autres sites épiques ont été portés à l'attention des Rippers. Faites un jet sur les tables de Trouvailles et de Résultats du générateur d'Aventures de recherche (voir Rippers Resurrected Game Master's Handbook) pour avoir des idées sur ce que les explorateurs cherchent, et sur la table de Reliques pour trouver au moins un trésor qu'ils y découvriront.

EXPÉDITIONS ET RENCONTRES DE VOYAGE

Les expéditions de courte durée utilisent le système de rencontres décrit dans la section Voyages de *Savage Worlds*. Si un groupe doit se frayer un chemin dans la jungle pendant quelques jours, par exemple, tirez les rencontres comme d'habitude, en adaptant les tables présentées ici à votre région ou à votre campagne (NdT : les tables correspondent à des exemples de rencontres adaptées à la région tel que présenté dans le chapitre Voyages de *Savage Worlds*, p.145. Afin de tirer profit de ce supplément, nous vous encourageons à créer vos propres tables thématiques lors de la création du voyage). N'oubliez pas que dans les zones particulièrement dangereuses ou inexplorées, vous pouvez tirer au sort des rencontres chaque jour et chaque nuit du voyage.

Les « véritables » expéditions sont des entreprises bien plus longues, où la destination n'est connue que de manière approximative, et où peu de routes, de pistes ou de jalons spécifiques guident le groupe jusqu'à son but. Ce qui amène nos héros dans une partie aussi dangereuse du monde est la première étape de la gestion d'une Expédition : l'Objectif.

L'OBJECTIF

Personne ne s'aventure en terrain hostile sans avoir un objectif précis en tête. Les expéditions permettent aux héros de retrouver des reliques perdues, de découvrir des ruines anciennes, de combattre des terreurs inconnues ou d'apporter leur aide à autrui. Ces aventures exténuantes mettent à l'épreuve même les plus vaillants, tant physiquement que mentalement.

Si la campagne a un objectif spécifique conçu dans le cadre de votre campagne générale, utilisez-le. Sinon, choisissez ou générez un objectif dans le tableau Objectifs de l'expédition à la page suivante pour le déterminer.

Cela fait, lancez $d6 + 2$ pour déterminer la durée du voyage, en semaines. Annoncez-la aux joueurs pour que leurs personnages puissent s'équiper et se ravitailler en conséquence, en achetant de l'équipement et en dépensant des Faveurs pour recruter du personnel indigène (p. XX) comme ils le souhaitent.

DÉROULEMENT DE L'EXPÉDITION

Le groupe suit cette séquence chaque semaine :

- Faire un jet de Survie
- Gérer le matériel
- Tirer des cartes Expédition

FAIRE UN JET DE SURVIE

La personne qui dirige le groupe effectue un jet de Survie (orientation) à -2 pour se diriger vers l'objectif final et contourner tout passage ou obstacle insurmontable. Les alliés peuvent Soutenir ses efforts comme d'habitude.

La réussite de ce jet détermine les progrès de la semaine :

- **ÉCHEC CRITIQUE** : le chef de l'expédition perd son chemin avant de finir par retrouver la piste. Le voyage prend $d4 + 1$ semaines supplémentaires.
- **ÉCHEC** : le voyage prend une semaine de plus.
- **SUCCÈS** : le voyage se déroule à son rythme habituel.
- **PROUESSE** : le navigateur mène l'expédition en contournant les obstacles les plus difficiles et les pires menaces. Le groupe peut choisir d'ignorer une carte Expédition au tirage suivant.

GÉRER LE MATÉRIEL

Le matériel est représenté par des Cartes de matériel (p. XX), il est acheté avec les porteurs ou les animaux de bât qui le transportent.

D'autres personnages peuvent transporter le matériel (deux personnes avec au moins Force $d6$ par Carte de matériel), mais il s'agit de matériel encombrant composé de nourriture, d'eau, d'ustensiles de cuisine, de tentes, de sacs de couchage et d'autres accessoires volumineux mais « civilisés » qui rendent tolérable la vie dans les régions sauvages. Toute personne transportant du matériel est Encombrée (voir *Savage Worlds* p. 67). Se débarrasser de toutes les sacoches, boîtes et sacs prend $1d4$ rounds.

Chaque semaine de voyage, l'expédition doit dépenser une Carte de matériel (voir p. XX). Si le groupe est à court de matériel, tout le monde subit un niveau de Fatigue.

Si un explorateur est Incapacité par la Fatigue à cause du manque de matériel, il doit réussir un jet de Vigueur ou périr (faites des jets de groupe pour les Extras).



TIRER DES CARTES EXPÉDITION

Une fois que les jets de Survie ont été effectués et que le matériel a été utilisé, tirez trois cartes Expédition et placez-les face visible pour que tous les joueurs puissent les voir.

Chaque carte doit être traitée dans l'ordre où elle a été tirée, mais un groupe qui a obtenu une Prouesse à son jet de Survie (orientation) hebdomadaire peut d'abord défausser une carte de son choix. Mélangez les cartes après chaque semaine.

MONTER LE CAMP

Il est presque certain qu'une longue expédition sera à court de ressources à un moment ou à un autre. Pour récupérer de la pression continue liée à la traversée d'un terrain difficile, tout en étant pourchassé par des créatures tant naturelles que surnaturelles, il faut établir un camp plus substantiel que le simple bivouac monté à la hâte chaque soir et démonté chaque matin avant de reprendre la route.

Monter le camp signifie se reposer pendant une journée ou plus, préparer des repas complets, faire bouillir de l'eau fraîche pour la rendre potable, se baigner, lire, écrire des journaux et se détendre de manière générale.

Chaque jour passé au camp réduit automatiquement d'un niveau la Fatigue de tous les membres du groupe.

Soulager la Folie d'expédition : chaque Joker et groupe affecté par certains résultats de la table Folie d'expédition ci-dessous peut également effectuer un jet d' me à -2. Un Succès permet d'obtenir l'un des résultats ci-dessous, et une Prouesse permet d'en choisir deux :

- L'état Paranoïaque est annulé.
- Un Handicap mineur est annulé.
- Un Handicap majeur est réduit à sa version mineure.
- L'état Exaspéré est annulé.

Ce jet peut être tenté une fois par jour de campement, et n'a aucun effet sur les Handicaps initiaux du personnage, il concerne seulement ceux infligés par la Folie d'expédition.

L'expédition peut se reposer aussi longtemps qu'elle le souhaite, ou continuer quand elle estime avoir traité ses maladies les plus préoccupantes.

FOLIE D'EXPÉDITION

D20	RÉSULTAT
1-2	Traîtrise ! : d4+1 groupes de personnel indigène, choisis au hasard, complotent pour assassiner les chefs de l'expédition (les personnages, ainsi que tout allié puissant), voler leurs biens et s'enfuir. L'attaque se produit à un moment opportun pour les conspirateurs - peut-être pendant qu'ils montent la garde, lorsque le groupe traverse une gorge dangereuse, etc. Au moins l'un des groupes est le «meneur» et ne peut pas être ramené à la raison, mais les autres le peuvent, à la discrétion du MJ (suivant la façon dont ils ont été traités, leur part de butin, etc.)
3-4	Folie meurtrière : un personnel indigène choisi par le MJ développe un terrible secret. Il peut devenir cannibale, prier des dieux sombres (qui semblent l'écouter !), laisser une piste alléchante pour que les horreurs locales la suivent, ou même empoisonner d'autres membres de l'expédition si l'occasion se présente !
5-6	Désertion : d4 groupes de personnel indigène, choisis au hasard, désertent à la première occasion, emportant avec eux une Carte de matériel par groupe.
7-9	Espion : un personnel indigène, choisi par le MJ, travaille avec la Cabale pour saboter l'expédition. Il peut attirer des créatures dans le camp en laissant de la nourriture crue, laisser une piste pour qu'elles puissent les suivre, ou diriger le groupe vers des endroits plus dangereux. Le personnel indigène peut aussi être un monstre lui-même !
10-12	Paranoïaque : toute l'expédition devient irritable et paranoïaque. Tous les jets de Soutien subissent un malus de -2 jusqu'à ce que cet état soit annulé, comme décrit dans la section Monter le camp, ci-dessus.
13-15	Handicap majeur : un joueur ou un personnage non joueur Joker, choisi par le MJ, acquiert temporairement un Handicap majeur sélectionné par le MJ. Chimère, Cupide, Impitoyable, Jaloux, Obsession, Phobie, Susceptible et Suspicieux sont des choix communs.
16-18	Handicap mineur : un joueur ou un personnage non joueur Joker, choisi par le MJ, acquiert temporairement un Handicap mineur sélectionné par le MJ. Chimère, Cupide, Impitoyable, Jaloux, Obsession, Phobie, Rien à perdre, Sale caractère, Têtu, Susceptible et Suspicieux sont des choix communs.
19-20	Exaspéré : les luttes intestines, l'irritabilité, les rations gâchées et les maladies mineures sapent l'expédition. Les Jokers peuvent toujours encaisser les Blessures, mais ne peuvent pas dépenser de Jeton pour Relancer tant que cet état n'est pas annulé, comme expliqué dans la section Monter le camp, ci-dessus.

RENCONTRES

Déterminez les rencontres de voyage comme d'habitude lorsque vous êtes en campement (voir Rencontres au chapitre Voyage dans *Savage Worlds*). Dans les zones dangereuses, tirez une fois pour le jour et une fois pour la nuit.

JOURNAL D'AMAZONIE DE HARKER

1^{ER} SEPTEMBRE : JE SENS QUE QUELQUE CHOSE NOUS SUIT. QUELQUE CHOSE... QUI A FAIM.

2^E SEPTEMBRE : UN ANIMAL DE BÂT ET SON PALEFRENIER ONT DISPARU PENDANT LA NUIT. PAS DE TRACES DE SANG OU D'AUTRES VIOLENCES SUR LE SOL, MAIS MANUEL SUITE AVOIT VU QUELQUE CHOSE LE SCRUTER DEPUIS LES ARBRES CE MATIN.

PERSONNEL INDIGÈNE

Les longues expéditions dans des endroits inconnus nécessitent l'embauche de locaux acclimatés pour se diriger dans la région et pour porter ou utiliser le matériel.

Collectivement, ces « employés » sont engagés en dépensant des Faveurs. Cela couvre également leur salaire. Le Statut détermine le nombre de Faveurs qui peuvent être dépensés pour une expédition donnée, tout comme pour les autres tâches :

FAVEURS MAX. PAR EXPÉDITION

STATUT	FAVEURS MAXIMALES
Classe inférieure	1
Classe laborieuse	2
Classe moyenne	3
Classe supérieure	4
Élite	5

Un Ripper de la classe ouvrière, par exemple, peut dépenser jusqu'à deux Faveurs pour une expédition, en engageant soit une seule paire de porteurs, soit un animal de bât et son muletier. Un Ripper appartenant à l'Élite peut dépenser deux Faveurs pour des porteurs et trois pour un homme de main qui le protégera pendant son dangereux voyage.

Bonus de survie : si tout le personnel indigène humain d'un personnage revient d'une expédition (sans compter les animaux de bât), il est considéré comme ayant un Statut supérieur d'un niveau lorsqu'il engage à nouveau du personnel indigène pour l'expédition suivante.

PERSONNEL INDIGÈNE

Chaque type de personnel indigène est listé ci-dessous, avec le coût en Faveurs, entre parenthèses après leur nom, pour les employer une expédition entière.

Des cartes de référence pour chacun d'entre eux se trouvent à la fin de ce supplément. Elles peuvent être imprimées et distribuées aux joueurs qui les ont engagés afin qu'ils puissent les contrôler au cours des aventures à venir.

- **PORTEURS (2)** : un groupe de deux locaux, acclimatés à l'environnement et engagés pour transporter les provisions d'une expédition. Les porteurs se défendent en cas d'attaque, mais ne sont pas censés se battre, ni chercher des provisions ou trouver le chemin - c'est là un travail qui revient aux personnages, aux guides et aux guerriers. Chaque groupe de porteurs fournit (et peut porter) une Carte de matériel. Comme une expédition doit dépenser une Carte de matériel par semaine de voyage, les porteurs sont donc essentiels au succès de votre groupe.
- **GUIDE (3)** : un guide familier des habitants et de leurs coutumes, de l'environnement local, et des règles de base de la survie. Les guides peuvent effectuer le jet hebdomadaire de Survie (orientation) s'ils le souhaitent, ou Soutenir celui qui le fait, au choix du groupe.
- **HOMME DE MAIN (3)** : un tireur équipé d'une machette et d'un fusil (ou de tout autre équipement approprié à l'environnement).
- **ANIMAL DE BÂT (2)** : une mule, un yack, un chameau, un lama ou un autre animal adapté à l'environnement local. Il est accompagné d'un « palefrenier » pour s'en occuper (utilisez le profil d'un porteur). Un animal de bât est fourni (et peut porter) avec deux Cartes de matériel mais ralentit le groupe. Chaque animal de bât de l'expédition inflige -1 de malus aux jets de Survie hebdomadaires (jusqu'à un maximum de -4).
- **GUERRIERS (4)** : cinq guerriers locaux expérimentés au combat au corps-à-corps et acclimatés à l'environnement local.

PROTAGONISTES

PORTEUR

PORTEUR

Allure : 6 Statut : 1 Raison : 4

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Tir d4.

Handicaps : Couard.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Hésitant** : pioche 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.

* **Soldat** : Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur (périls environnement).

ACTIONS

✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Couteau.

GUIDE

GUIDE

Allure : 6 Statut : 2 Raison : 5

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d4, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4 (nature +2), Équitation d6, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d4, Survie d8 (nature +2), Tir d6.

Handicaps : Curieux, Loyal.

Atouts : Forestier.

PARADE	RÉSISTANCE
6	6

ACTIONS

✂ **Machette ou pic à glace** : Combat d8, d8+d4.

☒ **Revolver** : Tir d6, 12/24/48, 2d6+1 PA 1, 6 coups.

ÉQUIPEMENT

Machette dans les climats tropicaux, piolet dans les environnements arctiques ou d'altitude, revolver, effets personnels.

ANIMAL DE BÂT

ANIMAL DE BÂT

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d8	d4 (A)	d8

Compétences : Athlétisme d4, Perception d4.

PARADE	RÉSISTANCE
2	2

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Entêtée** : inflige -1 en Équitation à son cavalier.

* **Taille 2**. Une mule est une créature solide pesant environ 500 kg

ACTIONS

✂ **Ruade** : Combat d4-2, d8

HOMME DE MAIN

HOMME DE MAIN

Allure : 6 Statut : 2 Raison : 5

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d4, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Perception d4, Persuasion d4, Survie d4, Tir d6.

Handicaps : Impitoyable (Majeur).

PARADE	RÉSISTANCE
6	6

ACTIONS

✂ **Combat au corps-à-corps** : Combat d6, d6.

☒ **Carabine** : Tir d6, 24/48/96, 2d8 PA 2, 8 coups.

✦ **Tireur d'élite** : sans bouger, en 1^{ère} action et CdT 1, Athlétisme (lancer) ou Tir +1 ou ignore -2 d'Attaque ciblée, Couvert, Échelle, Portée ou Vitesse.

ÉQUIPEMENT

Carabine de chasse.

GUERRIER

GUERRIER

Allure : 6 Statut : 2 Raison : 6

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Navigation d4, Perception d6, Persuasion d4, Survie d8, Tir d6.
Handicaps : Illettré.

PARADE	RÉSISTANCE
6 (1)	5

ACTIONS

☞ **Lance :** Combat d6, 2d6, Allonge 1, Parade +1 à deux mains.

ÉQUIPEMENT

Lance.

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL :** *Expeditions*
- **SPECIAL THANKS :** Michael Conn, Darrell Hayhurst, Jessica Moore, & Michelle Hensley
- **ÉCRITURE :** Sean Tait Bircher et Robin English-Bircher, avec Shane Hensley et Simon Lucas
- **DIRECTEUR ARTISTIQUE :** Aaron Acevedo
- **EDITING VO :** Matthew Cutter
- **ILLUSTRATION DE COUVERTURE :** Sam Denmark
- **ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES :** Donald Crank, Sam Denmark, Maurizio Giorgio, Mircea Nicula, Tamires Para, Aaron Riley
- **TRADUCTION :** Romain « Fenris » Schmitter
- **RELECTURE :** Alain « Karkared » Curato, Pierre Debut, perror, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE :** Yannick « Torgan » Le Guédart.

