

Terra Australis 1927

Mon père me disait toujours : « L'Amérique, c'est pour le monde qui a perdu tout espoir. Si tu crois en tes rêves, à la destinée, ce pays te donnera tout. Creuse, mon fils et tu seras riche. »

J'y avais droit tous les soirs, qu'il soit bourré ou pas. Creuser. Ok, je sais que notre terre australe est riche en or et je sais qu'on se trouve dans une région propice mais passer ma vie à creuser, j'en ai marre. Du coup, ça nous a fait du bien à tous quand ces étrangers sont arrivés. Une petite dizaine, grands et beaux, sûrement des gars de la côte est. Ils se sont mis à travailler l'or pour nous sans rien demander en retour. Et à chaque tombée de la nuit, ils disparaissent. Ouais, ils sont curieux ces mecs-là mais ils font mon boulot gratuitement alors je me plains pas. Et comme à chaque fois que tout va bien, y en a toujours un pour ramener sa fraise et sortir des conneries. Je vous parle d'Ace Thunder, ce jeune blanc-bec qui a étudié à Perth et venu ici pour réconforter son père malade. Un putain d'arriviste de première. Il a commencé à dire qu'il avait vu ses travailleurs d'or se délecter du sang humain avant de fondre l'or et d'en boire. Non mais, il nous prend pour qui ? Boire du sang et de l'or ? Pourquoi pas manger du sable et la table du saloon tant qu'on y est, sacré nom de Dieu !

Ace les appelle les Assoiffés parce qu'ils les espionnent quand la nuit tombe. Selon lui, ils sont arrivés avec un wagon de l'Indian-Pacific rempli de pauvres bougres servant de repas. Moi, je pense que ce p'tit con devrait arrêter la gnôle un petit moment.

Ça m'empêche pas de vivre comme je l'entends, dans notre petite et brave ville de Kalgoorlie. « L'Amérique, c'est pour le monde qui a perdu tout espoir ». Ce que j'en ai entendu me rappelle vaguement ce qui se passe aussi chez nous. On a également nos sales gueules et

leurs pétoires, nos chevaux (même si maintenant, les riches préfèrent conduire des automobiles), nos saloons, nos salles de jeux, nos filles dénudées. On parle beaucoup de l'Amérique mais il n'y a pas qu'eux sur Terre. Et toi, noble étranger, pourquoi t'installer à Kalgoorlie ? En tout cas, j'espère que tu ne prépares pas un sale coup. On en a assez bavé avec les disparitions et les divagations d'Ace Thunder.

Les personnages de TA1927 peuvent être des plus variés : desperado, mineur, homme de loi, prêtre, éleveur de bêtes... Ils viennent d'arriver en ville et sont confrontés à la rudesse des autochtones, sans doute perturbés



bés par les morts mystérieuses des derniers jours. Le grand tournoi de poker démarre prochainement et le shérif Red Travis craint que ce soit le théâtre de duels sanglants entre les mineurs qu'Ace appelle Assoiffés et les propriétaires des terres. Les PJ évolueront donc dans un climat hostile, dans un décor typiquement western des années 20 australiennes avec une part d'occulte.

TA1927 se joue exclusivement avec des D7 (prendre les D8 et compter les 8 comme des 0, donnant des valeurs entre 0 et 7). Chaque personnage est représenté par trois attributs : physique, mental et social, ainsi que par quelques compétences tel que : trouver de l'or, combattre, garder son calme, jouer aux cartes, monter à cheval, chercher des indices...

Les joueurs doivent répartir 6 points dans les attributs sans dépasser 3 pour l'un d'eux. Ces valeurs donnent le nombre de D7 à lancer. Ce nombre pourra être amélioré en cas d'utilisation d'une compétence. Les joueurs sont libres de créer leurs compétences et d'y attribuer 3 points sans dépasser 2 dans l'une d'elles.

Chaque personnage dispose de deux jauges : le trèfle et la vie. Le trèfle symbolise la chance et tout le monde hérite de 4 points de Trèfle à la création (en raison des 4 feuilles). La vie se calcule en triplant le score de Physique.

Pour jouer, il faut donc lancer autant de D7 que la somme d'un attribut et d'une compétence. Selon la difficulté de l'action entreprise, il faut qu'au moins un dé soit égal ou supérieur à un seuil :

Facile = 4
Standard = 5
Courageuse = 6
Difficile = 7

Le combat commence par celui qui a le plus haut score de Physique (on peut aussi lancer 1D+Physique). La valeur d'une compétence de combat donne le nombre d'action possible par tour. La difficulté reste standard mais augmente d'un cran par tour. Lorsqu'un personnage en touche un autre, il convient d'appliquer les dégâts en prenant la valeur la plus haute de son jet de dés et en ajoutant un bonus lié à une arme si besoin. Les armes blanches offrent un +1, les armes à feu +2. Si le personnage porte de quoi se protéger, comme des plaques de fer ou du rembourrage, il peut ajouter 1 à 2 points dans sa jauge de vie.