

Aventures dans le Monde Intérieur

Scénario

Synopsis

Ce scénario est une introduction au monde d'AMI, permettant d'intégrer les personnages de façon spectaculaire au Club Arcadia et de les confronter une première fois au Masque Noir. Il part du principe que les personnages ne savent encore rien du monde intérieur. Ils seront invités par un ami commun, le professeur Grant, éminent chercheur à la Oxford University, à une conférence qu'il tiendra à Londres, au collège Henri IV. La conférence traite des civilisations disparues et osera une théorie extravagante sur le monde intérieur (en grande partie erronée, mais tout de même). A la sortie de la conférence, le professeur Grant avait donné rendez-vous à ses amis dans sa loge, un bureau de professeur aménagé pour l'occasion. Là, les personnages observeront l'enlèvement de leur ami, sans pouvoir arrêter les bandits... En fait, Grant a été invité par le Club Arcadia, mais doit porter un sac sur la tête afin de ne pas savoir où on l'emmène, au cas où il ne conviendrait pas... Il a oublié le rendez-vous avec ses amis.

Ceux-ci vont sans doute prendre en chasse les kidnappeurs et vont finir par les rattraper ou en tout cas les suivre jusqu'à leur repaire, un manoir sur la bordure de la ville. Là, ils seront arrêtés et observeront, avec surprise, leur ami Grant souhaiter qu'il ne leur soit fait aucun mal, vantant leurs qualités propres et finissant par faire céder ses hôtes. Tous seront alors emmenés à l'intérieur et on leur exposera quelques rudiments à propos du Club Arcadia. Peu après, il leur sera proposé de se joindre à l'expédition en route pour l'Île du Diable, dans la Méditerranée, où un autre secret leur sera dévoilé.

Ils voyageront à bord d'un bateau, le Sea Mermaid, où sévissent trois membres du Masque Noir qui vont tenter de dérober le carnet de notes du professeur Grant ou de le kidnapper s'ils en ont l'occasion. Une fois arrivés à Tanger, ils devront attendre le lendemain pour reprendre un plus petit navire vers l'île. Les hommes du Masque Noir tenteront une nouvelle fois de leur voler le professeur. Le lendemain, par contre, rien ne viendra perturber le voyageur jusqu'à l'île, leur laissant l'occasion de découvrir Port-Arcadia...

Cependant, une fois dans le Monde Intérieur, le jeune matelot qui accompagnait les personnages vers l'île va leur fausser compagnie, volant le carnet de notes de Grant... Ayant amené l'espion avec eux, c'est aux personnages qu'il revient de le retrouver et de le ramener.



Introduction

Les personnages sont contactés par le professeur William Grant, de l'Université d'Oxford, spécialiste en anthropologie. Grant fait partie de ces amis sincères que l'on n'a pourtant pas l'occasion de voir souvent. Personnalité fort occupée, il a conservé un contact épistolaire avec chacun d'eux et leur écrit ainsi au moins une fois par an. Le 8 mars 1888, ils reçoivent une lettre de sa main, les invitant à le retrouver au terme de son exposé donné au collège Henri IV de Londres, le 16 mars suivant. La lettre tient en ces quelques lignes

Cher ami/Chère amie,

Puisse la présente te trouver en bonne santé. Mes travaux touchent enfin à leur terme et j'aurai désormais plus de temps à consacrer à notre relation qui, tu le sais, m'est si chère. En guise d'apothéose, j'ai reçu l'occasion de diriger une conférence à Londres, au collège pour jeunes gens Henri IV. Je compte bien y révéler l'existence de ce Monde Intérieur et ses origines atlantes dont nous avons déjà parlé par le passé et dont je crois me souvenir que tes doutes s'étaient jusque là faits forts de repousser mes théories. Qu'à cela ne tienne. Je serai ravi de pouvoir compter sur ta présence dès la fin de la conférence, nous en reparlerons alors sur de nouvelles bases. Je joins à la présente une invitation en ton nom afin d'éviter les frais d'entrée et de te garantir un passe-droit vers le bureau qui me servira de loge, à la fin de l'exposé.

Je t'en prie, sois présent(e). La conférence se tiendra le 16 mars de cette année, et débutera sur le coup de 19h.

Reçois, cher ami/chère amie, l'assurance de mes sentiments les plus sincères.

P. William Grant.

Les personnages se connaissent vaguement, mais n'entretiennent pas de relation suivie. Ils ont déjà eu l'occasion de se rencontrer dans des clubs mondains à Londres ou ailleurs. Ils se retrouveront lors de la conférence, leurs places étant côte à côte. Une foule de gens de la haute société, journalistes, scientifiques, curieux dilettantes, se pressera au collège Henri IV. Les propos avant l'exposé sont peu amènes et présentent le professeur Grant comme un fou illuminé. D'éminents historiens ou anthropologues se rient de ses théories fumistes sur le Monde Intérieur ou sur l'Atlantide avec entrain et bonne humeur. C'est à peine s'ils n'ont pas apporté les caisses de tomates...

L'exposé

Le professeur Grant apparaîtra derrière un pupitre et devant une grande carte du monde, marquée en plusieurs points de notes trop petites pour être visibles depuis les rangs des spectateurs. Il commencera par rappeler les incongruités historiques des récits modernes, les imprécisions et les raccourcis douteux de ses collègues, soulevant par moments des vagues de protestation parmi les spécialistes présents. Il avancera alors ses découvertes les plus récentes, à savoir des sites archéologiques enfouis sous la végétation des forêts les plus denses ou dans les cavernes des plus hautes montagnes, des sites qui n'étaient, a priori, pas accessibles aux êtres qui les ont pourtant creusés. L'explication, selon lui, vient du fait que les architectes de ces monuments anciens ne venaient pas d'un point cardinal précis, mais d'en-dessous, du Monde Intérieur. Il présentera alors une nouvelle carte représentant une coupe de la planète, avec la couche terrestre, les couches

sédimentaires, et en-dessous, diverses strates creuses abritant, selon lui, le monde d'en-dessous. Il évoquera sous les quolibets et les rires gras des civilisations supposées disparues et des créatures défiant les lois de la zoologie moderne. Des peintures sur toile défileront alors derrière lui, dans un brouhaha croissant, pour se terminer par une salve d'insultes au moment de conclure. Sous les lazzis de la foule, le professeur Grant se retirera derrière les rideaux, saluant aussi respectueusement la foule qu'il le peut.

En coulisses

Le collège Henri IV n'est pas une salle de spectacle, même s'il accueille souvent des exposés et des conférences. Le conférencier est logé dans un bureau, derrière la salle (il faut montrer patte blanche pour y accéder). Lorsque les personnages se rendront vers cet endroit, ils entendront des bruits de pas précipités. Devant la porte du bureau, à une dizaine de mètres d'eux, ils apercevront deux hommes qui emmènent sans ménagement un troisième homme, un sac noué autour de la tête. Ils se précipiteront vers une petite volée d'escaliers qui descendent dans la cour de l'école et pousseront leur prisonnier (en fait William Grant) dans une voiture tirée par deux magnifiques chevaux noirs. Il est important, à ce stade de l'aventure, que les personnages ne puissent pas les rattraper, mais il faut aussi qu'ils puissent les suivre. Une calèche peut attendre à l'autre bout de la cour qu'ils s'en emparent, par exemple. S'ils se séparent et reviennent dans le bureau de Grant, ils constateront que rien n'a été volé, apparemment, et qu'il n'y a aucune trace de lutte. Dans un cendrier, un cigare de marque finit de se consumer. A ce qu'ils en savent, le professeur Grant ne fume pas. Il semble donc qu'on l'ait attendu dans son bureau pendant l'exposé pour l'enlever ensuite dès son retour. Personne n'a rien vu ni rien entendu. Personne n'est entré depuis la salle en tout cas (ils sont passés par la cour intérieure ou attendent les calèches des personnalités).

Course poursuite

La ville de Londres, à cette heure tardive, n'est pas si engorgée et il est facile d'y filer bon train dans les quartiers les moins populaires. La voiture noire prendra les grands axes pour gagner du temps, mais si elle est poursuivie, elle tentera quelques manœuvres audacieuses. Les personnages ne doivent pas rattraper les kidnappeurs, mais aussi ne pas les perdre de vue. Demandez qui conduit l'attelage ou qui chevauche à la suite de la voiture noire. Faites faire des tests en Progresser à -2. A chaque succès, les personnages auront la sensation de se rapprocher. Lancez aussi les dés pour les fuyards (1d+2). Expliquez en cas de succès que la voiture noire reste hors d'atteinte. Essayez de rendre l'action la plus enthousiasmante possible pour les joueurs. Même s'il n'y a pas grand monde dans les rues, il peut toujours y avoir un vieux chariot chargé de tonneaux qui déboule d'une rue latérale, un groupe de bourgeois apeurés au milieu de la rue ou une vieille dame qui appelle la police en criant à l'assassin...

Aux abords de la ville

La poursuite se termine par la disparition de la voiture noire, aux abords de la ville... Apparemment, elle a pu entrer dans une propriété boisée qui abrite un manoir. Une simple analyse des abords boueux de la grille d'entrée indiquera qu'une voiture du même type a roulé par là. Alors qu'ils mènent leurs investigations devant le manoir, deux hommes apparaissent devant la grille, interpellant les personnages. Si les personnages jouent franc jeu, ils leur demanderont un peu de patience et reviendront ensuite avec le professeur Grant, un peu décoiffé mais visiblement radieux. « Ah, mes amis... Quelle aventure ! Désolé de vous avoir négligé, mais ces messieurs pensaient – à juste titre je pense – qu'il valait mieux pour moi que je ne sache pas où se trouvait ce manoir... Mais voilà que votre fidèle amitié vous a poussé à me retrouver. Soit. J'ai obtenu de mes hôtes que vous soyez des nôtres ce soir. Allons, vous allez trouver cela très intéressant, j'en suis sûr ! ».

Les personnages seront alors conviés à se joindre au professeur Grant et à leurs hôtes. Le manoir appartient à la famille Pickerton, une vieille famille aristocrate. Les personnages en auront entendu parler sur un test en Erudition, les associant à des originaux et des mécènes artistiques. Lord Francis Pickerton et son épouse, Wynalda, se montreront des hôtes charmants, accompagnés de leurs deux fils, Terrence et Harry (les deux kidnappeurs) et flanqués du majordome Gavin Lumley et de la gouvernante Cora Brown. On mènera les personnages à des chambres individuelles et on leur présentera des excuses pour les éventuels dommages subis. Un petit apéritif sera offert à minuit.



Le Club Arcadia

Les invités seront reçus dans une vaste bibliothèque au centre de laquelle a été aménagé un charmant petit salon. Le professeur Grant est recoiffé et discute bon train avec Lord Pickerton. A l'entrée des personnages, le majordome apportera des brandy ou des jus de fruit pour ceux que l'alcool indisposerait. Lord Pickerton prendra alors la parole, une fois les convives installés.

« Cher professeur Grant, chers amis... Vous devez vous poser mille questions sur les raisons qui nous ont poussé à cette mascarade malheureuse... Nos précautions ne se sont pas révélées suffisantes puisque vous avez réussi à nous retrouver assez facilement. Rassurez-vous, nous ne voulons aucun mal à aucun d'entre vous, et certainement pas au professeur. En fait, nous représentons ici une société qui préfère garder l'anonymat pour le moment. Une société qui s'intéresse de très près aux recherches du professeur Grant. L'existence d'un Monde Intérieur et ses découvertes archéologiques et anthropologiques ont éveillé l'attention de mes supérieurs. Nous avons agi dans la précipitation, car d'autres personnes souhaiteraient le concours du professeur. Des gens moins bien intentionnés. Des gens qui ne reculent devant rien pour arriver à leurs fins... »

Lord Pickerton demandera alors à chacun de se présenter et étudiera avec attention les façons et les discours de chacun. Le professeur Grant n'hésitera pas à ajouter des qualités à ses amis s'il en a l'occasion. Au final, les Pickerton seront impressionnés et parleront plus librement, convaincus que les personnages constituent des atouts et non des boulets pour leur société secrète.

« En réalité, c'est le Club Arcadia qui m'emploie et qui souhaite bénéficier de votre concours, professeur. Il va de soi que si vous le jugez utile, vos amis pourront vous accompagner dans un voyage qui, je le crois, marquera votre vie. Le Club est une noble institution qui s'étend sur l'ensemble du territoire de Sa Majesté ainsi que dans quelques régions reculées du globe. Vous en apprendrez plus à son sujet plus tard. ; là n'est pas l'essentiel pour le moment. Dans la mesure du

possible, toutefois, je veux bien répondre à quelques unes de vos questions. »

Sans révéler quoi que ce soit de stratégique, Lord Pickerton tentera sincèrement d'éclairer la lanterne des personnages. A une heure avancée de la nuit, alors que les mines ne peuvent plus masquer la fatigue, il dira encore ceci.

« Bien, mes amis. Il vous faut maintenant regagner vos chambres, car demain, en fin de matinée, vous prendrez le train vers Liverpool où vous embarquerez à bord du Sea Mermaid à destination de Tanger. Vos billets vous seront confiés peu avant l'embarquement. Nous n'avons pour l'heure que trois billets, un pour le professeur et deux pour mes fils qui comptaient l'accompagner. Mais comme vous êtes maintenant là, ayant fait la preuve de votre courage et de votre amitié pour le professeur, je pense que mes fils peuvent rester ici où j'aurai besoin d'eux. Soyez cependant sur vos gardes, car comme je vous l'ai dit, d'autres que nous souhaitent le concours du professeur, et eux ne vous recevront pas avec du Brandy... »

La nuit se passera bien.

Londres – Liverpool et embarquement

Les deux fils de Lord Pickerton, Terrence et Harry, accompagneront les personnages et le professeur à la gare de Londres où ils prendront le train pour Liverpool. Le voyage dure quatre heures mais est assez paisible. Tout au plus les personnages auront-ils la désagréable sensation d'être épiés et suivis, sans que leurs soupçons puissent être confirmés. Arrivés au port de Liverpool, ils seront libres de se rendre au port et de trouver le Sea Mermaid. Il s'agit d'un majestueux navire, pas le plus grand des bateaux amarrés, mais un fier esquif à trois mats.

Un jeune homme les attendra visiblement au devant du bateau, disposant des billets d'enregistrement à bord. Il a été contacté par télégramme et travaille pour le Club. Il souhaitera bon voyage aux personnages.



Le Sea Mermaid

Ce navire est un trois mats, un voilier long de 75 mètres. Le capitaine Bart Marwijk, un hollandais, est à la manœuvre. Le navire est affrété par une compagnie commerciale ayant de bonnes relations avec le Club, mais dispose de dix cabines pour des voyageurs, chaque cabine convenant à deux personnes. Outre les personnages et le professeur, il y aura quatre autres passagers, dormant deux par deux. La première cabine est occupée par Zéphyrin Arnould, un négociant français, et son épouse Nathalie. La deuxième est celle de deux voyageurs qui ne se mêleront pas au groupe. Les personnages ne seront d'ailleurs informés de la présence de ces voyageurs que s'ils posent la question au capitaine ou à son second, Pieter Van Einde. En réalité, George Lasham et Alan Stillson sont deux agents du Masque Noir, qui ont suivi les personnages à leur insu lors de la poursuite de la veille et qui comptent bien mettre la main sur le professeur. A priori, ils ne devraient pas tenter grand chose lors de la traversée, car ils sont coincés à bord comme tout le monde, mais ils vont tenter de jauger les personnages. Ils ne sortent que la nuit et écoutent aux portes. Plus d'une fois, faites faire des tests en Vigilance à vos personnages. S'ils réussissent, ils se rendront compte qu'on les épie ou qu'on écoute à leur porte... Organisez si vous le voulez l'un ou l'autre événement, mais veillez à ce que les personnages n'aient que des soupçons, aucune preuve formelle leur permettant

de confondre ces deux hommes. Il y a aussi douze membres d'équipage, après tout, et ceux-ci n'ont qu'une notion relative de l'anglais.

Le voyage durera une semaine. Au quatrième jour et au cinquième jour, au large du Portugal, une tempête forcera les personnages à ne pas sortir sur le pont. Augmentez ces jours-là la fréquence des tests en Vigilance et, pourquoi pas, poussez les PJ à se risquer dehors...

Tanger



La ville de Tanger est en plein essor suite à la reconstruction de 1844 suite au bombardement français. On y croise une foule bigarrée, faite de bédouins, de citoyens européens, de dandys et de voyageurs du monde entier. Le port, s'étendant au pied du phare, n'est pas très bien organisé et les gros navires y côtoient les petits bateaux de pêche dans un joyeux chaos. La ville aux murs blancs est en ce moment tiraillée entre deux destinées : les Français entendent bien y maintenir leur domination alors que les Allemands contestent leur suprématie. Huit années plus tôt, la Conférence de Madrid a tenté de régler le problème, en vain. En attendant, la ville jouit d'une certaine autonomie et développe son attrait commercial sur la méditerranée.

A Tanger, les personnages seront accueillis par Ahmed Bel Kadir, l'agent local du Club Arcadia. Prévenu de leur arrivée, celui-ci s'est déplacé en personne au port. Il se fait tard. Il propose d'héberger les personnages jusqu'au lendemain, où ils prendront un autre bateau vers l'Île du Diable. Bel Kadir dispose d'un véritable palais des mille et une nuits dans les hauteurs de la ville.

La nuit, après un copieux repas et un spectacle de danseuses exotiques, les personnages seront conduits dans leurs chambres (encore des chambres pour deux, sauf s'il faut isoler une femme du reste des hommes).

Le soir, les deux agents du Masque Noir tenteront d'enlever le professeur. Ils s'introduiront dans la chambre d'un groupe de personnages par erreur (tirez-les au sort). Un test en Vigilance -3 (ils dorment et les kidnappeurs sont agiles) indiquera s'ils se réveillent ou non. Si ce n'est pas le cas, les Masqués (qui portent cette fois leur masque) quitteront la chambre se rendant compte de leur erreur et iront cette fois dans la bonne. Si un personnage dort avec le professeur, il aura lui aussi la chance d'un test en Vigilance, sinon, tous se réveilleront un rien trop tard, alors que le professeur crie au secours, lorsque les deux hommes l'emmènent dans les jardins de la propriété. Ils sont armés et vendront chèrement leur prise si nécessaire... Ils se battent au poignard (1d) et disposent chacun de 30 points de fatigue et de 30 points de blessure. Ils ne parleront pas et si on les torture, ils ne lâcheront que des banalités, affirmant que quelqu'un qu'ils ne connaissent pas leur a demandé d'enlever le professeur et qu'ils devront être recontactés, ils ne savent pas quand ni comment.

Départ pour l'Île du Diable

Ahmed Bel Kadir insistera pour conduire les personnages et le professeur au port suite aux événements de la nuit. Le matin, le port de Tanger est encore plus actif qu'en fin de journée. Bel Kadir mènera les personnages jusqu'à une jetée le long de laquelle un petit bateau de pêche les attend. A bord, deux hommes : un vieux loup de mer grec du nom de Iannis Koftos et une jeune marin italien du nom de Silvio Zanetti. Le bateau peut appareiller assez rapidement.

Le voyage vers l'Île du Diable dure deux heures. Il ne se passera rien de spécial durant cette période. Au terme du voyage, le bateau arrivera en vue d'un piton rocheux anodin, mais aux abords duquel est édifié un petit port, pouvant au maximum accueillir deux bateaux de moyen tonnage.

Sur un ponton d'amarrage, deux hommes semblent attendre les personnages et surtout le professeur Grant.

L'un d'eux, casque colonial sur la tête, petite moustache aristocratique, se présente comme étant le professeur Arthur McInley, responsable scientifique de Port Arcadia. Il souhaite la bienvenue à tout le monde et invite la petite troupe à le suivre. Presque en trompe l'oeil, les personnages découvrent une allée plane serpentant sur le sol rocailleux. Elle monte légèrement vers une muraille rocheuse et s'engouffre dans une caverne illuminée de lampes à huile. Un léger vrombissement rappelant celui d'un train à vapeur interpelle les personnages. « C'est votre première visite... Je me rappelle encore de ma première fois. Vous ne connaissez pas votre chance, les amis », avoue, rêveur, le professeur McInley.

Au bout d'une vingtaine de mètres, vous arrivez en vue d'un monte-charge. Assez large, il semble être alimenté par un moteur à vapeur. Des volutes blanches se perdent dans les anfractuosités de la voûte. Une machinerie bien huilée se met en branle lorsque l'aide de camp de McInley actionne un levier. Les personnages descendent sur une trentaine de mètres, doucement. La chaleur monte légèrement. Régulièrement, des amas rocheux scintillent, apportant la lumière sous le niveau de la mer. « C'est une roche spéciale, découverte il y a dix ans. Elle a la faculté d'émettre une vive phosphorescence de jour comme de nuit. Nous nous en servons pour éclairer les galeries et les avenues de Port Arcadia. »

Arrivés sur une plate-forme de près de six cent mètres de long, les personnages sont attirés par un attroupement devant une galerie latérale. Un autre monte-charge les attend à côté.

– « Ah, nos archéologues ont trouvé cette galerie il y a une semaine. Nous faisons des découvertes tous les jours. Il semble qu'elle mène à un temple encore inexploré. »

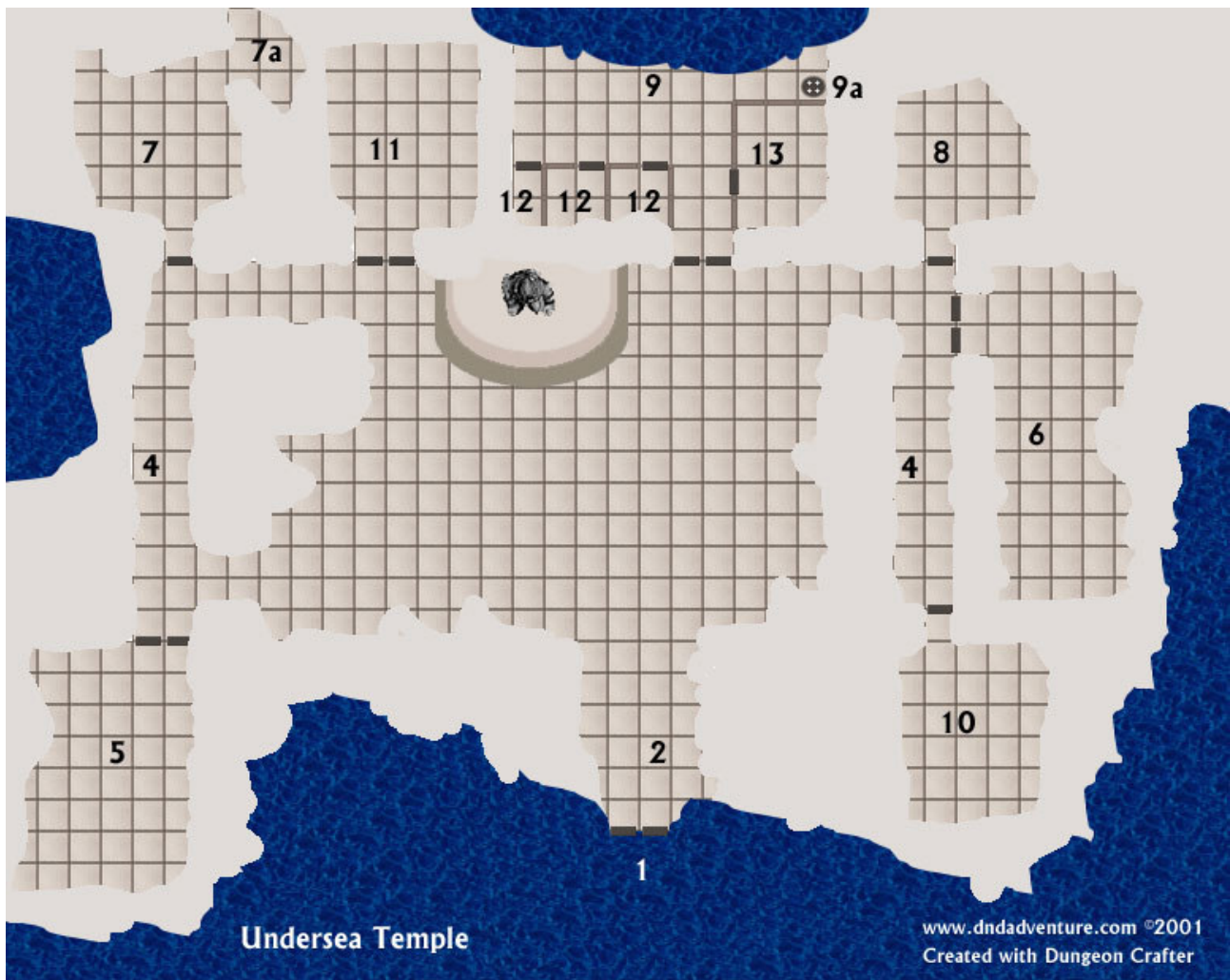
C'est alors que tout se précipite. Le jeune matelot, Silvio Zanetti, s'empare de la malette du professeur Grant et se rue vers la galerie, criant : « Avec les compliments du Masque, messieurs ! ». McInley se tourne vers vous... « Mais faites quelque chose, rattrapez-le ! ». Le professeur Grant ajoute « Mes notes ! Tout est dans mon étui ! »...

Pendant ce temps, Zanetti est déjà presque à l'entrée de la galerie. Quelques secondes plus tard, il dépasse les ouvriers médusés et pénètre dans le temple malgré les cris et les interpellations.

Les ouvriers peuvent donner quelques infos et des lampes aux personnages. L'un d'eux possède même un fusil.

Le Temple Chthonien

Il y a une semaine, lors de travaux visant à consolider la grotte de la plate-forme, des ouvriers ont découvert une galerie latérale cachée par un vieil éboulement, menant à un temple souterrain. Les archéologues de Port Arcadia n'y ont pas encore pénétré, attendant le feu vert de la hiérarchie de l'avant-poste, mais ont déjà étudié l'entrée. Selon eux, il s'agit d'un temple chthonien. Ils n'ont pas le temps de faire une leçon d'anthropologie souterraine, mais ils révèlent que le temple doit receler bien des dangers, ne serait-ce que par les risques d'éboulement ou les gaz toxiques. Les ouvriers peuvent donner deux lampes-tempête aux personnages, ainsi qu'un fusil et une boîte de 50 cartouches.



Généralités

Le temple, sauf mention contraire, n'est pas éclairé. On y entend fréquemment de petits éboulements, du sable, par moment semble tomber du plafond. Les parois sont tout sauf lisses et il faut y regarder de près pour se rendre compte qu'il s'agit bien d'une construction et pas d'une vulgaire grotte. A partir du 9, on entend le clapotis d'un lac souterrain. Dans un premier temps, les personnages entendront des bruits de course (ceux de Zanetti), se répercuter de mur en paroi. Puis, ils entendront un cri lorsqu'ils seront en 9. Zanetti n'a pas de lampe, mais il utilise un artefact découvert par le Masque quelques années plus tôt : une fine membrane que l'on s'applique sur les yeux et qui permet de voir dans le noir. Cela se porte un peu, oui oui, comme un masque...

Visite du temple

Entrée (1)

Le couloir déblayé par les ouvriers est encore jonché de moellons de différentes tailles. Des outils, des brouettes et des caisses sont éparpillés sur le sol. Une roche lumineuse est placée sur une caisse retournée, illuminant l'entrée d'un couloir inégal. Les vestiges d'un bas-relief ancien sont gravés dans la pierre. Si les personnages prennent le temps de s'y intéresser, ils ne comprendront rien. Ce sont des symboles écrits incompréhensibles pour eux (en fait un fragment d'un ancien texte présentant le temple comme un lieu de culte des Chtoniens).

Grand Hall (2)

Long d'une douzaine de mètres et large de trois à six mètres par endroits, ce hall majestueux est taillé dans une roche calcaire. Il semble se terminer sur une salle aux dimensions titanesques. La lueur des lanternes ne permet pas de l'appréhender dans son intégralité. Sur la paroi nord (3), une estrade a été taillée à même la pierre, de façon nettement plus lisse et artistique que les parois. Au sommet de trois marches en demi-cercle, une idole de pierre noire contemple la salle. Elle représente un homme accroupi, pensif, de plus de trois mètres de haut. Sa tête est couverte d'une sorte de couronne faite d'insectes inconnus, tout comme ses poignets et ses mollets. En y regardant de plus près, les scarabées semblent cousus à la peau par leurs élytres. Le visage de l'idole est inexpressif.

Couloirs latéraux (4)

Ces deux couloirs larges de près de trois mètres et longs d'une douzaine de mètres se terminent par des portes de pierre. Un petit levier de pierre dans un trou du mur permet à chaque fois de les ouvrir, déclenchant un mécanisme, quelques éboulements de gravier et écoulements de sable.

Ancien vestibule (5)

Les adorateurs de l'idole se rendaient ici avant même de s'incliner devant la statue, afin de s'y dévêtir et de se préparer aux cérémonies. Aujourd'hui, il n'y a plus trace de rien, si ce n'est deux amphores brisées gisant dans un coin, vides.

Salle des prêtres (6)

Cette vaste salle accueillait autrefois les prêtres de l'idole. Un vieux coffre de métal demeure. L'ouvrir nécessite un test en Mécaniques à -5. En cas de succès, les personnages découvrent de vieux parchemins parcourus d'une écriture semblable à celle découverte sur le bas-relief à l'entrée. Il y a aussi un vieux couteau sacrificiel, incrusté de pierres précieuses, encore en bon état, enroulé dans un linge jauni.

La salle aux champignons (7)

La fonction de cette salle est désormais difficile à découvrir. Toujours est-il qu'elle est envahie de champignons gros comme de petits buissons et légèrement vibrants. Si l'on s'en approche de trop près, ils émettent une projection de spores qui, s'ils sont inhalés, provoquent un début d'asphyxie. Il faut réussir un test en Vigilance pour retenir sa respiration puis, en cas d'échec, en Physique pour éviter l'asphyxie. En cas d'échec dans les deux tests, le personnage sombre dans l'inconscience et décède s'il n'est pas ramené à l'air libre dans les cinq tours qui suivent (le grand hall fera l'affaire). Si on ne s'approche pas des champignons, tout ira bien... Ou presque. Les personnages distinguent un bruit métallique et des raclements sur le sol...

Un homme-automate, composition mi-humaine, mi-machine, fruit de la science des Acrolabes, protège la sépulture de ses maîtres (7a). Il prononcera deux mots incompréhensibles (Vass Tha, ce qui signifie : vous n'êtes pas les bienvenus). Si les personnages restent là, il attaquera. L'automate est en mauvais état, la partie organique de son être ayant subi les outrages du temps. Il sera donc assez facile de le mettre hors d'état de nuire.

Se battre 3D

Forcer 4D

Fatigue 15

Santé 15

Seuil de blessure 10

La sépulture des Acrolabes (7a)

Une expédition acrolabe avait découvert ce temple il y a dix ans, en venant par le lac. Ils ont fui la créature marine qui y rôde et se sont réfugiés là, où ils ont été asphyxiés par les champignons. Ils étaient toutefois accompagnés d'un automate. Trois squelettes desséchés mais encore vêtus de restes de cuir et de métal gisent dans cette petite pièce, allongés sur une sorte de mousse. Leur équipement compte des lances au bout desquelles luisent encore légèrement des roches lumineuses, une paire de jumelles assez étrange (mais sans pouvoir) et un étui à parchemin contenant des notes en langue acrolabe (le récit de leur périple jusqu'aux champignons). Une sacoche contenait autrefois leurs rations (plus rien) et une gourde d'eau (désormais croupie) ainsi qu'une flasque d'alcool (un bon tord-boyau).

Salle vide (8, 10, 11)

Rien de spécial.

Ancien port privé (9)

A l'entrée dans cette salle, deux choses attirent l'attention. Le bruit de l'eau, en provenance du nord, un clapotis permanent indiquant la présence d'un grand point d'eau, et un cri atroce, celui d'un homme... Cet ancien port privé du temple chthonien donne sur un lac assez vaste, touchant plusieurs grottes des niveaux supérieurs du Monde Intérieur. Il est aussi le terrain de chasse d'un crabe géant, se nourrissant des gros poissons aveugles du lac souterrain mais aussi des êtres vivant dans les cavernes... Il a été attiré par Zanetti et vient de le couper en deux... (9a). Au nord, des marches de pierre descendent graduellement dans l'eau sombre du lac.

Lorsque les personnages arrivent en 9a, ils voient le crabe et les restes de Zanetti. Le crabe craint le feu et les lumières trop vives, mais avant de s'enfoncer dans les eaux, il va tenter de découper quelques morceaux de plus...

Se battre 3D

Forcer 4D+2

Fatigue 40

Santé 40

Seuil de blessure 15

Sur Zanetti, on retrouvera la mallette de Grant, intacte, ainsi que le masque de vision mentionné plus haut.

Anciens hangars (12)

Ces petits locaux devaient contenir du matériel de pêche et de navigation. On n'y retrouve plus que des caisses vides pourries ou des amphores éventrées. Dans l'un d'eux, sur un test réussi en Vigilance, les personnages peuvent découvrir un coffret contenant des pierres précieuses qui s'ouvre sur un test réussi en Forcer.

Ancien poste de garde (13)

Cette salle vide abritait autrefois les gardes du temple, qui craignaient une attaque en provenance du lac. On y trouve les restes de lances (surtout les fers, rouillés) et d'épées (inutilisables), ainsi qu'un casque en forme de tête de scarabée.

Conclusion

Les personnages rapporteront la mallette à Grant, près de McInley. Les ouvriers, armés de pioches,

viendront à leur secours s'ils sont en difficulté. Ils seront ensuite amenés par le monte-charge à un système de wagons sur rails un peu plus bas et ensuite, par une vaste artère de voie ferrée, à la cité de Port Arcadia, merveille du monde souterrain, où ils seront reçus par le professeur Irwin McAllister, qui leur présentera la fondation, la cité et leur vie future... Bienvenue dans le Monde Intérieur.