

TABLE DES MATIÈRES

AVENTURE

La Pierre miraculeuse d'Amazonie 4

ANNEXE

La Foi et les Miracles 28

AVENTURE

La Cité glacée de la terreur 34

ANNEXE

Horreur et Infection 62

AVENTURE

L'Héritage de la Terra Arcanum 68

ANNEXE

Rituel, Véhicules et Artefacts 95

AVENTURE

Les Cinq Griffes du dragon de jade 98

ANNEXE

Les Arts martiaux 122

LA PIERRE MIRACULEUSE D'AMAZONIE

Remerciements

Remercions Sean Gore, dont l'énergie et la créativité sont aussi impossibles à arrêter que le fleuve Amazone; Jeff "Freakin" Combos, qui a laissé sa chance à un gamin inconnu des dures rues d'Everett; Katie "Pilote sans peur" Tower, qui a souvent dû sortir son mari de la Terre creuse. Remercions également tous les joueurs qui attendaient avidement ce scénario et qui se sont montrés patients. Sans vous, de trop nombreux nazis n'auraient pas été dévorés par des dinosaures.

Synopsis de l'intrigue

L'Explorers Club a découvert un journal codé censé décrire une expédition vers la ville perdue de Paititi, dont les rumeurs prétendent qu'elle renferme d'indicibles richesses. Cette découverte les mènera dans les profondeurs inexplorées de l'Amazonie, droit dans une toile tissée de conspirations anciennes, de meurtre, de cupidité et d'étonnantes révélations.

Archétypes

L'histoire est destinée à des membres de l'Explorers Club (voir *Les Secrets de la surface*, p. 64). Des personnages n'appartenant pas au Club pourraient être embauchés et opérer en tant qu'agents indépendants, s'ils ont les compétences et talents requis. De nombreux personnages décrits dans le livre de base de *Hollow Earth Expedition* ont le profil, mais qu'il s'agisse de choisir un personnage déjà existant ou d'en créer un, les archétypes indiqués ci-dessous sont ceux qui correspondent le mieux à ce scénario :

- **Aventurier** : L'attrait évident des lieux exotiques et des anciens mystères, sans compter la promesse d'un trésor, est irrésistible pour les globetrotteurs qui aiment le risque.
- **Érudit** : Anthropologues, archéologues et historiens s'intéressent au travail sur le terrain et au domaine de recherche qu'est l'énigmatique culture Q'ero ou la ville perdue de Paititi.

- **Explorateur** : Trouver la légendaire ville perdue de Paititi, sans parler de la possibilité de répertorier un espace vide de plus sur une carte, voilà qui attirera n'importe quel explorateur.
- **Financier** : Les expéditions dans les profondeurs amazoniennes coûtent cher et, parfois, ceux qui financent veulent accompagner l'expédition pour s'assurer d'avoir un bon retour sur investissement.
- **Journaliste** : Ceux qui travaillent pour un média quelconque auront bien du mal à résister à l'envie de participer à l'expédition, que ce soit pour documenter les événements pour la postérité ou pour chercher leur muse et leur motivation personnelle.
- **Médecin** : Aller à la découverte de l'inconnu est toujours risqué et toute expédition qui compte pénétrer dans les profondeurs amazoniennes et revenir en vie voudra amener un docteur.
- **Homme de la rue** : Les gens normaux peuvent, par accident, se voir embringués dans de folles aventures et, pour devenir un héros, il suffit de se trouver au bon endroit au bon moment.
- **Missionnaire** : Étant donné les organisations impliquées dans l'histoire et les secrets et trésors censés être enfouis à Paititi, les hommes d'Église auraient de bonnes raisons et une forte envie de participer.

Motivations

La quête pour découvrir la ville perdue de Paititi est une excitante histoire d'exploration et de découverte, parsemée d'action, de mystères, de trahisons et d'un grand secret. Les motivations suivantes sont recommandées :

- **Cupidité** : L'opportunité d'amasser des richesses, du pouvoir et de l'influence grâce à la découverte de Paititi est une motivation puissante pour beaucoup.
- **Foi** : Les croyances personnelles peuvent donner une bonne raison d'endurer des étendues dangereuses et méconnues, de s'unir pour vaincre l'insurmontable et de traiter avec des peuplades inconnues.
- **Vérité** : Déterminer la véracité des rumeurs entendues et l'étendue de l'implication de l'Église pourrait attirer plusieurs amateurs de la vérité et de l'aventure dans les jungles méconnues d'Amazonie.

LA CITÉ GLACÉE DE LA TERREUR

Remerciements : Remercions Tony Kenealy qui a passé plusieurs mois à errer dans nos incertitudes glacières et nos communications lentes. Nous avançons lentement, mais il était toujours prêt pour la randonnée. Remercions particulièrement Gary Thompson pour son soutien infailible et pour nous avoir aidés à éviter « Le Sorcier ». Remercions également notre armée de Bêta-testeurs qui nous ont suggéré de remplacer le médiocre par de l'extraordinaire. Remercions aussi Ken Goad, qui nous a enseigné la différence entre un antigène et un anticorps. Un grand bravo à Jeff "Freakin" Combo qui est la raison d'être derrière le jeu *Hollow Earth Expedition*.

Synopsis de l'intrigue

À l'endroit le plus froid et isolé de la Terre, la survie est plus un espoir qu'une garantie. L'amiral Byrd et son équipe de recherche se sont perdus dans la grande mer de neige et de glace qu'est l'Antarctique. La mort et la terreur surplombent vos moindres mouvements et toutes les routes mènent à une ancienne cité atlante où se cache une terrible révélation sous les épaisses couches de glace.

Archétypes

L'histoire se déroule en Antarctique et implique des membres du Renseignement polaire (voir *Les Secrets de la surface*, p. 67). Les agents du Renseignement polaire sont des soldats, mais aussi des chercheurs scientifiques, des ingénieurs, des spécialistes et des explorateurs appelés pour cette mission parce qu'ils sont des spécialistes endurcis qui peuvent survivre au froid mordant et à l'isolement dans un environnement hostile. Plus important encore : ils sont les seuls Américains disponibles dans un rayon de 1 600 km de l'expédition perdue de l'amiral Byrd.

Suggestions d'archétype :

- **Érudit :** Retrouver des informations précieuses et des artefacts rares est aussi important que porter secours aux personnes disparues, un expert en la matière est vital pour la mission.
- **Médecin :** Chaque organisation militaire a besoin de personnel médical et le Renseignement polaire ne fait pas exception à la règle, en particulier sur cette mission.

- **Ingénieur :** Des appareils qui fonctionnent bien peuvent faire la différence entre la vie et la mort dans l'environnement impardonnable de l'Antarctique, un ingénieur est indispensable.
- **Explorateur :** Chaque fois qu'il y a un nouveau territoire à découvrir, il faut un explorateur; dans ce cas, les explorateurs font partie du Renseignement polaire postés à Little America.
- **Scientifique :** Le Renseignement polaire emploie des géologues, des géographes, des climatologues et des zoologues. N'importe lequel de ces spécialistes peut être essentiel à la mission de sauvetage.
- **Soldat :** Les agents gouvernementaux et le personnel militaire sont nécessaires pour protéger les scientifiques contre l'environnement hostile et contre toute nation étrangère inamicale qu'ils rencontreront.

Motivations

Les motivations principales pour cette aventure sont :

- **Devoir :** Vous avez une tâche à accomplir et vos ordres sont clairs. Au diable le danger, des collègues du Renseignement polaire sont en péril et vous devez les aider.
- **Survie :** Même si vous avez reçu l'ordre d'enquêter sur la disparition de l'amiral Byrd et de son équipe, vous ne serez pas un nom de plus sur la liste des morts.
- **Vérité :** Depuis que vous avez lu le rapport sur les étranges structures du pôle Sud, vous êtes obsédés à découvrir la vérité. Voici votre chance.

Autres personnages

Célébrités, détectives privés, comptables et la plupart des autres archétypes sont plus susceptibles d'être en Terre creuse qu'au pôle Sud. Dans le cadre de ce scénario, les personnages font partie du Renseignement polaire mais d'autres archétypes pourraient participer avec un peu d'imagination. Des scientifiques ou des explorateurs civils pourraient être assignés par le Renseignement polaire en tant qu'experts, le Congrès pourrait envoyer une équipe pour superviser tout le monde ou un membre de la famille d'un participant de l'expédition de Byrd pourrait être en visite à Little America au moment de la disparition de l'amiral. Si ce scénario est utilisé lors d'une campagne en cours, les personnages pourraient émerger de la Terre creuse à travers l'ouverture polaire et être impliqués dans les événements pendant qu'ils cherchent un abri et négocient un sauvetage par l'armée.

L'HÉRITAGE DE LA TERRA ARCANUM

Remerciements : Remercions Mike Demchak, qui a écrit ce scénario en un temps record. Personne ne comprend ce jeu mieux que toi; Gary Thompson, que ferions-nous sans toi ? Keith Scherer, merci d'avoir été notre premier bêta-testeur; et finalement Jeff "Freakin" Combos, sans qui nous n'aurions jamais découvert la Terre creuse.

Synopsis de l'intrigue

Après qu'un de leurs collègues de la *Fondation pour la recherche et l'illumination* soit assassiné dans les rues bruyantes de Marseille, les enquêteurs se lancent sur la piste du tueur et se penchent sur son mobile. Leur quête les mène à Venise et à une découverte stupéfiante : un artefact atlante disparu depuis longtemps dont le secret pourrait menacer le monde entier !

Archétypes

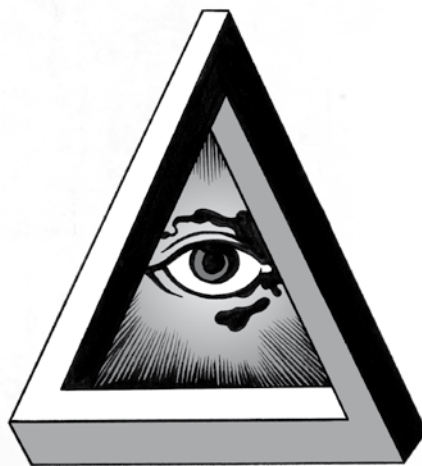
Dans cette enquête, les personnages sont censés être des agents de la Fondation pour la recherche et l'illumination (voir *Les Secrets de la surface*, p. 70) ou des amis du futur défunt, l'historien Malcolm Cross. Les personnages qui ne naviguent pas dans ces cercles pourraient être contactés et embauchés par la Fondation pour enquêter. Que vous choisissiez un personnage déjà existant ou que vous en créiez un, les archétypes indiqués ci-dessous sont ceux qui correspondent le mieux à ce scénario :

Ocultiste : Malcolm Cross et la Fondation sont intéressés particulièrement par le domaine de l'occulte. Ils ont souvent besoin de l'aide d'experts lorsqu'ils tombent sur Des Choses Que L'Homme Ne Devrait Pas Apprendre.

Érudit : La Fondation emploie de nombreux historiens et archéologues dans sa quête du savoir. Le fait d'être membre n'assied pas la réputation d'un érudit, mais cela peut lui permettre de découvrir des mystères fascinants.

Aventurier : On a toujours besoin de quelqu'un qui peut empêcher les intellectuels de s'enfoncer dans des sables mouvants ou de tomber du haut d'une falaise.

Scientifique : Un scientifique sceptique donnera à la Fondation une crédibilité dont elle a bien besoin, si tant est qu'elle parvienne à trouver un chercheur qui accepterait de s'allier à elle.



Motivations

Les thèmes et motivations principaux pour cette aventure sont :

- **Devoir :** Malcolm Cross est un pair et un ami, votre honneur exige que vous lui portiez secours.
- **Vérité :** Les secrets découverts par Cross doivent être révélés au grand jour pour que la Fondation puisse les apprendre, pour le bien de toute l'Humanité.
- **Justice :** Cross pourrait s'être mis à dos une conspiration qui chercherait, pour de funestes raisons, une chose qu'il possédait.

Des personnages plus expérimentés

Il s'agit d'un scénario moyennement avancé et les personnages devraient avoir de 15 à 30 points d'expérience de plus que leur niveau original. De plus, les groupes dénués de compétences en Sports et en Érudition trouveront les dernières scènes éprouvantes. Les Maîtres de jeu pourraient vouloir accorder un ou deux points dans ces Compétences aux personnages qui en seraient dépourvus.

Pour les personnages débutants ou ceux qui n'ont pas les compétences recherchées, les Maîtres de jeu peuvent réduire les difficultés des tests d'un point et remplacer le vénérable sarcosuchus de la dernière scène par un sarcosuchus standard (voir *Les Mystères de la Terre creuse*, p. 160). Enfin, le père Peirillo (voir la scène *Une pause prière*, p. 79) peut prêter main forte en Érudition (Histoire ou Linguistique) si nécessaire.

LES CING GRIFFES DU DRAGON DE JADE

Remerciements : Remercions Sean Gore, dont l'énergie et la créativité sont aussi impossibles à arrêter que le fleuve Amazone; Jeff "Freakin" Combos, qui a laissé sa chance à un gamin inconnu des dures rues d'Everett; Katie "Pilote sans peur" Tower, qui a souvent dû sortir son mari de la Terre creuse. Remercions également tous les joueurs qui attendaient avidement ce scénario et qui se sont montrés patients. Sans vous, de trop nombreux nazis n'auraient pas été dévorés par des dinosaures.

Synopsis de l'intrigue

Une enquête discrète sur les déboires amoureux du fils de l'ambassadeur met à jour une sanglante guerre silencieuse entre des armées de criminels. L'orchestrateur de ce chaos est un personnage solitaire et mystérieux qui compte libérer une malédiction surnaturelle sur Shanghai. Il doit être arrêté avant que ses complots machiavéliques ne déstabilisent l'équilibre des pouvoirs dans le monde entier.

Archétypes

Les personnages qui se verront chargés de ce mystère auront probablement été appelés par un ambassadeur britannique influent qui souhaite une enquête sur ce qui semble être une affaire familiale de moindre importance. Ils pourraient appartenir à une agence des forces de l'ordre, comme le MI6, ou simplement avoir les compétences nécessaires, et être liés d'une manière ou d'une autre à la famille Hugessen-Marks. Qu'il s'agisse de choisir un personnage déjà existant ou d'en créer un, les archétypes indiqués ci-dessous sont ceux qui correspondent le mieux à ce scénario :

Agent de la loi : Même durant les périodes les plus calmes, Shanghai est toujours au bord de l'anarchie. Quelqu'un doit combattre au nom de la loi avant que la ville ne sombre dans le crime et la corruption.

Aventurier : Les rues exotiques de Shanghai, regorgeant d'une culture nouvelle et d'individus dangereux, devraient attirer les personnages les plus aventureux.

Financier : Les problèmes de l'ambassadeur permettent de rencontrer le fleuron du gouvernement, de l'industrie et de la pègre. Une âme entreprenante pourrait trouver des partenaires puissants et éliminer ses rivaux.

Journaliste : La population doit savoir que des intrigues les menacent. L'ambassadeur veut à tout prix éviter que le nom de sa famille ne soit publié, mais cette décision est à prendre par le journaliste, selon son éthique de travail.

Occultiste : Le fils de l'ambassadeur est en cheville avec plusieurs occultistes locaux et a été impliqué dans plusieurs rituels ésotériques. Un expert en occulte pourrait bien empêcher que les autres investigateurs se fassent tuer... et apprendre d'importants secrets en plus.

Soldat : Le fils de l'ambassadeur britannique est important, politiquement, pour le Royaume. Sa famille et son gouvernement embauchent du personnel militaire compétent pour assurer sa sécurité.

Motivations

Les thèmes et Motivations principaux de cette aventure sont :

- **Amour :** Vous ne pouvez pas rester les bras croisés pendant qu'Arthur et sa douce moitié luttent pour sauver leur amour... et leur vie.
- **Devoir :** Sir Hugessen-Marks est un membre important du gouvernement britannique et votre allégeance envers votre gouvernement, ou sa famille, vous motive.
- **Vérité :** Avoir la chance de dénouer l'écheveau des conspirations, voilà qui vous attire, autant qu'une flamme pour un papillon.

Amorce

Les personnages sont invités à une fête donnée en l'honneur de Sir Nigel Hugessen-Marks, ambassadeur britannique très respecté en Chine. Son 52^e anniversaire comprend un onéreux banquet de savoureux plats asiatiques puisque Sir Hugessen-Marks est du genre à apprécier la bonne chère. Plus important encore, son télégramme mentionnait une affaire délicate : son fils serait en cheville avec « des