

HOLLOW EARTH EXPEDITION

RAIDERS
OF ADVENTURE

EXTRAITS



TABLE DES MATIÈRES

	Préface.....	5
ARTICLE	Serial Player!.....	6
ARTICLE	Cliffhanger.....	14
AVENTURE	Les Golems de Thulé.....	20
DOCUMENTS	Les origines de la Terre creuse.....	36
DOCUMENTS	L'épopée de Gilgamesh.....	37
LES COURS DU PROFESSEUR RAVENWOOD	Les mystérieuses pierres d'Ica.....	38
DOCUMENTS	Pellucidar.....	42
ARTICLE	Les portes de la Terre creuse.....	44
AVENTURE	La Momie, la légende de l'oiseau serpent.....	52
ARTICLE	Les cycles du temps en Terre creuse.....	70
AVENTURE	La source de l'éternelle jeunesse.....	80
DOCUMENTS	L'histoire de l'Amiral Byrd.....	90
ARTICLE	Le ciel sans lune.....	94
AVENTURE	3 Synopsis Pulp.....	100
DOCUMENTS	Le souverain de l'Agartha.....	108
AVENTURE	Le dernier roi de Shambala.....	110
AVENTURE	Raiders of Adventure - China Sea 1937.....	130

ARTICLE **SERIAL PLAYER**



Durant les années 20 à 40, les écrans de cinéma virent le développement de feuilletons à suivre appelés « serials ». « Serial Player » rend hommage à ce registre très spécifique de l'aventure.

Un serial est un court métrage de 12 à 20 épisodes d'une quinzaine de minutes chacun. Le tout compose une histoire à suivre où l'action est l'élément moteur de la narration. Les quelques dialogues ou explications fournies pas les scénaristes viennent clarifier une intrigue aux bases simples : le héros doit déjouer les plans du méchant et délivrer la fille, sauf quand le héros est une fille, comme dans *Jungle Girl* ou *Nyoka*.

Dans les cinémas, ces séries étaient projetées en première partie du grand film. Ce qui faisait leur

attrait, c'est qu'à la fin de chaque épisode, les héros ou l'un des ses compagnons, était systématiquement mis à mort. Du moins, le « cliffhanger » (cf. p. 14 Cliffhanger) montré à l'écran laissait croire à une disparition prématurée de l'aventurier, jusqu'au début de l'épisode suivant, où l'on expliquait de quelle manière il en réchappait... jusqu'à la fin de l'épisode en cours où le public devait attendre une semaine supplémentaire pour connaître le sort réservé à son personnage fétiche.

Aux origines, les héroïnes

Le tout premier serial réalisé aux Etats-Unis est une série de 1912 intitulée *What Happened to Mary ?*, interprétée par Mary Fuller alors âgée de 23 ans. Les 12 épisodes sont tournés par Edison Studios et leur sortie coïncide avec la parution d'histoires à suivre portant le même nom dans le magazine féminin *The Ladies' World*. La grande originalité de cette publication vient du fait que la page de couverture promet 100 dollars à celle qui saura deviner ce qui arrivera à Mary ! La réponse est publiée dans le numéro suivant : elle est sauvée par un jeune homme en voiture. Ce serial n'inclut pas de cliffhanger de fin d'épisode, mais offre de périlleuses scènes d'actions qui ouvrent la voie aux stars de l'aventure de l'époque : les femmes !

C'est le règne du cinéma muet et les héroïnes se lancent à la conquête des salles obscures. Pathé



DOCUMENTS LES ORIGINES DE LA TERRE CREUSE

Extrait de « Le Matin des Magiciens »
Pauwels/Bergier

La doctrine de la Terre creuse est née en Amérique au début du XIX^e siècle. Le 15 avril 1818, tous les membres du Congrès des Etats-Unis, les directeurs des Universités et quelques grands savants reçurent la lettre suivante :

Saint Louis,
Territoire du Missouri
Amérique du Nord
10 avril

Au monde entier,
Je déclare que la Terre est creuse et habitable, intérieurement. Elle contient plusieurs sphères solides, concentriques, placées l'une dans l'autre, et elle est ouverte au pôle de 12 à 16 degrés. Je m'engage à démontrer la réalité de ce que j'avance et je suis prêt à explorer l'intérieur de la Terre si le monde accepte de m'aider dans mon entreprise.

Jno. Cleves Symnes,
Ancien capitaine d'infanterie de l'Ohio

Sprague de Camp et Willy Ley, dans leur bel ouvrage *De l'Atlantide à l'Eldorado*, résumant ainsi la théorie et l'aventure de l'ancien capitaine d'infanterie :

« Symnes soutint que tout en ce monde étant creux, ainsi bien les os, les cheveux, les tiges des plantes, etc., les planètes l'étaient aussi et que dans le cas de la Terre, par exemple, on pouvait distinguer cinq sphères placées les unes à l'intérieur des autres, toutes habitables à l'intérieur comme à l'extérieur et toutes équipées de vastes ouvertures polaires par lesquelles les habitants de chaque sphère pouvaient aller de n'importe quel point de l'intérieur à un autre, aussi bien qu'à l'extérieur, comme une fourmi qui parcourrait l'intérieur puis l'extérieur d'un bol de porcelaine... Symnes organisait ses tournées de conférences comme des campagnes électorales. Il laissa à sa mort des monceaux de notes et probablement le petit modèle en bois de globe de Symnes, qui se trouve actuellement à l'Académie des Sciences Naturelles de Philadelphie. Son fils, Americ Vespucius Symnes, était un de ses adeptes et il tenta sans succès d'assembler ses notes en un ouvrage cohérent. Il ajouta une supposition selon laquelle lorsque les temps seraient révolus, les Dix Tribus

perdus d'Israël seraient découvertes, vivant probablement à l'intérieur de la plus extérieure des sphères. »

En 1870, un autre Américain, Cyrus Read Teed, proclame à son tour que la Terre est creuse. Tead était un esprit d'une grande érudition, spécialisé dans l'étude de la littérature alchimique. En 1869, alors qu'il travaillait dans son laboratoire et sur les livres d'Isaïe, il avait eu une illumination. Il avait compris que nous habitons, non pas sur la Terre, mais à l'intérieur. Cette vision redonnant du crédit à d'anciennes légendes, il créa un sorte de religion et répandit sa doctrine en fondant un petit journal : *L'Épée de Feu*. En 1894, il avait rassemblé plus de 4000 fanatiques. Sa religion se nommait Koreshisme. Il mourut en 1908, après avoir annoncé que son cadavre n'entrerait pas en putréfaction. Mais ses fidèles durent le faire embaumer au bout de deux jours.

Cette idée de la Terre creuse se relie à une tradition que l'on retrouve à toutes les époques et en tous lieux. Les plus vieux ouvrages de littérature religieuse parlent d'un monde séparé, situé sous la croûte terrestre et qui serait le séjour des morts et des esprits. Lorsque Gilgamesh, héros légendaire des anciens Sumériens et des épopées babyloniennes, s'en va visiter son ancêtre Utnapishtim, il descend dans les entrailles de la Terre*, et c'est là qu'Orphée s'en va chercher l'âme d'Eurydice. Ulysse, atteignant les limites de l'Occident, offre un sacrifice afin que les esprits des anciens s'élèvent des profondeurs de la Terre et viennent le conseiller. Pluton règne au fond de la Terre, sur

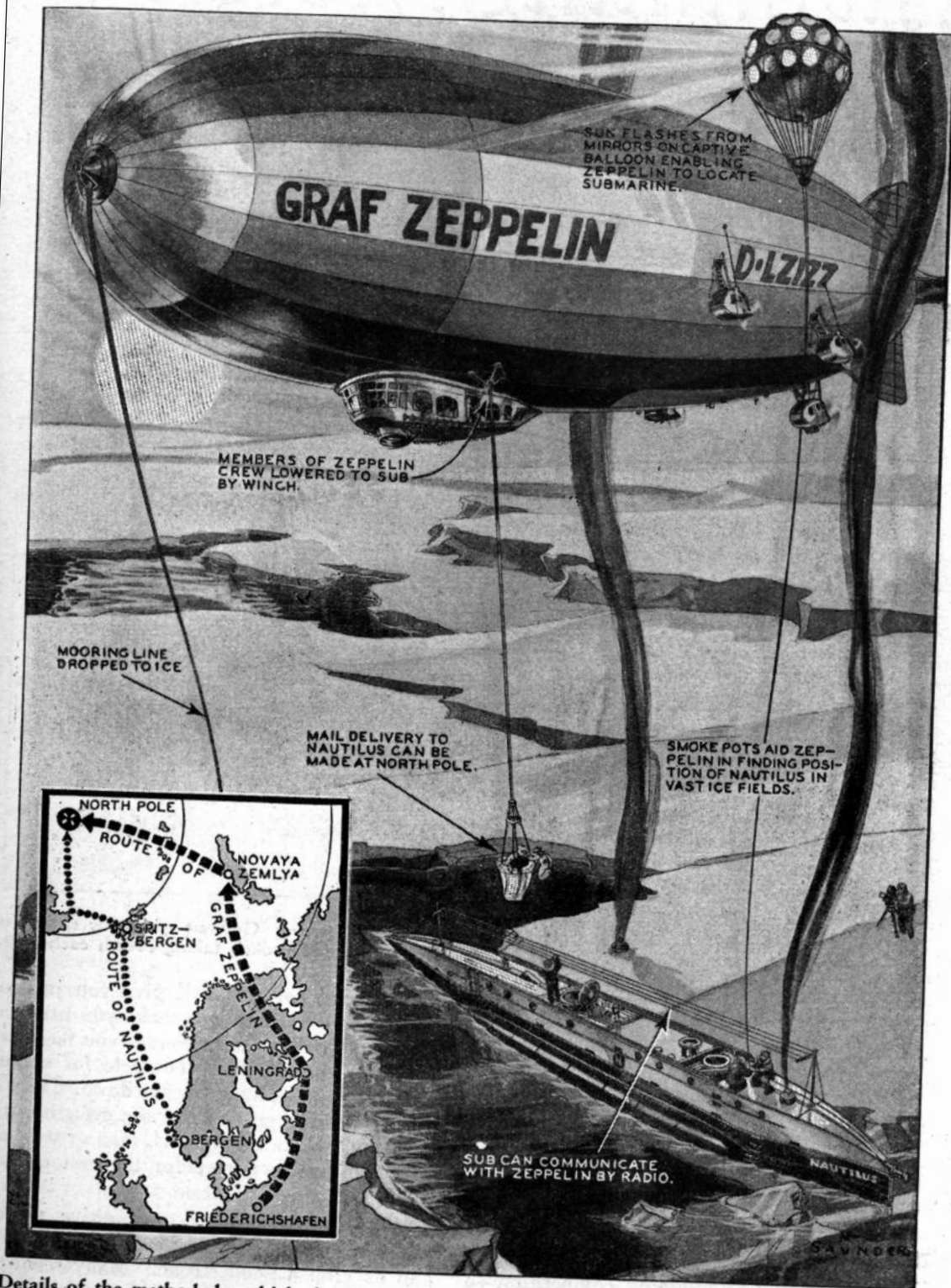
les esprits des morts. Les premiers chrétiens s'assemblent dans les catacombes et fond des abîmes souterrains le séjour des âmes damnées. Les légendes germaniques exilent Vénus au fond de la Terre. Dante place l'enfer dans les cercles inférieurs. Les folklores européens logent des dragons sous la Terre et les Japonais imaginent dans les profondeurs de leur île un monde dont les hérissés provoquent les tremblements de terre.

Nous avons parlé d'une société secrète pré-hitlérienne, la société du Vrîl, qui brassait ces légendes avec les thèses soutenues par l'écrivain anglais Bulwer Lytton dans son roman *La Race qui nous supplantera*. Pour les membres de cette société, des êtres possédant un pouvoir psychique supérieur au nôtre habitent des cavernes au centre de la Terre. Ils en sortiront un jour pour régner sur nous.



* Cf. ci-contre Documents « L'épopée de Gilgamesh »

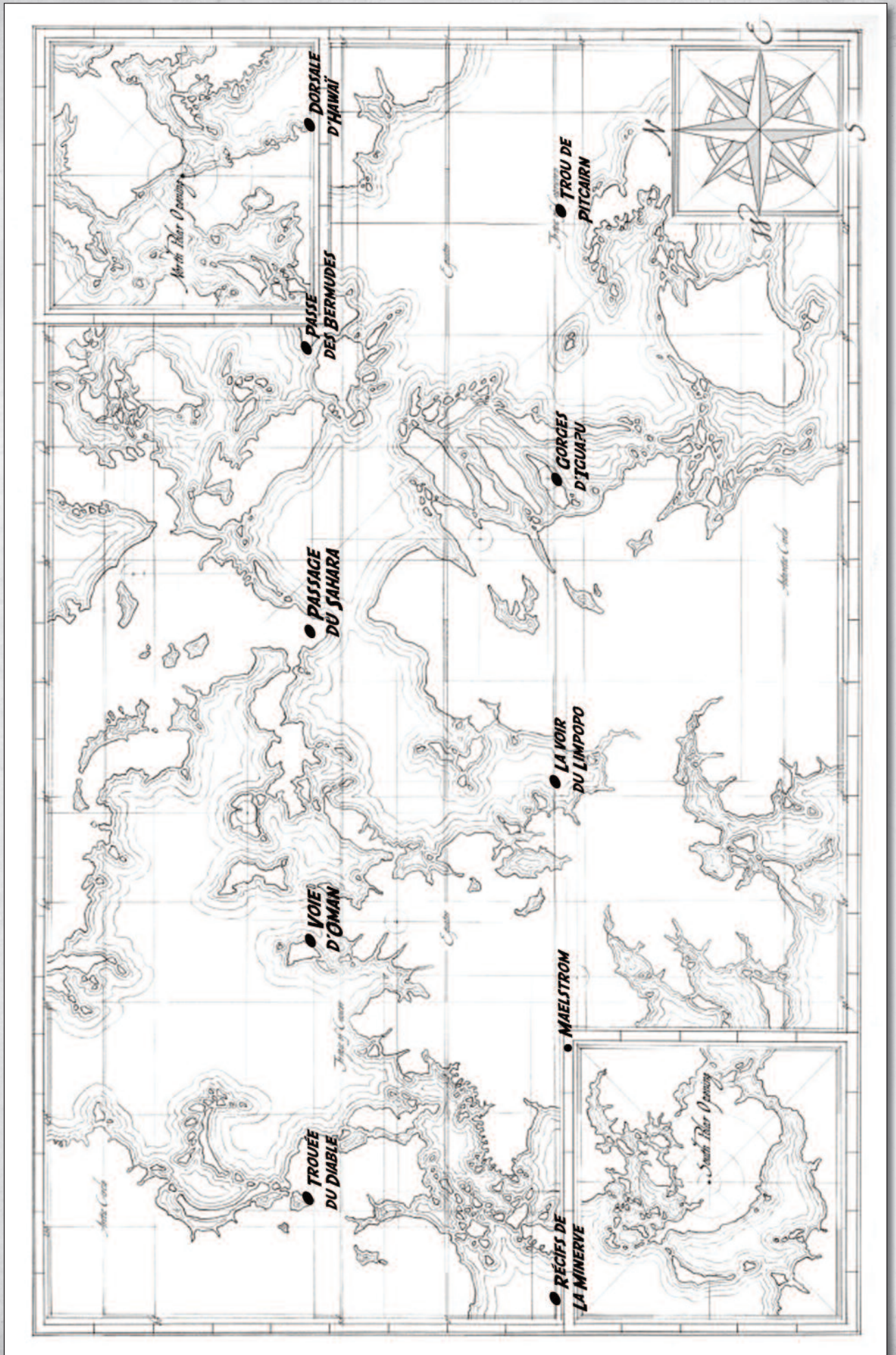
Nautilus May Meet ZEPPELIN at Pole



Details of the methods by which the Graf Zeppelin and the Nautilus, Sir Hubert Wilkins' polar submarine, hope to complete at the North Pole the most amazing rendezvous in all history, are pictured in the above drawing. The map shows the route these craft will follow. The Nautilus, described in detail in last month's issue of *Modern Mechanics and Inventions*, is now on its way to the North Pole.

Inventions for August

Documents



SCÉNARIO LA MOMIE LA LÉGENDE DE L'OISEAU SERPENT



Quand une malédiction aztèque obscurcit le soleil interne.

Note au meneur de jeu. Cette aventure peut très facilement être adaptée hors de la Terre creuse. Il suffit de replacer la mythique cité de Teotihuacan en surface et d'utiliser le passage du Miroir Fumant non pas pour se rendre en Terre creuse, mais seulement pour rejoindre cette cité.

*Il y a 5 siècles,
dans l'empire aztèque*

L'histoire officielle

En 1520, le conquistador Hernan Cortes entra à Tenochtitlan, escorté de 400 hommes, 20 chevaux et quelques canons. Il fut accueilli par l'empereur aztèque Montezuma qui le prit pour un dieu venu



de l'est. Les prophéties disaient de lui qu'il soumettrait la ville. Les Aztèques sacrifièrent des milliers de victimes à la gloire de ce dieu qui leur répondit en abattant leurs idoles et en réclamant une rançon d'or. Assoiffés de richesses, les conquistadors provoquèrent la colère des habitants et menacèrent la vie de l'empereur pour se protéger.

Comme au début d'un film hollywoodien, le logo de la boîte de production tourne autour de la Terre. Puis il disparaît, et un fondu enchaîné transforme la planète en un disque solaire de jade et d'obsidienne. La caméra recule.

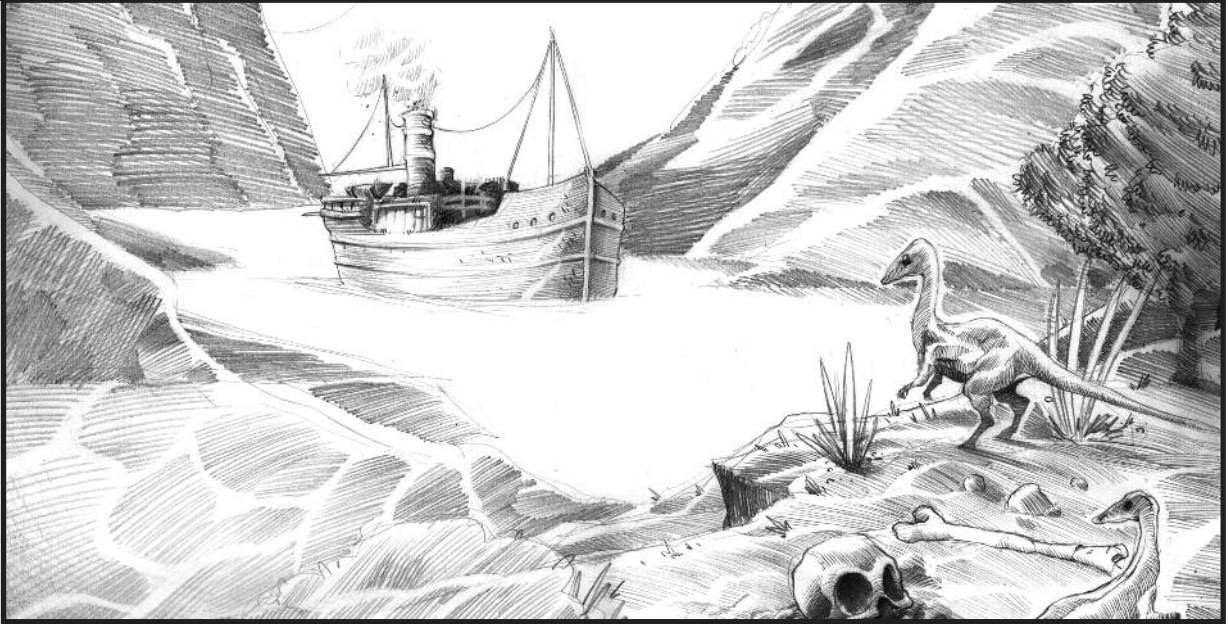
A bout de bras, un prêtre aztèque lève le disque vers le soleil. Il est au sommet d'une pyramide et accueille d'un mauvais œil une expédition espagnole qui entre dans la cité.

Sous titre à l'écran « Tenochtitlan - l'antique cité de Mexico - an 1520 »

Note au meneur de jeu : en guise d'introduction à cette aventure, vous pouvez lire le chapitre intitulé « L'histoire officielle ». Mais surtout pas le chapitre suivant intitulé « Ce que l'histoire ignore ».



SCÉNARIO **LA SOURCE DE L'ÉTERNELLE JEUNESSE**



A la recherche de la fontaine de jouvence.

Les ruines d'Anterlyeh

Abordage en Terre creuse

Les aventuriers naviguent en mer depuis plusieurs jours et parviennent enfin à l'embouchure d'un petit fleuve que le chef de leur expédition, Maltuzard Darwin, a prévu de remonter. Mais avant cela, une dernière halte est prévue car on ignore si on pourra facilement accoster le long des berges de la rivière dans les jours à venir.

Les aventuriers peuvent observer un paysage d'une très grande pauvreté. Aucune plante le long des berges, pas d'animaux. Il semblerait que la végétation commence à apparaître quelques kilomètres seulement à l'intérieur des terres, le long de la rivière. Mais alors que le navire effectue sa manœuvre d'approche, on peut tout à coup distinguer un autre navire ancré à proximité d'une antique cité en ruine.

Une autre expédition les a déjà précédés en ce lieu !

Préambules à cette histoire

Le meneur de jeu peut organiser des aventures préalables à ce scénario.

- Rencontre avec leur commanditaire pour retrouver la carte
- Voyage jusqu'à un vortex les conduisant en Terre creuse
- Tentative d'abordage de leur navire par des pirates, etc.

Si les aventuriers sont déjà présents en Terre creuse, le meneur de jeu peut débiter l'aventure dès l'instant où les aventuriers découvrent l'embouchure de la rivière conduisant à la source de jouvence.

Quelques détails sur l'expédition

Le groupe voyage à bord du Parmigiano, un diesel italien de dix-huit mètres de long sur cinq de large, capable de remonter les rivières grâce à son faible tirant d'eau.

L'équipage est constitué du capitaine Firmino Scopeta, quatre fusiliers, deux matelots, deux mécaniciens et un cuisinier. L'équipement embarqué notable est composé de : deux canots de six places, fusils, cartouches, vivres, médicaments, 3 000 litres de gasoil et tout un matériel de chantier (pelles, pioches, cordes, scies etc.) pour dégager la rivière ou tout autre passage en cas de besoin. Bien entendu, le meneur de jeu peut compléter cette liste selon les demandes des aventuriers.

Le navire possède deux cabines individuelles, celle du capitaine et celle de Maltuzard Darwin. Les autres membres de l'expédition utilisent le dortoir commun de six couchettes, séjournent dans la calle, ou dorment dans des hamacs suspendus au-dessus des ponts.

L'expédition concurrente

L'expédition Shtonegart est dirigée par un Autrichien. Elle possède un équipement semblable à celui des aventuriers et un nombre d'hommes équivalents. Officiellement, il s'agit d'une expédition naturaliste, accessoirement intéressée par la recherche d'or. Mais on peut rapidement s'apercevoir que pas un de ses membres n'émet un quelconque intérêt pour l'étude de la faune ou de la flore. Cependant, ils procèdent régulièrement à des analyses de l'eau et du lit de la rivière, ce qui peut laisser penser que cette expédition est davantage à la recherche d'un genre de richesse plus dorée...

DOCUMENTS

L'HISTOIRE DE L'AMIRAL BYRD

« Des contrées inconnues, droit devant nous, nous expérimentions l'incomparable satisfaction de chercher de nouvelles terres. Lorsque nous nous sommes approchés du pôle, le temps et la direction sont devenus sens dessus dessous... ici et là, au lieu d'une étendue de glace, apparut une séparation marquant le début d'une eau vert bleu. A un moment donné, méprisé par la distance, parmi des nuages flous en formation basse, le haut des montagnes d'un pays lointain... »

9 mai 1926. Décollage de King's Bay à bord d'un Fokker 3.

Des terres inconnues en Antarctique

Durant la première guerre mondiale, l'Américain Richard E. Byrd était un pilote d'avion. A partir de 1924, il dirigea un groupe d'aviation navale à l'ouest du Groenland et ambitionna d'être le premier à survoler le pôle nord. Il réalisa plusieurs vols au-dessus de l'Arctique et en 1928, il annonça préparer une nouvelle expédition « aux confins de la terre », mais cette fois-ci au-dessus de l'Antarctique. Il regroupa 400 000 dollars de donations, dont des soutiens financiers de Ford et Rockefeller, qu'il utilisa dans l'acquisition de nouveaux équipements. Quelques mois plus tard, son expédition s'installa en bordure de la mer de Ross. Byrd baptisa sa nouvelle base « Little America ».

« Ce point imaginaire qu'est le pôle sud, est un endroit déroutant. Tous les méridiens convergent ici... Les directions, telles que nous les connaissons habituellement, ne veulent rien dire. Pour toute personne voyageant dans le sens du nord ou du sud, il lui sera impossible de marcher en ligne droite et de garder la même direction. Sa direction aura tendance à changer notablement chaque minute ; pour rétablir sa direction d'origine, il devra se forcer à suivre une route en spirale... »

Richard E. Byrd, novembre 1929.



Mais de mars à août 1934, il fut contraint de séjourner seul dans un observatoire météorologique à 125 miles de Little America. Affaibli par les conditions extrêmes, il fut rapatrié aux Etats-Unis et sauvé in extremis.

Expéditions d'après-guerre

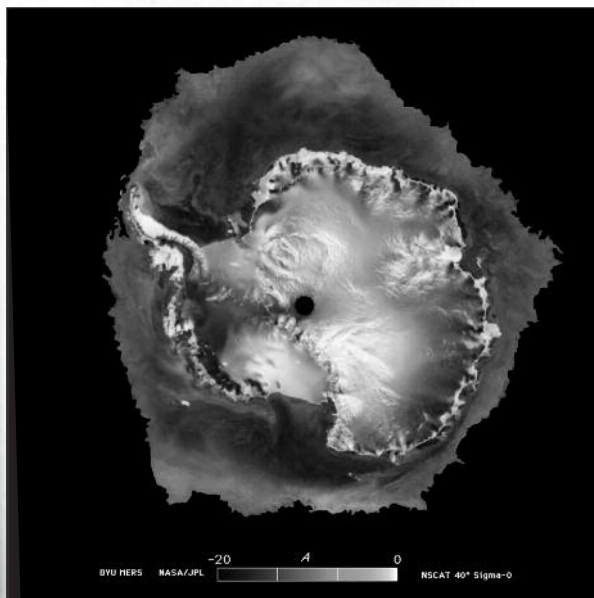
A l'issue de la seconde guerre mondiale, durant laquelle Byrd avait été affecté à des opérations navales, il fut fait contre-amiral et reçut une médaille d'honneur. Il devint un héros national.

Les actualités de 1929

Dans son livre "The Hollow Earth Enigma", Alec Maclellan présente le témoignage de Dorothy E. Graffin, habitante de New York. Elle se souvient avoir assisté, en 1929, à la projection des actualités au cinéma White Plains de New York. Ce jour-là, les informations présentèrent un reportage sur la découverte de l'amiral Byrd à l'intérieur de la Terre.

En survolant un paysage inconnu, Richard Byrd s'approcha d'un lac entouré de conifères. Il aperçut un animal, qu'il compara à « une montagne de charbon éincelant de diamants ». Ce style lyrique et peu scientifique l'a souvent fait passer pour un illuminé et non un chercheur.

Malgré le fait que ce documentaire ait été diffusé dans de nombreuses salles aux Etats-Unis, et qu'il ait été probablement vu par plusieurs centaines de personnes, une polémique s'est formée autour de son existence. Aujourd'hui, ce film a disparu des archives.



SCÉNARIO LE DERNIER ROI DE SHAMBHALA



Quand les aventuriers tentent de déjouer le cours du temps

Shambhala

Mythique cité perdue

Surpassant les plus belles cités de l'Inde, encore plus richement décorée que les plus somptueux temples du Gange, la cité de Shambhala est le joyau architectural de l'hindouisme. Il y a plusieurs millénaires, les sages qui la dirigent ont craint la convoitise des hommes et se sont réfugiés dans les replis du temps, avec leur cité. Depuis, ils errent dans des limbes intemporelles grâce au grand sablier de Shambhala, qui permet le voyage dans le temps. Par moments, ils se rendent en Terre creuse pour recueillir dans une mine leur plus précieuse substance : le sulfure de magnésium, carburant indispensable de leur sablier.

Les habitants

Les Shambhalans sont des individus d'une tranquillité extrême et incapables de la moindre violence. Depuis des lustres, ils vivent dans leur cité hors du temps, cultivant leurs champs et leurs esprits dans la plus complète sérénité. L'intrusion des nazis les dépasse complètement et ils s'en remettent au destin et à Samat Kumar (cf. P. 126)

Les sages

Ils forment le conseil de la cité et rendent compte à Samat Kumar, l'immortel. Ils savent surtout faire fonctionner le grand sablier de Shambhala, qui permet le voyage dans le temps. Leur existence est entièrement tournée vers la prière et la méditation.

Les servantes éternelles

Elles sont au service des sages et de l'immortel, les délivrant de toutes les contraintes du quotidien. Elles leur permettent ainsi de se consacrer entièrement à la spiritualité.

Elles sont surtout d'une beauté à couper le souffle, qui ne distrairait cependant pas les sages.

La légende de Shambhala

Mélange d'imaginaire et de mythe

En 1933, James Hilton révèle pour la première fois l'existence de Shambhala dans son roman : *Horizon Perdu*. Il raconte l'histoire de quatre personnages, évacués par avion de Peshawar, en Afghanistan, contraints de se poser dans l'Himalaya. Le petit groupe découvre la lamaserie de Shangri-La, au cœur d'une vallée fertile apportant sérénité et longévité à ses occupants.

Ce roman ne faisait que reprendre une légende plus ancienne : celle de Shambhala, en sanscrit : « lieu du bonheur paisible ». Selon la mémoire des Dalaï Lama, « cette terre pure ne peut être située sur aucune carte ». Seuls ceux qui ont acquis un karma suffisant peuvent y avoir accès.

La légende raconte également que le 25^e roi de Shambhala reviendra dans le monde pour en chasser les forces obscures et établir un âge d'or.

En 1926, le russe Nicolas Roerich dirige une expédition à la recherche de la cité. En 1928, son compatriote Yakov Blumkin entreprend le même voyage, sans succès. Les nazis Heinrich Himmler et Rudolf Hess organisent également des expéditions tibétaines en 1930, 1934-35 et 1938-39.

Alice Bailey, écrivain ésotérique britannique (1880-1949), place la cité dans un plan de l'éther, hors d'atteinte des moyens communs des hommes. Elle est dirigée par Sanat Kumar, « l'ancien des jours » et

SCÉNARIO

RAIDERS OF ADVENTURE CHINA SEA 1937

Raiders of Adventure China Sea 1937

Screenplayed and directed by
Samuel Tarapackí

Script girl
Sandrine Tarapackí

« Ça s'est bien passé finalement... Haaaaaaa !! »

Indiana Jones – The Temple of Doom - 1984

Pour la Terre creuse ?

Cette histoire ne se déroule pas en Terre creuse. Mais le meneur peut facilement l'adapter pour ce genre d'endroit.

Shanghai – septembre 1937

Séquence d'ouverture

Le Japonais aux mains gantées est vêtu d'un austère costume sombre. Ses yeux sont à la fois emplis d'avidité et de respect. Derrière lui, ligotés sur leurs chaises, les aventuriers assistent à la scène, impuissants. A leurs côtés, quatre gardes armés les tiennent en respect.

« Cette urne abrite les cendres du Bouddha ! Exulte-t-il. Elle sait tout sur les âmes. Lorsque toutes les urnes seront réunies, l'Empire du Soleil Levant règnera sur le monde ! »

Générique de l'aventure

Comme au cinéma, le chapelet d'étoiles traverse l'écran et se place en arc de cercle autour de la montagne. Puis, dans un morphing, elle prend l'apparence d'une montagne dessinée au pochoir sur une caisse de bois. La caméra recule et un pied de biche éventre la caisse. Une main gantée de cuir plonge dans la paille et en ressort un vase de jade verdâtre.

Texte à l'écran :

Shanghai - Invasion Japonaise
1937

Thème musical : Abyss - Main Title - 1'30

L'action débute à Shanghai, en septembre 1937. Les Japonais viennent d'envahir la ville et ont pris position dans une gare de marchandises, où ils attendent la contre-attaque chinoise.

Un officier japonais entre à son tour. Il s'adresse à son compatriote :

« Hishima. Le train est bientôt prêt »

« Vous pouvez emporter la caisse », fait le petit Japonais en costume après avoir reposé l'urne à l'intérieur. Deux soldats emportent immédiatement la caisse.

« Les soldats chinois seront bientôt là, ajoute-t-il à l'attention des aventuriers. Quelques soient vos explications, je doute qu'ils vous écoutent. »

Les derniers Japonais quittent enfin la pièce, laissant les aventuriers à leur sort. A travers la fenêtre munie de barreaux, ils peuvent apercevoir les soldats transporter la caisse jusque dans un wagon blindé. L'officier et Hishima traversent une vaste cour et entrent dans un bâtiment protégé par des sacs de sable. A proximité, les mécanos manœuvrent la rotonde de la gare afin de préparer un train blindé.

Le train blindé

Laissés à leur sort, les aventuriers ont tout le loisir de tenter rapidement l'évasion. Ils peuvent faire glisser leurs chaises pour approcher leurs liens respectifs des doigts de leurs partenaires, briser une bouteille posée sur la table puis se laisser tomber sur le sol pour en ramasser les morceaux tranchants, etc.

HOLLOW EARTH EXPEDITION

L'ÂGE D'OR DU PULP

Explorez l'un des plus dangereux secrets du monde : la Terre creuse, une contrée sauvage peuplée de dinosaures, de civilisations perdues et de féroces primitifs ! Les joueurs y incarnent des héros, des universitaires et des journalistes avides de découvrir les mystères de la Terre creuse. Pendant ce temps, à la surface, les puissances mondiales et des sociétés secrètes s'affrontent pour obtenir le contrôle de la plus grande découverte de l'histoire de l'humanité.

Hollow Earth Expedition vous emporte vers la grande aventure Pulp.



Hollow Earth Expedition **39 €**

L'essentiel pour se lancer dans l'aventure. Des baroudeurs, des dinosaures, des nazis. Descendez en Terre creuse, tirez d'abord, négociez ensuite !

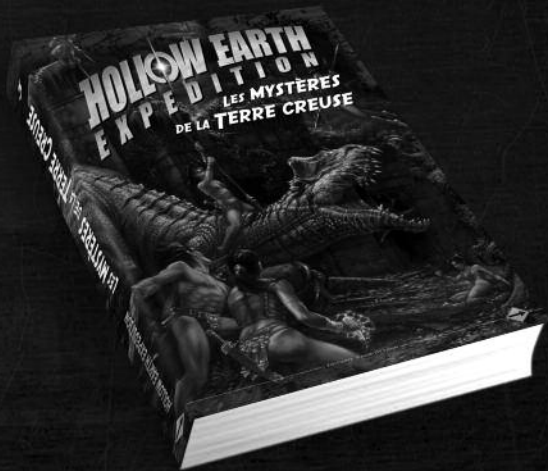
L'Écran de Jeu **22 €**

Un écran de jeu trois volets format paysage et un livret contenant des compléments de règles et un scénario.



Les Secrets de la Surface ... **29 €**

Avant de pénétrer en Terre creuse, les aventuriers doivent affronter les factions du monde du dessus : gangster en costard, savants fous, sociétés secrètes... tout pour pimenter le lancement de chaque aventure.



Les Mystères de la Terre creuse **36 €**

À la découverte du monde d'en dessous. Civilisations perdues, créatures étranges, peuplades farouches.

UNE GAMME COMPLÈTE, POUR LA PLUS GRANDE AVENTURE PULP !

HOLLOW EARTH EXPEDITION RAIDERS OF ADVENTURE

Bienvenue dans le plus bel univers qui soit :
l'aventure des années 30 !
Affrontez les nazis en Terre creuse,
les Japonais en mer de Chine
ou les momies en Amérique centrale.
Voici Raiders of Adventure,
le premier supplément officiel 100% français
pour Hollow Earth Expedition.

Découvrez l'univers foisonnant du pulp
à travers quantité d'articles,
de documents historiques,
d'extraits d'œuvres littéraires,
d'inspirations et surtout de cinq
scénarios originaux, dont la plupart
sont d'ailleurs très facilement adaptables
à tout type d'univers de la même époque.
Près de 150 illustrations agrémentent
le tout, dont des pleines pages exploitables
comme aide de jeu.

Hollow Earth Expedition - Raiders of Adventure
est un concentré d'aventure, mélange
d'authenticité et d'imaginaire,
pour tous les amateurs de grand spectacle
dans la plus grande tradition du pulp.

RAIDERS OF ADVENTURE
N° 2
AVENTURE & FANTASIE



BLIGHT OF THE VAMPIRE by JOHN BUSSETT FEARN



Prix public conseillé 25 €

ISBN : 978-2-917994-30-6



9 782917 994306

EXILE
GAME STUDIO

WWW.SANS-DETOUR.COM

