

LES AVENTURIERS DU CONTINENT PERDU

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

TEMPÊTES CÉRÉBRALES, BONNES IDÉES ET ÉCHANGES ENRICHISSANTS :
Clément Rousselin, Émilien Pichereau, François Lalande,
Rafael Colombeau, Matthieu Chalaux...



LEGRUMPH.ORG

chibi 

LE CONTINENT PERDU

1948. Une année intense. Gandhi est assassiné. Le premier chapitre des Hell's Angel est fondé. La Birmanie devient indépendante. Les Chinois se battent les uns contre les autres. La Corée est divisée en deux. Israël naît dans le sang et la violence, immédiatement envahie par ses voisins de la Ligue arabe, tandis que les palestiniens sont chassés de leurs villages. Mais c'est Berlin, divisée entre quatre nations, qui retient toutes les attentions – c'est le début de la Guerre froide ; les relations entre les alliés et les soviétiques sont des plus tendues. Bientôt, ça sera le blocus de la ville.

Dans ce Berlin militarisé, en pleine reconstruction, se produisent d'étranges événements – certains sont d'origine surnaturelle, d'autres dérivent de combats violents entre des factions non-identifiées par le grand public. Car les autorités, du moins celles qui ont accès aux accréditations secrètes les plus élevées, ne sont pas surprises. Elles savent que la guerre contre le mal nazi n'est pas finie ; elles savent qu'il y a bien d'autres enjeux que la domination idéologique ou économique des continents de la terre.

La première porte atlante connue, découverte par Alexandre le grand au cours de sa rapide conquête de la Perse, fut longtemps perdue, puis retrouvée à Jérusalem, sur le site du Temple de Salomon, par les croisés, avant de disparaître de nouveau dans les salles secrètes du Vatican. Une autre de ces étranges portes fait son apparition à Pompéi en 1748, puis une autre encore en Égypte, au cours de la campagne de Napoléon avant que les anglais ne la saisissent et ne l'exposent à Londres.

Tout au long du XIXème siècle, en plein essors des sciences archéologiques et des grandes campagnes de fouille, de nouvelles portes sont exhumées à travers le monde – en Mésopotamie, dans les années 1850, à Troie par Schliemann vers 1870, à Cnossos par Evans au début des années 1900, mais aussi en Chine, aux Indes, en Asie du Sud-est et jusqu'aux Andes...

Les portes sont presque toutes rapportées en Occident par les puissances colonisatrices. Elles font l'objet d'études approfondies par les académies des sciences européennes – archéologues et linguistes s'y intéressent, mais aussi chimistes et physiciens car les symboles qu'elles portent semblent se référer à leurs domaines respectifs. C'est William Thomson, Lord Kelvin, le plus grand scientifique de son temps, qui, en 1888, découvre la manière d'activer les portes atlantes en les connectant à une source d'énergie sous certaines conditions de température et de pression. Un vortex se forme alors à leur surface, une barrière miroitante que l'on peut traverser.

Toutefois, les premiers soldats volontaires au passage ne reviennent pas – les vortex sont instables, capricieux, lents à se former et à prompt à disparaître. Après plusieurs tentatives à travers le monde, chaque puissance voulant contrôler cet étrange phénomène, les essais sont abandonnés. Toutefois, les recherches continuent : les linguistes font des progrès, commencent à déchiffrer certaines lignes, découvrent l'origine atlante des portes et peut-être leurs significations.

La Grande Guerre met un terme à ces études. Des savants perdent la vie au front et avec eux les connaissances disparaissent, l'intérêt pour les portes diminue.

L'avènement de la physique quantique, dans les années vingt et trente, résout l'énigme des portes atlantes. Ce sont les scientifiques allemands de l'Institut Kaiser-Wilhelm qui opèrent la première percée – les autorités nazies au pouvoir s'empressent d'envoyer des explorateurs de l'autre côté, puis de mettre la technologie au secret.

Commence pour le régime nazi l'extraordinaire projet *Seelenheil* : l'installation d'une colonie allemande de l'autre côté des portes, la fondation d'une cité d'avenir, la mise à l'abri des ressources les plus importantes de l'Allemagne et du troisième Reich, hors de portée des alliés et des soviétiques, l'exploration d'un nouveau *Lebensraum*.

Dès 1943, ce sont des centaines de milliers d'hommes, de femmes et d'enfants, de scientifiques et de techniciens, de soldats d'élite et de dignitaires qui sont invités à s'installer de l'autre côté des portes atlantes. Lors de la chute du régime, en mars et avril 1945, la plupart de ses dirigeants demeurent introuvables des vainqueurs. Et, de fait, ils impulsent les dernières résistances depuis un autre monde.

L'Orchestre rouge avait réussi à fournir de premières informations sur cet étrange projet *Seelenheil* au GRU soviétique dès 1941, mais les ennemis de l'axe ne parviennent à découvrir les finalités du projet, puis la manière d'activer les portes de manière stable qu'à partir de 1944. Bientôt, toutes les grandes puissances savent ouvrir les portes atlantes. Des fouilles archéologiques de grande ampleur sont lancées dans toutes les colonies et tous les protectorats. Des portes sont volées dans les musées ou les laboratoires et disparaissent entre des mains privées. Les portes nazies, quant à elles, demeurent introuvables.

De l'autre côté des portes atlantes se trouve le mythique continent perdu dont parlait Platon. C'est une terre de près de trois mille cinq cents kilomètres de longueur sur deux mille cinq cents de large – si on en croit les légendes, il occupait jadis un espace au milieu de l'atlantique qui s'étendait des Bermudes au Cap-Vert et aux Açores, face aux colonnes d'Hercule.

Aujourd'hui, cette île-continent flotte au milieu d'un espace étrange – une terre presque plate, sans dessous, ses fleuves se jetant dans une mer qui disparaît bientôt dans le vide ou le néant. Ses cieux sont tourmentés, teintés de couleurs effrayantes. Il n'est pas de soleil, non plus que de lune. Seule une lumière argentée et pâle, presque bleutée, illumine ses jours tandis que ses nuits sont de terrifiantes ténèbres sans étoiles. Aux confins de la voûte céleste rôdent des formes angoissantes, comme les ombres de pieuvres lascives et affamées qui couvent le monde et rappellent sans cesse que des créatures malveillantes cherchent à l'envahir.

Les nuits du continent perdu sont dangereuses. C'est la nuit elle-même qui est dangereuse, malveillante, acide, comme si elle était constituée de scalpels affûtés capables de meurtrir les chairs et de taillader les psychés. Dans les ténèbres, les créatures vivantes se cachent et font silence. Personne ne quitte les environs d'un feu ou d'une lumière capable de tenir l'obscurité à distance. Les cités sont illuminées et chacun maintient une veilleuse près de son lit – plusieurs même chaque fois que possible.

Le climat du continent perdu varie beaucoup d'une région à une autre. Il est sec, presque aride dans le sud, méditerranéen dans l'est, continental et frais dans le nord, océanique et tempéré dans l'ouest ; tout le centre du continent est chaud et humide et abrite d'immenses forêts pluviales luxuriantes, magnifiques et venimeuses.

Comme Platon l'affirme, c'est bien un cataclysme qui a perdu l'antique continent des Atlantes. À la même époque que le Nil voyait se développer ses premières cultures et que le néolithique laissait doucement la place à l'âge du bronze, la première civilisation atlante apparaissait sur les rivages orientaux d'une vaste île-continent. Adossés à des terres sauvages et confrontés à des voisins farouches et territoriaux, les atlantes se tournèrent vers la mer, colonisant les côtes africaines et s'aventurant jusqu'au cœur de la grande mer intérieure qui leur faisait face.

Les plus anciennes légendes atlantes parlent de la visite de seigneurs venus des cieux, les Ouranides, qui leur laissèrent des dieux, des lois, d'extraordinaires secrets techniques et scientifiques, et d'étranges pouvoirs mentalistes capables de transformer la réalité physique. Grâce à cela, les atlantes conquièrent leur île-continent et subjuguèrent les autres peuples qui l'habitaient ; ils réduisirent en esclavage de nombreuses communautés installées autour de la Méditerranée – elles payaient tribut ou étaient emportées sur l'île pour servir leurs nouveaux maîtres. Les atlantes étaient des seigneurs terribles, incroyablement puissants, auxquels il semblait impossible de résister.

Pourtant, certaines de leurs créatures artificielles, des soldats surhumains, finirent par se rebeller – on les appelait les Olympiens et ils s'étaient rangés aux côtés des peuples opprimés. Une guerre effroyable éclata entre les atlantes et les olympiens. Pour protéger leurs domaines, les atlantes imaginèrent une application particulière de leurs pouvoirs mentalistes – un grand rituel capable de dresser une barrière mystique infranchissable aux olympiens.

Malheureusement, ce fut une catastrophe. Le rituel emporta l'île-continent dans une autre dimension, l'arrachant à la terre et la faisant disparaître à jamais – Atlantide devint une légende, une histoire prévenant contre la vanité et l'hubris de ceux qui veulent soumettre le monde à leur volonté. Une région toute entière fut transformée en un désert maudit et sulfureux et le Tartaros reste, à ce jour, une terre stérile et instable.

Plus de quatre mille années séparent le cataclysme du Tartaros de la fin de la Seconde Guerre mondiale. Le continent perdu n'est plus celui qu'il était à ce moment. Cultures et civilisations se sont succédées et remplacées ; le monde a été envahi par des créatures malveillantes – et pas seulement les nazis ; les peuples ont connu des guerres et des épidémies, des destructions et des régressions ; d'antiques secrets ont été perdus, d'autres sont devenus l'objet de cultes qui ne savent plus vraiment ce qu'ils doivent vénérer.

D'abord, les sociétés de l'île-continent connurent un effondrement violent.

Les atlantes de l'est de l'île avait soumis leurs voisins et imposé un même gouvernement à tous – les hommes-serpents de Mu, belliqueux et farouches, qui vénéraient les grands lézards venimeux de leurs terres sèches et en portaient les peaux ; les mystérieux enfants de Thulé qui observaient les étoiles et étaient les maîtres des temps passés et des temps à venir ; les paisibles cultivateurs et éleveurs des Hespérides, dont les terres grasses et fertiles nourrissaient toute l'île. Ils avaient aussi fait venir des communautés entières enlevées à travers le monde afin de servir leurs desseins – d'Afrique, d'Amérique du sud, d'Asie, du Moyen-Orient, du tour de la méditerranée et d'Europe.

Le transport du continent dans une autre dimension et la destruction de l'immense région du Tartaros, devenu un désert stérile parsemé de lacs glacés et de puits bouillants, transforma le monde. La nuit était devenue l'ennemie de toute chose vivante. La perte des cieux étoilés mena les thuléens à des suicides de masses et à l'asthénie complète de leur société. Les gardiens des Hespérides furent particulièrement touchés par les grands nuages de poussière venus du Tartaros par-dessus les montagnes et connurent famines, épidémies et mutations. Les hommes-serpents de Mu plongèrent dans une barbarie bestiale qu'ils n'ont plus quitté.

La société atlante fut balayée – individuellement, les atlantes survécurent, mais les structures communes disparurent presque du jour au lendemain. Les esclaves se révoltèrent ou s'échappèrent vers les terres centrales, chaudes et nourricières. La loi du plus fort était la clef de la survie ; les communautés se morcelèrent et se dissimulèrent dans les creux du monde.

Durant cinq cents ans, le continent perdu devint une terre sauvage et mortelle. Des brèches aléatoires s'ouvraient dans la trame de la réalité et des créatures avides et mortelles les traversaient.

Puis, une caste de prêtres-sorciers apparut, armée des enseignements des Ouranides et de la légitimité des anciennes divinités atlantes. De puissants souverains, presque immortels, sortirent des rangs de ces ecclésiastes. Ils réinvestirent les ruines des anciennes communautés atlantes de la côte et fondèrent des empires. C'est ainsi que commença l'ère des cités-états atlantes, autocratiques et brutales, mais enfin à même de protéger leurs peuples. De puissants rituels furent créés pour réparer la trame de la réalité et réduire la fréquence des déchirures.

Il y eut des guerres et des conquêtes, d'innombrables violences contre les peuples du centre de l'île, une tentative d'invasion de Mu pour rétablir des voies de communication avec les Hespérides – campagne qui se solda par un sanglant échec. Et, bien entendu, une longue période de stagnation et de décadence, quand l'aristocratie mentaliste devint de plus en plus tyrannique et que les citoyens atlantes furent finalement traités comme tous les autres esclaves.

L'âge des cités-états et de la toute-puissance des prêtres-sorciers vint à son terme quand une épidémie frappa ceux des atlantes qui maîtrisaient les pouvoirs mentalistes des Ouranides. Les castes religieuses, affaiblies et décimées par la maladie, furent balayés par des révoltes successives.

Succéda à cette longue période de sécurité relative un nouvel âge sombre. L'Atlantide et les régions des deux mers intérieures tombèrent sous la coupe d'innombrables seigneurs de guerre dont aucun ne put garder le pouvoir plus de deux ou trois générations, immanquablement balayés par plus méchants ou par les catastrophes qui frappaient au hasard. Une myriade de royaumes et de nations naquirent et moururent ; peu laissèrent de traces ou de souvenirs.

Sans le secours des pouvoirs ouranides, devenus incroyablement rares, la vie était plus difficile encore et la trame de la réalité se déchirait de plus en plus régulièrement, laissant craindre que le continent perdu ne soit finalement détruit dans un avenir proche.

Les Hespérides virent s'ouvrir les plus grandes et les plus terrifiantes de ces déchirures. Les peuples qui y habitaient encore, miséreux et craintifs malgré la fertilité des terres, furent balayés par les monstres qui en émergèrent. Les Hécatonchires, créatures fractales non dénuées d'intelligence, s'installèrent dans le ponant du monde et y règnent encore en maître – cherchant à affaiblir les frontières de la dimension, à envahir la terre au-delà des portes et à « terraformer » le continent perdu à leur convenance.

Il advint un premier prodige, peut-être au douzième siècle de notre ère, soit trois mille ans après le cataclysme : une porte atlante s'activa dans des ruines, au milieu des forêts pluviales, dans la région de Iasus. Une très forte communauté de chrétiens nestoriens d'origine asiatique apparut sur le continent perdu – le premier contact enregistré avec la terre d'origine. La communauté était persécutée et pourchassée, mais un miracle s'était opéré quand un enfant avait activé un étrange portail caché au fond d'une caverne, la croix marquant son linteau considéré comme un signe de salut. Contre toute attente, peut-être fortifiée par les épreuves déjà subies et par sa foi inébranlable, la communauté survécut et prospéra – établissant pour de bon le mythique Royaume du Prêtre Jean.

Un second prodige – bien que le terme soit peut-être exagéré – fut l'apparition d'une nouvelle culture, à moins que l'extraordinaire fut qu'elle survécut et se développa jusqu'à régner sur l'essentiel des terres orientales du continent perdu. Un groupe de femmes, philosophes et guerrières, lasses des conflits et de la brutalité de leurs congénères, prirent le pouvoir à Thétipolis sur l'île d'Hyrcanos.

Elles avaient redécouvert les secrets des pouvoirs ouranides et comprenaient intimement les sciences derrière les anciennes technologies perdues. Ce ne fut pas un acte de circonstance : ces femmes animaient une certaine société secrète depuis plusieurs générations quand elles passèrent à l'action. Elles avaient gagné à leur cause de nombreux hommes et disposèrent rapidement des seigneurs de guerre qui régnaient alors.

Les Amazones atlantes lancèrent bientôt des raids sur les côtes de l'Atlantide, puis s'emparèrent des grandes cités en ruine où se dissimulaient des rois sauvages et malveillants. Partout, elles imposèrent leurs lois et leur culture, enrôlèrent les filles et les éduquèrent au sein de gymnases féminins – leur enseignant la philosophie et les sciences, les prouesses athlétiques et les arts de la guerre. Elles établirent enfin un grand empire amazone en Atlantide, sous la direction d'une assemblée tirée au sort parmi celles qui avaient accompli leur service militaire.

Les portes atlantes étaient, avant le cataclysme, l'un des principaux artefacts de la domination atlante sur le reste du monde. Appariées deux à deux – l'une sur l'île-continent, l'autre installée dans le vaste monde extérieur – elles permettaient aux seigneurs de l'Atlantide de voyager instantanément d'un bout à l'autre de leur domaine, de transporter biens, marchandises et forces armées.

Quand le continent disparut dans une autre dimension, le réseau s'éteignit et les portes demeurèrent fermées durant plus de quatre mille ans – si on excepte le miracle non-encore expliqué de la communauté chrétienne.

Tout changea quand Lord Kelvin découvrit le moyen d'activer les portes. En l'espace de quelques années, des dizaines de portes s'activèrent brièvement à travers le continent perdu – des explorateurs audacieux et des soldats infortunés voyagèrent par-delà les dimensions et furent à leur tour perdus. Beaucoup succombèrent rapidement : les créatures sauvages, les conditions environnementales, les peuples cannibales, les monstres d'outremonde, la nuit enfin.

Et puis, les nazis se manifestèrent à leur tour. Cette fois, leurs portes restèrent ouvertes et stables : en quelques mois, leurs commandos de choc avaient installé une tête de pont en Thulé, discrète et bien protégée ; des manufactures furent construites pour assembler sur place le matériel lourd qui ne pouvait passer les portes – machines et véhicules, Zeppelins et Messerschmitt, laboratoires de recherche et de production.

L'architecte Albert Speer arriva rapidement pour organiser la mise en œuvre du cœur de l'opération *Seelenheil* : la planification et l'érection de Germania, la cité utopique du Troisième Reich, voulue par le Führer. D'autres projets furent rapidement lancés, dont la construction d'une immense ligne de chemin de fer à deux voies, reliant Germania à la Mer léagrienne par le Westenkorridor. Des norias de travailleurs forcés tirés des camps de concentration politiques furent amenés sur le continent perdu – la première implémentation de ce qui deviendra le *Nacht und Nebel*.

Tous ces travaux furent financés par les richesses même de la Thulé – pierres précieuses, minerais rares et précieux, réserves pétrolières. Rapidement, ils lancèrent des expéditions au sud, à l'est et à l'ouest afin d'ouvrir de nouvelles colonies, bien que presque toutes les portes utilisables qu'ils avaient en leur possession menaient en Thulé. En direction des Hespérides, ils se heurtèrent aux Hécatonchires ; dans les terres méridionales de Mu, la sauvagerie des hommes-serpents dépassait la leur et ils n'y purent jamais maintenir leur présence ; la Mer irosienne était prometteuse, mais d'abord il leur fallait affronter l'orient du continent et aucun camp permanent n'y fut installé.

Les relations entre les nazis et les amazones atlantes commencèrent par une mission diplomatique emprunte de démonstration de puissance. Elles tournèrent bientôt à la confrontation violente quand il devint évident pour les uns et les autres qu'ils défendaient des valeurs très différentes et des visions du monde pour le moins antithétiques.

Les affrontements furent limités dans le temps et leur envergure, chaque camp constatant que la situation ne pouvait aboutir à aucune victoire immédiate et satisfaisante : les pouvoirs ouranides et les technologies atlantes étaient un danger sérieux pour les troupes allemandes, mais l'artillerie et l'aviation nazi menaçaient directement les cités amazones. Par ailleurs, les distances entre les deux empires étaient trop importantes pour que les frictions puissent perdurer. Enfin, l'Allemagne nazie eut bientôt une toute autre guerre à mener.

Dès 1943, les dignitaires nazis étaient conscients de la défaite à venir, mais ils avaient une base de repli, un nouveau monde à conquérir, un *Lebensraum* à leur portée – et les moyens de revenir, plus tard, se venger et libérer le peuple allemand réduit en esclavage par les communistes et les forces judéo-maçonniques. Ils y furent évacués au début de l'année 45, en même temps qu'un grand nombre de combattants, d'ingénieurs, d'industriels, de techniciens, d'artisans, de paysans, de jeunes femmes de la *Frauenschaft* et de garçons de la *Hitlerjugend*. Hitler décéda en 1947 et il fut inhumé face à la mer, dans la ville-musée de Mosoleum. Himmler devint alors le nouveau Führer.

Les alliés et les soviétiques ouvrirent leurs premières portes au cours de l'été 1944, en utilisant les technologies nazies. La plupart menaient dans les environs de la Mer irosienne. Des camps militaires furent établis – on cherchait les allemands perdus : on trouva les amazones, les hommes-serpents, les chrétiens de Kraal, d'autres peuples encore.

On trouva enfin les survivants et les descendants des premières missions de la fin du siècle précédent. Ils s'étaient regroupés, au hasard des rencontres, puis s'étaient installés dans les ruines d'une ancienne cité, Atalanta, dans l'archipel de Phylos, en compagnie d'autochtones de diverses origines et même de quelques atlantes.

Les russes ont établi un oblast autour du détroit de Talos, établissant trois petites villes fortifiées et bien défendues. Les américains ont ouvert une porte sur les rives de la Mer irosienne et ont fondé Fort Roosevelt. Les français sont à Relève ; les anglais à Edington sur l'île Charis.

Ce qui se passe sur le continent perdu n'est pas sans influence sur la terre. L'ouverture quasi constante des portes a affaibli le voile entre l'Atlantide et son monde d'origine. Des créatures extra-dimensionnelles, peut-être des éclaireurs des Hécatonchires, parviennent parfois le traverser. Les amazones atlantes ont, elles-mêmes, envoyé des missions de reconnaissance et d'exploration sur terre et ont constitué plusieurs cellules disséminées dans les grandes capitales mondiales.

Certaines portes sont tombées entre les mains de groupes corporatistes privés – industriels et financiers bien décidés à exploiter les ressources de ce nouveau monde ; d'autres appartiennent maintenant à des organisations criminelles internationales, qui trouvent refuge sur le continent perdu, y dissimulent leurs activités de production ou de transformation des drogues ou s'en servent pour voyager discrètement au nez et à la barbe des polices.

Et qui sont ces *Litochones* qui ont juré la destruction de toutes les portes ? Ou les déments de la *Höllishrund* qui, par leurs rituels sanglants et leurs sacrifices, cherchent à invoquer des monstres d'outremonde ?

INTRODUCTION

LES AVENTURIERS DU CONTINENT PERDU est un contexte de jeu pour *Cœurs Vaillants* (ou pour *Cerbère*, sans beaucoup d'adaptation). C'est un univers de fantasy, mais il inclut un certain nombre d'éléments historiques parfois sensibles (les nazi et la guerre froide principalement) qui peuvent être traités selon des approches très variées (du très sérieux et tragique à la gaudriole potache). De notre point de vue, il serait préférable de rester relativement sérieux, mais dans le cadre *pulp* du jeu : des méchants haïssables, méprisables, cruels et violents, mais susceptibles d'être vaincus par nos héros (comme dans la série des films *Indiana Jones*, en quelque sorte).

Il existe plusieurs manières de lancer des aventures dans ce jeu. Les personnages sont tous des humains de la terre – dans un contexte qui se rapproche de la *Planetary Romance*, il est préférable de n'avoir pas de personnages originaires du continent perdu, afin d'en conserver les mystères et la découverte progressive.

☞ Les personnages appartiennent à une fratrie ou une cousinade qui vient d'hériter de leur grand-père un vieux château isolé dans la campagne française, anglaise ou allemande. Dans les caves, une porte atlante et tout un dispositif pour l'activer : c'est par cette porte que leurs parents ont un jour disparu quand ils n'étaient encore que des enfants. La porte mène quelque part autour de la Mer irosienne, peut-être dans Atalanta elle-même. Leurs parents ont-ils survécu ? Que leur est-il arrivé ?

☞ Les personnages sont d'anciens membres de la Police de Réserve berlinoise. Ils sont originaires des diverses nations qui administrent Berlin : soviétiques, anglais, français et américains, allemands peut-être. Ils ont travaillé ensemble durant de longs mois avant que la force ne soit dissoute quand les relations internationales se sont tendues. Pourtant, il reste de nombreux dossiers en souffrance : des monstres hantent les rues de la ville, les nazis sont toujours actifs sans qu'on sache où ils se cachent. Ils ont décidé de continuer le travail dans la clandestinité, jusqu'à ce qu'ils soient contactés par une femme étrange qui leur donne accès à une porte et à bien des réponses inattendues. Qui est cette amazone ? Qu'attend-elle des personnages ?

☞ Les personnages travaillent pour un consortium industriel privé qui possède une porte. Ils sont chargés d'évaluer les richesses du continent perdu, de trouver des opportunités d'investissement, d'en ramener des secrets brevetables et des trésors archéologiques. Bref, ils ont été nommés pilleurs en chef par un conseil d'administration discret et bien doté. Jusqu'où sont-ils prêts à aller ? Que veulent réellement les membres du consortium ?

UNE VISITE DU CONTINENT PERDU

ATLANTIDE

L'Atlantide est la région qui s'étend tout à l'orient du continent perdu. C'est une large bande de plaines et de collines qui s'étend entre la mer et les Monts Kokkinas au sud et jusqu'au Massif du Mellontika au nord.

Le climat est méditerranéen – humide et variable durant une courte saison froide, chaud et sec le reste de l'année. Les vents marins venus de l'est soufflent par bourrasques soudaines une bonne partie de l'année. Le nord est plus humide et plus froid, le sud plus aride quand on s'approche du Golfe de Maera.

Les talwegs des vallées sont toujours luxuriants – du moins tant que l'eau coule en quantité suffisante. Dès qu'il monte sur les reliefs, le voyageur trouve de la garrigue, où dominant des arbres assez petits et noueux, au bois dur, et toutes sortes d'arbustes et d'herbes odorantes qui forment des labyrinthes souvent impénétrables ; ailleurs, c'est le maquis, plus épais et plus haut, d'où émergent des grands arbres anciens et tourmentés ; les reliefs les plus marqués sont couverts de vastes pinèdes aux sous-sols encombrés, que des incendies ravagent régulièrement.

En direction du nord, plus humide, les terres de l'Atlantide sont couvertes d'un bush somptueux, souvent brumeux, avec de beaux arbres aux longs troncs colorés de mauves et de bleus. Ici et là, sur les versants les mieux exposés, on trouve des forêts de titanesques conifères, au bois rouge et serré, et d'autres arbres millénaires aux larges ramures dorées.

Et puis, partout, émergent des fourrés de gigantesques fougères arborescentes aux palmes immenses qui dispersent leurs spores au vent et d'autres grands arbustes aux feuilles serrées, comme des bulbes rougeâtres posés sur des tronc-baguettes épineux.

La faune est abondante et variée en Atlantide – les animaux les plus remarquables sont bien entendu les grands gibiers et les prédateurs qui les chassent : sangliers et porcs sauvages aux défenses innombrables, grands cerfs roux et tigrés, troupeaux de chevaux sauvages, sauropodes géants hérissés de plumes colorées, toutes sortes de félins et de canidés de tailles diverses, aux mœurs solitaires ou grégaires selon les espèces, mais aussi des théropodes carnassiers de toutes sortes. Les oiseaux sont particulièrement nombreux – grands voiliers blancs marins sur les côtes, rapaces et charognards à l'intérieur, et une incroyable variété de passereaux dont la plupart sont chassés et consommés par les atlantes.

SAUROPODES // *Dinosaures herbivores gigantesques marchant à quatre pattes, très lourds, avec de grands cous.*
THÉROPODES // *Dinosaures carnassiers et charognards bipèdes, de tailles diverses, depuis de minuscules trucs chassant en meute jusqu'à des monstres colossaux grands comme une maison.*

Les atlantes sont des humains de taille très moyenne, le cheveu noir et la peau cuivrée, les yeux verts ou noisette, aux traits doux et pleins qui ont tendance à fortement se rider et se marquer avec l'âge. Les hommes comme les femmes ne sont guère pudiques quand frappent les grandes chaleurs, mais les vêtements marquent bien la différence des sexes – jupes à volants, chemises échancrées et tabliers colorés pour les femmes ; pantalons courts, tuniques et gilets brodés pour les hommes ; le tout surchargé de ceintures, de châles et de foulards, où pendent bourses, aumônières, couteaux et poignards. Les grands chapeaux en paille ou en cuir sont d'un usage fréquent, tout comme les larges capuchons de lin blanc qui protègent du soleil et gardent la tête au frais.

Les villages et les petites villes atlantes sont toutes à habitats regroupés : de hautes maisons de quatre à cinq étages, à la façade étroite, serrées derrière des murailles parsemées de tours de garde, le long de rues étroites et tournantes. Elles sont construites en briques et en terre, les toits en lauze, avec une loggia au sud où faire sécher fruits et légumes ; les bêtes sont rangées au rez-de-chaussée – on les sort le jour, sous la garde de bergers bien armés, et on les rentre avant la nuit ; aux étages, les atlantes ; sous les combles, les greniers, le foin et les réserves.

À l'extérieur des murs, les campagnes sont parsemées de cabanes en pierres sèches aux murs solides, sans fenêtre, qui peuvent accueillir les voyageurs ou les bergers pris par la fin du jour. On y maintient toujours une bonne réserve d'huile de lampe, à défaut du reste des commodités. Dans les pays qui en possèdent, les grottes et les cavernes creusées dans les pentes sont aussi aménagées et, parfois, indiquées de loin par des fanaux suspendus au bout de hauts mâts.

Car toutes les communautés sont brillamment éclairées à la nuit, afin de la repousser hors des murs. Des flambeaux sont allumés, des lampes à huiles suspendues dans les maisons et dans les rues ; personne ne se déplace sans une lanterne largement ouverte.

Les grandes cités atlantes – Thétipolis, Niko, Leto, Khoris, Nikaia, Melantho, Iphris, Xene et même Atalanta en Mer Irosienne – sont construites autour de hautes collines surmontées d'une acropole, une forteresse à son sommet qui peut abriter les populations en cas de danger. Selon les époques, les remparts qui entourent les cités étaient plus ou moins solides et bien entretenus, mais depuis que les Amazones ont pris le pouvoir, ils ont partout été réparés et encore renforcés.

Les ruines d'innombrables autres cités d'importance jonchent les campagnes et les rivages de l'Atlantide, abandonnées depuis longtemps, après des guerres fratricides ou des catastrophes, désormais occupées par des créatures sauvages et monstrueuses et même parfois par des hommes-serpents venus de Mu.

Toutes les communautés atlantes possèdent des temples dédiés aux grandes divinités protectrices des humains – les dieux et les déesses qui accompagnaient les Ouranides et enseignèrent leurs secrets aux Atlantes. Dans les villages, ce sont de simples et modestes sanctuaires ; dans les cités, des lieux imposants séparés des espaces publics par des terrasses et des murs symboliques.

CÉOS // dieu du ciel et des étoiles
CRIOS // dieu des secrets et des savoirs interdits
CRONOS // dieu des portes
HYPÉRION // dieu du feu et de la puissance solaire
JAPET // dieu protecteur de l'humanité
MNÉMOSYNE // déesse du savoir
OCÉAN // dieu des eaux et de la protection des cités
PHÉBÉ // déesse de la lune et de la chasse
RHÉA // déesse du sauvage et du chaos, mère des dieux
TÉTHYS // déesse de la fécondité
THÉIA // déesse de la création
THÉMIS // déesse de la justice

La société atlante a toujours été violente. Bien souvent, ses institutions encourageaient et utilisaient cette violence ; plus rarement, elles tentaient de l'encadrer, de la canaliser ou de l'amoindrir. Le régime mis en place par les Amazones n'est pas très différent, bien qu'elles aient cherché à la policer et à l'encadrer pour en protéger les plus faibles à défaut de pouvoir l'extirper des mœurs.

Depuis plusieurs siècles, la société atlante est devenue matriarcale. Ce sont les Amazones, une aristocratie féminine, qui la dirigent. Amazone est un statut que toutes les filles et les femmes peuvent viser – un statut exigeant qui nécessite une longue éducation, une parfaite discipline et un service militaire difficile. Nombres de femmes ne le cherchent pas ou ne l'obtiennent pas.

Les Amazones sont formées au sein de gymnases – des écoles militaires exigeantes, où elles apprennent le maniement des armes, l'athlétisme, les sciences, la politique, l'éloquence et les anciennes techniques mentalistes ouranides. Elles servent ensuite plusieurs années au sein d'unités combattantes chargées de maintenir la paix civile, de pourchasser les brigands des montagnes et les créatures monstrueuses et de combattre les choses des Hécatonchires. Elles s'affrontent parfois lors de grands jeux – physiques et intellectuels – et de manœuvres stratégiques et tactiques complexes.

Une fois déchargées de leurs obligations – et bien qu'elles restent de réserve – les Amazones deviennent des femmes libres qui peuvent à tout moment être appelées, par tirage au sort, à rejoindre les assemblées des cités, à servir comme juges ou gestionnaires, à enseigner dans les gymnases et ainsi de suite. Elles dirigent de fait la vie publique et légale de l'Atlantide.

Les hommes volontaires peuvent subir le même genre d'entraînement, dans des gymnases dédiés, mais ils n'acquièrent jamais les mêmes charges et les mêmes responsabilités, bien qu'ils puissent servir de conseillers ou d'assistants aux Amazones.

Le reste de la population – artisans, paysans, marchands – reçoit une éducation correcte dans des écoles publiques, mais n'est que rarement consultée pour les affaires communes.

La courte guerre contre les nazis, aux alentours de Xene, a grandement inquiété les Amazones. Elles ne doutaient pas de triompher en cas d'escalade du conflit, mais étaient assez lucides pour comprendre que le coût en serait insupportable. Xene a été bombardé par l'aviation nazie – il a suffi de quelques avions seulement pour transformer une large partie de la ville en champ de ruines, même si les avions ont ensuite été abattus par les armes atlantes.

Les Amazones possèdent tout un arsenal légué par les Ouranides, mais ce sont des armes individuelles, réservées à des spécialistes bien entraînés – jadis les prêtres-sorciers, puis les guerriers des seigneurs de guerre, aujourd'hui les Amazones. Elles manient des lames en argosium – ce que les étrangers appellent *orichalque* – capables de trancher n'importe quelle matière et des bracelets-boucliers qui étendent un champ de force devant elles ; elles possèdent des focalisateurs qui amplifient leurs pouvoirs ouranides afin d'atteindre leurs cibles à grande distance ; leurs cottes de maille en argosium sont capables d'encaisser les coups les plus meurtriers et même d'arrêter les projectiles en métal des étrangers. Toutefois, elles n'ont aucune des machines nazies, les chars et les avions, non plus que cette artillerie capable de les pilonner à si grande distance.

Les Amazones observent dorénavant l'installation des autres étrangers, autour des mers intérieures, avec une attention accrue et beaucoup de défiance. Elles n'interdisent pas leurs expéditions dans leurs terres de l'est, mais refusent de parler aux hommes seuls et ont plusieurs fois fait preuve de rigueur sinon de cruauté dans leur accueil – la moindre violence exercée par les nouveaux-venus est punie avec une grande célérité. Cependant, la possibilité de mettre la main sur des armes ou des outils modernes est séduisante et il est possible de payer en argosium – un matériau hautement convoité par les étrangers.

Les débats sont vifs à l'assemblée générale atlante – les plus conservatrices des Amazones rappellent l'hubris de leurs ancêtres et les malheurs qui ont suivi ; les plus excités entendent porter la guerre aux nazis, ensuite aux étrangers, pour les chasser de leur continent.

MU

Mu s'étend du détroit de Skiron, à l'est, aux montagnes du Kinodos, à l'ouest, sur les terres au sud des mers intérieures.

C'est une terre sèche et même aride dans les monts Notos, un peu plus verte sur les rives du détroit de Talos. Les précipitations ont toujours été faibles et le grand fleuve Noboï qui coule au travers de la Licymnie et du Scylax, pour large qu'il se présente, est peu profond et extrêmement paresseux, s'achevant dans une sorte de delta qui s'évapore plutôt que de se jeter dans la mer. Le climat est sec et chaud toute l'année, si on excepte deux courtes saisons de pluies intenses qui semblent noyer le pays avant de laisser place à un océan de fleurs éphémères.

Le terme qui caractérise le mieux la végétation de Mu est « épineux ». Tout ici semble porter des épines, des dards, des poignards même – et bon nombre sont envenimés.

Le Kephalos est une savane sèche, aux terres rouges, plantée de quelques grands arbres squelettiques aux feuilles revêches. Ici et là, des buissons de succulentes et d'arbustes aux feuilles épaisses couvertes de poils soyeux signalent les fonds humides ; ailleurs, des herbes dures et dentelées entravent les pas des créatures à la peau trop sensible.

La Licymnie est une manière de steppe ondulée, aux reliefs de plus en plus marqués tandis qu'on avance au nord vers le Tartaros. C'est une plaine herbeuse parsemée de denses bosquets de conifères primordiaux, durs et tordus, dont les couleurs fauves et brunes ne s'approchent que quelques jours par an d'un semblant de vert. Des lichens épais et rugueux, parfois épineux, couvrent les massifs rocheux et les abrupts de pierre noire qui brisent la monotonie de l'horizon infini – encore un pays qui possède plus de ciel que de terre.

Les rives du Noboï sont, en alternance, des marécages tourbeux et raz, ou des mangroves labyrinthiques. Il est parfois difficile de faire la différence entre ces zones de fondrières et de paluds et le fleuve lui-même – on le traverse alors sans même sans rendre compte.

Le Scylax subit l'influence humide de la Mer léagrienne. Sa végétation reste basse, sans grandes forêts, ni bosquets d'importance. Les hautes herbes, fines comme des aiguilles, ondulent au vent. Ici et là se dressent de colossales colonnes de bois noir, des arbres monstrueux, larges et épais, percés de nombreux trous qui peuvent chacun abriter un humain debout. Leurs houppiers sont des couronnes de dentelles ajourées et pâles contre le ciel tourmenté.

Les monts Astrapis et Gyrokoris sont des déserts montagneux à la végétation rase – les lichens orange et noirs des pentes s'abandonnent à des tapis de mousses carnivores dans les creux des ravines.

Le pays des hommes-serpents abrite une innombrable population de reptiles et de batraciens – des lézards, des iguanes, des varans, des serpents et, dans les zones plus humides, toutes sortes de crapauds et de grenouilles. La plupart de ces créatures ont des tailles tout à fait habituelles pour les terriens ; mais beaucoup sont vraiment énormes, aussi grands que des buffles, des rhinocéros ou des éléphants à la peau écailleuse. Presque tous sont mortellement venimeux.

Leurs sources de nourriture sont tout aussi impressionnantes : c'est toute une myriade d'insectes géants – des araignées, des scorpions, des mouches charognards, des vers des sables, des scolopendres et des myriapodes – qui se dissimulent sous la terre et entre les herbes, mortellement venimeux eux-aussi.

Les hommes-serpents ne sont pas du tout, contrairement à ce que leur nom peut laisser penser, des créatures ophidiennes – seulement des humains qui se vêtent des peaux écailleuses des grandes animaux qu'ils vénèrent, se coiffent de leurs crânes parcheminés et chevauchent celles de ces bêtes qu'ils peuvent soumettre ou apprivoiser.

Grands, minces et musclés, les hommes-serpents ont le cheveu sombre dissimulé sous des couches de boue et de poussières ocre ; leur peau brune est couverte de cendres grises et de glaise blanche ; ils ont les dents taillées en pointes, les joues et les épaules soigneusement scarifiées.

Leur armement est rudimentaire, mais solide – lances aux pointes de cristal aussi coupantes que le diamant, épées de verre effilées comme des rasoirs, boucliers de cuir indéchirable. Beaucoup maîtrisent quelques pouvoirs ouranides simples, mais non moins efficaces.

Avant que les Atlantes ne les subjuguent, quelques cinq ou six mille ans dans le passé, les hommes-serpents étaient des chasseurs-cueilleurs qui pratiquaient une forme rudimentaire d'agriculture – en favorisant la pousse de certaines plantes au dépend d'autres et en effectuant des récoltes de grande envergure. Ils vénéraient les grands reptiles de leurs terres et partageaient un même esprit avec eux, par le biais de cérémonies psychotropes et délirantes.

Les Atlantes ne purent jamais les arracher à leurs errements religieux, ni réformer leur culture nomade. Alors ils les tinrent simplement à l'écart des routes vers les Hespérides, au besoin en les chassant ou en les massacrant. Les hommes-serpents n'étaient guère plus que des nuisibles qu'il était aisé de ranger dans la même catégorie que la faune sauvage dont ils se vêtaient.

Le cataclysme abattit le pouvoir des atlantes. La nuit devint la source de celui des hommes-serpents : ce sont peut-être les seules créatures du continent perdu qui ont embrassé et accepté, sans aucune réserve, les terreurs que portent les ténèbres nocturnes. Cela les a transformés, sublimés.

Les hommes-serpents étaient un peuple primitif et inoffensif ; c'est aujourd'hui un peuple sauvage de monstres cannibales, cruels et terrifiants. La nuit leur accorde des capacités uniques – et particulièrement celle de pouvoir aller partout sans la craindre.

Les hommes-serpents vénèrent toujours les grands reptiles. Les cérémonies sont complètement hallucinées, complétées désormais de sacrifices sanglants et d'actes barbares sans nom. Drogés en permanence grâce aux toxines qu'ils tirent des plantes et des insectes de leur région, les hommes-serpents chassent, traquent humains et bêtes, et lancent des expéditions à travers les détroits – parfois même en contournant les mers par les rives du Tartaros. Partout, ils tuent, pillent, violent et enlèvent des victimes pour leurs sacrifices. Ils attaquent de nuit, étouffent les lumières et pièges leurs proies dans les ténèbres.

Rien d'autre ne semble les intéresser – ni acquérir des richesses, ni construire de structures, ni même s'installer quelque part. Leurs morts, ils les mangent ou ils les abandonnent sur place, sans sépultures. Ils ne s'abritent pas des éléments, n'allument plus de feux si ce n'est pour préparer leurs stupéfiants ou fabriquer leurs armes, voyagent sans fatigue et sans destination.

Quand le cataclysme frappa, les hommes-serpents envahirent les deux cités-colonies atlantes – Kreon et Mys – et les ravagèrent avant de les abandonner totalement. Aujourd'hui, leurs ruines abritent toutes sortes de créatures naturelles et monstrueuses, mais les hommes-serpents s'en approchent rarement. Qui sait ce qu'elles contiennent encore et quelles convoitises elles peuvent attiser.

HESPÉRIDES

Les Hespérides sont les terres au ponant du continent perdu, au-delà des Monts Atlas et des Monts Kipos.

Le climat ici était doux, peu marqué, tempéré par des vents humides venus du large. Il est aujourd'hui un peu plus sec et légèrement plus chaud, les vents ayant cessé de souffler, mais il reste relativement constant toute l'année.

Les Hespérides forment une espèce de plateau côtier qui descend progressivement des montagnes orientales – Monts Atlas et Monts Kipos – jusqu'à de hautes falaises surplombant la mer. Ce plateau est profondément creusé par les fleuves qui descendent des montagnes, le coupant à intervalle régulier et rendant les voyages difficiles du nord au sud malgré les nombreux ponts jadis construits par les habitants ou les atlantes.

Les terres des plateaux des Hespérides sont très fertiles, grasses et noires – c'était jadis le grenier de l'île-continent, ses jardins. Les habitants y cultivaient céréales et légumineuses, et y entretenaient d'innombrables vergers aux arbres merveilleux.

Aujourd'hui, en dehors de quelques jardins bien dissimulés dans les creux de terrain, le paysage a bien changé. Presque partout, c'est un plateau d'herbes grasses et épaisses qui sont presque tout ce qui reste de la flore terrienne d'origine.

Le reste est un paysage de plantes étrangères aux couleurs migraineuses et presque toutes toxiques pour les humains : arbres-sucettes à demi-conscients agitant de longs tentacules fractals dans les airs ; bulbes translucides flatulant à intervalles aléatoires, libérant gaz létaux ou sporules aéroportées ; éponges cristallines aux motifs hypnotiques ; structures tubulaires organisées en variantes de π ; géodes épineuses animées d'ondulations asynchrones ; arbres à ramures coralliennes en éventail portant des ganglions pneumatiques ; algues terrestres visqueuses et glissantes aux glaires toxiques ; arbustes vésiculaires à la croissance anarchique ; systèmes racinaires spiralés en marcottage conduisant à une plante centrale carnivore, et ainsi de suite.

Les Hécatonchires sont les maîtres de ces paysages surnaturels. Ce sont de grandes créatures radiales équipées de dendrites fractales. Leur tête centrale, bien protégée sous une épaisse carapace, dissimule un bec capable de déchiqueter autant que de brouter. Les Hécatonchires les plus petits font à peine plus de deux mètres de diamètre, mais les plus grands ont dix fois cette taille. La plupart du temps, ils restent posés au sol, repliés sur eux-mêmes, s'adonnant à quelque activité intellectuelle ou spirituelle incompréhensible – sans doute cherchent-ils les moyens d'ouvrir de nouvelles déchirures dans la réalité pour faire venir plus d'eux-mêmes d'au-delà des dimensions. Ils se déplacent rapidement au sol, portés par leurs innombrables tentacules, à moins qu'ils ne flottent langoureusement dans les airs, cherchant leur pitance ou des proies pour leur immense appétit.

Lentement mais sûrement, par magie peut-être ou par des moyens technologiques inconnus, les Hécatonchires modifient les sols, la végétation et même l'air de leurs domaines pour les adapter à leurs besoins. Des spores et des boutures voyagent parfois bien loin et on trouve désormais des représentants de ces plantes *étrangères* un peu partout sur le continent perdu.

Les Hécatonchires ne tuent pas systématiquement les proies humaines qu'ils repèrent et capturent – bien que ça soit souvent le cas, par accident, parce qu'ils ont faim ou par pure cruauté. Ils aiment expérimenter, bouturer, croiser, mélanger, greffer. Les victimes vivent rarement longtemps, quoi qu'il arrive ; certaines pourtant errent toujours, des décennies après leur transformation, sans vraiment savoir pourquoi elles vivent encore.

Car il reste des humains sur les terres des Hespérides, les malheureux descendants de l'ancien peuple paysan qui cultivait la région. Ils survivent dans les vallées fluviales, terrés dans les grottes et les cavernes des coteaux, exploitant de rares champs en terrasse. Ils échappent ainsi aux Hécatonchires qui règnent sur les plateaux, mais ils ne font plus guère culture ou société – seulement des communautés éparses et sauvages, qui ne peuvent ou ne savent échapper à leurs conditions.

Leur seule porte de sortie serait de remonter aux sources des fleuves et de passer les montagnes, mais la traversée du Tartaros est impensable. Jadis, les poussières du désert sont venues jusqu'à eux, apportant mutations et maladies qui continuent à les affecter quatre millénaires plus tard.

THULÉ

Peut-être est-il heureux que tous les habitants de la Thulé aient disparu bien longtemps avant que les nazis n'y viennent s'y installer. La Thulé est une petite région montagneuse et côtière qui s'étend entre la Baie du Millénaire et le Massif du Mellontika. Ses reliefs abrupts et découpés la rendent difficile à vivre, mais ses paysages sont époustouffants.

La Thulé n'est pas un pays vraiment froid, mais ses hivers savent être rudes, assez humides, bien qu'ils ne durent pas longtemps. Ses automnes et ses printemps, très marqués, se ressemblent beaucoup, humides et venteux, tour à tour glaciaux et caniculaires, sans beaucoup de transition entre les températures. Ses étés sont brûlants et étouffants, orageux, électriques ; eux non-plus ne durent guère, le temps d'une vaste floraison incendiaire, de verts capiteux qui tournent trop vite au brun et au rouge.

C'est d'abord un pays de conifères archaïques, de prêles et de fougères géantes – tout y est généreusement vertical, les motifs des arborescences tombantes ou montantes, la couleur des aiguilles et des feuilles, plus ou moins duveteuses, poilues, cirées, brillantes, pâles ou sombres, venant former des motifs et des camaïeux toujours variés.

L'étage herbacée est bien doté, malgré les sols acides et peu fertiles – les fougères luxuriantes côtoient des buissons épais de plantes aux inflorescences discrètes mais invasives. Tout est prétexte à compositions complexes pour l'œil, une forme de beauté rugueuse et rigide, dont les variations sont subtiles mais continues.

La faune est innombrable en Thulé, mais il y a peu de grands animaux hormis d'immenses cervidés placides et, dans les montagnes, des troupeaux de bœufs musqués. Les dinosaures sont rares, mais quelques meutes de mnuscules théropodes se sont bien adaptées aux conditions locales. Les petits mammifères – herbivores, insectivores ou carnassiers, fouisseurs ou arboricoles – sont légions, ainsi que les mêmes grands insectes que l'on trouve en Mu.

Les anciens habitants de Thulé ont disparu. Ils ont laissé bien peu de traces, en dehors d'impressionnants observatoires de pierre, des pyramides orientées face aux étoiles et au soleil – vestiges totalement inutiles dans les ténèbres des nuits du continent perdu. Ils étaient humains – cela peut se déduire des grands charniers que l'on découvre encore à travers les forêts, des centaines ou des milliers de squelettes éparpillés au long des coteaux et des méplats rocheux, là où ils se suicidèrent en masse peu après le cataclysme.

La Thulé n'est pas déserte pour autant. Des portes atlantes s'y sont ouvertes dès la fin du dix-neuvième siècle, laissant passer des groupes de soldats et de scientifiques allemands qui connurent des destins variés – beaucoup disparurent corps et bien, d'autres firent leur chemin vers les mers intérieures et leurs descendants habitent aujourd'hui à Atalanta ou sur l'archipel de Phyllos.

Et puis, en 1934 – moins d’une quinzaine d’années avant le début de nos aventures – les nazis sont arrivés. Très rapidement, les possibilités ont été bien comprises par le régime du Troisième Reich et par Hitler : la célèbre Terre creuse est là, telle qu’espérée par les mouvements völkisch ! Une terre vierge de toute corruption judéo-chrétienne, un territoire promis aux Allemands pour régénérer leur race.

C’est le début du projet *Seelenheil*. Des moyens considérables sont mis en œuvre – c’est d’autant plus facile que, presque dès le début, le projet paye pour lui-même et dérive même des bénéfices importants grâce à la découverte de fabuleux gisements minéraux – métaux précieux et stratégiques, pierres précieuses et semi-précieuses, ressources naturelles, pétrole, et ainsi de suite.

Comme il est souvent plus facile d’utiliser ces ressources sur place que de les exporter en Allemagne, le projet n’a besoin que d’hommes et de femmes volontaires – et de tous les travailleurs forcés que l’on peut trouver, germaniques uniquement, pour ne pas polluer la Thulé avec un sang corrompu.

Durant quatorze ans, les nazis vont travailler d’arrache-pied. Sous la direction d’Albert Speer, est lancée la construction de la grande cité de Germania : une capitale digne d’un Führer, mais aussi l’exploration de toute la région pour en estimer les richesses et installer des communautés agricoles capables de nourrir les travailleurs et les soldats.

On construit un aérodrome et on fait venir avions et zeppelins en pièces détachées par les portes. Les reconnaissances aériennes permettent de cartographier le continent perdu, même si l’ouest de l’île reste imprécis après que les aéronefs aient été abattus par les Hécatonchires.

Une ligne de chemin de fer à trois voies est établie pour rejoindre les mers intérieures et favoriser à terme leur colonisation. Des stations sont construites qui deviennent des villes. Les Japonais sont autorisés à fonder une ville sur les côtes de la Baie du Millénaire.

Très vite, les premiers contacts avec les Amazones tournent à l’aigre. La guerre est courte et insatisfaisante. Il devient évident qu’il faut en apprendre davantage avant que d’entreprendre d’extirper cette menace imprécise de la terre promise. Cependant, le déclenchement de la Seconde Guerre mondiale ne leur en laisse pas le temps.

Les travaux ne s’interrompent pas, bien au contraire. La Thulé devient le lieu de conception, de développement et de tests des *Wunderwaffen*, les armes miraculeuses que désire Hitler. On y met à l’abri les futures forces vives de la nation ; on y construit des établissements du *Lebensborn* ; on y fait venir les veuves des soldats tombés au front, et leurs enfants, en leur promettant un avenir meilleur en récompense du sacrifice de leurs époux.

Jusqu'à la fin de la guerre, ce sont plusieurs centaines de milliers, plusieurs millions d'Allemands de « race pure » qui sont invités à s'installer en Thulé – dès la fin 1944, ce sont moins des invitations que des contraintes. Au point que les Allemands forment sans doute, et de loin, la première population du continent perdu.

Fin mars 45, la plupart des dignitaires du régime ont rejoint la Thulé et communiquent leurs ordres au travers des portes. Quand Berlin tombe, les portes sont fermées et des commandos sont chargés de les dissimuler dans des bunkers secrets et introuvables ou, à défaut, de les détruire.

Si la mort de Hitler en 1947 a désorganisé le Reich, Himmler s'est emparé du pouvoir en éliminant ses adversaires les plus dangereux – Göring se « suicide » de chagrin ; Goebbels se soumet. La polycratie est morte ; le régime devient réellement totalitaire.

La Thulé est devenue une terre nazie, entièrement colonisée. Sa population exploite ses ressources, cultive des champs, creuse ses montagnes. Des manufactures et des raffineries sont sorties du sol et tournent à plein régime. Les enfants grandissent dans le culte fanatique du Reich et de la race. Ils seront bientôt les armées conquérantes du régime.

LES MERS INTÉRIEURES ET LE CENTRE DE LA TERRE

On appelle le Centre de la terre, les régions du continent perdu qui s'étendent au nord des mers intérieures et du golfe de Maera – en y ajoutant les rives appartenant aujourd'hui à l'Oblast de Sovetskaya et les archipels de Phylos et de Penhelos. Ce sont de longues vallées fluviales séparées par divers massifs montagneux ou de hautes collines.

Le climat du Centre de la terre est tropical – c'est une seule et longue saison caractérisée par des températures constantes et élevées (aux alentours de 25° celsius), des pluies quotidiennes, peu de vent, une pression atmosphérique basse. L'air est chaud et moite, parfois difficilement respirable – on peine à trouver son air, surtout quand la nuit, stagnante et comme morte.

Le climat dans les fonds des vallées est particulièrement difficile à supporter pour les étrangers ; les températures ont tendance à descendre rapidement quand on grimpe dans les hauteurs, mais la brume devient une constante qui ajoute à l'inconfort.

La biodiversité des grandes forêts pluviales du centre de la terre est des plus diverses – les arthropodes se comptent en millions d'espèces, les vertébrés en centaines de milliers. En l'espace d'un kilomètre de progression, on peut croiser plusieurs centaines d'arbres d'essences différentes et une myriade de plantes épiphytes s'accrochant partout où elles le peuvent.

Dans les vallées, le long des fleuves, les arbres atteignent et dépassent très souvent les cinquante mètres de hauteur. Plus on s'élève en altitude, moins les arbres sont grands. Ils sont plus massifs, plus lents à pousser, leur bois devenant aussi dur que le métal.

La lutte pour la lumière est constante ; les arbres poussent vite et droit et prennent encore en force et en taille quand ils percent enfin la canopée. Les sous-bois sont encombrés ; les arbustes et les fougères arborées occupent de larges strates verticales et laissent peu de place aux herbes, mais les contreforts des arbres et leurs immenses racines ainsi que les chablis nombreux rendent les déplacements lents et difficiles. Les champignons sont innombrables, certains grands comme des kiosques à journaux, d'autres formant des tapis ondulants et caoutchouteux. Les lianes, les larges palmes des arbustes, leurs immenses feuilles à épaisses et solides nervures, forment un labyrinthe où l'œil glisse en permanence sans pouvoir s'arrêter à rien.

Le bruit est constant – les mouvements des insectes sous la terre et dans les souches pourrissantes, les ailes des oiseaux frôlant les feuillages, les cris et les appels des singes et des perroquets, le craquement des branches quand un dinosaure s'approche.

Tout s'arrête brusquement quand la nuit tombe.

Il n'y a pas de très grands animaux dans les forêts du centre de la terre – les éléphants sont nains, les théropodes ne dépassent pas quatre à six mètres de hauteur pour les plus grands. Il reste les reptiles et les arthropodes qui peuvent devenir monstrueusement impressionnants. Les singes sont variés en taille et en couleurs, craintifs ou agressifs selon leur disposition – certains sont presque des hominidés, d'autres ressemblent à des peluches ébouriffées.

Les dangers naturels des vallées et des montagnes du centre de la terre sont innombrables. Les pluies entraînent des coulées de terrain ou des puits de boue et de sables mouvants. Les plantes sont souvent toxiques ; les insectes se glissent dans les bottes ; les moustiques sont porteurs de fièvres incapacitantes.

Pourtant, au milieu de toute cette luxuriance et de tous ces dangers, vivent des humains qui font sociétés et cultures. Voici quelques-unes d'entre elles, mais il en existe bien d'autres – chacune occupe une niche souvent étroite, un territoire suffisant pour vivre ; cependant, les conditions générales ne prédisposent pas à la prospérité et au développement : tout au plus assiste-t-on parfois, sur une ou plusieurs générations, à un essor démographique notable avant que les épidémies, les catastrophes ou les conflits ne ramènent les peuples dans leurs frontières anciennes.

Dans les Monts Kidemones vivent les clans des cendres. Ces humains, petits et noueux, habitent les terres hautes, dans les forêts de nuage au-delà de deux mille cinq cents mètres d'altitude. Leurs territoires de chasse sont marqués de grandes idoles de pierre qu'ils changent régulièrement – les anciennes sont transportées aux pieds des montagnes où elles constituent d'immenses statues assez impressionnantes. Une ou deux fois par an, les clans organisent des expéditions jusqu'aux limites du Tartaros afin de récolter des poussières et des cendres maudites. Ils s'en enduisent chaque jour pour repousser les mauvais esprits et résister à la nuit. Toutefois, depuis que les nazis ont construit leur chemin de fer, il est devenu plus difficile de s'en procurer : au moins deux expéditions ont été complètement détruites, à la mitrailleuse lourde, quand elles ont tenté de traverser les voies.

Les vallées de la Labdaïque appartiennent aux Dix-mille Huttes : ces clans de chasseurs pygmées, arrachés par les atlantes à leurs forêts africaines, il y a des millénaires, sont connus pour l'immense métropole qu'ils ont construite dans les profondeurs des jungles. Leurs villages sont constitués de huttes et de cabanes tressées, bien dissimulées dans les creux et les combes, à l'abri des rehauts et des talus ; ailleurs, tous les cents ou deux-cents mètres, ils construisent et entretiennent des huttes isolées, couvrant l'ensemble de leurs territoires d'abris et de cachettes et organisant ainsi un tissu urbain quasi ininterrompu. Ils attendent, bien dissimulés, le passage des grands animaux, mammifères et dinosaures, et piègent les environs pour capturer le petit gibier. Les cabanes servent aussi de réserves où entreposer les fruits de leurs récoltes. Les Dix-mille Huttes sont extrêmement territoriaux : malheur à qui vient sans l'autorisation du conseil des anciens.

Les versants méridionaux du Totenberg appartiennent aux clans du Marteau et de la Foudre – de grands humains aux cheveux clairs et aux yeux bleus. Ils creusent les montagnes, forgent le bronze, construisent des villages en pierre se prolongeant en longues galeries souterraines qui les protègent de la nuit. Sauvages et violents quand ils sont dans leurs montagnes, ils descendent plus pacifiquement, une ou deux fois l’an, jusqu’à la Mer léagrienne, au travers des pays pygmées, pour y échanger leur production – armes, armures, plats, bijoux en bronze – contre des étoffes, des plantes médicinales, et toutes sortes de nécessités. Ils tiennent leur nom des talismans wotaniques qu’ils portent autour du cou et des runes qui décorent leurs objets – bien qu’eux-mêmes n’aient plus aucune idée de leur signification.

Dans le sud de la Tryphénie vivent les Enfants-Araignée, un peuple d’humains aux traits épais et aux yeux rieurs qui ont développé l’étrange capacité de pouvoir contrôler les araignées par la pensée. Ils vivent couverts de milliers de minuscules araignées qui grouillent sur leurs corps et les protègent d’une couche de soie ; ils leur font construire de vastes abris en toiles et chevauchent parfois les plus grosses d’entre elles. Leurs armes sont empoisonnées et se sont des spécialistes des pièges et des fosses bien dissimulées – les plantes collées aux soies tendues sont indiscernables de leurs voisines. Les Enfants-Araignées parcourent les forêts en petits groupes qui n’excèdent pas une douzaine d’individus adultes, se retrouvant seulement pour échanger des présents, faire des enfants ou protéger les frontières de leur pays.

Tout au long des Monts Agrios, une autre ethnie a aussi développé une forme de symbiose avec toute une classe d’insectes – peut-être à la suite de la séparation d’un même peuple d’origine. Les Monteurs de Scarabées vivent dans les hautes terres d’Agrios, au-delà de quatre mille mètres, au-dessus de la forêt pluviale. Ils parcourent les cimes, juchés sur de grands scarabées, des bousiers géants, d’immenses hannetons ou des dynastes colossaux. Ils guident de vastes troupeaux de chèvres naines et de petits dinosaures herbivores. Pacifiques et contemplatifs, ils s’en remettent à leurs immenses scarabées de guerre pour traiter les menaces qui viennent à eux – qu’il s’agisse de grands théropodes émergents de la forêt ou d’étrangers venus les déranger (comme les soviétiques ont pu l’expérimenter).

Le Royaume du Prêtre Jean est un vaste domaine d'une centaine de kilomètres de rayon qui s'étend autour de la cité de Kraal, dans la vallée de Iasus. Les humains qui l'habitent sont les descendants d'une communauté chrétienne de l'ouest de la Chine, arrivés sur le continent perdu vers le douzième siècle. La porte qui les amena ici est désormais conservée dans leur capitale, Kraal – c'est une relique très précieuse que chacun vient prier et toucher au moins une fois dans sa vie. Ce peuple parle un mélange de chinois et de syriaque fort surprenant et continue d'observer les liturgies et les croyances nestoriennes de la fin du premier millénaire, mêlées d'une forme de culte des ancêtres. Ils cultivent les sous-bois des forêts et ont défriché de larges espaces près du fleuve pour y installer des champs en terrasse, afin de mieux contrôler l'érosion des sols. Les campagnes sont érigées de hautes pagodes qui indiquent l'emplacement des églises et des refuges fortifiés. Ils sont dirigés par un évêque et son conseil des sages. L'arrivée des européens – chrétiens comme eux, mais pas tout à fait – a fait naître un fort sentiment d'inquiétude parmi les communautés du royaume.

La vallée de la Niobe est des plus dangereuses. Les peuples qui l'occupent ont développé une forme de symbiose avec des créatures extra-dimensionnelles, peut-être appelées par les Hécatonchires. Ces créatures ont la forme de gros bulbes jaune-orangé qui poussent sur les épaules et la nuque de leurs hôtes humains. En grandissant, ils finissent par partager un esprit et une pensée commune, ni tout à fait xénoïque, ni tout à fait humaine. En cas de besoin, les bulbes s'étendent sur tout le corps de l'humain pour former une carapace dure, capable d'absorber les dégâts les plus importants et qui lui offre aussi des capacités physiques exceptionnelles – une célérité surnaturelle, une puissance monstrueuse, une souplesse hors-du-commun. Chacun surveille ce peuple depuis des générations mais il ne semble pas, jusqu'à présent, avoir manifesté la moindre velléité de conquête – toutefois, ceux qui traversent leurs frontières sont inmanquablement assimilés.

Au nord du golfe de Maera, au long de la vallée d'Agathonis, s'étendent les territoires des Invisibles. Nul ne sait comment, ces humains grands et minces, à la culture arboricole, possèdent une peau verte. On pourrait penser à un simple camouflage à base de pigments naturels, mais leur peau est bien verte, avec de nombreuses variations du turquoise à l'émeraude, du vert olive au vert-jaune. Par ailleurs, elle possède des capacités chlorophylliennes uniques qui conduisent les Invisibles à rejoindre le sommet de la canopée pour y prendre de longs bains de soleil. Territoriaux et malveillants, les Invisibles ont toujours été une menace pour les atlantes qui n'ont jamais pu coloniser la vallée – aujourd'hui, ce sont les français qui subissent embuscades et harcèlement constant dès qu'ils quittent les murs de Relève.

Les soviétiques ont été les premiers, après les nazis, à installer des bases sur le continent perdu. Ils maintiennent trois larges bases militaires et scientifiques autour du détroit de Talos. Sovetskaya et surtout Kosmodemiograd, sur la rive sud, sont constamment menacées par les hommes-serpents et sont les mieux armées et les mieux défendues. Volzhsk fait presque office de sinécure et de camp de vacances à côté. Les soviétiques ont assemblé de nombreux canots-patrouilleurs légers pour assurer leur contrôle des deux mers intérieures, bien qu'ils restent au sud de l'archipel de Phyllos et ne dépassent pas celui de Penthelos vers l'ouest – à la fois pour se tenir à l'écart des dangers du Tartaros et pour ne pas aller « tirer la queue du chien ». Les soviétiques ont encore à s'emparer de ressources utiles qui financeraient leur présence sur le continent perdu : pour le moment, c'est la mère patrie qui paye, alors même qu'elle doit faire face aux difficultés de la reconstruction intérieure. Pour Staline, l'Atlantide n'est pas encore une priorité et les moyens de la colonie sont limités.

Les américains ont construit une base militaire sur la côte de la Mer ivoirienne, Fort Roosevelt. Ils souffrent de n'avoir réussi à activer qu'une seule porte vers le continent perdu et leurs services secrets cherchent activement à s'emparer d'autres points de passage, ici comme sur terre. Les faucons des milieux politiques et industriels de Washington, surfant sur la victoire en Europe, le danger communiste, la survie des nazis ou la nécessité du développement du complexe militaro-industriel, militent pour des opérations de grande envergure sur le continent perdu, pour en prendre le contrôle complet et assurer la sécurité de leur nation face aux Amazones et aux Hécatonchires. Le développement de la Guerre froide semble leur donner raison, mais leurs moyens sont pour l'instant étirés sur trop de théâtres d'opération pour qu'ils puissent être vraiment efficaces nulle part.

Les français et les anglais ont pu installer deux petites bases d'opération, à Relève et à Edington. Ils ne sont pas directement sur les mers intérieures et n'ont pas encore développé tous les moyens maritimes dont ils auraient besoin, ce qui en fait des acteurs très mineurs de la conquête du continent perdu, tout au plus des observateurs qui veulent surtout maintenir leur place à la table des puissances terriennes. Les anglais, malgré leur méfiance et leur mépris pour les Amazones, ont toutefois réussi à établir quelques rapports diplomatiques prometteurs avec les atlantes, tandis que les français tentent de s'établir par eux-mêmes, avec l'appui de leur légion étrangère.

Au cœur de l'archipel de Phyllos se dresse Atalanta, une ancienne cité atlante construite sur une haute colline dominée par une acropole. Atalanta n'avait pas été reconquise par les Amazones et était restée abandonnée au milieu des forêts de l'île, jusqu'à ce que plusieurs expéditions terriennes ne s'y retrouvent abandonnées lors des tentatives de la fin du dix-neuvième siècle et du début du vingtième. Par chance, la position isolée de l'île a protégé ces expéditions. Elles ont fini par faire jonction à Atalanta et par se mêler à la toute petite population atlante qui s'y trouvait encore. D'autres explorateurs ont fini par la rejoindre après des périples homériques à travers les jungles.

C'est ainsi qu'est née la cité ouverte d'Atalanta, une cité cosmopolite où les terriens ont bien été obligés de collaborer et de mettre de côté leurs nationalismes respectifs, tout en travaillant main dans la main avec les autochtones, seuls à même de les aider à survivre. Deux générations après l'arrivée des premiers voyageurs, Atalanta a une belle population, bien armée, bien équipée et aux institutions démocratiques assez solides pour en imposer à la fois aux Amazones et aux nouveaux-venus.

Chacun est libre d'y venir pour commercer, discuter et échanger – mais tout le monde doit laisser ses inimitiés à la porte. Les nazis ont installé un champ d'atterrissage pour leurs Zeppelins et mettent un point d'honneur à passer au moins une fois par mois – comme un signe funeste de ce qui attend la région dans un avenir proche.

L'ordre est assuré par des aventuriers terriens nés à Atalanta et quelques Amazones qui ont décidé d'aider la communauté. Tous les étrangers sont prévenus qu'il ne faut pas chercher la bagarre sous peine de bannissement – ou pire en cas de résistance. Deux officiers américains ont déjà payé de leur vie leur entêtement et leur mépris pour les locaux, ce qui n'a pas arrangé les relations entre Atalanta et Fort Roosevelt, déjà compliquées par la libre présence de soviétiques et de nazis.

La situation stratégique d'Atalanta, au cœur de la Mer irosienne intéresse beaucoup de monde – quand les nazis, les américains ou les soviétiques se sentiront prêts, chacun sait qu'ils tenteront de s'emparer des lieux. Ils fomentent déjà divers complots en tentant de jouer les habitants de la ville les uns contre les autres. Les temps promettent de devenir intéressants...

TARTAROS

Le Tartaros est un désert stérile, une région vitrifiée aux poussières empoisonnées. Tour à tour, on y croise des lacs gelés et des puits de poix bouillante ; les fumerolles soufrées empestent l'atmosphère. Rien ne pousse, rien ne vit ici, à part des monstres venus d'autres dimensions.

C'est en plein cœur du Tartaros, dans l'un des grands temples ouranides installé au cœur de la jungle, que fut conduit le rituel qui devait protéger l'Atlantide contre les Olympiens. Quelque chose dût mal se passer – à moins qu'il faille y voir l'action de Crios, le dieu des savoirs interdits : le continent perdu fut précipité dans une autre dimension et le Tartaros rasé par une explosion dévastatrice qui ne laissa rien debout.

La réalité du Tartaros est en tension constante. Les déchirures sont nombreuses, la plupart pas plus grandes que la main, qui se referment rapidement. D'autres, plus importantes, laissent traverser d'affreuses créatures extra-dimensionnelles qui, heureusement, ne survivent pas toutes à leur intrusion. Toutefois, le nombre de monstre augmente régulièrement et beaucoup quittent le Tartaros pour envahir le continent perdu.

Les nuits du Tartaros sont plus horribles, plus malveillantes et plus mortelles que partout ailleurs. Il est incroyablement difficile pour des voyageurs d'y survivre et de voir l'aube se lever. Personne ne va au Tartaros, sauf les fous et les hommes-serpents.

SOCIÉTÉS SECRÈTES

Voici trois sociétés secrètes parmi diverses factions qui œuvrent sur terre et sur le continent perdu – comme la CIA américaine, la SDECE française, la RSHA de Himmler, le KGB et le GRU soviétiques, le SIS britannique...

LES ENFANTS DE L'OLYMPÉ

Les Olympiens étaient des super-soldats artificiels créés par les atlantes pour livrer des guerres et soumettre les régions occupées de la terre. Ils se rebellèrent et, en fin de compte, forcèrent les atlantes à tenter un rituel catastrophique pour les vaincre.

Quatre mille ans après le cataclysme, les Olympiens sont toujours là – leurs descendants en tout cas, bien que des rumeurs affirment que les Olympiens eux-mêmes, immortels, vivent toujours au milieu de la population terrienne.

Les Enfants de l'Olympe sont des créatures puissantes, à la longévité qui se compte en siècles – des demi-dieux qui agissent le plus souvent en solitaire, selon des agendas très personnels. Certains se dissimulent et profitent de la fortune accumulée par leurs parents ; d'autres voyagent constamment et continuent de soutenir diverses causes qui retiennent leur attention ; d'autres enfin se sont définitivement rangés du côté des puissants du monde. Tous néanmoins sont soudés par leur haine des atlantes et la peur qu'ils reviennent un jour.

Les Enfants de l'Olympe n'ont pas tout de suite compris l'importance des portes et leur signification, non plus qu'ils surent déchiffrer correctement les actions des nazis. Ils ont un train de retard – que sont deux décennies pour eux quand leur vie se compte en demi-millénaires ou plus ? Les choses sont allées trop vite pour qu'ils aient pu réagir et s'entendre.

Maintenant, ils resserrent les rangs. Ils ne sont pas très nombreux, mais leurs moyens sont considérables. Certains ont déjà traversé les portes, en même temps que les alliés, afin d'évaluer la menace et d'intervenir. Pourtant, il est peut-être déjà trop tard : trop de portes ont été ouvertes, trop de terriens sont au courant et la terre court de nouveaux dangers qui n'ont plus grand-chose à voir avec les atlantes eux-mêmes...

LES VOYAGEUSES

Les Voyageuses sont des Amazones qui sont passées sur terre et constitué diverses cellules indépendantes. Chaque cellule est sous la responsabilité d'une ancienne et ses membres sont des volontaires qui accomplissent leur service militaire. À la fois guerrières et espionnes, les Voyageuses ont pour tâche d'en apprendre le plus possible sur les terriens, sur leur histoire et leurs cultures. Elles ont aussi pour objectifs de mettre la main sur le maximum de technologies et de secrets industriels afin de les analyser, de les copier ou d'en évaluer les dangers.

La terre est pleine de dangers pour elles : le premier est que personne ne les prend au sérieux – ce sont des femmes – et qu'elles réagissent vraiment très mal aux brimades et humiliations qu'elles subissent. Fondamentalement, c'est surtout dangereux pour les hommes qui les agressent, mais elles laissent des traces et attirent l'attention sur elles à chaque fois qu'elles punissent ces affronts.

Par ailleurs, elles ont des moyens matériels et financiers limités – difficile d'écouler des bijoux en argosium ou d'immenses coupes en or sans attirer l'attention – sans compter leur très mauvaise connaissance des systèmes administratifs et bureaucratiques occidentaux.

LA FRATERNITÉ ŒCUMÈNE

Les Hécatonchires tentent depuis des siècles d'envahir et de terraformer le continent perdu – ils ont le temps devant eux et, l'air de rien, leur travail de sape avance son bonhomme de chemin. Désormais, la terre est à leur portée.

En Europe, un vaste mouvement mystique vient de naître à la sortie de la guerre – un mouvement fraternel, tourné vers des avenir radieux, une foi commune dans une paix universelle qu'il faut maintenant construire envers et contre tout. Beaucoup de gens, encore choqués par ce qui vient de se passer et complètement terrifiés par le nouveau choc qui s'annonce entre l'est et l'ouest, sont prêts à tout pour espérer.

Les dirigeants de la Fraternité Œcumène l'ont bien compris. D'autant plus que ces humains sont parasités par des agents des Hécatonchires et que leur objectif est de récupérer assez d'énergie, par les rituels et les cérémonies « d'appel de la paix » qu'ils organisent, pour rompre la réalité et faire venir sur terre toujours plus de monstres.

Plusieurs de ces rituels ont été couronnés de succès et les créatures désormais en liberté à Berlin et dans toute l'Allemagne commencent à faire parler d'elles.

IDÉES DE SCÉNARIO

Les nazis tentent de reconstruire le virus qui décima les prêtres-sorciers afin de détruire les Amazones mentalistes. Des expéditions sont lancées dans les ruines des cités pour retrouver les tombeaux des prêtres et prélever des échantillons biologiques. Ce n'est pas les seules choses que les nazis pourraient bien trouver.

Les Américains ont pour projet de larguer une bombe atomique au-dessus de Germania. Ils construisent un aéroport près de Fort Roosevelt et font venir la bombe en pièce détachée. Les russes, informés, tentent d'en percer les secrets. Quelques personnes s'inquiètent des conséquences pour le continent perdu, vu la fragilité de la trame de réalité.

Les portes atlantes sont appariées chacune avec une porte sur la terre, mais il existe un réseau de portes universelles, dont on peut librement programmer la destination et que l'on peut rejoindre de la même manière. Elles sont peu nombreuses et toutes entre les mains des Amazones. Toutes ? Peut-être pas. On raconte qu'une de ces portes se trouve dans les ruines de Kreon. Elle donnerait un avantage incommensurable à la puissance qui pourrait s'en emparer !

Des terriens de retour d'un séjour sur le continent perdu sont assassinés par une mystérieuse organisation. Ce qu'ils ont en commun ? Ils ont développé des pouvoirs ouranides latents. Est-ce un coup des *Enfants de l'Olympe* ? D'une autre société secrète ? Pourquoi leur a-t-on prélevé la glande pituitaire ?

De nombreuses portes atlantes étant tombées entre les mains de particuliers, les gouvernements occidentaux et soviétiques – mais aussi ceux des pays qu'on appellera plus tard non-alignés – cherchent à les récupérer. Enquêtes de police et barbouzades se multiplient, mais les enjeux sont importants pour les groupes privés et les criminels qui n'entendent pas s'en voir dépossédés. Les aventuriers peuvent être amenés à chercher ces portes pour le compte de puissances officielles ; à moins qu'ils ne doivent protéger ce qui est leur contre les actions de leurs agents.

Les aventuriers sont chargés de convoier et de transporter une importante cargaison d'explosifs – dynamite et nitroglycérine – à travers les forêts pluvieuses du centre de l'île, de la Mer irosienne jusqu'à des mines aux pieds du Verspreschenberg. Le voyage n'est pas sans danger, du fait des créatures dangereuses et de l'environnement hostile, mais aussi à cause de la nature volatile des explosifs.

Des monstres envoyés par les Hécatonchires sont passés sur terre et sèment la terreur en Europe et notamment à Berlin – alors même que les tensions sont au plus haut et que le blocus de la ville par les soviétiques vient de commencer.

AVENTURIERS

Pour créer ton aventurier, tire tes caractéristiques (six fois 3d6, en deux séries de manière à ce que tu prennes celle que tu préfères), choisis une origine et une classe, note ton équipement et voilà. N'oublie pas que ton aventurier possède un point d'aventure par niveau et note bien les compensations pour les caractéristiques égales ou supérieures à 13.

LES ORIGINES

Ton aventurier vient de quelque part – quel que soit son pays d'origine, il a certainement grandi au sein de l'un des groupes socio-culturels suivants :

PAYSAN. Ton aventurier a grandi à la campagne, au milieu des champs et des bois. Il braconne, chasse, cueille et pêche, connaît le nom des arbres et des champignons, sait s'occuper des bêtes et différencier un bouc d'une chèvre. *Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage* : Voyageur +1 ; +2 aux jets de sauvegarde contre les souffles ; +2 aux jets d'attaque à distance.

OUVRIER. Ton aventurier est un enfant des villes, un pur produit du prolétariat, parfaitement à l'aise dans les rues des cités, les usines et les chantiers, dur au travail, humble mais têtu. Et il a bien compris le principe de la lutte des classes ! *Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage* : Technicien +1 ; +2 aux jets de sauvegarde contre la mort ; ton aventurier possède 1d8 points de vie supplémentaires, qu'il peut relancer à chaque niveau.

MARGINAL. Ton aventurier a grandi au milieu des bohèmes et des artistes, des piliers de bar et des prostituées, des criminels et des gangsters. Il est débrouillard et gouailleur, a peut-être connu les hauts-murs et certainement la faim. *Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage* : Érudite +1 ; +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons ; tu peux remplacer l'un de tes scores de caractéristique (souvent le plus élevé) par un score de 8.

NANTI. Ton aventurier est originaire d'un milieu fortuné – celui qui a le moyen d'envoyer ses enfants à l'université et d'en faire des médecins, des notaires, des industriels, des banquiers ou des officiers supérieurs. *Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage* : Courtisan +1 ; +2 aux jets de sauvegarde contre la magie ; ton aventurier détient une petite fortune personnelle – il peut effectuer de grosses dépenses narratives, comme un cadeau somptueux à un souverain, une cargaison de machines-outils pour une petite communauté, un bateau pour voyager à travers les mers du continent perdu, au besoin en dépensant un point d'aventure pour les investissements conséquents ; toutefois, il doit toujours payer rubis sur l'ongle les petites dépenses opérationnelles (les armes, les potions et les sérums, le matériel d'aventure et ainsi de suite – *la maison ne fait pas crédit*).

LES CLASSES

Chaque classe propose deux dénominations un peu différentes pour te laisser le choix d'affiner un peu l'approche que tu peux en avoir, l'histoire personnelle de ton aventurier et ses capacités spéciales.

SOLDAT//PARTISAN. Au cours de la guerre qui vient de s'achever, l'aventurier a combattu les armes à la main, soit au sein d'une armée constituée, avec tous les entraînements appropriés, soit au sein d'un maquis ou d'un mouvement de résistance, dans des conditions précaires et brutales.

SCIENTIFIQUE//LETTRE. L'aventurier a été formé dans les meilleures écoles et il est certainement titulaire de diplômes avancés en sciences ou en droit. Il travaille dans des laboratoires ou des universités prestigieuses, à moins qu'il ne soit écrivain, journaliste, avocat, juge...

POLICIER//ESPION. Le travail de l'aventurier est de trouver des informations, par tous les moyens possibles, avec toute la force des autorités ou par des méthodes plus subtiles et dans des circonstances plus dangereuses. Il œuvre pour la vérité et les secrets, et toutes les manières de les révéler ou de les dissimuler.

INGÉNIEUR//MÉCANO. L'aventurier a les pieds sur terre. Il est pragmatique et ordonné, s'intéresse à la technique et aux machines, à la manière de mener des projets et de construire des choses. Selon sa formation, il peut s'être spécialisé dans la conception et l'organisation, à moins qu'il ne préfère manier les outils, les mains dans le cambouis.

EXPLORATEUR//VAGABOND. Constamment sur les routes, par curiosité ou désœuvrement, l'aventurier est un débrouillard et un improvisateur que les circonstances ou les difficultés effraient rarement. Il est parfois déterminé à ramener informations et connaissances sur les lieux qu'il découvre et visite ; d'autres fois, c'est un simple dilettante, un touriste.

DIPLOMATE//MONDAIN. Le terrain de prédilection de l'aventurier, ce sont les salons où l'on cause, les officines où l'on négocie, les tavernes louches où l'on complot. Peut-être appartient-il aux administrations diplomatiques de son pays, à moins que sa naissance ou ses talents ne lui ouvrent les portes des aristocraties de l'argent.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Tous les aventuriers commencent avec le matériel suivant : une arme de poing, un fusil ou une carabine ; une machette ou un grand poignard ; un blouson de cuir et des vêtements de voyage épais (CA12) ; un sac à dos avec rations alimentaires en conserves, couvert, réchaud transportable à alcool solidifié, boîtes à biscuits (biscuits, café, sucre, cacao, confiture), trousse d'hygiène (talc pour les pieds, crème contre les brûlures, poudre insecticide, seringue, préservatifs, nécessaire de rasage, brosse à dent, dentifrice, savon, miroir, épingles de sûreté, pinces à épiler, lime à ongles), briquet, boîte d'allumettes étanche, trousse à couture, montre, sifflet, lampe portative, pelle, sous-vêtements et chaussettes de rechange, chemise, trousse de premiers soins (sulfamides, pansements, pilules d'amphétamine, aspirine), masque à gaz, masque anti-poussière, moustiquaire portable, grande bâche, cirage et brosse, 1d6 x \$50.

Tu peux choisir deux objets supplémentaires dans la liste suivante (trois pour le Policier/Espion, à la place de son armure) : un émetteur-récepteur radio, une corde de commando de 20 mètres, des jumelles à fort grossissement, un périscope d'artillerie, une demi-tente (à partager avec un compagnon), 1d6 grenades, une garde-robe de prestige, un nécessaire d'écriture, une Bible (ou un autre livre sacré au choix – Coran, Livre des morts égyptiens ou tibétain, Discours de la méthode, et ainsi de suite), d'autres rations, d'autres médicaments, une trousse de chirurgie.

SOLDAT//PARTISAN

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

NIVEAU	DV	BC	JS	MÉTIER
1	1	+1	14	+0
2	2	+2	13	+1
3	3	+3	12	+1
4	4	+4	11	+1
5	5	+5	10	+2
6	6	+6	9	+2
7	7	+7	8	+2

+2 aux jets de sauvegarde contre la mort et les souffles.

Choisis un métier parmi les suivants : *Courtisan, Érudit, Technicien, Voyageur*. Ton aventurier bénéficie du bonus de métier lorsqu'il effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre dans le domaine.

Ton aventurier lance 2d8 pour déterminer son initiative (au lieu de 1d8 comme les autres aventuriers).

Pour une action, ton aventurier peut effectuer un jet d'attaque contre chaque adversaire à portée (au corps-à-corps ou à distance) tant que le total de leurs dés de vie est égal ou inférieur à son niveau. Il faut deux créatures de moins de 1 dé de vie pour faire 1DV.

Choisis l'une des capacités suivantes selon l'orientation que tu veux donner à ton aventurier :

☞ **SOLDAT**. Ton aventurier a une connaissance intime de la chose militaire – organisation, discipline, étiquette, stratégie et tactique – mais il sait aussi utiliser le matériel de guerre, comme les mitrailleuses, l'artillerie et les canons, les chars, les avions et ainsi de suite ; il bénéficie d'un avantage pour leur usage.

☞ **PARTISAN**. Choisis un type d'arme spécifique (fusils, pistolets, sabres, haches, épées, arcs, et ainsi de suite). Ton aventurier bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et +1d4 aux dégâts avec cette arme.

SCIENTIFIQUE//LETTRE

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

NIVEAU	DV	BC	JS	MÉTIER
1	1	+0	13	+1
2	2	+1	12	+1
3	2+1	+1	11	+1
4	3+1	+2	10	+2
5	4+1	+2	9	+2
6	4+2	+3	8	+2
7	5+2	+3	7	+3

+2 aux jets de sauvegarde contre la magie et les poisons.

Choisis deux métiers parmi les suivants : *Courtisan*, *Érudit*, *Technicien*, *Voyageur*. Ton aventurier bénéficie du bonus de métier lorsqu'il effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre dans le domaine.

Trois fois par jour, ton aventurier peut s'occuper de la santé de ses camarades, en utilisant trousse de premier secours, médicaments ou même soins holistiques. Il leur rend alors 1d8 points de vie par niveau.

Choisis l'une des capacités suivantes selon l'orientation que tu veux donner à ton aventurier :

🔬 **SCIENTIFIQUE.** Une fois par niveau et par jour, ton aventurier sait fabriquer l'un des sérums suivants qu'il peut consommer lui-même ou fournir à l'un de ses camarades : *Sérum de super-soldat* (jusqu'au prochain répit, l'aventurier bénéficie d'un avantage à tous ses jets de manœuvre) ; *Sérum de super-espion* (jusqu'au prochain répit, l'aventurier est invisible tant qu'il n'effectue aucune action offensive) ; *Sérum de pyrotechnie* (jusqu'au prochain répit, l'aventurier peut créer du feu entre ses mains et provoquer des décharges sur trois pas de côté pour 1d8 dégâts à chaque créature présente ; il est invulnérable au feu) ; *Sérum de super-nageur* (jusqu'au prochain répit, l'aventurier peut respirer sous l'eau) ; *Sérum de régénération* (jusqu'au prochain répit, l'aventurier bénéficie de 1d8 points de vie temporaire par tour).

📖 **LETTRE.** Ton aventurier peut examiner un lieu, un objet, un comportement a priori incompréhensible et effectuer des hypothèses éduquées. Pose une question ouverte à la maîtresse de jeu qui doit y répondre, même si ton aventurier n'a aucune information initiale.

POLICIER//ESPION

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

NIVEAU	DV	BC	JS	MÉTIER
1	1	+1	13	+0
2	2	+1	12	+1
3	3	+2	11	+1
4	4	+3	10	+1
5	5	+3	9	+2
6	6	+4	8	+2
7	7	+5	7	+2

+2 aux jets de sauvegarde contre la magie et la mort.

Choisis un métier parmi les suivants : *Courtisan, Érudit, Technicien, Voyageur*. Ton aventurier bénéficie du bonus de métier lorsqu'il effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre dans le domaine.

Ton aventurier lance 2d8 pour déterminer son initiative (au lieu de 1d8 comme les autres aventuriers).

Ton aventurier ne porte jamais d'armure. Sa classe d'armure est égale à 9 + son niveau. Toutefois, il peut effectuer tous ses jets de manœuvre en utilisant sa Dextérité.

Choisis l'une des capacités suivantes selon l'orientation que tu veux donner à ton aventurier :

🔗 **POLICIER.** Ton aventurier soutire une information à un figurant en employant le mensonge, la logique ou l'intimidation. Il sait instinctivement la qualité et la validité de cette information, que la cible mente ou non. Un figurant plus puissant peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne rien révéler.

🔗 **ESPION.** Ton aventurier est amical et inspire confiance. Les figurants ne se méfient pas de lui ou de la légitimité de sa présence, tant qu'il n'effectue aucune action qui puisse leur mettre la puce à l'oreille. Ils sont généralement bien disposés à son égard.

INGÉNIEUR//MÉCANO

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

NIVEAU	DV	BC	JS	MÉTIER
1	1	+0	14	+1
2	2	+1	13	+1
3	2+1	+1	12	+2
4	3+1	+2	11	+2
5	4+1	+2	10	+3
6	4+2	+3	9	+3
7	5+2	+3	8	+4

+2 aux jets de sauvegarde contre la magie et les souffles.

Choisis deux métiers parmi les suivants : *Courtisan*, *Érudit*, *Technicien*, *Voyageur*. Ton aventurier bénéficie du bonus de métier lorsqu'il effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre dans le domaine.

Cinq fois par jour, ton aventurier peut trouver des matériaux ou des outils, dans son sac ou son environnement, qui peuvent aider à accomplir une tâche. S'il a un peu de temps pour préparer son action, ou l'action d'un camarade (quelques secondes ou quelques minutes selon les circonstances), il bénéficie d'un avantage au jet.

Choisis l'une des capacités suivantes selon l'orientation que tu veux donner à ton aventurier :

⌘ **INGÉNIEUR.** Ton aventurier sait organiser une petite équipe pour effectuer une tâche longue et complexe avec les moyens du bord – construire quelque chose, ériger une structure, réparer une machine et ainsi de suite. Il suffit généralement d'une journée de travail (parfois un peu plus) pour aller au bout du projet.

⌘ **MÉCANO.** Une fois par niveau et par jour, ton aventurier peut fabriquer, bricoler ou improviser un objet à usage unique – de la bombe incendiaire au cric pneumatique, de la tête de delco au générateur portable. Tant qu'il a eu le temps et, plus ou moins, les moyens hors-champ, tu peux annoncer sortir un objet générique au moment où ton aventurier en a besoin – et sinon, tu peux toujours trouver quelques minutes pour réaliser un bricolage spécifique sur l'instant.

EXPLORATEUR/VAGABOND

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

NIVEAU	DV	BC	JS	MÉTIER
1	1	+1	15	+1
2	2	+2	14	+1
3	2+1	+3	13	+1
4	3+1	+4	12	+2
5	4+1	+5	11	+2
6	4+2	+6	10	+2
7	5+2	+7	9	+3

+2 aux jets de sauvegarde contre les poisons et les souffles.

Choisis deux métiers parmi les suivants : *Courtisan*, *Érudit*, *Technicien*, *Voyageur*. Ton aventurier bénéficie du bonus de métier lorsqu'il effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre dans le domaine.

Ton aventurier peut gratuitement effectuer un truc de combat par niveau et entre deux répits, sans dépenser d'action pour cela.

Choisis l'une des capacités suivantes selon l'orientation que tu veux donner à ton aventurier :

🔮 **EXPLORATEUR.** Une fois par niveau et entre deux repos, ton aventurier peut dénicher des choses intéressantes : tu peux poser une question à la maîtresse de jeu pour trouver un lieu particulier, des ressources, un figurant ou des créatures utiles, un paysage admirable, un refuge, et ainsi de suite.

🔮 **VAGABOND.** À chaque fois qu'il doit se déplacer d'un point à un autre, ton aventurier peut décider s'il veut emprunter le chemin le plus rapide, le plus sûr ou le plus intéressant.

DIPLOMATE//MONDAIN

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

NIVEAU	DV	BC	JS	MÉTIER
1	1	+1	13	+1
2	1+1	+1	12	+1
3	2+1	+2	11	+2
4	2+2	+3	10	+2
5	3+2	+3	9	+3
6	3+3	+4	8	+3
7	4+3	+5	7	+4

+2 aux jets de sauvegarde contre la mort et les poisons.

Choisis un métier parmi les suivants : *Courtisan, Érudit, Technicien, Voyageur*. Ton aventurier bénéficie du bonus de métier lorsqu'il effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre dans le domaine.

Ton aventurier lance 2d8 pour déterminer son initiative (au lieu de 1d8 comme les autres aventuriers).

Ton aventurier ne met généralement que quelques minutes pour parvenir à comprendre ou à se faire comprendre de personnes dont il ne parle pas la langue. S'il reste suffisamment de temps au sein d'une culture (une ou deux semaines), il en acquiert les bases de la conversation.

Choisis l'une des capacités suivantes selon l'orientation que tu veux donner à ton aventurier :

⊗ **DIPLOMATE**. Une fois entre deux répit, ton aventurier peut prendre la parole de manière à ce que tout le monde se sente obligé de l'écouter sérieusement. Un figurant plus puissant peut l'interrompre en réussissant un jet de sauvegarde.

⊗ **MONDAIN**. Ton aventurier mène par l'exemple. À chaque fois qu'il obtient un avantage sur une tâche, en combat ou non, il permet à l'un de ses alliés de bénéficier lui-aussi de cet avantage.

POUVOIRS OURANIDES LATENTS

Certains des terriens qui visitent le continent perdu se découvrent par hasard d'étranges capacités, au moment où ils en ont le plus besoin – des pouvoirs très semblables à ceux que les Amazones atlantes peuvent librement utiliser. C'est bien entendu le cas de ton aventurier ! En dépensant un point d'aventure, tu peux activer l'un des pouvoirs suivants. Ce n'est jamais une action.

BOND. Ton aventurier effectue un bond en longueur égal à son mouvement ou un bond en hauteur égal à la moitié de celui-ci.

BOUCLIER OURANIDE. Jusqu'au prochain répit, ton aventurier bénéficie d'un bonus de +2 en classe d'armure.

DÉCHARGE MENTALISTE. Ton aventurier inflige 1d8+niveau dégâts automatiques à une cible en vue.

DÉTECTION DES PENSÉES. Ton aventurier détecte la présence des pensées intelligentes jusqu'à 20 pas par niveau. Il peut maintenir le pouvoir tant qu'il se concentre (*désavantage à toutes les autres actions*). En réussissant un jet d'intelligence, il peut tenter de comprendre les pensées de surface d'un individu, même si celui-ci ne parle pas la même langue.

INVESTISSEMENT. Jusqu'au prochain répit, ton aventurier inflige 1d8 dégâts supplémentaires au corps à corps.

LECTURE DES DÉSIRS. Ton aventurier découvre les désirs les plus importants d'un interlocuteur, dans l'ordre, un par niveau.

PAS DE CÔTÉ. Ton aventurier se téléporte jusqu'à une distance égale à trois fois son mouvement.

PUISSANCE OURANIDE. Ton aventurier double les dégâts d'une attaque.

RÉSISTANCE. Ton aventurier ignore les effets d'un poison ou d'une toxine.

TÉLÉKINÉSIE. Ton aventurier peut réaliser à vue toutes les petites manipulations qu'il pourrait opérer de ses propres mains. En dépensant deux points d'aventure, le pouvoir a assez de force pour agir comme le ferait une machine ou une grue.

VIGILANCE. Ton aventurier et ses alliés ne peuvent pas être surpris d'ici le prochain répit.

VITESSE OURANIDE. Jusqu'au prochain répit, ton aventurier peut courir à la vitesse d'une automobile.

NOTES. Les Amazones et de nombreux hommes-serpents utilisent aussi ces pouvoirs, à la discrétion de la maîtresse de jeu et sans qu'on ajoute des règles particulières sur leur fréquence d'utilisation.

ÉQUIPEMENT

Voici une liste succincte d'équipement et leur prix.

PROTECTIONS	CA	PRIX
Vêtements de voyage épais et blouson de cuir	12	\$70
Cuirasses et armures primitives	14	—
Cotte de maille atlante	16	—

ARMES	DÉGÂTS	PRIX
Fusil à pompe	2d8	\$100
Fusil de chasse	1d8	\$75
Carabine	1d8	\$110
Carabine lourde	2d8	\$200
Pistolet	1d8	\$50
Revolver	1d8	\$50
Pistolet-mitrailleur	1d8	\$150
Mitrailleuse	2d8	—
Grenades à main	1d8/3 pas	\$10
Machette	1d8+2	\$10
Hache lourde	2d8+4	\$20
Pelle de tranchée	1d8+2	\$10
Sabre japonais	1d8+2	\$50

NOTE : *les armes capables de tirer en rafale infligent les dégâts minimum (contusion) à toutes les créatures dans l'arc de tir. Sur une attaque réussie, les dégâts peuvent être répartis entre plusieurs créatures de même classe d'armure (ou plus faible). Entre les mains d'un Soldat//Partisan, une telle arme est redoutable et peu clouer une compagnie entière.*

BESTIAIRE TRÈS SOMMAIRE

AMAZONES

Guerrières atlantes

CA16 ; DV2 ; JS16 ; MV12

Attaques : Arme (1d8+2)

Spécial : Guerrière (attaque multiple comme un Soldat/Partisan de son niveau) ; Pouvoirs ouranides (à volonté, mais au prix d'une action ou d'un mouvement pour chaque), un talent au choix.

GUERRIÈRE D'ÉLITE (+2DV, +1 talent, 1d4 points d'aventure) ; **ANCIENNE** (+5DV, +2 talents, 1d4+2 points d'aventures).

NAZIS WAFFEN SS

Monstres fanatiques

CA14 ; DV1 ; JS17 ; MV12

Attaques : Arme à distance (1d8, rafale)

Spécial : Fanatique.

STURMTRUPPER (+1DV, +1 capacité) ; **OFFICIER** (+2DV, +1 capacité, 1d4 points d'aventure) ; **VÉTÉRAN** (+3DV, +2 capacités, 1d4+1 points d'aventures).

THÉROPODES

Petits dinosaures carnassiers

CA15 ; DV3 ; JS14 ; MV18

Attaques : Morsure (1d10+2)

Spécial : Charge (si la créature se déplace de plus de la moitié de son mouvement, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires), Furie (si la créature perd la moitié ou plus de ses points de vie, elle gagne +2 à l'attaque et +1d8 aux dégâts jusqu'au prochain répit)

THÉROPODE MOYEN (+2DV, +1 capacité, morsure 1d8+1d6+2) ; **gros théropode** (+4DV, +2 capacité, morsure 3d6+4) ; **TRÈS GROS THÉROPODE** (+6DV, +4 capacités, morsure 1d10+1d12+4).

TABLE DES MATIÈRES

LE CONTINENT PERDU	3
INTRODUCTION	13
UNE VISITE DU CONTINENT PERDU	15
Atlantide	15
Mu	19
Hespérides	22
Thulé.....	24
Les mers intérieures et le centre de la terre.....	27
Tartaros	33
SOCIÉTÉS SECRÈTES	34
Les Enfants de l'Olympe	34
Les Voyageuses.....	35
La Fraternité Œcoumène	35
IDÉES DE SCÉNARIO	37
AVENTURIERS	39
Les origines	39
Les classes	40
équipement de départ	41
Soldat//Partisan	42
Scientifique//Lettré.....	43
Policier//Espion	44
Ingénieur//Mécano	45
Explorateur//Vagabond	46
Diplomate//Mondain	47
Pouvoirs ouranides latents	48
Équipement.....	49
BESTIAIRE	50