

HOLLOW EARTH EXPEDITION

LA LÉGION PERDUE DE ROME



LA LÉGION PERDUE DE ROME

*« Ave Caesar. Ceux qui vont
faire parler la poudre te saluent ! »*



Crédits :

Scénario : Samuel Tarapacki

En quelques mots...

A la recherche de la bibliothèque d'Alexandrie, les aventuriers et leur navire sont engloutis par un raz de marée au large de Santorin, en Mer Egée. Echoués sur un rivage inconnu, ils sont capturés par un marchand d'esclaves en route vers la capitale d'une antique province Romaine, établie en Terre creuse. Vendus et condamnés à combattre au colisée pour leur survie, ils font la connaissance du chef des gladiateurs, qui prépare une évasion.

Pendant ce temps, les chefs de l'expédition en Terre creuse se sont alliés les faveurs de l'empereur en place et projettent d'allier ses troupes à celles de l'Italie fasciste.

Mais tandis que les gladiateurs s'évadent et emportent avec eux les vestiges de la bibliothèque d'Alexandrie retrouvée, l'empereur lance contre eux ses galères. L'unique espoir des fuyards est de rejoindre l'épave de leur navire qui abrite un dirigeable dans ses flancs.

À l'affiche

Ricardo Ducetti

C'est le chef de l'expédition. Il se passionne pour le monde antique et la bibliothèque d'Alexandrie. Dévoué au Duce Mussolini, il voit dans l'existence de la province romaine survivante le signe que les fascistes Italiens sont destinés à gouverner le monde.

Anita Boréale

Cette jeune italienne est un membre du Terra Arcanum et une espionne du Vatican. Elle s'est faite accepter par Ricardo Ducetti qui ne se méfie pas de son jeune âge. Sa mission consiste à préserver le secret sur l'existence de la Terre creuse, tout en accaparant les trésors de la bibliothèque d'Alexandrie.

Caesar Caius

Il est le chef militaire et l'empereur de la cité de Romus, capitale de la dernière province Romaine. Il sera fasciné par les perspectives de conquêtes proposées par Ricardo Ducetti.

Darius le Sparte

Leader des gladiateurs du colisée. D'une grande bravoure et dévoué à ses compagnons d'infortune, il espère pouvoir leur proposer l'évasion vers une terre d'asile.

Appolonios d'Egypte

Erudit et philosophe, administrateur de l'université de Romus et gardien des vestiges de la bibliothèque d'Alexandrie.

Akeras le Trafiquant

Il achète et vend tout ce qui se tient sur deux, quatre ou six pattes, et qui sait se servir d'un glaive, de crocs ou de griffes... Il rapporte à Appolonios d'étranges objets qui s'échouent parfois sur les plages et qui semblent venir « d'ailleurs ».

Ambiance

La grandeur et le faste de Rome, l'architecture monumentale et la foule en liesse aux jeux du Colisée : c'est le souvenir de cette époque grandiose et décadente que vont revivre les aventuriers échoués en terre romaine. Les légions parfaitement alignées campent aux frontières de l'empire, tandis que les majestueuses quadrigères fendent les flots à la recherche des pirates barbaresques ou carthageois. Toute la puissance d'un empire avide de pouvoir exalte l'ambition des chefs militaires, héritiers de l'esprit de conquête de leurs glorieux ancêtres. Aujourd'hui Romus, demain le monde !

Sur la BO de Gladiator, bien sur.

Italie, 1932

Voir Venise et courir

Dans un bar de Venise au bord de l'eau, le groupe tente d'acheter à un marin italien d'antiques tablettes romaines pour le compte de Ricardo Ducetti (cf. p. 4). Ivre, l'homme en demande toujours plus et la transaction dégénère ! Un mot plus haut que l'autre et une bagarre générale se déclenche entre deux groupes de soldats italiens : la marine contre l'armée de terre.

Au coeur de la mêlée un inconnu s'empare tout à coup de la besace contenant les tablettes et saute dans un canot à moteur. Les aventuriers entament la poursuite :

- Passage en trombe sous les ponts et les quais
- Eperonnage de gondoles transportant des amoureux
- Echanges de coups de feu entre le groupe et le fuyard

Tout à coup, l'homme perd le contrôle de son canot et va s'encastrier contre un quai. Avant de mourir, il lâche dans un souffle « *vous ne pourrez pas vous cacher du Terra Arcanum...* ». Les aventuriers découvriront plus tard que ce membre du Terra Arcanum s'appelait Antonello. Professeur d'Anita Boréale (cf. p. 4), il cherchait à préserver les secrets des tablettes antiques.

En route pour Santorin

Leur butin en poche, les explorateurs ont rendez-vous avec leur commanditaire à bord Du Stromboli, un cargo chargé du matériel de recherche de Ricardo Ducetti. A peine sont-ils à bord que le navire met le cap sur la Mer Egée. Dans la salle à manger du bord, Ducetti révèle le but final de leur expédition : retrouver les vestiges de la bibliothèque d'Alexandrie :

Akeras le Trafiquant

Cet homme d'une quarantaine d'année porte des sandales et une tunique de cuir sur un ventre énorme. Il conduit ses affaires d'une voix brutale et tend toujours ses mains vers son interlocuteur. C'est un homme avisé, qui sait flatter les bonnes affaires.

Il achète et vend tout ce qui peut se battre dans une arène ou qui peut représenter un intérêt pour quelqu'un. À l'intérieur du cargo échoué, il a récupéré les membres de l'expédition qu'il compte vendre, mais également quelques caisses de matériel : équipement, armes, vivres, médicaments. Il ne saisi pas l'intérêt de toutes ces choses, mais il y a toujours des clients intéressés...

Caractéristiques : archétype Noble Sauvage, manuel de base p.209

- 1 « *Les tablettes que vous rapportez proviennent de la 17^e légion de Rome. Celle-ci a disparue en Mer Egée alors qu'elle ramenait d'Égypte les vestiges de la bibliothèque d'Alexandrie, présent de Cléopâtre à Caesar.* »
- 1 « *Il se trouve que les tablettes portent le témoignage d'un survivant du naufrage. J'avais déjà en ma possession plusieurs d'entre elles.* »
- 1 « *Je vous présente mademoiselle Anita Boréal, qui va traduire ces textes, en espérant qu'ils nous conduisent sur les lieux du naufrage...* »

La lecture des quelques fragments en latin exploitables livre les informations suivantes :

« *Julius de Rhodes, survivant du naufrage, témoigne pour mes compagnons...*

En vue de Théra, 180 galères emportées par la fureur des flots...

La 17^e légion engloutie, avec le savoir d'Alexandrie...

Une Centurie échappe à la colère de Neptune et rentre à Rome... »

Théra est le nom antique de Santorin, les restes d'un volcan de mer Egée. Avec l'aide du dirigeable emporté par le cargo, il peut quadriller la mer et localiser les restes de la flotte, afin de retrouver la bibliothèque d'Alexandrie.

Raz de marée en Méditerranée

Deux jours plus tard, le Stromboli arrive en vue de Santorin. La région est parsemée de volcans éteints et sujette aux tremblements de terre. Le radio du bord capte d'ailleurs une mise en alerte sur le secteur : « *Tremblement de terre au Péloponnèse – Raz de marée imminent – stop* »

Quelques minutes plus tard, une lame gigantesque balaie la zone. Au milieu de la fureur des éléments, la mer se creuse à Santorin et l'antique volcan semble se vider de son contenu. Le Stromboli

Ricardo Ducetti

Le chef de l'expédition est un homme d'une soixantaine d'années, relativement en forme. Il passe son temps à se gominer les cheveux ou à se passer de la lotion. Il a choisi d'embarquer Anita Boréal pour ses compétences en latin et histoire, mais également pour tenter d'agrémenter son propre voyage...

C'est un armateur fortuné se passionnant pour la bibliothèque d'Alexandrie. Mais cette passion va se muer en folie lorsqu'il découvre qu'il subsiste une armée romaine prête à se battre en Terre creuse. Il y voit une alliance possible avec le chef de l'Italie fasciste : le Duce. Il imagine rapidement ces soldats disciplinés équipés d'armes modernes, précédés par de puissants T-rex blindés !

Caractéristiques : archétype Financier, manuel de base p.94

Anita Boréale

Cette italienne de 23 ans connaît l'histoire des civilisations méditerranéennes, ainsi que le latin et diverses autres langues mortes. Ses cheveux châtain bouclés caressent un visage clair. Pareil à une peinture du XVII^e, elle porte une petite mouche sous l'œil gauche.

C'est en étudiant l'histoire de Santorin et l'éruption volcanique de cette île qu'elle découvrit l'existence de la Terre creuse. Elle fut immédiatement repérée par le Vatican qui souhaitait conserver le secret sur ces découvertes. Il lui fut permis de poursuivre de brillantes études et d'accéder aux premiers grades du Terra Arcanum, en échange de « missions » qu'on lui confierait. C'est le cas pour l'expédition de Ducetti, durant laquelle elle doit s'assurer que l'entrée en Mer Egée restera secrète. Le cas échéant, elle peut s'emparer des trésors de la bibliothèque d'Alexandrie.

La vengeance d'Anita

Antonello, le personnage qui meurt en tentant de s'approprier les tablettes dans l'introduction, était son professeur. La jeune fille souhaite ajouter à ses missions officielles une vengeance personnelle contre les aventuriers. Lorsqu'ils échoueront en Terre creuse, elle n'hésitera pas à les vendre comme gladiateurs. Mais devant la menace plus grande que représentera la proposition de Ducetti à Caesar Caius, elle pourra se raviser et solliciter finalement leur aide.

Caractéristiques : archétype Journaliste, manuel de base p.96

est emporté et retourné. Les aventuriers doivent s'arrimer au navire. L'eau envahit le cargo et le groupe devra éviter la noyade en se réfugiant dans les poches d'air. Au bord de l'asphyxie et cognés contre les parois, les aventuriers sombrent l'un après l'autre dans l'inconscience. De l'équipage du navire, ne subsisteront qu'eux même, Ricardo Ducetti et Anita Boréal.

Captifs des romains

Enchaînés dans les galères

Les membres de l'expédition reprennent leurs esprits sur le pont d'une galère de bois, protégé par une toile de tente. Ils ont été recueillis par Akéras le Trafiquant (cf. p. 3), escorté d'une vingtaine d'hommes et de 80 galériens. Selon leur état de santé, Akéras peut les faire enchaîner à un banc de nage ou les laisser récupérer leurs forces. Dans les deux cas, ils peuvent faire connaissance avec leurs compagnons d'infortune :

- Les galériens s'expriment en latin. Il leur faudra quelques jours pour en comprendre les rudiments
- A force de persévérance, on peut apprendre que la galère d'Akéras se dirige vers le marché aux esclaves de Romus
- Au cours du voyage, on peut apercevoir des créatures éteintes depuis des millions d'années : ptérodactyles, élasmosaures, etc.

Découverte de la Terre creuse

Les témoignages des aventuriers ayant découvert la Terre creuse sont unanimes. La première chose qui frappe le voyageur est de voir l'horizon non pas disparaître, mais « remonter ». La rotondité interne de la planète n'échappe à personne. Les plus sceptiques mettent cela sur le compte d'une hallucination ou d'un genre de mirage.

Mais il est bientôt évident que la seule conclusion logique est la plus fantastique : l'observateur marche sur la surface interne de la croûte terrestre ! Certes, les couches nuageuses et l'atmosphère ne permettent pas de distinguer les paysages lointains, mais on se sent tout à coup transporté par ce qu'on peut ressentir les découvreurs du nouveau monde : la Terre creuse attend ses nouveaux explorateurs !

Un autre regard sur cette terre inconnue et la faune se dévoile aux intrus. Tandis que le hurlement préhistorique d'un animal inconnu résonne sous la canopée, la silhouette d'un ptérodactyle se détache sur un soleil inconnu.

Vingt quatre heures plus tard, le soleil est toujours au zénith.

Les aventuriers auront été préalablement dépouillés de leurs armes blanches, mais une arme à feu peut avoir été dissimulée dans une botte.

Si ce voyage est leur premier dans cet univers, les aventuriers peuvent se demander dans quel recoin du monde ils sont tombés : dérèglement du temps, zone perdue de mer Egée, engloutissement vers une Terre Creuse ? Un jour plus tard (mais la nuit ne tombe jamais dans ce pays ?), la galère entre dans Romus,

Le marché aux esclaves

La galère d'Akéras s'amarre non loin du marché aux esclaves. Les aventuriers sont trainés sans ménagement jusqu'au quai, où attendent déjà les premiers acheteurs. Parmi eux se trouvent deux personnages importants de la cité :

Appolonios d'Egypte

Il est venu voir les objets que rapporte régulièrement Akéras et se procurer des esclaves pour l'université. Avec son latin, Anita attire son attention. Quelques minutes plus tard, Appolonios achète la jeune fille pour son âge et la forte impression qu'elle a produite, et Ducetti, parce qu'Anita a assuré qu'il savait faire fonctionner ces objets étranges, en particulier les armes !

Séparer les aventuriers

Le meneur de jeu peut décider d'envoyer un aventurier avec Anita et Ricardo. C'est un bon moyen de faire monter la tension et de mettre entre ses mains le sort de ses compagnons.

En effet, celui-ci va pouvoir pénétrer dans le sein des seins : l'université qui abrite les vestiges de la Bibliothèque. En outre, il pourrait mettre la main sur des armes à feu et les faire parvenir aux gladiateurs, deviner les plans d'alliance de Ricardo Ducetti avec Caesar et, pourquoi pas, apporter une aide extérieure au plan d'évasion de Darius le Sparte.

Appolonios d'Egypte

Drapé dans une large toge blanche, Appolonios se déplace de manière arrogante et méprisante, en loisant du regard ceux qui ne peuvent démontrer une intelligence au moins égale à la sienne. Si cela se produit, il devient alors ouvert aux discussions. C'est un grand érudit et un philosophe. Il est surtout le gardien des vestiges de la bibliothèque d'Alexandrie.

Ce qui va se passer pour Ricardo Ducetti et Anita Boréal. Les deux esclaves révèlent leur origine à Appolonios. Pour preuve de leurs dires, ils font fonctionner pour lui quelques objets du monde d'en dessus qu'il a acquis auprès d'Akéras. En quelques jours, les deux prisonniers deviennent les protégés de l'érudit, qui les fait rencontrer Caesar Caius. Démonstration d'armes à feu à l'appui, Ricardo convainc Caesar Caius de la puissance que pourrait obtenir le peuple de Romus en s'alliant avec le Duce.

Cette perspective ne séduit pas Anita qui, présente lors des combats du Colisée, va remettre des armes modernes aux aventuriers gladiateurs, avec l'espoir qu'ils changent le cours des événements.

- Caractéristiques : archétype Adorateur, manuel de base p.209

Darius le Sparte

Il est venu acheter des combattants pour le Colisée. Son choix est uniquement dicté par son coup d'œil : il cherche de grands gaillards au regard provocateur. L'excellente santé des aventuriers attire son attention. Après que Darius ait acquis les étrangers, ceux-ci sont intégrés à la file d'hommes en route pour le Colisée. Ils sont escortés par une vingtaine de légionnaires.

Darius le Sparte

C'est le leader des gladiateurs du colisée et un homme d'une grande bravoure, dévoué à ses compagnons d'infortune. Malgré les implications de son métier, c'est un homme juste, qui intervient directement en cas de litige entre ses combattants. Ses yeux bleus sombres estiment sans cesse le potentiel de chaque homme.

Tout son corps puissant porte les marques d'innombrables blessures. Ses cheveux longs noués derrière la tête laissent voir la plus spectaculaire d'entre elle, qui lui mange le côté droit du visage.

Le secret de Darius

Dans l'ombre, Darius prépare un plan pour faire évader les gladiateurs et trouver une terre d'accueil pour les siens. Depuis plusieurs mois déjà il est parvenu à épargner et à cacher dans les caves du Colisée de précieuses recrues pour son projet :

- Ragarson, un navigateur Viking, capable de s'orienter selon le sens des vents
- Phénicios, un capitaine qui sait comment immerger les voiles d'un navire pour se faire tracter par les courants sous-marins
- Une vingtaine de solides gaillards déterminés, qui, le moment venu, s'empareront en silence du navire qu'ils convoient. Chacun d'eux a ses compétences propres : charpentier, tisseur, pêcheur, etc.

Caractéristiques : archétype Roi des Pirates, manuel de base p.213

Romus, capitale de la dernière province Romaine

Elle fut fondée il y a bientôt 2000 ans, après que la 17^e légion de Rome se soit perdue en Terre creuse. Jamais les légionnaires ne parvinrent à rejoindre la surface et avec le temps l'existence du monde de la surface a disparu de la plupart des mémoires. Romus est la capitale d'un empire regroupant près de dix millions de sujets.

Le port

Pour entrer dans le port, les navires passent entre les pattes d'une gigantesque louve de bronze, gardienne de Romus. D'innombrables quais et docks s'avancent dans la mer pour abriter plus de 500 galères. Il est le théâtre ininterrompu de débarquements, transactions et appareillages

La ville

Elle abrite plus de 400 000 âmes. C'est une cité titanique, dont les quartiers grimpent jusque sur les collines avoisinantes. La plupart des édifices principaux sont en marbre. Les demeures et propriétés des particuliers sont en pierres moins nobles. Parmi les édifices publics les plus impressionnants :

- Le sénat abrite les 333 sénateurs chargés de régenter la ville, sous la gouverne de Caesar Caius (cf. p. 7)
- L'académie militaire forme les soldats. L'armée, dirigée par Caesar Caius, compte près de 150 000 hommes, répartis sur tout le territoire, et 250 galères. La garnison de Romus regroupe 20 000 hommes. L'empire est en guerre perpétuelle avec ses voisins : Atlantis, Carthage et Vikings

Danois. Tous ces peuples ont échoué ici de la même manière

- Le Forum accueille chaque jour des dizaines de milliers de visiteurs : jardins, lecture, débats...
- L'université. Elle est dirigée par Appolonios d'Egypte (cf. p. 5) et accueille des milliers d'étudiants et érudits. On y enseigne toutes les disciplines ainsi que les arts

La cité des jeux

Romus, c'est surtout la ville des jeux. Chaque jour, les multiples arènes donnent des combats d'animaux, de dinosaures, d'hommes bêtes ou de gladiateurs. Les vainqueurs sont célébrés comme des héros. De nombreux bâtiments sont dédiés aux jeux :

- Le Colisée peut accueillir 40 000 personnes. On y donne les plus grands combats de Romus et parfois même la reconstitution de batailles ou de combats navals
- Le vivarium. C'est ici que sont conservées pour les jeux des espèces animales de toutes sortes
- Les quartiers des gladiateurs, où les hommes s'entraînent au combat : arènes, canlines, armureries, dortoirs... des dizaines de bâtiments abritent près de 300 gladiateurs, surveillés par 3000 légionnaires. Ces chiffres font dire à Darius le Sparte (cf. p. 5), que chacun de ses hommes vaut 10 romains !
Caractéristiques d'un légionnaire: archétype Pirate, manuel de base p.214

Gladiateurs au Colisée

Préparatifs des combattants

Les aventuriers sont conduits dans les quartiers d'entraînement des gladiateurs. Ils sont immédiatement informés que les prochains jeux auront lieu « très bientôt » (l'équivalent de deux jours). Darius n'aime pas cette précipitation mais se soumet aux ordres de l'empereur, dont la satisfaction passe avant le reste. Les aventuriers ont peu de temps pour s'entraîner et faire la connaissance d'autres gladiateurs :

- Dans une salle d'arme à ciel ouvert.
Apprentissage des armes des jeux : glaive, lance, filet, trident, bouclier, etc.
- Dans un enclos cerné d'une palissade : immobilisation d'un homme-singe (manuel de base p.214). Les hommes sont envoyés un par un, avec un fouet, une corde ou un filet.
- Dans une grande cage de fer : esquiver l'attaque d'un Ptéroraure (manuel de base p.219) et se défendre à la lance de bois

Les jeux du Colisée

Après quelques jours, les aventuriers sont conduits aux jeux du Colisée. Ils patientent dans les sous-sols, entendant les clameurs aux spectacles de reconstitutions

de batailles et de courses de chars. Darius encourage une dernière fois son groupe de vingt hommes : « *A chaque jeu, le régisseur change les ordres de passage et les créatures à affronter. Nul ne sait ce que vous allez trouver.* ». Le Colisée est une piste ovale de deux cents mètres, pourvue en son centre d'une longue bande de pierre de trois mètres de hauteur. Avec eux, entrent en piste trois groupes de provinces lointaines :

- Vingt Rétiaires d'Herculanum. Ils combattent par deux. Le premier fait tourner un large filet de plus de 6 mètres, tandis que le second frappe les captifs au harpon

L'espion de l'empereur

Durant leur séjour dans les prisons du Colisée, les aventuriers peuvent s'interroger sur les allées et venues de Darius dans des zones réputées désertes. En fait, il se rend de plus en plus souvent auprès de ceux qui, avec lui, préparent l'évasion des gladiateurs.

Ces faits n'ont pas échappé à un gladiateur nommé Pyros, récemment capturés par les légionnaires. Il s'agit en fait d'un espion de l'empereur Caesar, qui a prévu de le faire sortir la veille des prochains jeux. Selon la manière l'attitude des aventuriers :

- Pyros peut découvrir le secret de Darius et le révéler à l'empereur. Si c'est avec leur aide, l'empereur pourra les remercier personnellement
- Darius peut protéger son secret, en éliminant Pyros. Si c'est avec leur aide, il pourra les emmener à bord de son navire le moment venu

- Vingt Montagnards cuirassés. Couverts de plaques de bronze hérissées de pointes, ils ont les avant bras pris dans des fourreaux tranchants
- Vingt Sécuteurs de Vésuvio. Ces Hommes Lézards (manuel de base p. 213) sont équipés d'un bouclier aux bords tranchants et d'un fléau d'arme

Le régisseur a prévu l'organisation suivante :

- Arrivée des groupes de gladiateurs. Salut à l'empereur
- Deux hommes de chaque groupe sont prélevés au hasard et sont dotés d'un char tiré par quatre Raptors. A bord, arc et flèches, lances, couteaux, pour tenter de surprendre les gladiateurs
- Tous les autres forment des groupes de deux à six hommes et commencent les combats
- Quand une dizaine d'hommes sont morts, lâché d'une douzaine d'Aurochs rendus fous
- Quand une vingtaine d'hommes sont morts, quatre T-Rex chevauchés par des archers vont poursuivre les chars

Les combats cessent lorsqu'il ne reste plus que les représentants d'un seul groupe. En jouant leur vie au Colisée, les aventuriers vont conduire des chars antiques, en tirant avec des armes modernes sur des dinosaures. La totale !

Le secours d'Anita

Appolonios d'Egypte ne manque jamais les jeux. Accompagné de Ricardo et d'Anita, il a sa place non loin de la tribune de l'empereur, au premier rang des gradins. C'est d'ailleurs au moment où ils saluent Caesar Caius que les aventuriers peuvent remarquer la présence du petit groupe. Penchée sur la rembarque de pierre qui surplombe Anita laisse glisser un sac de toile jusque sur le sol de l'arène, 4 mètres plus bas. Le sac contient deux revolvers et un fusil à canon scié, avec une vingtaine de cartouches. Aucun garde ne remarque quoique ce soit, chacun ayant les yeux rivés sur les combattants.

Si les aventuriers ont été séparés, cette scène peut être jouée par celui qui est resté avec Appolonios.

L'empereur salut les vainqueurs

Equipés d'armes à feu et d'un char, les aventuriers ont toutes les chances de leur côté. En moins d'une heure, il ne reste en piste que les hommes d'Akéras. Les vainqueurs sont félicités et affranchis par l'empereur, très impressionné par l'utilisation des armes à feu.

Il propose à Appolonios d'Egypte de faire soigner les blessures des nouveaux héros par les meilleurs



médecins de son université. Cette opportunité va permettre aux aventuriers d'approcher au plus près les vestiges de la bibliothèque d'Alexandrie.

Puis, l'empereur se retire, escorté de sa garde prétorienne et accompagné de Ricardo Ducetti. Les aventuriers peuvent remarquer que les centurions sont équipés de fusils !

Les vestiges d'Alexandrie

Soignés à l'Université, les aventuriers peuvent s'entretenir avec Anita Boréal. C'est l'occasion de quelques explications :

- Elle a les a vendus au Colisée pour venger la mort de son mentor à Venise : Antonello. Mais le projet d'alliance avec Mussolini proposé par Ducetti à Casar Caius doit être empêché. C'est pour cela qu'elle les a aidé
- Pourquoi se mêler de cette affaire ? Elle est membre d'une société secrète appelée Terra Arcanum. Sa mission ici consiste à garder secret l'existence de la Terre creuse. D'ailleurs, si le groupe parvient à rejoindre la surface, le Terra Arcanum saura récompenser leur silence
- Ricardo Ducetti va conduire très bientôt une expédition pour retrouver le Stromboli et son dirigeable. Il faut arriver avant lui et quitter cet

Caesar Caius

La posture altière d'un cher de guerre, les cheveux courts et bouclés, l'empereur est à l'image de l'effigie qui frappe les pièces de monnaie de Romus. Il porte des pièces d'armures aux avant bras, aux jambes et aux pectoraux.

Fasciné par la découverte des armes à feu et les discours de Ricardo Ducetti, Caesar rêve déjà d'une alliance avec le maître de l'Italie fasciste. Il imagine ses propres légions équipées d'armes modernes.

Caractéristiques : archétype Eaton (sans les armes à feu), manuel de base p.206

Le dirigeable expérimental Zéro/uno

L'épave éventrée du Stromboli contient trois conteneurs d'un alliage léger. Chaque conteneur fait 3x3x5 mètres de longueur et abrite un modèle de dirigeable révolutionnaire. Ce dirigeable, dont l'enveloppe ne contient aucune structure métallique interne, peut être déployé par deux hommes en quelques heures seulement. Ducceti profite de son expédition pour tester son équipement et le proposer ensuite à l'armée italienne.

- Conteneur 1 : Deux moteurs FIATO de 1500 chevaux et leurs réservoirs pour 4 jours d'autonomie. Lors du montage, les moteurs sont basculés à l'extérieur et l'espace libéré sert de cabine de pilotage (instruments de navigation, radio, etc.).

- Conteneur 2 : L'enveloppe du ballon soigneusement pliée. 50 000 m³ divisés en 10 compartiments étanches et renforcés de fils d'acier. Vidé, il peut recevoir des passagers.
- Conteneur 3 : Les réservoirs sous pression, les ballastes et les réserves de matériel et de vivres, ainsi que le gouvernail et les palonniers.

Lors de l'assemblage, les conteneurs, pourvus de hublots, sont arrimés les uns aux autres pour former une longue cabine sous le dirigeable. Bien entendu, lors du final de cette aventure, les aventuriers ne pourront pas assembler les conteneurs dans les meilleures conditions. Cela peut entraîner des dérèglements de pilotage : altitude, direction, vitesse, etc.

endroit. Le cas échéant, Anita révèle la conception particulière du dirigeable. Les conteneurs qui l'abritent ont peut-être résisté au naufrage

- La bibliothèque ? Appolonios en refuse l'accès. Il faudra pourtant bien ramener une preuve de son existence pour que le Terra Arcanum organise d'autres expéditions

Pour convaincre Appolonios de leur donner accès à la bibliothèque d'Alexandrie, les aventuriers peuvent user de chantage, de persuasion voire de menace ! Il a vu le pouvoir des armes à feu et cède rapidement.

Les vestiges de la bibliothèque sont regroupés sur trois étages d'une aile de l'université. Les 180 galères de Julius de Rhodes n'étaient pas de trop pour emporter toutes ces richesses : des dizaines de milliers de rouleaux, des centaines de statues de pierre et de bronze, etc.

Anita passe un long moment à inspecter les rayonnages : Atlantis, Ophir, les Mines de Salomon, la Treizième tribu d'Israël, ... tout est là !!
Lequel choisir ? Avisée, Anita décide d'emporter un traité inconnu de physique du grand Aristote comme preuve pour le Terra Arcanum de l'existence cet endroit.

S'échapper de Romus

L'évasion des gladiateurs

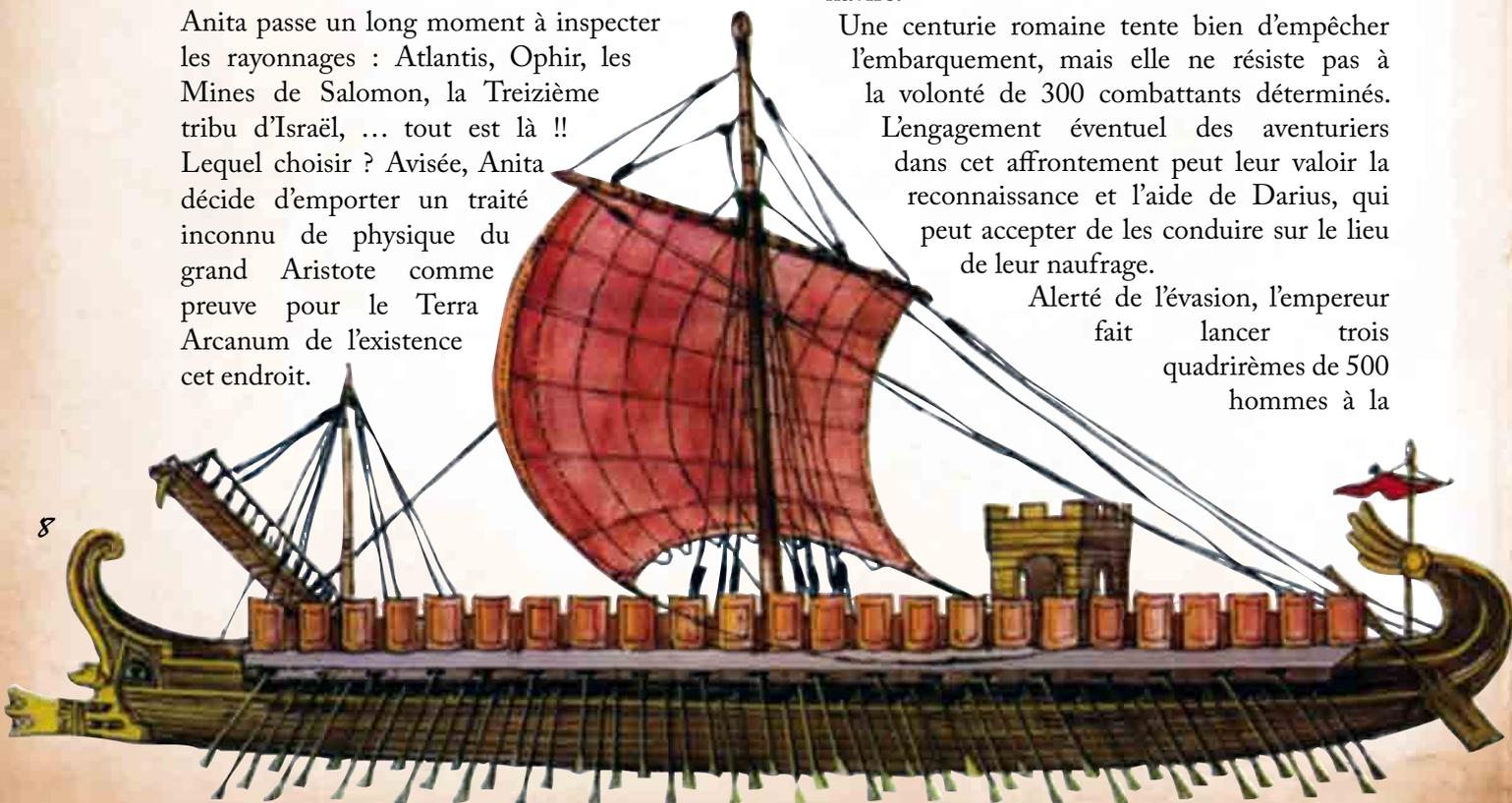
Pendant ce temps, Darius décide que le moment est venu de tenter l'évasion pour ses 300 gladiateurs. Eventuellement accompagnés des aventuriers, les hommes de Darius empruntent des passages dissimulés et se mêlent par petits groupes à la foule qui quitte le Colisée. Tous doivent se retrouver au port, où il leur faudra embarquer à bord d'une galère. Mais les légionnaires découvrent l'évasion. C'est l'alarme dans le Colisée. Pour gagner du temps et jouer la diversion, on peut libérer dans les rues de Romus les animaux et créatures du vivarium.

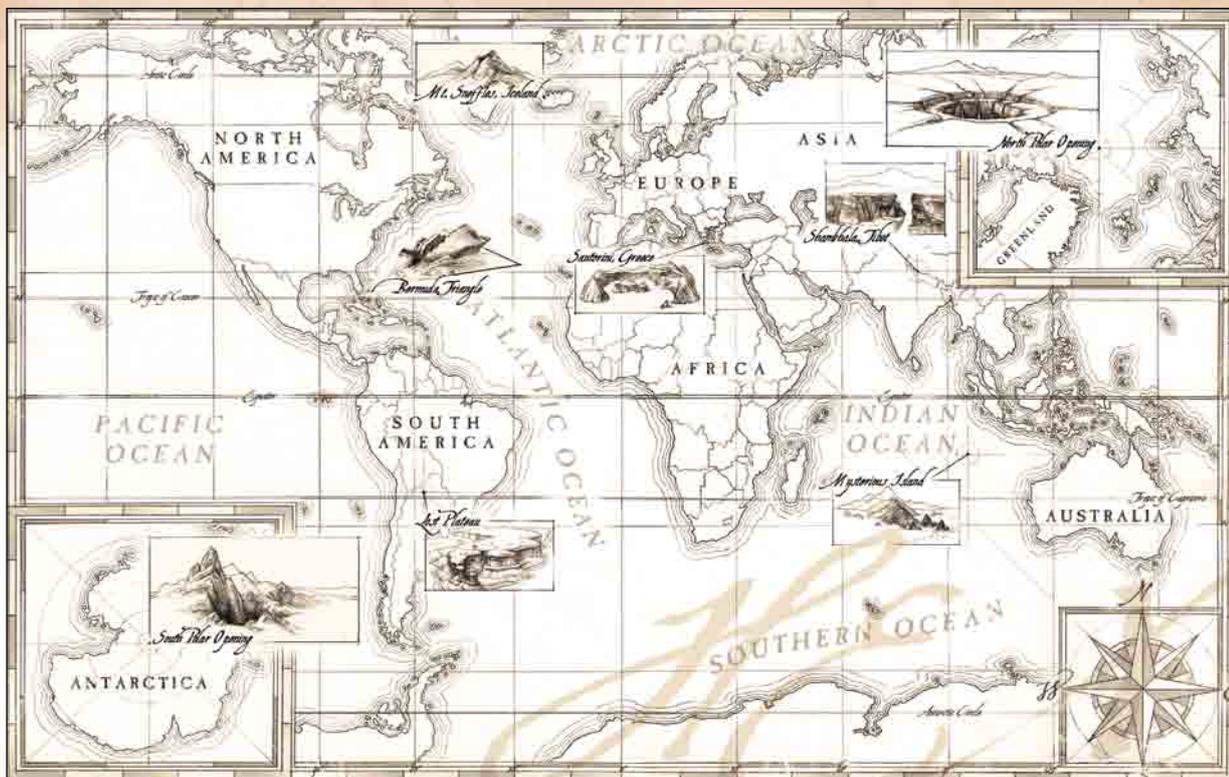
Si les aventuriers prennent la décision de quitter Romus maintenant, il leur faut rejoindre le port et retrouver la galère d'Akéras, seul capable de les ramener à leur point de départ. Ils peuvent alors retrouver Darius, qui tente de s'accaparer du même navire.

Une centurie romaine tente bien d'empêcher l'embarquement, mais elle ne résiste pas à la volonté de 300 combattants déterminés.

L'engagement éventuel des aventuriers dans cet affrontement peut leur valoir la reconnaissance et l'aide de Darius, qui peut accepter de les conduire sur le lieu de leur naufrage.

Alerté de l'évasion, l'empereur fait lancer trois quadrirèmes de 500 hommes à la





poursuite de la galère. Elle a quatre heures d'avance, mais, dans ce monde, elle ne peut pas disparaître à l'horizon ! Ricardo Ducetti fait partie du voyage.

L'épave du Stromboli

A la force des bras, la galère parvient jusqu'à l'épave du Stromboli. Elle est parvenue à maintenir l'avance qu'elle avait et les aventuriers peuvent demander l'aide des centaines de gladiateurs pour extraire les conteneurs avec des cordages. En moins de trois heures le dirigeable est prêt à prendre l'air (cf. encadré p. 8).

Pour Darius et ses hommes, il est temps de partir et de trouver une terre d'accueil.

Combat naval

Pour donner à Darius et les siens une chance d'échapper aux galères de Caesar, les aventuriers peuvent décider d'attaquer la flotte romaine. Les légionnaires sont certes superstitieux, mais côtoient les Léviathans de ce monde chaque jour. Un dirigeable qui s'abat sur eux ne les impressionne guère et ils lancent à leur tour leur attaque !

- Le dirigeable, difficilement manœuvrable, passe trop bas. Les romains lancent des grappins vers les nacelles
- Les légionnaires grimpent le long des cordages à l'abordage du dirigeable
- A la baliste, la galère voisine harponne un conteneur. Le dirigeable est immobilisé
- Le harpon a crevé un réservoir de gasoil qui se répand sur le pont d'un navire et s'enflamme

L'épilogue de cette aventure n'impose pas que les aventuriers sortent victorieux de cette bataille. Au meneur de jeu de juger.

Epilogue

La liberté pour Darius

La « diversion » provoquée par l'attaque du dirigeable peut donner le temps au navire de Darius de disparaître au large. Il est possible que les aventuriers croisent à nouveau les membres de l'équipage de Darius lors de prochaines expéditions en Terre creuse.

Vers la surface

Cette histoire peut se terminer de deux façons :

- Les aventuriers peuvent anéantir la flotte Romaine et quitter la Terre creuse en dirigeable. Dans ce cas, Anita Boréal leur rappellera leur promesse visant à tenir cette découverte secrète. Mais elle les présentera à ses supérieurs, dans l'éventualité de nouvelles expéditions à destination de la grande Bibliothèque ou d'ailleurs
- Mais il est également possible que ce soit Ricardo Ducetti qui l'emporte. Heureusement pour les aventuriers, il n'est pas un assassin. Il décide de ramener l'expédition à Rome et de présenter l'empereur au Duce ! Rapidement, les italiens convoquent la presse pour révéler au monde la vérité sur la Terre creuse. Lorsque ce jour arrive, l'empereur patiente assis derrière une tenture. Pendant ce temps, les aventuriers finissent de traduire le traité de science physique d'Aristote. Il révèle que le temps peut parfois rattraper le retard qu'il pourrait avoir accumulé en certains endroits de la Terre. Lorsque le rideau s'ouvre, l'empereur n'est plus qu'un squelette... rattrapé par le temps.