

TEAIRE 2

Guide d'Initiation



BLAM!

Table des matières

L'univers de Terre²	4
Uchronie.....	4
Les héros	5
Résumé des règles	6
Les caractéristiques primaires.....	6
Les caractéristiques secondaires.....	6
Les compétences	6
Les dés	6
La table générique des mesures	7
Les pouvoirs	7
La confrontation	8
Héros pré-tirés	10
Mira Anderson, la Mentale.....	10
Michel Christin, le Sans-ventre	11
Anton Chupovski, le Surdoué	12
Elmo, le Tatoué	13
Retour au pays	14

CRÉDITS

AUTEURS

Thomas BOLUSSET, Michaël CARRÉ, Benjamin DELLOUVE, Eléonore DURAFFOURG
Sébastien DURAFFOURG, Romain LEDOUX, Arnaud LUCCHINI, Bertrand RAMEAU

D'après une idée de Sébastien DURAFFOURG

COUVERTURE

Jean-Marie MINGUEZ

ILLUSTRATIONS

Benoit BOEUF, Philippe CHRISTIN, Thomas DUMEY, Alexandre DURAFFOURG

MAQUETTE

Michaël CARRÉ, Philippe CHRISTIN

Terre² est un jeu de rôle à but uniquement ludique.

Les opinions exprimées entre ces pages sont purement fictives et ne relèvent d'aucun credo particulier.

Ce guide est offert par BLAM et ne peut être vendu



Le soleil commençait à peine à éclairer les rues grisâtres de la capitale et les premiers clients poussaient la porte du petit café. À quelques centaines de mètres, le métropolitain déversait les banlieusards pressés au pied de la tour Eiffel. Un jeune homme en bleu de travail s'appliquait à nettoyer la vitre de l'établissement. David suivait le mouvement de la brosse et les gouttes d'eau savonneuse qui s'écoulaient en épousant les contours des grosses lettres d'un rouge passé.

Le tenancier déposa une tasse brûlante sur la table. C'était toujours lui qui servait David. Une forme de respect qu'il appréciait. Il se considérait chez lui ici. Pas dans le café, mais dans ce quartier. « Son » quartier. David sourit en soufflant machinalement sur le breuvage noir et y plongea un sucre. Son quartier. Non pas parce qu'il y était né, mais parce qu'il contrôlait tout. Les commerces, les lois, les allées et venues, les petits et gros trafics, les gens, tout. David était chez lui ici. Et il aimait les petites attentions qui lui montraient que tous le respectaient.

Il fit tourner la cuillère et la cogna doucement sur la tasse de porcelaine. Comme pour lui répondre, la cloche de la porte tinta lorsque la porte s'ouvrit. L'homme qui la poussait n'avait rien à voir avec les habitués qui buvaient leur premier café de la journée ou le dernier de la nuit. Son par-dessus était impeccable, laissant entrevoir un costume de tweed qui devait valoir autant que le coche de luxe qu'il venait de quitter. Sans hésiter il se dirigea vers David et s'assit en face de lui.

« Monsieur Armand en personne. Quel honneur. Je suis ravi de vous voir. » David prononça ces mots lentement avec un sourire. Il veilla à maîtriser son attitude et son langage corporel pour montrer à son interlocuteur que c'est lui qui allait diriger les débats. « Je m'attendais à voir plutôt votre cher Hector. Il va bien j'espère ? »

L'homme ne s'était pas départi de son air sévère. Armand Rochefort n'était pas du style à se laisser intimider. Surtout par la caricature de malfrat qui lui faisait face. S'il connaissait la réputation de David, il savait aussi tout de son influence sur la pègre locale et sur toutes les affaires de ce quartier stratégique de Paris. Ses hommes travaillaient régulièrement avec lui dès que ses affaires dépassaient le cadre légal. Il en savait beaucoup, mais Armand avait suffisamment pris de précautions depuis des années pour que rien ne puisse le compromettre. David était dangereux, et Armand prêt à tout.

« Hector va bien, mais il en a assez de vos petites combines et de vos menaces déguisées. Je suis là pour mettre les choses au point monsieur Giraud. »

Les deux hommes se jaugèrent un instant et une joute verbale intense s'engagea. David Giraud et Armand Rochefort étaient tous deux des êtres d'exception, des Surdoués. Tous deux avaient connu une ascension fulgurante, chacun dans sa caste sociale. Aucun d'eux ne céderait un pouce de terrain sans être sûr de gagner au moins autant par la suite.



Leonidas tira une dernière bouffée de sa cigarette et l'écrasa sous son talon. À côté de son camion, appuyé contre la colonne Morris, il observait les deux hommes par la vitre du café et cracha par terre. Il les haïssait tous les deux. Et ils allaient payer. Il monta sur la plateforme du camion et souleva la bâche arrière, dévoilant un lourd mousquet à répétition sur un trépied. Il s'installa derrière l'arme lourde sous les regards médusés des passants qui commencèrent à paniquer. Un crépitement mortel se fit entendre et les lettres rouges de la devanture explosèrent sous le déluge de balles.

L'univers de Terre²

Uchronie

Nous sommes sur Terre, en 2018. Mais la ligne temporelle de Terre² a dévié de la nôtre il y a bien longtemps, et le présent affiche un autre visage. Le monde est divisé entre les grandes puissances militaires et commerciales. Le système féodal prime toujours en Europe, où plusieurs pays se sont alliés sous la bannière de l'Union des Monarchies Européennes (U.M.E.). Le peuple est généralement gardé dans l'ignorance des tractations qui ont lieu entre les riches et les nantis, il ne bénéficie que très peu de la technologie dont se parent les cités influentes.

Certains événements historiques n'ont pas eu lieu, comme la révolution française ou la deuxième guerre mondiale. L'Histoire a suivi une autre voie, principalement à partir de l'époque du Roi Soleil. La royauté ne s'est pas éteinte ; les droits et devoirs des citoyens ont évolué à un rythme plus lent, tout comme la culture et l'information.

Les pays

De nombreuses monarchies ont perduré sur le continent européen. Le Royaume de France est l'instigateur de l'U.M.E. et également le concepteur des nouvelles technologies qui inondent les sphères influentes des riches nations. Les états, qu'ils soient des républiques ou des monarchies, manipulent les masses laborieuses qui ignorent bien souvent ce qui se passe au-delà des frontières de leur pays. Seules quelques rares nations ont choisi de donner plus de libertés au peuple, comme la Confédération

Américaine, qui peine malheureusement à se remettre d'une grave épidémie qui a dévasté le pays, et qui doit également rembourser une dette colossale à l'U.M.E.

Malgré tous les efforts consentis par l'Homme dans toute son histoire, il existe sur Terre un lieu qui n'a pas encore été exploré : l'Amérique du Sud. Des centaines d'expéditions ont été envoyées dans cette partie du continent américain, et rares ont été ceux qui en sont revenus vivants. Cette terre inhospitalière recèle des secrets que nul n'a encore pu percer.

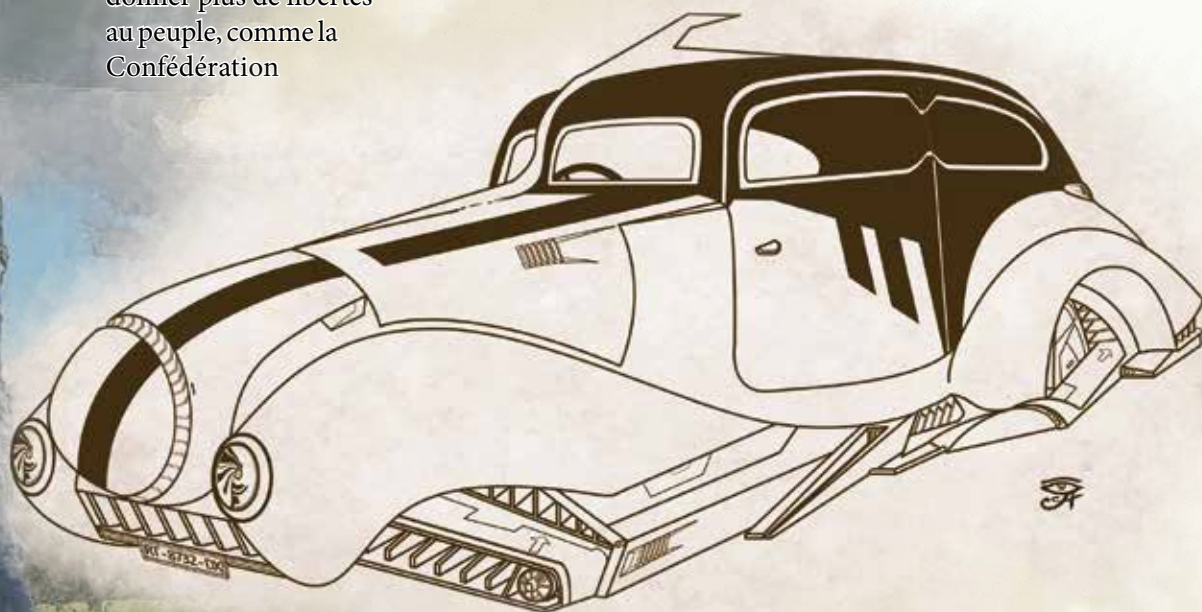
La religion

La parole de l'Unique a touché tous les continents et toutes les cultures, à l'exception de l'Amérique du Sud. L'Église uniste s'est implantée partout et doit son succès à la diffusion du Nomen, le livre sacré. Mais cette religion mondiale, qui base sa foi sur l'existence d'une seule entité bienfaitrice et toute puissante, connaît des centaines de variations. Le nom de l'Unique est le plus usité, mais Il possède de nombreux noms, de nombreuses formes et des pouvoirs que les divers cultes lui ont attribué.

L'Église a, dans la plupart des nations européennes, la mainmise sur l'éducation. Les professeurs sont en grande majorité des prêtres et assurent aussi bien des cours religieux que profanes.

La technologie

Le Royaume de France possède la grande majorité des brevets technologiques depuis au moins un siècle. Ses scientifiques rivalisent d'ingéniosité, si bien que la technologie avance à une vitesse démentielle. La télévision à tube cathodique a été remplacée par l'écran plat en



moins de 20 ans. Cependant, tout le monde n'a pas accès de manière équitable aux nouvelles technologies : les dernières nouveautés sont accessibles aux nantis, à la noblesse et aux bourgeois, tandis que le reste du peuple se satisfait d'appareils dépassés depuis 40 ans.

C'est pourquoi on peut trouver un peu partout des aérodynes (voitures volantes) côtoyer des calèches (voitures automobiles) et des coches (voitures tirées par des chevaux). L'information est complètement cloisonnée, les réseaux globaux n'existent pas, quoi qu'il existe un réseau d'information public dans la plupart des pays civilisés. De la même façon, on trouve des écrans de télévision en noir et blanc dans les campagnes profondes et des écrans plats immenses dans les grandes cités, des téléphones fixes à cadran et des téléphones mobiles tactiles, des appareils photographiques numériques ou analogiques, etc.

Le Comploteur et les Héros

Terre² est un jeu résolument héroïque, les joueurs incarnant des personnages rejetés par la plupart des sociétés, mais animés par un désir de survie. Ils peuvent aussi bien agir dans leur coin en formant un groupe œuvrant dans un même objectif ou travailler de concert avec l'Organisation, une société secrète dont le but officiel est de délivrer l'humanité des carcans imposés par une poignée de puissants conspirateurs. Le rôle du Comploteur (le meneur de jeu) est de placer les héros (les personnages des joueurs) au cœur de complots de plus en plus importants et de les amener à se défaire d'une adversité toujours plus coriace.



Les héros

Dans Terre², il existe quatre classes de héros que les joueurs peuvent incarner : les Mentaux, les Sans-ventre, les Surdoués et les Tatoués.

Les Mentaux

Les Mentaux sont connus du grand public depuis des éons. L'accroissement de leur nombre est cependant assez récent, tout comme la haine qui anime ceux qui ne possèdent aucun pouvoir, les normaux. Leurs pouvoirs psychiques leur permettent de manipuler les éléments, les esprits et la matière. La plupart des pays les tolère, mais réclame en contrepartie une pleine et entière collaboration avec les autorités. Ceux qui ne se manifestent pas sont pourchassés

par le Cerveau, l'organe chargé d'enquêter sur les activités des Mentaux non fichés. Cette puissante administration utilise d'ailleurs des Mentaux pour traquer leurs pairs, car tous peuvent sentir la présence d'un des leurs, pour peu qu'ils y prêtent attention.

Les Sans-ventre

Les efforts d'une poignée de savants ont donné naissance aux Sans-ventre, des êtres en tous points semblables aux humains, des machines biologiques dotées de mutations dédiées aux tâches pour lesquelles ils ont été créés. Conçus pour remplacer les travailleurs humains, ils sont aujourd'hui reconnus par l'Église uniste comme des êtres vivants doués d'une âme, et la fabrication de nouveaux Sans-ventre est très sévèrement punie. Ces clones tentent de vivre dans un monde qui les a créés et qui, bien souvent, les rejette. Mais leur optimisme les fait, quoi qu'il arrive, aller de l'avant.

Les Surdoués

Certains normaux sont si doués dans leur domaine qu'ils surpassent les limites du corps humain. Ils s'appellent entre eux les Surdoués. Ils ne possèdent pas de pouvoirs ni de mutations, mais certaines de leurs compétences sont si développées qu'ils sont capables de prouesses. Bien souvent, leur supériorité leur monte à la tête et il n'est pas rare qu'ils soient particulièrement narcissiques.

Les Tatoués

Cachés dans l'ombre, les Tatoués vouent un culte au chaos et au changement. Leur nombre est faible, mais leurs pouvoirs sont immenses et dangereux. La majorité des normaux ignore leur existence et les assimile généralement aux Mentaux, ignorants qu'il existe des différences fondamentales entre leurs pouvoirs. Les Tatoués se laissent guider par leurs instincts qui, au final, remplacent leur personnalité originelle. Le chaos s'échappe de leurs tatouages et corrompt la matière et l'essence même de la vie. Toute personne qui se trouve en présence d'un Tatoué ressent instinctivement un profond malaise.



Résumé des règles

Les caractéristiques primaires

Les personnages de Terre² sont dotés de huit caractéristiques notées de 1 à 6, la moyenne étant de 3 pour un héros adulte. Le score d'une caractéristique intervient pour déterminer les possibilités qu'a un personnage de réussir une action grâce à un jet de dés (voir plus loin). Chaque caractéristique couvre un certain champ d'action :

- ▶ **Agilité** : équilibre, réflexes, souplesse du personnage.
- ▶ **Charisme** : capacités de séduction, d'éloquence, de persuasion du personnage.
- ▶ **Constitution** : endurance, vigueur, résistance du personnage.
- ▶ **Dextérité** : adresse, coordination du personnage.
- ▶ **Force** : puissance musculaire du personnage.
- ▶ **Intelligence** : connaissances, réflexion du personnage.
- ▶ **Perception** : capacités d'attention, d'observation, d'écoute du personnage.
- ▶ **Volonté** : concentration, résolution du personnage.

Les caractéristiques secondaires

Ces caractéristiques illustrent des aspects passifs du personnage, comme sa santé ou sa résistance.

- ▶ **Points de vie (PV)** : la santé du personnage. Plus il en a, plus il pourra encaisser de blessures.
- ▶ **Points de pouvoir (PP)** : l'énergie psychique du personnage. Elle représente la quantité d'énergie qui peut être canalisée pour utiliser des pouvoirs psy ou des rituels.
- ▶ **Encaissement (Enc)** : la résistance naturelle du personnage. Elle lui sert à réduire les dégâts qu'il reçoit.

- ▶ **Bonus aux dégâts (BD)** : la puissance brute du personnage. Il s'ajoute aux dégâts infligés au corps-à-corps.

Les compétences

Les personnages sont dotés de compétences, des facultés acquises par l'expérience. Elles bénéficient d'un score compris entre 10 et 2 (10 correspond une compétence à peine maîtrisée et 2 au niveau des meilleurs experts internationaux). Elles ne seront pas décrites en détails dans ce guide, mais leur nom devrait être assez évocateur pour qu'une partie puisse être jouée : Athlétisme, Concentration, Connaissances, Corps-à-corps, Crochetage, Déguisement, Discrétion, Éloquence, Enquête, Esquive, Évasion, Pilotage, Recherche, Sagacité, Soins, Survie, Techniques, Tir, Vigilance.

Les dés

Le système de jeu de Terre² utilise des dés à 10 faces (d10) pour résoudre toutes les actions non automatiques, c'est-à-dire qui sont soumises à une possibilité de réussite ou d'échec. L'usage des dés intervient pour déterminer si un personnage réussit ou non l'action qu'il a entreprise. Le joueur jette alors autant de dés que le score de la caractéristique utilisée pour résoudre l'action. Ainsi, on pourra prendre en compte l'Intelligence pour les actions liées aux connaissances ou à la déduction, et la Constitution pour les actions liées à la résistance physique ou à l'endurance.

Réussites et échecs

Pour résoudre une action, le joueur jette autant de d10 que le score de la caractéristique adéquate. Il compare le résultat de chaque dé à un seuil de difficulté variable. Les actions liées à une compétence précise ont un seuil égal au score de cette compétence. Les actions ne pouvant être associées à une compétence ont un seuil égal à 7. Par exemple, pour enfoncer une porte, on utilisera un jet de Force dont le seuil sera 7, alors que pour séduire un individu, on utilisera un jet de Charisme avec un seuil déterminé par la compétence Éloquence. Chaque dé affichant un résultat supérieur ou égal au seuil de difficulté est appelé une réussite. Plus le nombre de réussites est grand, plus le personnage a bien réussi son action.

Chaque 10 qui apparaît sur les dés compte pour



Table générique des mesures

Rang	Vitesse (m/round)	Durée	Distance	Poids
1	4	1 action	1 m	10 kg
2	8	1 round	2 m	20 kg
3	16	5 rounds	4 m	40 kg
4	35	1 minute	8 m	80 kg
5	70	30 minutes	15 m	150 kg
6	140	1 heure	30 m	300 kg
7	210	12 heures	60 m	600 kg
8	280	1 jour	120 m	1,2 t
9	350	3 jours	250 m	2,5 t
10	420	1 semaine	500m	5 t

deux réussites, à la condition que le personnage ait au moins un niveau dans la compétence utilisée. Les 10 sont doublés également lors de l'utilisation de pouvoirs psy et de rituels, ainsi qu'avec des jets de caractéristique.

Jets simples et opposés

Une partie des actions des personnages est résolue par des jets simples : on compare la valeur des dés au seuil de difficulté. Il s'agit de jets n'impliquant pas d'adversaire, comme crocheter la serrure d'une porte ou marcher en équilibre sur un câble tendu.

Dès lors qu'un adversaire entre en jeu, on parle de jets opposés : chaque protagoniste effectue un jet (d'attaque ou de défense, par exemple) et on compare le nombre de réussites. Celui qui en obtient le plus remporte l'opposition. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne.

La difficulté

Si, dans la plupart des cas, obtenir une seule réussite lors d'un jet de dés est suffisant, il existe des situations pour lesquelles plusieurs réussites sont nécessaires. On parle alors de la difficulté d'une action. Un cambrioleur devra par exemple obtenir plus de réussites s'il crochète la serrure d'un coffre-fort blindé que s'il tente de forcer la serrure d'une porte de cave. On note entre crochets la difficulté – et donc le nombre de réussites qu'un personnage doit obtenir : [1] nécessite une réussite, [2] nécessite deux réussites, etc.

Dans ce guide, vous trouverez généralement la dénomination suivante lorsque des jets de dés seront requis : jet de **Force** [2], jet de **Dextérité** / **Tir** [1], jet de **Constitution** / **Athlétisme** [3], etc.



La table générique des mesures

Terre² utilise un outil simple, la **Table Générique des Mesures** (ou **TGM**), qui permet de mettre en relation d'un coup d'œil les distances, les vitesses, les poids et toutes sortes de données. À chaque donnée est attribué un rang, un score abstrait, qui permet d'évaluer par exemple le poids que peut porter un personnage ou la portée d'une arme. La version de la TGM que nous vous proposons ici est simplifiée.



Les pouvoirs

Il existe quatre types de pouvoirs dans Terre² : les mutations, les talents, les pouvoirs psy et les rituels. Chaque classe de personnage ne peut utiliser qu'un seul et unique type de pouvoir. Ainsi, il est impossible à un Sans-ventre de développer des pouvoirs psy, ou à un Surdoué d'acquérir des rituels.

Les pouvoirs psy et les rituels nécessitent de dépenser des PP pour être activés. Ils possèdent un rang de maîtrise qui indique le niveau de compréhension ou d'expérience qu'a le Mental ou le Tatoué de son pouvoir. Ce rang de maîtrise se soustrait au niveau de difficulté d'activation du pouvoir.

Cependant, nous avons choisi de ne pas utiliser cette règle dans le guide afin d'alléger votre première prise en main du système de Terre².



Les mutations des Sans-ventre

Un Sans-ventre peut activer ses mutations à volonté. Elles font partie de lui, un peu comme des organes supplémentaires. En règle générale, une mutation octroie un bonus lors de certaines actions ou le dote d'une capacité additionnelle, telles que des griffes ou une queue préhensile.

La mutation **Force herculéenne** de Michel lui permet d'ajouter +3 à son score de Force lorsqu'il cherche à soulever une lourde charge.



Les talents des Surdoués

Les Surdoués utilisent leurs caractéristiques et leurs compétences comme personne. Les talents ne nécessitent pas de dépenser de temps pour être activés, ils sont permanents. Un Surdoué n'a qu'à utiliser ses compétences de prédilection et le talent en modifie le résultat.

Le talent **Double tir** de Chuppa s'utilise en réussissant un jet d'**Agilité / Tir** lorsque le Surdoué tire sur un adversaire avec un pistolet ou des couteaux, par exemple. Grâce à son talent, il n'effectue qu'un seul jet de dés et peut toucher jusqu'à trois cibles situées autour de lui.



Les pouvoirs psy des Mentaux

Chaque pouvoir psy possède des caractéristiques techniques qui permettent au personnage d'en connaître son seuil, sa portée, sa durée, etc. Le coût d'activation est exprimé en PP qui sont consommés, que le résultat du jet de dés soit réussi ou non. La difficulté est variable car un Mental peut moduler l'utilisation de son pouvoir psy selon la situation. La difficulté du jet de dés est égale au niveau auquel le pouvoir est lancé. Pour activer un pouvoir psy, le Mental fait un jet de Volonté avec pour seuil celui du pouvoir et pour difficulté celle choisie par le Mental.

Le pouvoir psy **Télékinésie** de Mysteria, qui possède un seuil de 7, lui permet de déplacer des objets par la pensée. Elle peut soulever un poids dont le rang est égal au double de la difficulté. Si Mysteria souhaite soulever un objet pesant



300 kg, elle doit utiliser son pouvoir au niveau 3 car c'est le rang 6 qui correspond à ce poids (voir la TGM plus haut). Finalement, Mysteria doit faire un jet de **Volonté** [3] avec un seuil de 7. Ce pouvoir consommant 2 PP par niveau, la Mentale perd 6 PP puisqu'elle l'a activé au niveau 3.

Les rituels des Tatoués

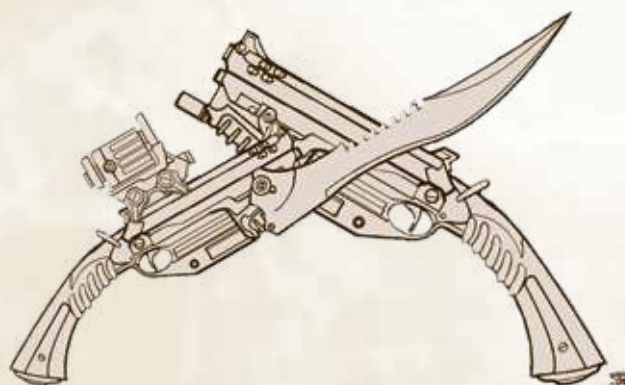
Le fonctionnement des rituels est exactement le même que celui des pouvoirs psy à deux exceptions : un Tatoué utilise sa caractéristique Constitution pour activer son pouvoir, et perd forcément 1 PV à chaque utilisation. Un rituel produit obligatoirement des effets parfaitement visibles et toujours surnaturels. Les énergies physiques et psychiques accumulées par le Tatoué se déversent dans son tatouage qui produit les effets désirés.

Le rituel **Arme corporelle** d'Elmo lui permet de transformer une partie de son corps en une arme terrifiante. Celle-ci lui confère des dégâts de 1 + le niveau auquel il a utilisé le rituel. S'il désire par exemple se doter d'une lame d'os barbelée qui inflige 5 points de dégâts, il doit activer son rituel au niveau 4. En définitive, Elmo doit réussir un jet de **Constitution** [4] avec un seuil de 7. Invoquer ce rituel lui réclame 1 PV et 4 PP.



La confrontation

On parle de confrontation lorsqu'au moins deux individus essaient de prendre l'ascendant l'un sur l'autre. Il peut s'agir d'une confrontation martiale – un combat dont le but est de vaincre son adversaire – ou d'une confrontation sociale – une joute où les compétences relationnelles sont mises en avant.



La confrontation martiale

Lorsqu'un combat a lieu entre plusieurs individus, le système de Terre² le simule en divisant le temps en rounds et en attribuant un ordre de jeu aux différents intervenants. Les règles qui suivent sont volontairement simplifiées pour le Guide d'Initiation.

On commence par comparer la caractéristique Agilité de tous les personnages, et ces derniers agissent dans l'ordre décroissant, chacun à leur tour. Une fois que chaque personnage a joué, le round prend fin et un nouveau round commence.

Lorsque c'est son tour de jouer, un personnage peut se déplacer et accomplir une action, comme grimper à une échelle, attaquer un adversaire, utiliser un pouvoir, etc.

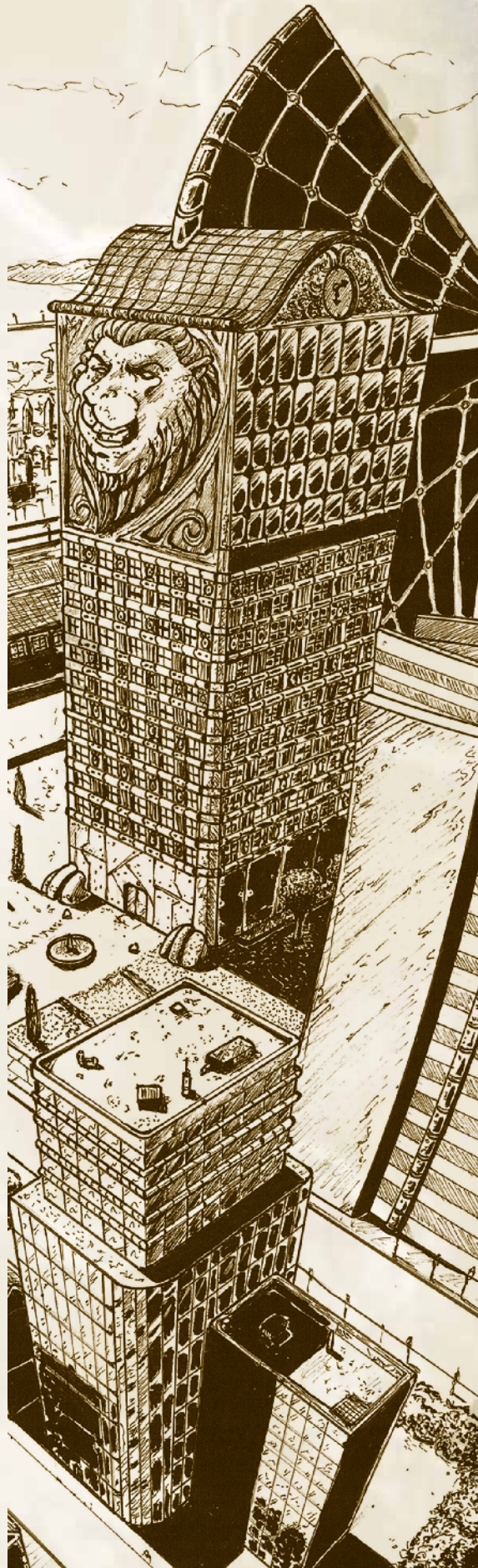
Dans le cas d'un combat, l'attaquant indique quelle est sa cible et oppose un jet d'attaque au jet de défense de celle-ci. Pour simplifier, l'attaquant effectue généralement un jet de **Dextérité / Tir** ou de **Dextérité / Corps-à-corps** et le défenseur fait un jet d'**Agilité / Esquive** pour se défendre. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites remporte la confrontation. Si c'est l'attaquant, on ajoute aux dégâts de base de l'arme le nombre de réussites qu'il a obtenues au-delà de celles du défenseur. La valeur des dégâts est réduite par l'Encaissement et le score de protection de la cible. Autrement dit : **dégâts de l'arme + réussites supplémentaires - protection - Enc = PV perdus**.

Si les PV d'un personnage tombent à 0, celui-ci devient inconscient et ne peut plus agir. S'ils arrivent à -10, le personnage meurt.

La confrontation sociale

Il arrive fréquemment que des personnages soient amenés à mentir aux autorités, à vouloir intimider un individu pour obtenir des informations ou à essayer de persuader quelqu'un qu'il fait fausse route. La compétence Éloquence regroupe toutes les spécialisations utiles pour une confrontation sociale. Dans ce Guide d'Initiation, nous n'entrerons pas dans les détails de l'utilisation des compétences sociales et des manières de s'en protéger. Par défaut, nous partirons du principe qu'un personnage doit effectuer un jet avec une difficulté variable imposée par le

Comploter, soit par exemple de [1] si l'individu est amical jusqu'à [5] s'il est hostile.



Héros pré-tirés

Les quatre héros pré-tirés qui suivent vous sont proposés pour jouer l'épisode **Retour au pays** qui vous est proposé à la fin de ce guide.

Mira Anderson, la Mentale

Cette fière métisse d'origine anglaise a pris la place d'une jeune fille de l'aristocratie britannique qui a perdu la vie lors d'un accident de la route. Ivre d'aventure, la Mentale use de ses pouvoirs et de ses charmes pour dérober aux riches ce qu'ils ont de plus précieux. Dans le milieu des cambrioleurs, elle a imposé son nom : Mysteria. Elle doit tout de même faire très attention à ne pas attirer l'attention sur elle car l'U.M.E. a connaissance de ses capacités, et un autre Mental pourrait la repérer.



Caractéristiques	Compétences	Pouvoirs psy
Agilité 3	Athlétisme 8	► Télékinésie
Constitution 2	Connaissances 9	Seuil 7
Dextérité 4	Corps-à-corps 8	Coût : 2 PP / niveau
Force 2	Crochetage 6	Soulève un objet et le déplace de 3 mètres par round. Le rang de poids de l'objet est égal à niveau x 2.
Charisme 3	Discretion 7	► Projection kinétique
Intelligence 2	Éloquence 9	Seuil : 7
Perception 3	Enquête 6	Coût : 2 PP / niveau
Volonté 5	Esquive 9	Propulse violemment un objet pesant moins de 20 kg à une vitesse de rang 2 + 1 par niveau. Il inflige des dégâts égaux à 1 + niveau.
Points de pouvoir / 20	Recherche 7	
Points de vie / 10	Sagacité 8	
Encaissement 0	Tir 9	
Bonus aux Dégâts 0	Vigilance 7	

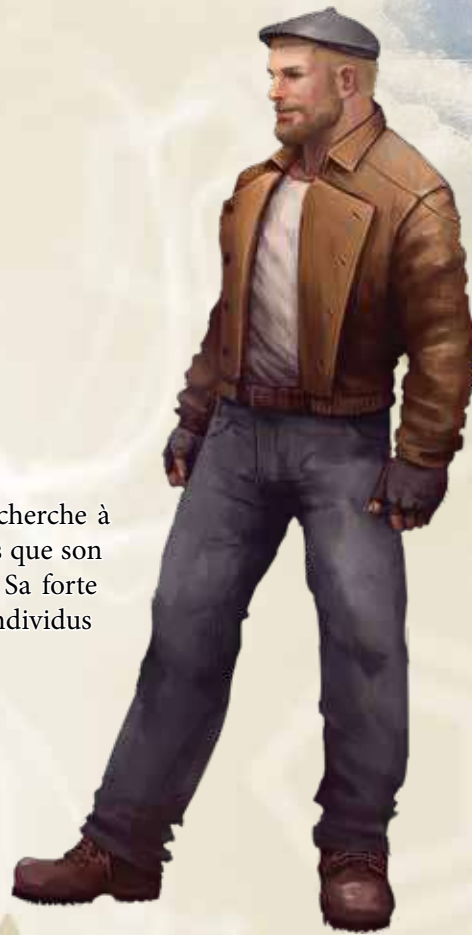
Équipement

Couteau (dégâts 3)

Passe-partout

Particularité

Sensation psychique - Mysteria peut sentir la présence d'un Mental dans un rayon de 10 mètres si elle réussit un jet de **Volonté** [1]. Elle peut aussi cacher sa présence en réussissant le même jet, tant qu'elle reste concentrée.



Michel Christin, le Sans-ventre

Ouvrier dans le bâtiment, ce clone aimable et curieux cherche à étendre ses connaissances du monde qui l'entoure depuis que son corps a commencé à montrer des signes de déficience. Sa forte corpulence n'est pas un frein à la communication car les individus qu'il rencontre le trouvent intuitivement charmant.

Héros pré-tirés

Caractéristiques	Compétences	Mutation
Agilité 3	Athlétisme 8	► Force herculéenne Niveau 3 Ajoute +3 en Force pour soulever ou projeter des objets uniquement. Le nouveau score de Force fait office de rang de poids (voir la TGM). Michel peut ainsi porter un poids de 1200 kg et le projeter à 15 mètres de distance.
Constitution 3	Connaissances 6	
Dextérité 3	Corps-à-corps 6	
Force 5	Éloquence 6	
Charisme 3	Enquête 6	
Intelligence 3	Esquive 9	
Perception 2	Pilotage 9	
Volonté 2	Recherche 7	
	Sagacité 8	
	Survie 7	
Points de vie / 15	Tir 9	
Encaissement 1	Vigilance 9	
Bonus aux Dégâts 3		

Équipement

Matraque (dégâts 5)

Petite trousse à outils

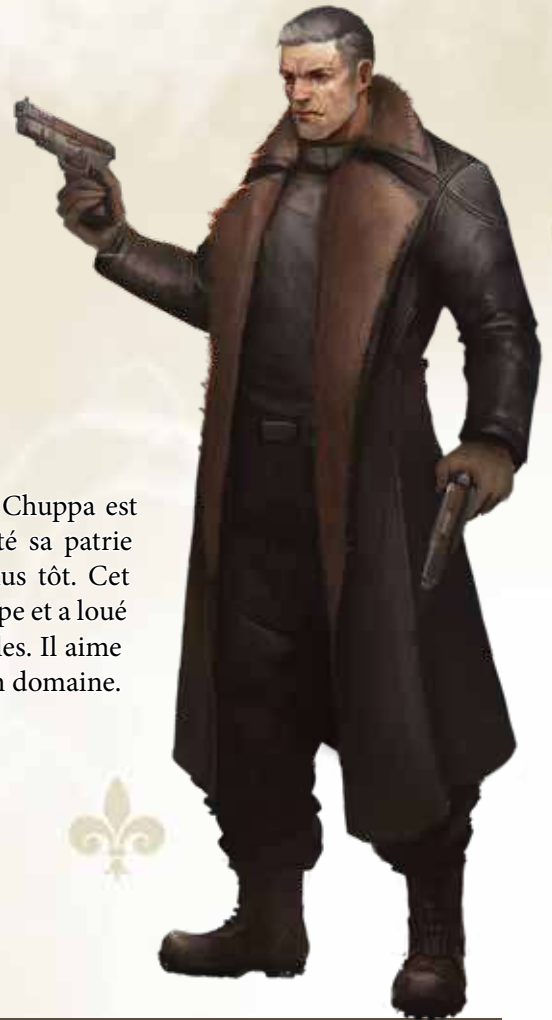
Particularité

Magnétisme - La plastique parfaite de Michel diminue intuitivement la méfiance des normaux. Cela lui confère un avantage lors des interactions sociales (il réduit la difficulté de ses jets d'Éloquence d'un cran). Mais lors de combats, il est le premier à être pris pour cible.



Anton Chuppovski, le Surdoué

Originaire d'U.R.S.S., celui que ses amis surnomment Chuppa est un grand gaillard aussi froid que la Sibérie. Il a quitté sa patrie lorsque sa sœur, une Mentale, a disparu, deux ans plus tôt. Cet expert du pistolet et des arts martiaux a parcouru l'Europe et a loué ses services à des personnes parfois peu recommandables. Il aime faire savoir à tout le monde qu'il est le meilleur dans son domaine.



Caractéristiques	Compétences	Talent
Agilité 4	Athlétisme 7	► Double tir
Constitution 3	Connaissances 9	Niveau 3
Dextérité 5	Corps-à-corps 6	Pour tirer sur plusieurs adversaires, Chuppa peut tenter un jet d'Agilité / Tir. Il compare le résultat de son jet à celui de défense de trois adversaires au maximum, situés tout autour de lui, même s'il n'est pas en mesure de les voir. Une ligne de tir est cependant nécessaire, les projectiles ne font pas de virage !
Force 3	Éloquence 7	
Charisme 2	Esquive 7	
Intelligence 2	Pilotage 9	
Perception 3	Recherche 8	
Volonté 2	Sagacité 8	
	Technique 7	
	Tir 5	
Points de vie / 15	Vigilance 7	
Encaissement 1		
Bonus aux Dégâts 1		
Équipement		
► Couteau de combat (dégâts 4)		
► 2 Pistolets (dégâts 6, portée 5)		

Elmo, le Tatoué

Ce ténébreux jeune homme aime le contact de la mort. Il s'est lancé dans une quête insensée : comprendre le lien qui unit le monde des vivants et celui des défunts. Il ne peut réprimer son besoin de faire couler le sang et, pour cela, n'hésite pas à se frotter à des criminels sur lesquels il peut assouvir sa soif. Elmo a beaucoup de mal à sociabiliser avec qui que ce soit, il dégage une aura malsaine qui ternit ses relations sociales. Ses tatouages étranges ne l'aident pas non plus à s'intégrer.



Caractéristiques		Compétences	Rituel
Agilité	4	Athlétisme	7
Constitution	5	Connaissances	9
Dextérité	3	Corps-à-corps	5
Force	3	Discrétion	6
Charisme	2	Éloquence	9
Intelligence	3	Esquive	6
Perception	3	Pilotage	8
Volonté	2	Recherche	6
		Sagacité	8
Points de pouvoir	/ 20	Tir	9
Points de vie	/ 25	Vigilance	6
Encaissement	3		
Bonus aux Dégâts	1		
Particularité			

Corruption - Chaque fois qu'il active un rituel, Elmo perd 1 PV. En contrepartie, il peut jeter le mauvais œil sur une cible une fois par séance. Celle-ci perd automatiquement une réussite à n'importe lequel de ses jets de dés.

Retour au pays

Cet épisode d'introduction pour Terre² peut être joué avec les quatre personnages pré-tirés que nous vous proposons dans ce guide, ou bien avec des personnages créés de toutes pièces par les joueurs (le Complotteur aura alors à faire un petit travail d'adaptation).

Synopsis

Les quatre héros, qui ne se connaissent pas, sont à bord d'un dirigeable qui traverse la Manche à destination du Royaume de France. Monsieur Conti, un Cavalier de l'Organisation, surveille l'un d'entre eux (au choix du Complotteur) depuis quelque temps et a prévu d'établir un contact avec lui au cours du voyage. Mais le dirigeable s'abîme en mer après qu'un passager tire sur les pilotes.

Le tireur, qui parvient à s'enfuir, est John Drake, un Sans-ventre exploité qui a découvert que sa date de péremption approche et qui veut survivre. Il est accompagné par Richard Legrand, un notable qui l'a manipulé pour l'amener à se rendre en France. Il tente de détourner le dirigeable, mais finit par tuer les pilotes, provoquant le crash de l'appareil. Les héros, en compagnie de monsieur Conti, le poursuivent pour tenter de le capturer afin de comprendre ses motivations. La poursuite les mène jusqu'à une confrontation peut-être dramatique dans un petit village de la côte.

Nous vous proposons quatre façons d'aborder cet épisode :

- ▶ Vous n'avez pas encore joué la Saison 1 : cet épisode peut servir d'introduction, mettant en scène Conti et permettant aux héros de vivre une aventure qui devrait créer un lien.
- ▶ Vous avez déjà commencé la Saison 1, sans que vos héros n'aient joué leur rencontre : jouez cet épisode en flashback.
- ▶ Vous avez déjà commencé la Saison 1 mais vous avez au préalable déterminé les circonstances de leur rencontre : jouez l'épisode comme un hors-saison, il peut idéalement être placé après l'épisode 5, Un Soupçon d'Hydre, en modifiant la fin de ce dernier pour que les héros restent dans l'Empire britannique afin de prendre le dirigeable.

Si vous jouez avec les pré-tirés

Michel Christin est un Sans-ventre créé par une agence de clonage norvégienne pour une entreprise du Royaume de France. Il était détaché à Londres sur un chantier visant à augmenter la sécurité du quartier des administrations et retourne en France. Il est fasciné par l'aérostat.

Soupçonné de meurtre, Elmo a été brièvement emprisonné à Chiswick, l'anti-chambre de l'immense prison de Londres. Il a finalement été libéré, faute de preuves, et doit être expulsé. Il est accompagné par quatre policiers britanniques qui veillent à ce qu'il monte bien dans l'appareil et le surveillent jusqu'au départ de celui-ci.

Anton Chuppovski parcourt l'U.M.E. à la recherche de sa sœur. Une piste l'a conduit jusqu'à Londres, mais, une fois de plus, cela n'a rien donné. Il doit maintenant regagner Paris, espérant que les maigres indices dont il dispose seront exploitables. Il va s'installer à l'arrière du dirigeable, prêt d'une sortie de secours, dos à la paroi.

Mira Anderson revient d'un rapide voyage à la maison de famille – celle des Anderson – où elle est allée récupérer quelques liquidités après avoir un peu trop flambé dans les casinos du sud du Duché de Savoie. Elle arrive en coche de maître et pénètre nonchalamment dans la nacelle, en première classe, tandis que des porteurs amènent une lourde malle de voyage dans le compartiment à bagages.

- ▶ Dans les autres cas : gérez l'épisode comme bon vous semble, en y intégrant Conti ou non.

Introduction

Les héros se trouvent à l'aéroport d'Heathrow et embarquent chacun à leur tour dans le dirigeable Roi Édouard d'Outremer, un petit aérostat vieillot mais bien entretenu. Le dirigeable s'envole au petit matin, alors que l'aube pointe à peine le bout de son nez et qu'une légère bruine balaie la côte anglaise. Tandis que l'aérostat s'élève dans les airs, la prison de Londres se dévoile au loin, large zone obscure entourée des lumières des banlieues.

Scène 1

Le voyage doit durer environ trois heures pendant lesquelles les passagers peuvent admirer les côtes anglaises avant de s'aventurer au-dessus de la Manche. Les voyageurs ont pris place dans un grand salon au luxe désuet qui étonne les petites gens et les bourgeois mais désintéresse complètement les nobles et les aristocrates.

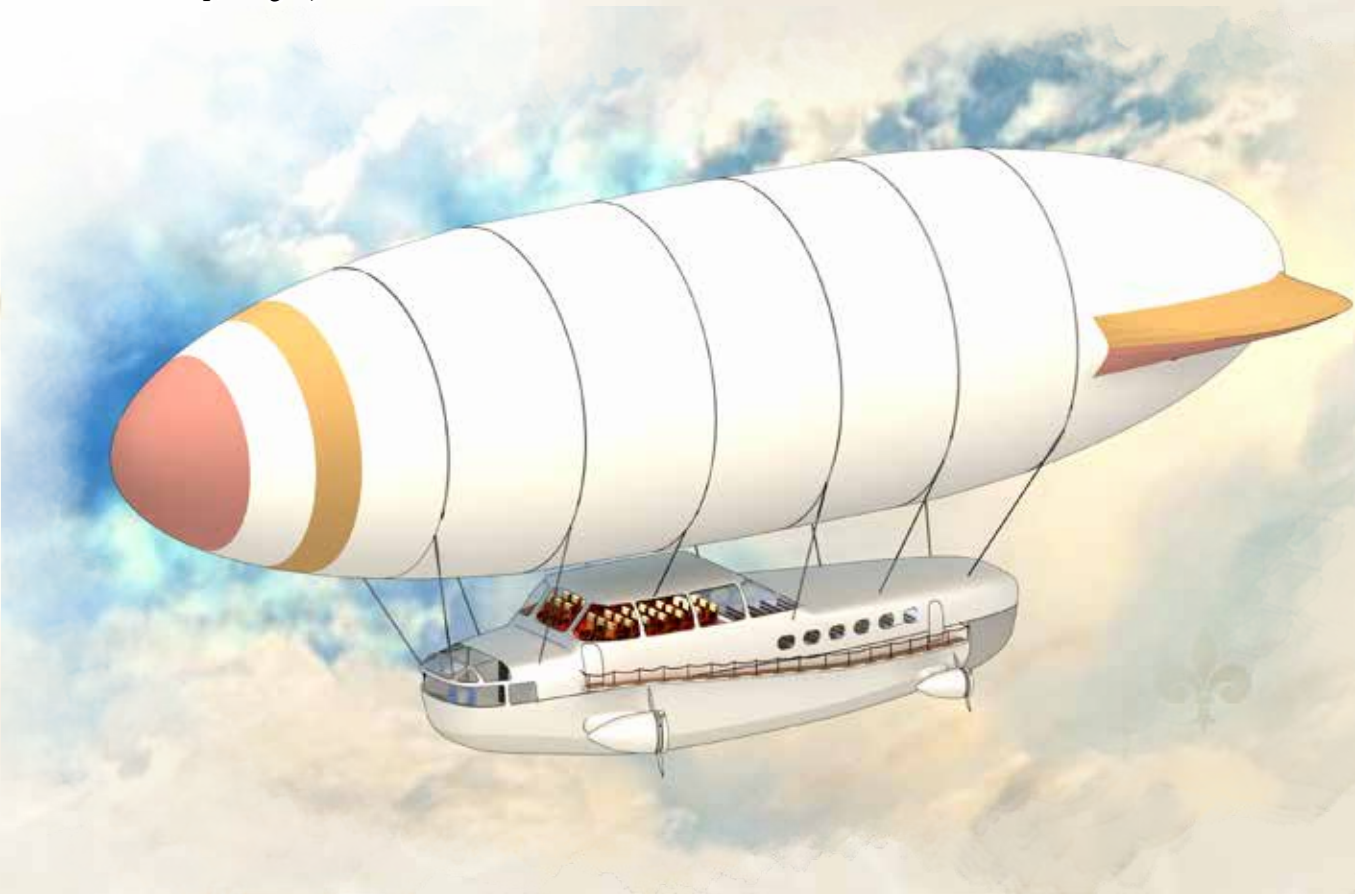
Les autres passagers du vol :

- ▶ **Conti** : souriant, ouvert, élégant dans son costume blanc. Peu après le départ, il engage la conversation avec le héros qu'il a repéré. Il est là pour en savoir plus sur lui et, pourquoi pas, le recruter.
- ▶ **John Drake** : muet comme une tombe, assis à l'écart, le visage caché par son écharpe.
- ▶ **Richard Legrand** : grand, mince, sévère, l'air nerveux.
- ▶ **Miss Lohan** : une vieille rombière méprisant les roturiers.
- ▶ **Randel Peltier** : un colporteur désargenté qui tente de vendre quelques-unes de ses inventions révolutionnaires.
- ▶ **Marie** : une jeune fille au pair réservée qui retourne en France.
- ▶ Plusieurs couples anglais de la bourgeoisie qui partent en vacances, avec quelques enfants, dont Phillip, un garçonnet très curieux.

Le temps se gâte un peu plus, une pluie fine détrempe les vitres. Le personnel rassure les quelques passagers qui vivent leur premier vol en dirigeable. Soudain, quatre coups de feu retentissent et peuvent être entendus par ceux qui réussissent un jet de **Perception / Vigilance** [1] (la difficulté passe à [2] pour les voyageurs se trouvant en seconde classe, à l'arrière de la nacelle). Les coups de feu proviennent du poste de pilotage où John Drake vient de tirer sur les pilotes (Legrand a tenté de l'arrêter mais a été blessé dans la rixe). Quelques instants plus tard, le dirigeable se met à descendre lentement.

Si certains empruntent les coursives qui mènent au poste de pilotage, ils y trouvent les deux pilotes. L'un d'eux a été très grièvement blessé par balle (y a-t-il un médecin dans le dirigeable ?), l'autre plus légèrement. Selon ce dernier, deux hommes ont fui par les coursives inférieures. La console de pilotage a été endommagée et l'enveloppe du ballon percée. L'air frais s'engouffre par un gros trou dans la vitre. L'indicateur de pression chute lentement et l'altimètre aussi.

La descente n'est pas très rapide, le personnel a le temps de distribuer les gilets de sauvetage à tous les passagers. Mais la panique gagne certains voyageurs, charge peut-être aux héros de les calmer en réussissant des jets de **Charisme / Éloquence** [2]. Les côtes françaises sont visibles, mais encore loin. Un signal de détresse est lancé car le pilote se rend compte que la situation est désespérée.



John Drake, Sans-ventre désespéré

Les muscles des bras de John ont été modifiés pour que ses puissants coups fracassent efficacement la roche qu'il est habitué à briser à coups de pioche. S'il se bat au corps-cors, il peut effectuer un jet d'**Agilité / Corps-à-cors** et inflige 6 points de dégâts (auxquels on ajoute le bonus aux dégâts).

Caractéristiques : Agilité 3, Constitution 3, Dextérité 2, Force 4, Charisme 3, Intelligence 3, Perception 3, Volonté 3, PV 15, Enc 1, BD +2

Compétences : Athlétisme 7, Connaissances 9, Corps-à-cors 8, Discrétion 9, Éloquence 8, Esquive 9, Pilotage 9, Sagacité 9, Tir 9, Vigilance 8

Mutation : Puissant coup - Niveau 3

Équipement : Pistolet (dégâts 6, portée 5)



Si vous jouez avec les pré-tirés

La plupart des gens font intuitivement confiance aux Sans-ventre qui se montrent amicaux avec eux. Si Michel tente de calmer les passagers affolés, la difficulté de ses jets de **Charisme / Éloquence** passe à [1].

Si les héros se rendent rapidement dans le poste de pilotage, ils peuvent prendre en chasse les deux individus, chacun empruntant une course différente. Drake leur tire dessus tout en se dépêchant. Arrivés à l'arrière, les héros voient un avion deux places s'envoler avec à son bord John Drake qui en menace un autre visiblement blessé, Richard Legrand.

Soudain, le dirigeable s'incline brusquement. Les voyageurs qui ne s'étaient pas attachés correctement sont éjectés de leur siège, les bagages à main et les dessertes chutent, et le personnel qui était encore debout tombe au sol et glisse sur la moquette.

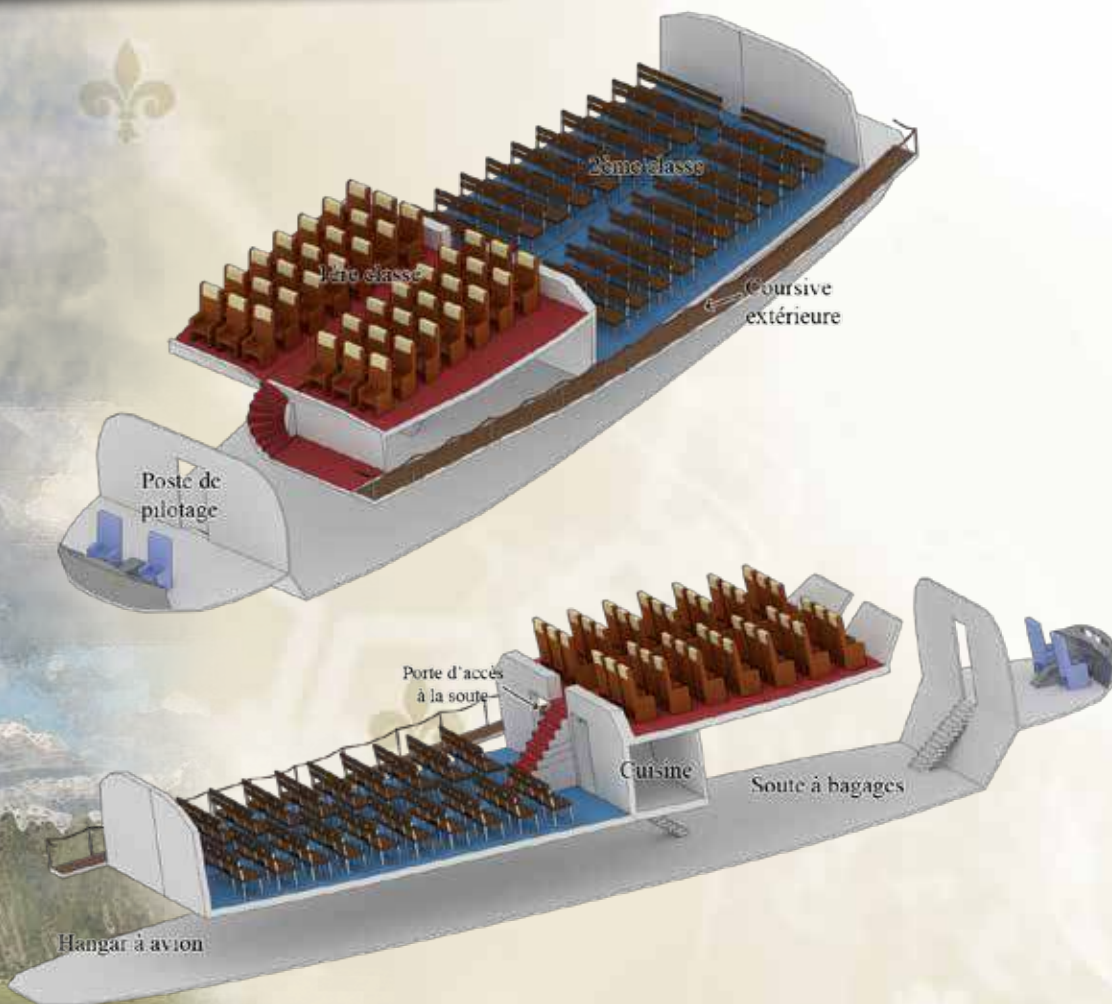
Voyageur en dirigeable

Caractéristiques : Agilité 2, Constitution 2, Dextérité 3, Force 2, Charisme 3, Intelligence 3, Perception 2, Volonté 3, PV 15, Enc 0, BD 0

Compétences : Athlétisme 9, Connaissances 8, Éloquence 8, Sagacité 8, Vigilance 9

Focus

La chute du dirigeable va occasionner plusieurs situations qui vont permettre aux héros de s'illustrer ou non.



Phillip, le petit anglais, est déséquilibré et passe à travers une fenêtre. Il est suspendu dans le vide. Est-ce qu'un des héros va le sauver ? Un jet d'**Agilité** [2] peut être requis pour l'atteindre sans tomber, et un jet de **Dextérité** [1] pour le rattraper au moment où il allait tomber.

Les bagages, stockés dans une cale, commencent à tomber dans la mer lorsque la grande porte s'ouvre. Si les héros sont dans les coursives inférieures, ils pourront se trouver dans cette salle et manque de chuter à leur tour, à moins qu'ils réussissent un jet d'**Agilité** / **Esquive** [1]. En plus des bagages se trouve un chien, dans une cage. Si quelqu'un veut le libérer, il est nécessaire de réussir un jet de **Dextérité** / **Crochetage** [1] pour ouvrir la serrure avec un passe-partout, ou un jet de **Force** [2] pour arracher le petit cadenas à l'aide d'un outil solide.

Marie, la jeune fille, s'est assommée. Inconsciente, une lourde table menace de l'écraser. Qui ira lui porter secours ?

Finalement, le dirigeable descend inexorablement et s'abîme dans la Manche. Le choc est rude pour les passagers. Tous ceux qui ne se sont pas préparés à l'impact doivent réussir un jet d'**Agilité** [2] ou subir 3 points de dégâts (qui sont réduits par l'Encaissement).

Si vous jouez avec les pré-tirés

Les bagages de Mira contiennent de nombreux objets de valeurs. Que va-t-elle faire ? Les sauver ou aider les passagers ?

Scène 2

La pluie bat désormais plus fortement. Les passagers sortent par les issues de secours qui ne sont pas inondées et par les baies vitrées de la première classe qui ont explosé. Certains voyageurs âgés ou très jeunes ont du mal à passer, ils ont besoin d'un peu d'aide. Mais heureusement, tout le monde semble avoir un gilet de sauvetage.

Se suivent de très longues minutes d'attente dans l'eau glacée. Les gens tentent de se regrouper pour se maintenir les uns les autres hors de l'eau. La carcasse du dirigeable finit par sombrer dans

Habitant de Wissant

Caractéristiques : Agilité 2, Constitution 2, Dextérité 3, Force 2, Charisme 3, Intelligence 3, Perception 2, Volonté 3, PV 15, Enc 0, BD 0

Compétences : Athlétisme 9, Connaissances 8, Éloquence 8, Sagacité 8, Vigilance 9

Gendarme Royal

Caractéristiques : Agilité 2, Constitution 3, Dextérité 2, Force 3, Charisme 3, Intelligence 2, Perception 3, Volonté 2, PV 15, Enc 1, BD +1

Compétences : Athlétisme 8, Connaissances 9, Corps-à-corps 8, Éloquence 9, Pilotage 9, Sagacité 9, Tir 8, Vigilance 8

Équipement : Mousquet (dégâts 6, portée 5)



la mer houleuse. Toute personne qui rate un jet de **Constitution** [1] perd conscience à cause du froid.

Il faut attendre presque une demi-heure avant d'entendre une corne de brume et de voir des projecteurs déchirer le rideau de pluie. Ils proviennent d'un navire de la Marine Royale française, suivi par quelques bateaux de pêche, qui viennent au secours des passagers.

Les héros et Conti (s'il est là) se retrouvent tous à bord du même petite bateau, le Sirius, occupé par Lorent Forvaut et son fils aîné Jean. L'embarcation file ensuite vers le port de Wissant, au sud de Calais.

Les héros pourront voir, à plusieurs reprises, le petit avion qui, après avoir tourné en rond, va à son tour s'écraser au sud de la ville de Wissant, près de la plage. Les héros devraient avoir envie de connaître le fin mot de l'histoire mais il faut convaincre (ou obliger) les marins à changer de cap. Conti laisse les héros « négocié » mais, s'il sent que la situation peut dérapé, il intervient pour calmer le jeu.

Si vous jouez avec les pré-tirés

Il n'est pas toujours facile de trouver un but qui pourrait suffisamment motiver les joueurs à aller dans la direction désirée. Le Complotéur doit parfois user de fourbes stratagèmes pour y parvenir. Ici, on peut partir du principe que chaque héros, s'il ne s'investit pas de lui-même, est motivé par un désir qui lui est propre. Elmo peut vouloir assouvir sa soif de sang sur John Drake, Mira peut vouloir lui faire rembourser la perte de ses biens, Michel peut être intéressé après avoir remarqué que Drake était un Sans-ventre, et Anton... Eh bien, il a un sale caractère et n'aime pas qu'on le jette à l'eau.

S'ils doivent manipuler les Forvaut pour aller là où ils le désirent, Mira peut offrir de l'argent, Michel peut jouer sur la corde sensible, tandis qu'Elmo et Anton peuvent être plus vindicatifs.

Le bateau accoste au port de Wissant ou laisse les héros non loin de la carcasse de l'avion à demi immergé, à quelques dizaines de mètres de la plage. S'il quitte les héros, Forvaut leur donne rendez-vous à la taverne du port.

La piste de l'avion

Le petit avion est bien endommagé, la tôle est pliée par endroit et de l'essence s'échappe du réservoir. Sous la carlingue, les héros qui réussissent un jet de **Perception** / **Vigilance** [1] peuvent voir le cadavre de Richard Legrand, tué d'une balle dans la tête. Il est nécessaire de

Si vous jouez avec les pré-tirés

Michel est là pour ça, c'est son boulot, de soulever des trucs lourds. Mira peut également utiliser son pouvoir de Télékinésie, et pour cela doit réussir un jet de **Volonté** [4].

réussir un jet de **Force** [4] pour le dégager ou de se jeter dans l'eau froide pour aller le fouiller.

En fouillant le corps, les héros découvrent une mallette en cuir contenant des informations qui font de Legrand une sorte d'esclavagiste, un marchand de Sans-ventre travaillant pour New Orleans Shipyard. Selon les documents, il a la charge d'envoyer de la main-d'œuvre Sans-ventre à « recycler » en Nouvelle-France.

Un héros fouillant l'intérieur de l'avion peut trouver un pistolet d'alarme s'il réussit un jet de **Perception** / **Fouille** [1]. Il peut être utilisé comme une arme mais n'inflige pas de dégâts et peut, au mieux, éblouir une cible ou mettre le feu à un matériau inflammable.

Les empreintes de pas de Drake sont faciles à suivre. Le tueur blessé se dirige vers Wissant. Mais une fois dans le village, il est impossible de suivre sa piste, la pluie battante ayant déjà effacé toute trace de son passage.

Scène 3

Une forte pluie bat les pavés de Wissant et cascade le long des gouttières. Le tueur s'est retranché dans l'église Saint-Nicolas après avoir demandé asile au prêtre et l'avoir pris en otage. Pour l'instant, tout est calme, dans le village.

Si les héros ont rejoint Forvaut à la taverne, il leur fait servir un bon grog bien chaud.

Un villageois arrive alors, demandant au tavernier de venir ouvrir le kiosque à nouvelles du village afin qu'il prévienne la gendarmerie car le prêtre est pris en otage. « C'est une femme du village qui a voulu entrer et qui a trouvé porte close. Elle a entendu un homme crier contre le père Gabriel ! » s'écrie-t-il.



Si les héros se rendent à l'église, ses portes sont closes, tout comme l'accès arrière via le presbytère. Ils peuvent essayer de dialoguer avec Drake et le père Gabriel à travers la porte. Drake est désespéré, il sait qu'il va être accusé de meurtre. Il a été asservi pendant des années et ne veut pas aller en prison.

Si vous jouez avec les pré-tirés

Michel devrait se sentir particulièrement touché par le destin de John et tenter de le sauver.

Assez rapidement, une calèche de la Gendarmerie Royale fait son apparition. Pour les quatre gendarmes, la vie du prêtre passe avant tout. Ils sont visiblement prêts à abattre le fugitif et à tirer sans sommation.

Conti a une certaine influence et peut négocier avec les gendarmes pour laisser le temps aux héros d'intervenir. Il leur demande de maîtriser la situation et souhaite prendre en charge Drake.

Drake ne veut aucun mal au prêtre, il croit fermement en l'Unique. Si les héros parviennent à le calmer (utiliser les règles de confrontation sociale ou uniquement le roleplay), le Sans-ventre s'effondre et peut être « extrait ».

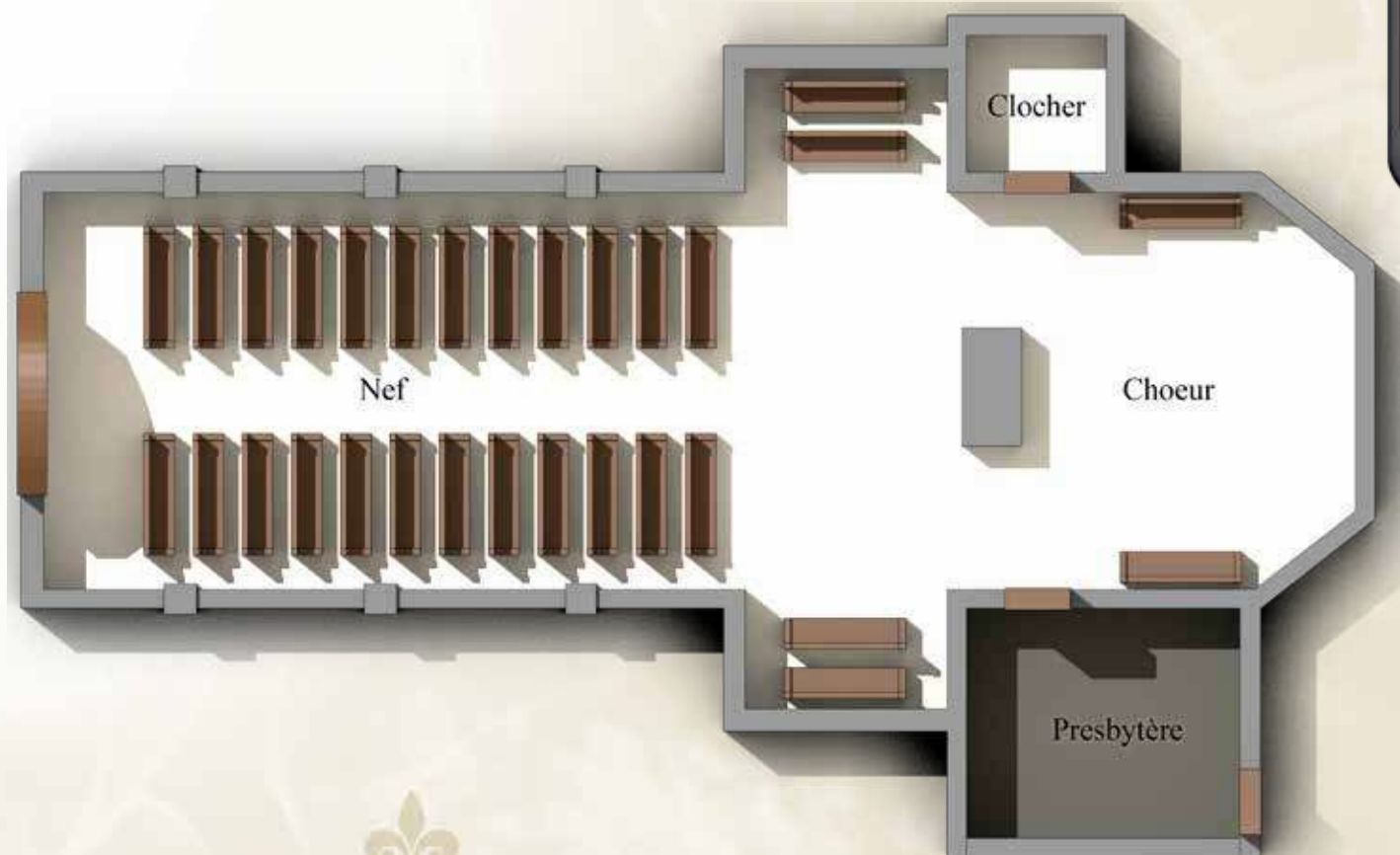
Convaincre John Drake

Les héros qui veulent essayer de convaincre le Sans-ventre peuvent tenter un jet de **Charisme / Éloquence [3]**. Le Comploteur peut augmenter ou réduire cette difficulté s'il l'estime justifié.

Si les héros choisissent d'agir pour maîtriser le fugitif, la situation risque de mal se terminer. Drake va tirer sur toute personne qui tente de pénétrer dans l'église et, dès qu'il aura épuisé ses munitions, il cherchera à s'enfuir.

Conclusion

Si les héros ne se sont pas montrés totalement incompetents et on fait preuve d'un minimum de solidarité, Conti les invitera à Lyon afin de leur proposer un travail où leurs talents seront reconnus à leur juste valeur.



Toute l'équipe de Terre² espère que ce Guide d'initiation vous aura donné envie de découvrir le jeu complet.



Que trouverez-vous dans le livre de base de Terre² ?

Tout d'abord une petite nouvelle d'introduction pour vous plonger dans l'ambiance.

Ensuite le livre est divisé en 3 grandes parties.

Le Livre des Joueurs (140 pages) contient :

- ▶ une présentation générale du jeu et du monde
- ▶ un lexique des quelques termes spécifiques à Terre²
- ▶ le processus de création de personnages, avec la description détaillée des classes de héros, leurs pouvoirs, capacités, et avantages
- ▶ la version complète des personnages pré-tirés de ce guide
- ▶ des règles complètes pour gérer action, combats, relations sociales ou encore déplacements
- ▶ une section sur l'équipement

Le Livre du Comploteur (60 pages) contient :

- ▶ des informations sur le rôle du Comploteur (le meneur de jeu)
- ▶ des indications pour la création d'aventures, découpées en saisons et épisodes
- ▶ une description générale de la géopolitique du monde de Terre², avec ses grandes organisations, des PNJs et des créatures

La Saison 1 (140 pages) dévoile une campagne complète en 6 épisodes, 6 scénarios détaillés avec plans et aides de jeux et des scènes originales qui, nous l'espérons, devraient vous laisser de bons souvenirs de jeu. Cette première saison se déroule principalement dans le Royaume de France, mais donnera aussi l'occasion de visiter d'autres régions d'Europe.

Si vous venez de jouer l'épisode d'introduction, le groupe de personnages pré-tirés pourra poursuivre ses aventures.

Et que vous soyez Comploteur ou joueur, rejoignez la communauté Terre² :

- ▶ sur notre site, <http://http://www.terre2.fr>
- ▶ sur le forum du jeu, <http://http://forum.terre2.fr>
- ▶ sur facebook, <https://www.facebook.com/terre2jdr>
- ▶ et surtout et avant-tout, autour d'une table

Bienvenue dans le monde de Terre² et bon jeu !

«Je me souviens d'un soir à Essen, en Allemagne. Quelques heures passées à discuter de Terre². Merci à mon ami, Jean-Marie, pour cette magnifique couverture qui nous fait encore rêver»