

NAUFRAGÉS SUR LES MERS INTÉRIEURES

(OU UNE EXCURSION DE TROIS HEURES)

PAR LE PROFESSEUR SCRUMTUMBLER ET QUINCHRIS

Traduction par Solaris

Il s'agit d'un scénario d'introduction dont le thème, océanique et côtier, vise à réunir un groupe de personnages dans la Terre Creuse.

Tous les personnages doivent avoir un lien, au-delà des conditions sociales. Ils peuvent être financiers, célébrités, médecins éminents ou universitaires (représentant les classes supérieures de la société) criminels (escroc déguisé en mondain ou cambrioleur infiltré dans l'équipage) ou encore des aventuriers (peut-être un enfant prodige issu de Yale). Les joueurs les plus expérimentés peuvent essayer de créer des personnages qui ne sont pas nécessairement préparés pour une expédition d'aucune sorte et sans aucune pratique du combat.

L'HISTOIRE

Il y a un an, un groupe d'agents de Terra Arcanum a découvert une statue Tiki sous la forme d'un calamar qui a évidemment le pouvoir d'ouvrir un accès à la Terre Creuse, à travers le Triangle des Bermudes. Cependant, en passant par la porte, ils furent attaqués par un kraken.

Une partie du groupe s'est échappé sur des radeaux dans la Terre Creuse où ils sont maintenant bloqués, tandis que les morts ont été rejetés sur le rivage, où leurs biens, y compris le Tiki-Calamar, ont été récupérés par un fournisseur local de produits touristiques.

Les agents qui sont restés bloqués dans la Terre Creuse ont réussi à envoyé un message à Terra Arcanum sur ce qui s'était passé, en indiquant qu'ils détenaient l'artefact afin de veiller à ce que les administrateurs de Terra Arcanum montent une opération de sauvetage aussitôt que possible : en effet, un accès régulier à une porte aux Bermudes leur permettrait l'entrée à la Terre Creuse, sans le voyage coûteux à travers le Pôle Nord. Lorsque Terra Arcanum entend dire que le Tiki est en vente, elle envoie leur agent, Scullery,

qui est connu pour être un riche collectionneur d'antiquités, afin de récupérer le Tiki-Calamar, tester sa capacité censée ouvrir la porte, et sauver le reste des agents bloqués. Le capitaine Scullery, a des ordres stricts pour "disposer de son équipage et tous les passagers" une fois à l'intérieur de la Terre Creuse, et est bien décidé à saisir cette occasion pour régler de vieilles rancunes...

LES JOUEURS

En ce qui concerne ce que les joueurs savent sur lui, le capitaine Scullery est un vieux personnage dodu et jovial, au caractère trempé, mais qui reste très cordial dans l'ensemble. Bien qu'aucun des personnages ne l'ai vu ces dernières années, ils ont tous été invités à bord de son yacht de luxe baptisé l'Aventure pour une visite dans les îles des Caraïbes. Scullery leur explique que cette offre a pour but de se réconcilier, de rembourser des dettes, et d'effacer les vieilles offenses. En effet, chacun des personnages a eu, soit un accrochage avec Scullery, un prêt d'argent en sa faveur ou d'autres petites choses de ce style.

Un seul des personnages n'aura jamais rencontré Scullery auparavant. Mais il a acheté un tiki en forme de calamar que convoitait également Scullery. Ce dernier a d'ailleurs proposé une forte somme d'argent pour l'acquérir mais devant le refus du PJ, il haussa les épaules et invita cette personne pour la croisière.

L'ABANDON DU NAVIRE !

Le risque qui attend l'équipage, vous l'aurez deviné, est le Triangle des Bermudes. En effet, une tempête vient sévir sur le navire quand il est en mer et tous les effets habituels de la Terre Creuse se manifestent alors sur les montres et

boussoles. Soudain, le navire tangue comme s'il avait frappé quelque chose, et un instant plus tard, le capitaine donne l'ordre urgent de mettre tout le monde sur des embarcations de sauvetage. La tempête fait rage et la pluie limite le champ de vision à environ 5 mètres. D'énormes vagues submergent le bateau et balancent quiconque qui n'est pas accroché. Il n'y a pas de temps pour recueillir des objets. Si quelqu'un va chercher le Tiki-Calamar, il ne le trouve pas ! Une fois dans les embarcations de sauvetage, les choses ne sont guère encourageantes.

Les personnages perçoivent l'Aventure tanguer dangereusement, sur le point même de chavirer (puis il se perd dans la tempête, hors de vue). Tous les joueurs sont dans la même embarcation de survie et l'équipage dans une autre. Le commandant de bord n'est visible dans aucune de ces embarcations et a probablement du décider de rester sur son bateau.

En réalité, l'Aventure n'est pas en danger, mais le capitaine a utilisé l'orage afin de se départir de son équipage et conserver le Tiki-Calamar, dont il sait qu'il va attirer le monstre marin. Il l'a secrètement dissimulé dans le canot de sauvetage des joueurs, où ils vont finir par le découvrir peu après que l'Aventure soit perdu de vue et peu de temps avant que l'un des membres de l'équipage crie "Terre !".

Les deux canots de sauvetage et leurs occupants se dirigent rapidement vers le rivage, mais celui de l'équipage est violemment aspiré sous les flots, et ses survivants sont attaqués par quelque chose sous la surface, il y a clairement une créature affamée dans l'eau ! Les joueurs peuvent tenter un sauvetage, mais les canots sont uniquement destinés à tenir huit personnes (prendre en compte le nombre de joueurs et de membres d'équipage pour accentuer le sauvetage impossible).

Comme pour les survivants d'équipage, c'est au tour des joueurs d'être attaqués par un kraken qui vient chercher ses victimes. Il frappe avec deux tentacules avant que les joueurs atteignent la terre ferme en sécurité. Les tentacules tentent de saisir plutôt que de causer des dommages directs. Il peut s'agir d'une bonne opportunité pour tenter de sauver des membres d'équipage. Et si l'un des joueurs est attrapé, le kraken jouera avec lui au-

dessus de la surface pendant un certain temps (il a déjà eu un bon repas, il se contente maintenant de jouer avec sa nourriture). Un tentacule frappe d'un seul point de dommages ses victimes. Il saisit ses victimes autour de la taille, laissant leurs armes commodément libres. La défense des tentacules est de 4, en passive si une personne est tenue, car il perd effectivement sa défense active. Si l'un des joueur est condamné, un membre d'équipage pourrait apparaître dans les vagues, en frappant avec un couteau et vaillamment sacrifier sa propre vie pour sauver la vie du personnage. Enfin, le canot de sauvetage est totalement détruit et les personnages doivent nager pour rejoindre le rivage est être en sécurité.

ETRANGES RIVAGES

Presque aussi vite que l'orage est venu, il se retire, révélant le vif soleil de midi sur une plage tropicale. Pendant que les personnages se sèchent, c'est le bon moment pour les initier à l'étrangeté de la Terre Creuse : l'horizon, le soleil, etc. Après un court moment d'exploration de leur zone, les personnages entendent le son d'une corne, celui utilisé sur un bateau, à une certaine distance. Les joueurs ayant des compétences nautiques peuvent même reconnaître ce son comme appartenant à l'Aventure. Ils trouvent alors un sentier qui monte le long d'une pente ascendante vers des falaises qui semblent comporter des grottes. Le trajet dure une heure. Le MJ peut mettre un obstacle (comme une rivière ou un étang) sur le parcours, mais seulement si quelqu'un dans le groupe a une compétence qui les aidera à traverser.

RENCONTRE AU DETOUR DU CHEMIN

En supposant que les joueurs suivent le chemin, ils découvriront la carcasse d'un grand animal, et dormant à côté d'elle, ce qui semble être un dragon de Komodo géant. Il s'agit en fait d'un Vélociraptor.

Les joueurs verront qu'il semble somnoler au soleil depuis un bon moment. Ils peuvent donc espérer le contourner sans s'en approcher. Mais, s'ils souhaitent le chasser, ils trouveront

facilement des roches ou des bâtons pour s'en servir comme armes.

La créature dort et les personnages ont donc la chance de pouvoir s'en approcher. Il vient tout juste de se nourrir et ses réactions seront plus lente (-2 en Attaque). La créature fuira même si si les personnages se révèlent être une trop grande menace, peut-être après avoir tué l'un des membres d'équipage restant.

Si les joueurs rencontrent de vrais problèmes avec le combat, la scène pourra être directement interrompue avec le prochain événement, qui commencera avec la fuite des oiseaux alentours.

RUEE DE MAMMOUTHS

Alors que les personnages suivent la rive, ils entendent, près d'une grotte, des coups de feu derrière eux sur la piste. Quelques instants plus tard, le sol commence à trembler, comme un petit tremblement de terre. En effet, les coups de feu ont provoqué une ruée de mammoth laineux en direction des personnages ! Les meilleurs coureurs pourront vite s'enfuir en direction de la grotte. Les coups de feu ont été tirés par les chasseurs de Terra Arcanum, revenus à la grotte après quelques heures sur le terrain. Si ils rencontrent les personnages, ils seront alors accueillis et invités pour à partager le repas dans la grotte.

FESTIN DANS LA GROTT

La grotte est le résultat d'une formation naturelle et d'un repaire ouvragé. Elle dispose de plusieurs chambres à l'arrière, et l'entrée principale est marquée par un grand feu chaleureux, une longue table de bois remplies de produits frais, de l'alcool et d'autres bonnes choses.

Et qui les attend ? Le capitaine Scullery ! Il affirme qu'il est tout à fait ravi de voir qu'ils sont encore en vie, et les invite à s'asseoir et à partager son repas, Scullery n'est-il pas un brave homme ?

A ce stade, seuls les plus paranoïaques des caractères seront méfier de Scullery, et bien sûr toute la nourriture est droguée. Tout ceux qui résistent sont menacés par les agents de Terra Arcanum (comptez environ 4 agents pour 3

joueurs). La résistance est inutile, les agents sont armés d'armes non létales, comme des clubs ou des fusils de chasse chargés de gros sel. Dans le pire des cas, si les joueurs doivent éviter les aliments drogués et refusent de se rendre, ils seront encerclés et mis KO.

LES SCALERATS SE REVELENT

Inconscients ou pas, les joueurs sont attachés, avec des lanières de cuir, à une sorte de balançoire à bascule au-dessus d'un plan d'eau (voir ci-dessous). Le capitaine Scullery s'adresse à eux, leur montre son tatouage de Terra Arcanum sur son pectoral droit, et jubile. Le capitaine, apparemment inoffensif, se révèle maintenant sous son véritable jour. Plutôt heureux que les personnages ne soient pas morts, car de cette façon qu'il pourra retrouver le Tiki-Calamar (s'ils l'ont encore) et lui permettre de sortir. L'Aventure n'a pas été détruit, mais en fait, attend son départ. Son plan est d'utiliser l'idole pour échapper à la Terre Creuse dans l'heure, mais avant qu'il ne quitte les personnages à leur décès certain, il répondra aux questions au sujet de la Terre Creuse, de Terra Arcanum, ou sur le Tiki-Calamar (peut-être donner aux joueurs 3 minutes en temps réel avant qu'ils s'impatientent – mais ne pas leur donner de chance de s'enfuir), puis les laisser dans leur piège mortel.

PIEGE MORTEL !

Au-dessous des joueurs se trouve un bassin de piranhas voraces - s'il reste des «chemises rouges», le capitaine peut les pousser à démontrer le caractère mortel du poisson (ou il pourrait plonger un morceau de viande). Les joueurs sont essentiellement liés par de fines lanières de cuir à l'extrémité supérieure d'une gigantesque bascule. À l'autre extrémité se trouve un énorme seau rempli de sable, canalisé au fond comme la moitié supérieure d'un sablier cassé. Avant de quitter la pièce, les méchants débouchent le fond du seau pour que le sable s'écoule, ce qui signifie que le seau, qui pesait plus que les personnages, s'allège lentement et que le côté du personnage commence à couler vers les eaux mousseuses du malheur.

Le capitaine Scullery laisse un garde dans la pièce qui a l'air grincheux et indifférent au sort des personnages. Malheureusement pour le capitaine Scullery, le garde qu'il a choisi est d'une faiblesse morale et peut être corrompu par un millionnaire ou distrait par une femme magnifique alors que quelqu'un se faufile à travers les bretelles. Même en cas de victoire, ce gardien n'aidera les joueurs qu'à la dernière minute pour tenter d'augmenter le prix de leur sortie. S'ils le persuadent de changer complètement de camp, il peut devenir leur nouvelle «chemise rouge».

Sinon, les joueurs peuvent penser à une solution ingénieuse, mais la plus simple consiste à ronger les lanières de cuir (cela peut conduire à des jeux de rôles amusants, car les riches personnages doivent se soumettre à l'indignité de mâcher leurs liens). Une fois libérés de leurs contraintes, les personnages ont peu de difficulté à s'entraider dans la fosse (l'idée de ce piège mortel est venue d'un film de Fu-Manchu).

CAVITE VIDE

Lorsque les joueurs émergent, ils trouveront le système de grottes abandonné. S'ils cherchent ou persuadent le garde de les aider, ils peuvent trouver l'arsenal (et peuvent devoir choisir la serrure pour ouvrir le boîtier) : des couteaux et des fusils de chasse (avec de vraies munitions et du gros sel) suffisent à tous. Tous les autres agents de Terra Arcanum ont disparu, et le Tiki-Calamar est introuvable.

EPREUVE DE FORCE SUR LES FALAISES

Lorsque les joueurs sortent, ils découvrent que le troupeau de mammouths s'est déplacé près de l'entrée. Ils ne font que paître là et ne représentent aucune menace pour les PJ, mais pourraient fournir une couverture, car à partir de la grotte, les PJ peuvent voir que les agents de Terra Arcanum et le capitaine Scullery se sont rassemblés au bord des falaises. Seuls deux des agents sont armés de fusils de chasse, les autres ne possèdent que des couteaux rituels. Même s'ils sont plus nombreux que les joueurs désormais armés, ils risquent d'être maîtrisés. Le capitaine chante apparemment quelque chose et lève le Tiki à plusieurs reprises alors que les autres agents font des gestes rituels ; dans les eaux à 20 pieds au-dessous se trouve l'Aventure,

et le kraken. Ils exécutent le rituel dans l'espoir d'éloigner le kraken de l'Aventure pour qu'ils puissent monter à bord sans être dévorés.

Le terrain entre les PJ et le Terra Arcanum est à découvert, de sorte que toute approche sera presque certainement détectée, mais les joueurs peuvent toujours bondir sur leurs ennemis. Alternativement, les joueurs peuvent aller à l'arrière du troupeau de mammouths et faire feu (ou inventer une autre menace, comme lancer un feu de broussailles) qui conduira les mammouths vers les méchants et au-dessus de la falaise. Si cela se produit, éliminez tous les ennemis sauf 2 et le capitaine. Quel que soit le combat, quand le capitaine est frappé fort, il sera renversé (ou il sautera plutôt que de se rendre), et prendra le Tiki-Calamar avec lui. Mais le Tiki tombera de ses mains dans sa plongée ; ainsi, quand il touche l'eau il n'a rien d'autre pour le sauver du monstre des profondeurs. Ceci est la mort incertaine pour lui et le Tiki - l'un ou l'autre ou les deux pourraient revenir dans un jeu plus tard - mais pour l'instant, les joueurs restent piégés dans la Terre Creuse. À la discrétion du MJ, Scullery pourrait s'engager dans l'Aventure avec le kraken à sa poursuite, ou il pourrait tout simplement disparaître alors que le kraken détruit l'Aventure une fois pour toutes. Même s'il ne parvient jamais à se rendre à l'eau, le kraken détruira l'Aventure pour toujours.

RESOLUTION

Maintenant, les joueurs sont piégés sans bateau ou sans «clé» sur le portail. À ce stade, le MJ peut dire la célèbre phrase : «Que se passera-t-il ensuite et comment - ou si - vous échapperez à la Terre Creuse est une autre histoire...».

Après le combat, s'il y a des agents Terra Arcanum en vie, un personnage doté de compétences sociales élevées pourrait les convaincre de se joindre à eux (source de PJ de remplacement).

OÙ ALLER EN PARTANT D'ICI

Si ceci est utilisé comme le début d'une campagne, je suggère de garder les personnages sur les côtes afin de maintenir les thèmes marins. Bien sûr, si vous faites cela, vous avez

l'obligation morale d'introduire les pirates. Les joueurs peuvent essayer de construire un radeau pour s'enfuir, mais ils sont capturés et mis au service par un équipage de pirates pour de nouvelles aventures. Alors peut-être iront-ils à Blood Bay, grimperont les échelons chez les boucaniers, auront leur propre bateau, formeront des rivalités et des alliances avec d'autres équipages, et continueront à chasser le terrible capitaine Scullery qui surgit de temps en temps pour leur causer les pires problèmes. Oui, en effet, une campagne intitulée «Pirates des mers intérieures» pourrait être si bonne que l'absence d'un PJ scientifique fou ne vous manquera même pas.

Idole de Tiki-Calamar (Artefact 2)

Lorsque cette idole est «chargée» d'un rituel d'une heure effectué sur la terre ferme, elle ouvrira le portail du Triangle des Bermudes vers OU en dehors de la Terre creuse (mais pas les deux). Notez que chaque idole est un ticket à sens unique ; il ne peut jamais être reprogrammé pour ouvrir le portail dans l'autre sens. Un effet secondaire important, cependant, est qu'il a tendance à attirer les krakens qui coulent souvent des navires peu après leur arrivée dans la Terre Creuse ou peu de temps avant de s'échapper.

Le Tiki-clamar est taillé dans un minéral qui a une teinte verte ressemblant à du jade mais qui est aussi un peu translucide, rappelant le cristal. Personne ne le voit bouger, mais chaque fois que quelqu'un le regarde, cela semble être dans une nouvelle posture. comme s'il ondulait si lentement que l'œil humain ne peut suivre ses mouvements. L'idole a été utilisée par certains insulaires du Pacifique Sud pour invoquer des krakens afin de consommer des sacrifices.

***Hollow Earth Expedition* TM and © 2006
Exile Game Studio, LLC
La version française est publiée par les
Éditions Sans-Détour.**