



Arkéos

#02 Les Masques d'Ébène

EW-universe # 02
été 2004



EWs
Extraordinary
Worlds Studio

12 €

EWs
EWSyste

à tombeau ouvert

- Règles de poursuites
- Catalogue de véhicules

sociétés secrètes

- Le monde de l'ombre
- Les GrabRäuber
- La Ligue des Chasseurs de reliques
- Le Chaudron
- Les 108 Sphères
- Le F.B.I.
- Archétype G-Man
- Les organisations
- Archétype Espion

afrique, terre de légendes

- Carte de l'Afrique coloniale
- Terre de contrastes
- Terra incognita
- Terre coloniale
- Terre de traditions
- Instruments de Mort Africains
- Afrique Occidentale Française
- Congo Belge
- Détour : Pour une poignée de Carats
- Zanzibar
- L'Héritage de Tippo Tip
- Terre de croyances
- Détour : Amra
- Terre sauvage
- L'âge d'or du safari
- Terre de Souffrance

campagne arkeos

- Aux Frontières du Mal
- Les Masques d'ébènes
- Détour : Cœur perdu dans la Jungle
- L'Enfer du Katanga, partie 1
- Le cimetière des Éléphants*
- L'Enfer du Katanga, partie 2
- Tous à Zanzibar*

riche d'aventure

edito

- 3 Bienvenue à bord de ce premier supplément d'Arkeos. Toute l'équipe d'EWS vous souhaite une agréable lecture. Installez-vous confortablement dans votre fauteuil.
- 3
- 8 Au long des pages qui vont suivre, vous découvrirez un chapitre dédié aux véhicules et toutes les règles pour vous lancer dans de palpitantes scènes de course-poursuite. Faites ensuite la connaissance des agences et des sociétés secrètes qui affolent tant les passionnés de complots en tous genres. Vous goûterez enfin aux merveilles de l'Afrique des années 30, mais aussi à ses dangers.
- 16
- 17 Veuillez attacher votre ceinture, vous allez traverser une zone de turbulences. Les épisodes de la campagne Arkeos s'annoncent mouvementés.
- 24
- 28 Nous vous souhaitons de nombreuses heures de jeu, et espérons que vos personnages auront assez de points d'éclats pour survivre aux maladies, bêtes féroces, cannibales, nazis surarmés et autres dangers qui les guettent.
- 29
- 30 Puisse-t-ils les dés vous être favorables !
- 33
- 34 Le MJ de bord restera à votre disposition tout au long de la traversée sur ew-studio.com. Merci d'avoir choisi notre compagnie.
- 35

à paraître

Arkeos #3, Les cendres du dragon !

- Des basses steppes aux sommets du Toit du monde, des confins du désert aux profondeurs de la jungle, l'Asie éternelle n'attend que vous. Misez vos derniers dollars dans les tripots de Macao, parcourez les oasis interdites du Sinkiang, évitez la Menace Rouge, et surtout, craignez les fonctionnaires corrompus !
- 77
- 77 La magie aux funestes secrets prendra-t-elle possession de votre âme ? Ou saurez-vous éviter les embûches qui parsèment la route du Pouvoir ? N'oubliez pas, il n'y a pas de cuillère assez longue pour souper avec le Diable... Les créatures tapies dans les recoins des salles obscures épieront le moindre de vos gestes, dans l'attente d'un unique faux pas.
- 79
- 85
- 86
- 93
- Oserez-vous affronter L'œil de l'Éternel, déranger Les Cendres du Dragon ou arpenter la voie du 7^e pas de Bouddha ? La réponse en septembre 2004.
- 99

La faillite de la bourse de New York en 1929 et la crise économique des années suivantes, les « locust years », années des sauterelles, ne freinèrent pas le progrès technique, au contraire. Dans l'industrie automobile prédominait l'opinion que l'apport financier perdu ne pouvait être retrouvé que par des automobiles puissantes, de grand luxe et de conception originale.

Des dizaines de milliers de véhicules furent construits et vendus.

Des salons de l'Auto se tinrent un peu partout : Paris, Londres, Milan, New York, San Francisco...

Les règles de poursuites

La simulation d'une poursuite se fonde sur le même principe que le combat. Le PJ est toujours considéré comme l'actif. On utilise le niveau Athlétisme si c'est une poursuite à pied, Équitation si c'est une poursuite à cheval, ou Conduite si c'est avec un véhicule motorisé.

Résolution de la confrontation

Si le personnage actif est le poursuivant, le jet de dé a pour ND le niveau de maîtrise du personnage poursuivi. En cas de réussite du jet, l'actif gagne du terrain sur le passif; en cas d'échec, il en perd. La mécanique s'inverse si c'est le PJ qui est poursuivi.

Gagner et perdre du terrain

Lorsque l'écart entre les personnages se creuse, la distance les séparant augmente de moitié (par exemple, dix mètres d'écart passent à quinze). Si l'écart se réduit, les personnages se rapprochent de la moitié de la distance qui les séparait initialement (par exemple, dix mètres d'écart passent à cinq). Une réussite ou un échec critique double les effets (la distance se creuse ou se réduit de trois quarts). Le MJ peut aussi décider qu'un accident survient, que le poursuivant rattrape immédiatement sa proie ou au contraire, que celle-ci s'échappe...

Dans le cas où le poursuivant et le poursuivi sont

au même point de départ au début de la poursuite, la distance initiale qui les sépare est égale à la différence de leur jet d'Initiative. Le poursuivi (ou celui qui prend la tête lors d'une course) étant bien évidemment celui qui a l'Initiative.

Ex. : Kaz (Initiative 6) et un acheteur potentiel (Initiative 7) sont assis autour d'une table à moins d'un mètre l'un de l'autre, en train de négocier à propos d'un énorme diamant posé sur la table. Subitement, l'acheteur se saisit de la pierre et s'enfuit. Kaz et lui font un jet d'Initiative. Ève obtient 7 sur le D10, ce qui donne à Kaz une Initiative de combat de 9 ($6 + 7$ moins un malus de -4, car elle est surprise). Le Mj obtient 7 sur le D10 pour l'acheteur, ce qui donne une Initiative de combat de 14 ($7 + 7$). L'acheteur a donc 5 mètres d'avance ($14 - 9$) sur Kaz, qui essaie de le rattraper.

Un personnage échappe à ses poursuivants à partir du moment où il a gagné une avance suffisante pour disparaître à leur vue (ce qui est bien plus facile en terrain encombré que dégagé). À l'inverse, un personnage est rattrapé lorsque la distance le séparant de ses poursuivants n'est plus que d'un ou deux mètres.

Modificateurs

Deux types de modificateurs entrent en ligne de compte dans le cas des poursuites; la vitesse respective du poursuivant et du poursuivi, déterminée par le type de locomotion, et le terrain sur lequel a

lieu la poursuite. Ces modificateurs s'appliquent aux niveaux d'Athlétisme, d'Équitation ou de Conduite (Tableau PO01).

Les terrains encombrés concernent tous les lieux où les poursuites à grande vitesse sont difficiles (encombrement, obstacles, parcours sinueux...).
Ex. : Ville, petites routes de campagne, bois... À l'inverse, les terrains dégagés offrent une bonne visibilité et peu d'obstacles. Ex. : Plaine, large route, autoroute...

PO01 Poursuites - Terrain

Moyen de locomotion	Terrain*	
	Encombré	Dégagé
Pied ou vélo	+ 2	- 2
Cheval	- 2	+ 2
2 roues motorisé	+ 1	+ 4
Véhicule léger	- 2	+ 2
Véhicule lourd	- 5	+ 1

*: Si le terrain est en très mauvais état, le MJ peut choisir d'infliger aux véhicules de 1 à 5 points de dommage par Round de poursuite (le blindage étant inefficace ici)

Il est à noter que ces règles prennent le parti de ne pas simuler en détail tous les aspects d'une poursuite (vitesse, topographie etc.), afin de mettre plutôt l'accent sur une description dynamique et cinématique. On compare ici ruse et habileté des conducteurs (ces règles ne s'appliquent donc évidemment pas si un piéton cherche à échapper à une voiture qui lui foncerait dessus dans une ligne droite en plein désert, par exemple...).

Ex. : Kaz (personnage actif: 6 en Habileté, +2 en Athlétisme), à pied, est poursuivie en ville par des mafieux amis de son acheteur potentiel, en voiture (personnages passifs 8 en Habileté, +2 en Conduite). Ils se trouvent huit mètres derrière elle. La voiture est plus rapide qu'un homme à pied, mais l'avantage est à Kaz, qui bénéficie d'un bonus de +2 en raison du terrain, alors que les mafieux subissent un malus de -2: une voiture est gênée par la foule et les obstacles, alors qu'à pied il est facile de se faufiler. Pour gagner du terrain sur les mafieux, Kaz doit réussir une confrontation entre son niveau d'Athlétisme ($6 + 2 + 2 = 10$) et le niveau de Conduite des mafieux ($8 + 2 - 2 = 10$). Eve doit donc obtenir 10 ou moins avec le D20 pour prendre quatre mètres d'avance supplémentaires (en cas d'échec, elle perdra quatre mètres).

va donc, eh chauffard !

Deux véhicules se livrent bataille: situés à la même hauteur, lancés à tombeau ouvert, ils cherchent mutuellement à se faire sortir de la route, ou à amocher l'adversaire ! Classiquement, un conducteur agressif cherchera à faire des écarts pour heurter son ennemi. À chaque Round, le conducteur qui a l'initiative peut tenter une attaque de ce genre. On

confronte alors les niveaux de maîtrise des deux conducteurs. Si l'attaque est un succès, la victime subit des dommages égaux au blindage du véhicule attaquant, multiplié par deux. L'attaquant subit en retour des dommages égaux au blindage du défenseur. En cas de réussite critique, le défenseur subit un malus de -3 à la sportivité de son véhicule pour le Round suivant (et vice-versa en cas d'échec critique).

Les chocs sont bien plus graves si un véhicule lancé à grande vitesse percute de plein fouet un obstacle solidement ancré au sol (ce qui n'a alors plus grand-chose à voir avec une bataille). Le véhicule encaisse des dégâts égaux aux points de structure de l'objet percuté (Tableaux MA01 et PO02), et l'objet heurté subit en retour des dommages égaux aux points de structure restant au véhicule. Ainsi, deux véhicules se percutant de plein fouet s'infligent l'un à l'autre des dommages égaux aux points de structure qui leur restent. Le blindage est inefficace pour ce type de chocs !

Ex. : Kaz tente de s'échapper d'une forteresse aux commandes d'une Mercedes Benz 500k (structure 35): elle n'a d'autre choix que de défoncer le portail d'entrée (structure 10). Elle veut donc heurter les portes de plein fouet: le blindage n'entrera pas en ligne de compte. Après le choc, la voiture n'a plus que 25 points de structure ($35 - 10$), mais le portail est complètement défoncé (seulement 10 points de structure, contre 35 pour la voiture).

PO02 Véhicules - Obstacles courants

Obstacle	Structure
Portail en fer forgé	10
Porte de garage	8
Étal de marché	3
Barrière de parking	5
Platane	35
Meule de foin	3
Panneau de signalisation	4

accrochez-vous aux sièges !

Il est amusant de se livrer à toutes sortes d'acrobaties sur la route, mais celles-ci peuvent rapidement devenir dangereuses, voire fatales pour les occupants !

Tant que le véhicule ne subit pas de dommages structurels (c'est-à-dire, tant que le blindage n'est pas traversé), les occupants sont secoués, mais rien de grave.

Si le véhicule subit en revanche des dommages, les passagers subissent 1D10 en dégâts superficiels à chaque accrochage, et ce, quelle que soit sa violence, sauf pour le coup de grâce qui détruit le véhicule. En effet, lorsqu'un choc réduit les points de structure d'un véhicule à zéro ou moins, les occupants encaissent alors autant de dégâts létaux que le véhicule !

Ex. : Kaz est poursuivie par deux Mercedes Benz 500k semblables à la sienne (blindage 8, structure 35). Réussissant adroitement à éviter ses poursuivants, après

de longs efforts elle finit par forcer les deux véhicules à couper à travers champs. Un des conducteurs perd le contrôle et aboutit dans le mur d'enceinte d'une ferme (structure 30) : il reste 5 points de structure à la voiture (35 - 30), et ses occupants subissent 1D10 dégâts superficiels. Ils ont eu chaud ! L'autre conducteur n'a pas cette chance et termine dans un platane (structure 35). La structure de la voiture chute à zéro, ce qui veut dire que les occupants subissent eux aussi 35... dégâts létaux !

modificateurs de véhicules

Chaque véhicule a ses spécificités : masse, maniabilité, reprise, puissance du moteur, freins plus ou moins performants... Tous ces aspects sont transcrits en termes de règle par la Sportivité. Le tableau PO02 indique le facteur de sportivité par type de véhicule. Ce bonus/malus s'applique au niveau de Conduite lors des courses-poursuites.

PO02 Véhicules - Sportivité	
Sportive	+ 2 à + 3
Routière	+ 0 à + 1
Berline	+ 0 à - 2
Moto	+ 2 à + 3
Camion/blindé	- 3 à - 4

Km/Heure en Vitesse/round	
Km/h	Mètres/Round
120	100
90	75
60	50
30	25

Les véhicules des années 30

L'entre deux guerres est l'âge d'or de l'automobile. Suite à la crise de 29, les constructeurs cherchent à séduire en proposant des modèles légers, toujours plus rapides et économiques, ce qui est rendu possible par les innovations comme l'amélioration des moteurs et la synchronisation des boîtes de vitesse. Adoptant une ligne plus aérodynamique, les carrosseries sont de plus en plus perfectionnées, se calquant sur les lignes des avions.

caractéristiques des véhicules

Chaque véhicule est défini par plusieurs caractéristiques :

Nom : Le nom du modèle.

Vitesse : C'est la vitesse de pointe du véhicule sur ligne droite en kilomètres heure. La vitesse de croisière est d'un quart inférieure à la vitesse de pointe.

Blindage : C'est le facteur de protection du véhicule. Il est soustrait aux dégâts reçus, sauf pour un choc de plein fouet. Si le blindage est indiqué entre parenthèses, la protection offerte n'est valable que lorsque l'on s'abrite derrière le véhicule.

Structure : Il s'agit de la résistance physique du

véhicule ; les dommages reçus sont soustraits à la structure (après soustraction du blindage s'il y a lieu). Si les points de structure sont réduits de moitié, la sportivité est réduite de 2 unités.

Si les points de structure sont réduits de trois quarts, la sportivité est réduite de 4 unités.

Si les points de structure sont réduits à zéro ou moins, le véhicule est détruit.

Autonomie : C'est le nombre de kilomètres que l'on peut faire avec un plein, avant de tomber en panne sèche.

Passagers : Indique le nombre de passagers que le véhicule peut transporter, y compris le conducteur. S'il est composé de 2 chiffres : le premier indique l'équipage, et le second le nombre de passagers.

Charge : C'est la charge utile que l'on peut transporter avec le véhicule.

Année : L'année de commercialisation du véhicule.

Prix : C'est le prix du neuf aux États-Unis, exprimé en dollars.

Sportivité : C'est le facteur de sportivité spécifique du modèle décrit.

changer de véhicule

La normalisation des véhicules est une chose encore assez variable durant cette décennie. Chaque constructeur a ses normes et ses manières de faire pour la disposition des pédales, des cadrans. Le levier de vitesses comporte deux, trois ou quatre crans selon la motorisation... Changer de véhicule demande donc un temps d'adaptation. En cas de changement rapide de véhicule (lors d'une fuite, après un vol,...), si la voiture n'est pas du type que le personnage a l'habitude de conduire, il peut subir un malus à son niveau de Conduite. (Tableau VE01)

VE01 - Modificateur de modèle

Même marque, mais gamme différente : malus de - 1

Marque différente (toute gamme) : malus de - 2

L'âge d'or du voyage

La voiture

Voyager sur de longues distances en voiture est tout à fait possible, même si pour cela, il faut avoir un minimum de connaissance en mécanique, savoir décrypter une carte plus ou moins précise, voire fausse, prendre l'habitude de routes pas toujours en très bon état, voire des chemins de terre. Le code de la route, bien que succinct, est plus ou moins respecté et la vitesse n'est limitée que par la puissance des véhicules. Le nombre d'accidents, les pannes répétées, la consommation d'essence rebutent la plupart des automobilistes qui, pour de longs trajets, préfèrent le confort du train.

Les joies de la conduite

Conduire une voiture, aussi luxueuse soit-elle, n'est pas toujours chose aisée ! Il faut adroitement coordonner les vitesses dites synchronisées avant de les



Les déclinaisons des voitures

Chaque modèle peut avoir nombre de déclinaisons :

Phaéton : Voiture légère et haute, avec 2 banquettes pour 2 personnes : 1 à l'avant, et une à l'arrière.

Coupé : Typiquement une voiture de luxe, où le chauffeur est séparé de l'habitacle arrière par une vitre. L'avant est souvent ouvert, et l'habitacle arrière fermé.

Sedan : Conduite intérieure. Voiture 4 portes, entièrement fermée ; 2 sièges avant et 1 banquette arrière.

Cabriolet : Voiture 2 places décapotable, assez basse de caisse.

Roadster : Cabriolet avec ou sans capote. Carrosserie de forme « Torpedo ». 2 places supplémentaires à l'arrière dans un « spider ». (coffre arrière conçu pour accueillir 1 à 2 passagers)

Speedster : Comme le cabriolet, mais version sportive : moteur plus puissant et carrosserie plus aérodynamique.

Modèle de luxe : Modèles créés à la commande. Le carrossier l'habille « sur mesure ». Il est aussi, voire plus important, que le constructeur qui ne fournit que le moteur et le châssis. Chaque voiture devient un modèle unique.

enclencher. Redescendre d'une vitesse nécessite un double débrayage précis, accompagné d'une main de maître sur le levier de vitesses.

La direction, avec une vis sans fin indirecte, a pour conséquence un jeu excessif en position centrale et insuffisant en butée ; aussi, tenir son volant des deux mains est préférable, pour garder la maîtrise de la trajectoire. La consommation d'essence est phénoménale, d'où malgré de grands réservoirs, une autonomie relativement limitée. Les stations-service ne sont pas légion. Mais sur une route fréquentée, il est possible de trouver une pompe ou un garage à moins de quelques kilomètres ! La plupart des conducteurs étant ignares en matière de mécanique, le métier de garagiste est en plein essor !

L'avion

Les années trente sont marquées par d'importants progrès techniques dans l'industrie aéronautique. Aérodynamique, propulsion, instrumentation de bord pour faciliter la navigation de nuit ou en conditions météorologiques défavorables, TSF, radiogoniomètre, gyro horizontal, conservateur de cap...

Par ailleurs, les performances en termes d'autonomie permettent l'établissement de liaisons intercontinentales régulières. Ce sera l'âge d'or des hydravions : en raison de leur plus grande sûreté en cas de pannes durant le vol, ils sont utilisés pour les premières liaisons intercontinentales de transport de passagers. Par la suite, ils sont remplacés par des appareils

« terrestres », plus efficaces et capables d'assurer de longs vols sans escales.

En 1930, date de publication du premier « guide aérien » Michelin, on compte environ 150 aérodromes et bases d'hydravions en France. Cette multiplication du nombre de terrains d'aviation joue un rôle prépondérant dans le développement de l'aéronautique.

question de prix

Le Yankee Clipper, au départ du port de Washington (E.U.) jusqu'à Marseille, (FR) via les Açores et Lisbonne (ESP), en 29 heures coûte la modique somme de 375 \$ pour une personne (l'équivalent de 4000 \$ actuels), et de 675 \$ à 7500 \$ (selon le confort choisi) pour un aller-retour. Le temps de vol sur la ligne Californie - Honolulu est d'environ 19 heures et le prix d'un aller simple de 278 \$.

Les distances et le temps

Les durées par avion (air) sont calculées en se basant sur un avion bimoteur (145 km/h de moyenne). Les durées terrestres (terre) sont calculées en se basant sur un trajet en voiture à la vitesse moyenne de 30 km/h (cette moyenne inclut les arrêts repas, repos,...). Les durées maritimes (mer) sont calculées en se basant sur un paquebot à la vitesse moyenne de 50 km/h.

	km	voie	durée	
Du Caire à...	Berlin	..air	..20 h	mer..... 87 h mer..... 5 j
	Bombay	..air	..30 h	
	Calcutta	..air	..39,25 h	
	Cape Town	..air	..50 h	
	Johannesburg	..air	..43,25 h	
	Lagos	..air	..27 h	
	Nairobi	..air	..24,25 h	
De Cape Town à...	Bombay	..air	..55 h	mer (8 508 km) .. 7 j mer (10 154 km) .. 8,5 j
	Calcutta	..air	..66 h	
	Melbourne	..mer	..9,5 j	
De Chicago à...	Mexico City	..air	..18,75 h	terre..... 91 h terre..... 44,5 h terre..... 32 h
	Nouvelle-Orléans	..air	..9,25 h	
	Washington	..air	..6,5 h	
De Londres à...	Berlin	..air	..6,5 h	
	Caire	..air	..24,25 h	
	Madrid	..air	..5,5 h	
	Moscou	..air	..17,25 h	
	Paris	..air	..2,25 h	
	Rome	..air	..10 h	
	Stockholm	..air	..10,5 h	
	Varsovie	..air	..17 h	
De New York à...	Berlin	..air	..44 h	terre..... 38 h mer (4131 km) .. 82,5 h terre..... 62,75 h mer (8 839 km) .. 7,5 j mer..... 6 j terre..... 6 j
	Caire	..mer	..7,5 j	
	Chicago	..air	..7,75 h	
	Londres	..air	..38,5 h	
	Madrid	..mer	..5 j	
	Mexico City	..air	..23,25 h	
	Moscou	..air	..51,75 h	
	Nouvelle-Orléans	..air	..13 h	
	Rio de Janeiro	..air	..53,75 h	
	Rome	..air	..47,5 h	
De Paris à...	San Francisco	..air	..28,5 h	terre..... 11 h
	Varsovie	..air	..47,5 h	
	Washington	..air	..2,25 h	
	Berlin	..air	..6 h	
	Caire	..air	..22 h	
De Rio de Janeiro à...	Lisbonne	..air	..10 h	terre..... 48,5 h terre..... 35 h terre..... 37 h
	Madrid	..air	..7,25 h	
	Rome	..air	..7,5 h	
	Buenos Aires	..air	..13,5 h	
	Cape Town	..mer	..75,5 h	
De San Francisco à...	Caracas	..mer	..91 h	mer..... 6,5 j mer..... 42,5 h mer..... 37,25 h
	Lagos	..mer	..5 j	
	Mexico City	..air	..53 h	
	Caire	..air	..14,75 h	
	Lisbonne	..air	..13 h	
	Madrid	..air	..9,5 h	
	Bangkok	..mer	..11 j	
	Chicago	..air	..20,5 h	
De Singapour à...	Hong Kong	..mer	..9,5 j	terre..... 100 h mer (3,879 km) .. 77,5 h terre..... 101 h terre..... 103 h
	Honolulu	..air	..26,5 h	
	Melbourne	..mer	..87 h	
	Mexico City	..air	..21 h	
	Moscou	..air	..65,25 h	
	Nouvelle-Orléans	..air	..21,25 h	
	Pékin	..mer	..8,5 j	
	Singapour	..mer	..11,5 h	
	Tokyo	..mer	..7 j	
	Washington	..air	..27 h	
De Singapour à...	Bombay	..mer	..85 j	mer..... 58 h mer..... 106 h
	Calcutta	..air	..20 h	
	Hong Kong	..air	..18 h	
	Melbourne	..mer	..5 j	
	Moscou	..air	..58 h	
	Sydney	..mer	..5,25 j	
	Tokyo	..air	..36,75 h	

Auburn 8 speedster (1935)

Un extérieur dynamique: radiateur agressif, phares en forme de gouttes d'eau, arrière en proue de bateau. L'Auburn « Supercharged » Speedster est le joyau de la marque. Ab Jenkins, coureur automobile, réussit à tenir une moyenne de 130 km/h pendant 12 h avec la « superchargerd ». Du coup sur tous les Speedsters une plaque scellée sur le tableau de bord garantit que la voiture tient les 130 km/h. Malgré son prix bas et le marketing, seulement 500 exemplaires sont produits et vendus. Auburn ferme ses portes en 1937.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
165	+1	7	30	280	2	95	1935	2245

Bugatti Type 57 « Atlantic » (1934)

Une des voitures les plus luxueuses de la décennie, la type 57 est le plus grand succès de Bugatti avec près de 700 exemplaires produits. La plus remarquable est le modèle Atlantic, dessiné par Jean Bugatti (fils d'Ettore). Ses lignes s'inspirent des formes des vagues. Présente sur toutes les affiches, elle séduit les têtes couronnées ou les riches. L'Atlantic marque l'histoire de l'automobile et amorce un virage fondamental: celui du design des carrosseries, qui ne sera plus jamais le même.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
210	+1	7	25	240	2	140	1934	9000

Bugatti Type 50 (1930)

La Type 50: magnifique coach tout à la fois agressif et majestueux avec ses ailes galbées et des vitres latérales en forme de larmes prolongeant une impression de puissance et de vitesse. Robuste, elle offre un confort certain à ses passagers.

La mécanique n'est pas en reste côté innovations: sous le capot, le 8 cylindres adopte deux arbres à cames en tête. C'est une véritable révolution dans le monde de l'auto. Mais la voiture trop ambitieuse et trop chère à produire, ne connaît qu'une diffusion confidentielle.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
185	+2	6	25	230	2	170	1930	8000

Buick Century (1936)

Pour elle, Général Motors adopte le « turret top », ou toit entièrement en tôle d'acier. Ses lignes sont plus nettes, plus arrondies. De grands radiateurs verticaux, et un coffre arrière incorporé à la structure valorisent sa caisse légère. La Century 1936 est une voiture rapide: « Le premier Hot Rod d'usine de Détroit ». Pour les plus fortunés, Brunn propose des carrosseries sur mesure. Le prix de la Century en est doublé, voire triplé.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
130	0	7	30	240	5	180	1936	1800

Cadillac Fleetwood « Torpedo » (1930)

En 1930, Cadillac atteint le sommet du style automobile: boîte synchronisée, freins assistés par dépression, moteur puissant! Telle la Torpedo, dont les performances et le silence de fonctionnement, sont remarquables. Un large choix de carrosseries est proposé et, des dessins sur commande peuvent être exécutés par des carrossiers de renom, tels Fleetwood et Fisher. Conçu pour n'avoir quasi aucun élément extérieur, (faisceau électrique dissimulé), le compartiment moteur est hautement stylisé et l'ensemble est d'une grande élégance avec un bloc en aluminium poli.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
135	+1	8	30	150	4	320	1930	3955

cord 812 « supercharged » (1936)

Munie d'une carrosserie aérodynamique, de phares escamotables, d'un capot alligator, d'une calandre aux lignes horizontales courant sur toute la longueur du capot, d'un pare-brise et d'une vitre arrière en deux parties, la Cord 812 est véritablement séduisante. Nommée « supercharged » à cause de son compresseur, elle atteint les 195 CV, ce qui est fantastique pour l'époque. Après la fermeture de Cord en 1937, la 812 sera fabriquée jusqu'en 1940 sous les marques Hupmobile et Graham-Paige. Voiture résolument en avance sur son temps, la Cord est l'emblème d'une époque, au même titre que l'Auburn Speedster.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
175	+ 2	10	35	250	5	170	1937	3050

chrysler imperial airflow (1934)

Premier véhicule conçu en soufflerie, l'Airflow, avec ses lignes aérodynamiques, sa boîte automatique et l'agencement révolutionnaire de son habitacle est une voiture franchement mode, dont la suspension moelleuse dorlote les passagers. Son rapport habitabilité/encombrement : ventilation de l'habitacle, banquette arrière installée en avant de l'essieu, d'où des places (enfin) confortables, et une infinité de petits raffinements, la démarquent de la concurrence.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
140	0	5	20	120	7	170	1936	1475

duesenberg ssj roadster (1935)

La Duesenberg SSJ, pourtant bruyante et relativement rude à conduire, séduit immédiatement par son audace technique, sa puissance énorme, et ses formes imposantes. Les plus grands acteurs d'Hollywood, tels Clark Gable, Gary Cooper et Mae West se mettent à rouler en Duesenberg, octroyant à ce monstre le rang de voiture de star. Rang qui accroît considérablement son prix :

« Ne vous contentez pas de conduire, soyez l'égal des stars ! ». La Duesenberg, devenue une voiture symbole, est le signe incontesté de l'opulence américaine des années trente.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
215	+ 3	4	30	200	2	55	1935	12000

ford a cabriolet (1934)

Digne héritière de la Ford T, la Ford A lui est supérieure mécaniquement, mais a aussi plus de style et d'élégance. Ses performances, la fiabilité quasi-légendaire des véhicules Ford et son tarif peu dispendieux, lui valent un franc succès. Suspension hydraulique, vitres incassables, essuie-glaces automatiques et démarreur électrique sont autant d'équipements avant-gardistes pour 1934.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
120	0	7	30	220	4	130	1934	590

ford t touring « tin lizzie » (1927)

La Ford T est bien plus qu'une automobile : c'est elle qui a mis l'Amérique sur quatre roues. Véhicule fiable, léger, facile à construire et à conduire, haute sur pattes, la Tin Lizzie est parfaitement adaptée à une Amérique des années 20 qui n'a pas encore de routes. Ce n'est pas un monstre de luxe ou de technologie. De 1908 à 1927, le même modèle a été produit à plus de quinze millions d'exemplaires. Dans les années trente, on la retrouve partout dans le monde, jusque dans les coins les plus reculés de la brousse africaine.

Note : le prix indiqué est le prix de l'occasion dans les années trente.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
90	- 1	4	15	180	5	150	1927	150

horch 855 (1932)

Considérée comme la voiture allemande la plus raffinée jamais construite, cette puissante sportive aux lignes épurées, séduit les plus grands et les plus riches de ce monde. Horch détrône ainsi Mercedes sur le marché tant convoité de la voiture de luxe. Ce modèle sera produit jusqu'à la fin de la guerre. Pour la petite histoire, si les hauts dignitaires du III^e Reich affectionnent les Mercedes, leurs épouses ou maîtresse leur préfèrent les Horch.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
210	+ 2	6	35	260	2	130	1932	13 800

maybach ds8 zeppelin (1932)

Surnommée la « Rolls Royce Allemande », la Zeppelin DS8 est le modèle le plus abouti du constructeur Maybach. Une finition atteignant la perfection et un confort incontesté s'allient à la robustesse allemande. Sa carrosserie n'existe qu'en une seule déclinaison, et en 2 couleurs : noir ou argent. Fabriquées à Friedrichshafen au bord du lac de Constance, sa production cessera en 1941 en raison de la guerre.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
145	+ 1	8	35	290	2 + 4	180	1932	14500

mercedes benz 500k (1936)

Sportive, luxueuse et robuste, la Mercedes Benz 500K a été construite pour transporter des dignitaires militaires, des stars du cinéma et autres grands de ce monde. Si l'espace situé derrière les sièges offre plus de place aux bagages que le semblant de coffre à l'arrière, l'intérieur paré d'une riche garniture en cuir ménage de confortables sorties à deux...



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
175	+ 1	8	35	200	2	170	1936	4750

pierce-arrow « silver arrow » (1933)

Construite pour l'Exposition Universelle de Chicago de 1933, la Silver Arrow « Flèche d'argent » est équipée d'un moteur à refroidissement par eau qui atteint l'incroyable puissance de 175 CV! Par ailleurs, elle est munie de suspension de roues indépendantes et de freins à multiplicateur de pression. Mais Pierce-Arrow n'a pas compris que de l'objet dispendieux qu'est l'automobile de luxe il faut faire un objet répondant au besoin d'utilité quotidienne. La marque disparaît en 1938.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
180	+ 1	6	25	210	5	200	1936	10 000

rolls royce phantom iii (1936)

La réputation de qualité des Rolls, ne s'est jamais démentie. Leur silence légendaire, leur confort royal, et les multiples touches de raffinement en font des délices de l'automobile...

Le soin apporté à la construction justifie à lui seul les sommes astronomiques exigées pour leur acquisition.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
150	+ 1	8	35	290	2 + 4	200	1936	15500

stout scarab sedan (1935)

Très aérodynamique, mue par un moteur V8 arrière, la Scarab est unique en son genre : visibilité totale à l'avant et sur les côtés, mais nulle à l'arrière. Véritable petit salon sur roues ; les sièges tournent (excepté celui du chauffeur) et une table peut être installée au centre de l'habitacle. Dès 1935, sa production commence avec une coque acier plutôt qu'aluminium. Ces véhicules réalisés totalement à la main sont construits pour des privilégiés.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
110	-1	3	15	250	2 + 4	300	1935	5800

studebaker « dictator » (1932)

Première voiture sortie de chez Studebaker (initialement fabricant de chariots et de carrosses), la Dictator Royal Tourer est une luxueuse limousine qui peut transporter 5 passagers. La voiture comprend en équipement standard ; un pneu de secours, un cadran de lecture de vitesse, des essuie-glaces et une suspension sur les 4 roues ! Un modèle décapotable est également proposé.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
115	0	6	25	180	6	90	1932	880

stutz sv16 cabriolet (1932)

La Stutz est une élégante automobile, dotée d'un moteur à arbre à cames en tête et de freins à commande assistée. Avec son pare-brise en verre de sécurité, bas et incliné, lui donnant une apparence réellement sportive, et son châssis très bas, la SV16 est très différente de tout ce que compte la production automobile américaine.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
160	+1	5	20	230	2	110	1932	3345

talbot-lago grand sport (1938)

Voiture initialement destinée à la course en catégorie sport, la Talbot-Lago Grand Sport s'est distinguée grâce à Figoni et Falaschi, qui sauront tirer profit de ses qualités exceptionnelles. En 1938, ils créent une ligne spéciale pour ce châssis. Ces carrosseries « Goutte d'eau » si caractéristiques ne sont pas seulement pures et attirantes : elles permettent de gagner près de 20 km/h en pointe, du fait de leur galbe.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
185	+2	8	30	270	2	180	1938	5245

tatra 77 (1934)

Voiture tchécoslovaque, la Tatra est le premier véhicule aérodynamique moderne fabriqué en série. On la distingue immédiatement par son aileron arrière et ses effets latéraux de drapé. Les essais d'aérodynamisme ont été effectués dans la soufflerie des usines Zeppelin. Le moteur est facilement accessible en soulevant le capot arrière en forme de nageoire. Trois personnes peuvent prendre place sur les sièges avant et arrière. De 1935 à 1937 la production atteint 150 voitures. Le modèle 87, plus puissant, devient célèbre lors du tour du monde par lequel il démontra toutes les qualités de sa construction.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
145	0	8	30	250	6	150	1934	2980

Poids lourds

L6500 Mercedes-Benz (1935)

Le L6500, véhicule de transport de Mercedes-Benz, a eu une longue et profitable carrière. Sa surface de transport est à l'air libre facilitant ainsi chargements et déchargements de marchandises.

Une toile peut être ajoutée afin de protéger le fret. Avec une capacité de transport de presque six tonnes, un moteur puissant et un châssis solide, le L6500 est un véhicule extrêmement fiable. Il est largement utilisé par l'armée allemande pour le transport de troupes ou de fret, mais aussi par beaucoup de société de transport de par le monde.



Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
80	- 4	10	40	150	2+16	5900	1935	1475

Autochenilles

Citroën Kégresse Type C4 (1931)

Véhicule rendu célèbre par la Croisière Jaune, l'autochenille C4 est par excellence, le véhicule taillé pour l'aventure. D'une mécanique fiable, comme l'ont prouvé les 12 000 km parcourus lors de ladin, croisière, le Type C4 est idéal pour affronter les régions hostiles.

La tente intégrée, l'équipement complet, la remorque qui permet de tirer une charge supplémentaire de 1 200 kg, rendent cette voiture tout à fait autonome.

Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
25	- 3	10	45	280	2	500	1931	2 300



SdKfz 7 Mittlerer Zugkraftwagen 8 t (1934)

Version allemande et militaire de l'autochenille Citroën, le SdKfz 7 est capable de transporter 12 hommes avec leur équipement et de tracter jusqu'à 8 000 kg. Tout terrain de fabrication simple, c'est le véhicule idéal pour les missions d'exploration. Une remorque peut aisément compléter l'engin. Il est sur tous les théâtres d'opération et sera décliné sous toutes les versions. Il restera non armé et non blindé jusqu'au début de la guerre.

Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
40	- 4	15	55	300	12	1 200	1934	N/A



Motos

Harley Davidson CB (1933)

Avec ce modèle Harley Davidson en finit avec la morosité de la crise de 29. Un aigle stylisé d'inspiration art-déco, est peint sur tous les réservoirs des modèles 33. C'est le début pour Harley-Davidson des peintures flamboyantes et des graphismes de réservoir si particulier à la marque. On peut s'en servir en semaine et courir avec le week-end après avoir ôté l'éclairage. Routière avant tout, la Harley domine le monde de la moto par ses cylindres, son bruit si caractéristique et, le nombre de machines vendues.

Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
140	+ 3	(5)	5	160	1	30	1934	450

Version Side-car

120	+ 1	(5)	8	130	2	70	1934	550
-----	-----	-----	---	-----	---	----	------	-----



BMW R 12 (1935)

Machine révolutionnaire, c'est la première moto à utiliser la suspension avant. La BMW R12 dispose également d'une boîte 4 vitesses. Robuste, la R12 s'adapte à tous les terrains, de la ville au désert en passant par la montagne. Sa mécanique simple rend son entretien aisé. Elle a été adoptée par l'armée allemande pour équiper ses troupes. Ses modèles Side-car avec mitrailleuse, en faisaient un engin redoutable.

Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
120	+ 3	(5)	5	170	1+1	30	1934	560

Version Side-car

100	+ 1	(5)	8	140	1+2	70	1934	660
-----	-----	-----	---	-----	-----	----	------	-----



Aviation civile

stout skycar 1 (1931)

Véritable curiosité inventée par William Stout, le Skycar est l'automobile du ciel. Ses commandes ressemblant à s'y méprendre à celles d'une voiture, en simplifient le pilotage. Entièrement en métal, monoplan, terriblement innovant pour l'époque et peu onéreux... Il ne connaît pas le succès en raison de la dépression. William Stout continuera cependant à en fabriquer (Skycar 2 et 3) jusqu'à la fin de la décennie.



Caractéristiques

Longueur: 8 m • Envergure: 13 m • Moteurs: 1 Michigan Rover R-267 de 90 CV • Emport: 1 passager, 1 pilote et 480 kg de fret • Vitesse de croisière: 130 km/h • Rayon d'action: 320 km • Prix: 4500 \$ (prix indicatif)

bœing model 247 (1933) us

Résolument avant-gardiste, le 247 l'est, avec son train escamotable, sa voilure métallique, ses hélices à pas variable et... son système de pressurisation en cabine! Bien conçu, avec à l'arrière une petite kitchenette et la soute à bagages, il est solide et fiable, et accueille 10 passagers en deux rangs de 5 places dans de bonnes conditions de confort. Le nez de l'appareil comprend un compartiment pour le courrier, 75 exemplaires seulement furent vendus notamment à la Lufthansa et United-Airlines. Dès 1935, le DC3 le supplantait par sa plus grande capacité.



Caractéristiques

Longueur: 16 m • Envergure: 23 m • Moteurs: 2 P&W twin wasp de 550 CV • Emport: 10 passagers, 2 pilotes et 1 steward ou 680 kg de fret • Vitesse de croisière: 250-300 km/h • Rayon d'action: 1200 Km • Prix: 50000 \$

douglas dc3 « dakota » (1935) us

L'appareil ressemble à un luxueux salon auquel on aurait ajouté des ailes. On ressent une impression à la fois de confort et de sécurité.

Le DC3 inaugure avec succès l'ère de l'aviation commerciale moderne en 1935. Il innove par sa structure, son revêtement entièrement métallique, ses trains escamotables, sa voilure basse sans haubans, son moteur à capot aérodynamique, et l'un des premiers pilotes automatiques! Il excelle aussi bien dans les tâches civiles que militaires. Le Dakota assurera à Douglas un quasi-monopole sur les lignes longue distance jusque dans les années 1945-1950. 13 641 exemplaires au total ont été produits.



Caractéristiques

Longueur: 20 m • Envergure: 29 m • Moteurs: 2 P&W twin wasp de 1200 CV • Emport: 21 à 32 passagers ou 2040 kg de fret • Vitesse de croisière: 315-330 km/h • Rayon d'action: 3420 km • Prix: 125 000 \$

lockheed l10 « electra » (1932) us

Digne descendant de l'« Orion » et du « Vega », l'Electra, premier bimoteur de Lockheed, marque l'incursion de la modernité dans les avions de ligne. Les compagnies américaines et européennes commencent à l'acquiescer dès 1933. C'est sur un Electra que l'aviatrice Amelia Earhart disparaît en 1937 au-dessus du pacifique, lors de sa tentative de record de tour du monde par l'équateur. Cet avion est produit à 148 exemplaires entre 1933 et 1936. Son successeur, le « L14 Super Electra » permettra au célèbre milliardaire H. Hugues de battre le record du tour du monde en 1938.



Caractéristiques

Longueur: 12 m • Envergure: 17 m • Moteurs: 2 P&WR 1340 de 550 CV • Emport: 10 passagers ou 700 kg de fret • Vitesse de croisière: 315 km/h • Rayon d'action: 1400 km • Prix: 33 000 \$

junkers ju52 « tante julie » (1933) all

Premier avionneur à adopter la construction tout métal, Junkers est un adepte du revêtement en « tôle ondulée » permettant une plus grande robustesse pour un poids moindre. La cabine est équipée de toilettes et d'un compartiment bagages. Remarquablement stable et capable de décoller sur 300 m seulement, la manœuvre au sol est néanmoins difficile en raison de son train fixe et de ses freins peu efficaces.

Robuste et rustique, il est le standard de transport de la Luftwaffe. Également exploité par les compagnies aériennes comme Lufthansa, Air France, Swissair,...



Caractéristiques

Longueur: 18 m • Envergure: 29 m • Moteurs: 2 BMW 312 de 550 CV • Emport: 17 passagers, 2 pilotes, 1 radio ou 1 800 kg de fret • Vitesse de croisière: 200 à 230 km/h • Rayon d'action: 1 280 km • Prix: 38 000 \$

boeing b-314 « yankee clipper » (1938) us

Desservant en premier lieu Hawaï, cet hydravion titanesque de la « Pan Am » est la *Rolls Royce* de l'aviation commerciale: 74 sièges passagers et des quarts de sommeil pour 36 autres, une suite pour lune de miel, et pour s'habiller, des salles réservées hommes et femmes pour s'habiller. La nourriture fraîche, préparée dans l'office, est servie sur les tables recouvertes de toiles. Il sera aussi le premier avion commercial à effectuer le tour du monde en 1941.



Caractéristiques

Longueur: 32 m • Envergure: 47 m • Moteurs: 4 Wright R-2600 Cyclone de 1 600 CV • Emport: 74 passagers, 2 pilotes 2 stewards ou 5 100 kg de fret • Vitesse de croisière: 360 km/h • Rayon d'action: 5 600 km • Prix: 550 000 \$

stinson sr reliant (1933) us

Surnommé « Cadillac des airs » ou encore « Cadillac de la brousse », le Stinson Reliant SR est l'avion de brousse par excellence, de par sa fiabilité et son adaptabilité. Avec train d'atterrissage « terrestre » ou en version hydravion, il a dès sa conception été destiné aux exploitants privés et aux petites entreprises de transport. C'est le monomoteur à tout faire: transport de passagers, de fret, observation, recherche... et ce, partout sur le globe!



Caractéristiques

Longueur: 27 m • Envergure: 13 m • Moteurs: 1 Lycoming R-650 de 300 CV • Emport: 3 passagers, 1 pilote et 250 kg de fret • Vitesse de croisière: 230 km/h • Rayon d'action: 740 km • Prix: 9 000 \$

ford trimoteur « the tin goose » (1928) us

Appelé « l'oe en fer blanc », le Ford Trimoteur est l'un des plus fameux avions civils de tous les temps. En 1928, face au taux élevé de pannes, la formule du multi-moteur est un gage de sécurité. Ses 8 sièges étroits à coussin de cuir, sa paroi interne en contreplaqué poli, offrent un bon standard de confort aux usagers. Il est l'un des premiers avions à être équipé d'une radio. Lourd aux commandes et peu enclin à virer, ses caractéristiques de vol sont médiocres, mais ses capacités d'atterrissage/décollage court (moins de 200 m), sont exceptionnelles! « The tin goose » s'illustra à l'occasion du raid de l'amiral Byrd en 1929, lors du premier survol du Pôle Nord.



Caractéristiques

Longueur: 15 m • Envergure: 24 m • Moteurs: 3 Wasp de 420 CV • Emport: 8 passagers, 2 pilotes 1 steward ou 780 kg de fret • Vitesse de croisière: 180 à 210 km/h • Rayon d'action: 800 km max • Prix: 18 000 \$

Autogire

pitcairn-cierva pca-2 (1931)

L'Autogire est un aéronef à voilure tournante. Contrairement à un hélicoptère, le rotor n'est pas actionné par un moteur, mais entraîné à la suite du déplacement vers l'avant de l'aéronef. S'il est de ce fait incapable d'effectuer un vol stationnaire, il peut par contre monter et descendre quasiment à la verticale et effectuer atterrissages et décollages sur de très courtes distances. Sur le PCA-2, le rotor est « pré-entraîné » par un arbre de transmission du moteur.

En avril 1931, le PCA-2 devient le premier Autogire homologué pour une utilisation commerciale aux États-Unis. 24 de ces appareils furent construits pour la marine américaine.



Caractéristiques

Longueur: 20 m • Envergure: 9 m • Diamètre rotor: 14 m • Moteurs: 1 Wright R-975-E2 Whirlwind de 420 CV • Emport: 1 passager et 360 kg de fret • Vitesse de montée: 250 m/min • Vitesse de croisière: 160 km/h • Rayon d'action: 600 km • Prix: 35 000 \$

Dirigeables

LZ 129 « Hindenburg » 1936 (All)

Le Hindenburg fut le plus grand de tous les dirigeables jamais réalisés. Disposant de toutes les innovations technologiques. Cependant pour des raisons politico-économiques, il utilise de l'hydrogène (inflammable) et non de l'hélium (inflammable). Véritable paquebot des cieux, il offre un luxe incomparable: chambres individuelles, restaurant, salons, fumoir, piano... Mais il n'assure que les liaisons Berlin - Rio de Janeiro ainsi que Berlin - Lakehurst, aux environs de New York. Le prix du billet est à la hauteur de son luxe: il faut compter environ 400 \$ l'aller simple!



Caractéristiques

Longueur: 245 m • Diamètre: 42 m • Moteurs: 4 moteurs diesel Daimler LOF de 1 100 CV • Emport: 55 passagers, 50 hommes d'équipage et 4 000 kg de fret • Vitesse de croisière: 135 km/h • Rayon d'action: 6 500 km • Prix: N/A

RECLAME

En carburation, le jeu des grandes orgues!

Zenith modèle U, le plus simple se livre à volonté avec starter (départ instantané), pompe (souplesse et reprises), double alimentation (économie) reprise de l'ancien carburateur, quelle qu'en soit la marque, de 8 à 13 \$, vente à l'essai pendant 1 mois!

À belle mécanique, huile parfaite!

MOBILOIL

bidon capsulé de 2 litres, 1,50 \$ prix conseillé!

Soyez prêts!

MOBILOIL

Mobilol Artic Fluide, Gargoil, double utilisation: départs instantanés à froid, protection totale à chaud (plus de 180°)!

Le Monde de l'Ombre

Le Monde de l'Ombre est l'appellation romantique d'un monde de secrets et de coups bas. Celui du monde de l'espionnage et du contre-espionnage, et de toute une ribambelle d'activités annexes, d'affaires sales et tordus, tout ceci justifié par la sacro-sainte "raison d'état".

Certains aiment à dire que l'espionnage est le deuxième plus vieux métier du monde, et nombreux sont ceux qui sont tentés de les croire, car depuis l'avènement de la civilisation, les nations cherchent à connaître les points forts et les points faibles de leurs voisins, pour mieux s'en défendre ou mieux les envahir, d'où la naissance de l'espionnage ! Il fallut donc, dans le même temps, se prémunir contre la curiosité, malsaine et déplacée, et les ambitions territoriales de ces mêmes voisins, d'où la nécessité du contre-espionnage.

Pendant longtemps, le Monde de l'Ombre, ne fut l'affaire que d'un petit nombre d'élus naviguant dans les hautes sphères de la politique et du pouvoir, et d'une poignée d'individus, hommes et femmes, à leur service. Ces agents, observateurs, psychologues, intuitifs et persuasifs permettaient grâce à leur patient travail de renseignements, d'obtenir des informations qui, par la suite, pouvaient, éventuellement, être utilisées à des fins politiques, militaires ou économiques.

Ayant un côté quasi artisanal, l'espionnage, avait alors une saveur particulière.

Dans nos belles années 30, la réalité est différente et moins romantique. Ce monde, est devenu un monde à part entière, comprenant des dizaines de services plus ou moins officiels, des centaines d'agents de terrains, et des milliers d'informateurs répartis sur la surface du globe, dans le giron d'organisations d'états aux limites incertaines et aux pouvoirs des plus flous.

La sécurité nationale et coloniale, le renseignement et la désinformation, l'espionnage militaire et industriel, l'assassinat et la protection des personnes, le sabotage et le contre-terrorisme, sont entrés dans un âge d'institutionnalisation et de mondialisation.

L'ère du Renseignement s'est écroulé avec l'économie et la stabilité mondiale. La Crise avec son florilège de malheurs a fait entrer le Monde de l'Ombre dans l'ère de la "Géopolitique"; une ère où les dirigeants sont mieux informés sur le potentiel économique et humain des pays voisins, que sur les besoins de leur propre nation, et plus attentifs aux mouvements politiques de leurs adversaires qu'aux revendications de leurs propres sujets, ou administrés.

Si les agents spéciaux et secrets actuels gravitent encore, et ce par simple opportunité, dans le monde des strass et des paillettes afin de côtoyer l'élite fréquentant les lieux de villégiature des puissants de ce monde, leur champ d'actions est largement élargi.

Dans des sociétés en pleine mutation qui se désagrègent ou se reconstruisent selon les aspirations, les ennemis ne sont plus aussi sûrement identifiés.

Car dans l'ombre de ce Monde de l'Ombre, se cachent des organisations qui ne sont plus totalement rattachées à des gouvernements et à des nations, et dont les buts, les influences et les moyens d'actions, semblent bien occultes !

SonderKommando

Notre Héritage est Le Futur

GrabRäuber



SKGR

Unsere Erbschaft
ist Die Zukunft

Les pillleurs de tombes ont toujours été présents, de l'antique Egypte aux années 30. Sous prétexte de fouilles scientifiques et historiques ou à la recherche de trésors, ils ont de tout temps bravé les malédictions, les interdits et les sensibilités des autochtones.

Mais aujourd'hui, une nouvelle sorte de pillards est en action: organisés, sans scrupules, dotés de formidables moyens financiers, logistiques et humains: l'unité SonderKommando GrabRäuber. Une force diabolique au sein d'un empire du Mal.

En 1933, Adolf Hitler, dirigeant du parti national-socialiste des travailleurs allemands, est nommé chancelier du Reich. L'effrayante machine du parti Nazi peut se mettre en marche. Le Reich veut démontrer au reste du monde son indiscutable supériorité, tout en prouvant que la race aryenne est historiquement la force vive, source de l'évolution de l'humanité. Carte blanche est donc donnée aux GrabRäuber. Qu'importe les moyens utilisés. Ils doivent ramener au Führer, les preuves physiques et irréfutables qu'il attend, sans omettre de retrouver des objets légendaires détenant un pouvoir utilisable pour le Reich et dont l'existence a pu influencer sur l'Histoire.

L'organisation des GrabRäuber: influences et dépendances

Une organisation comme les GrabRäuber, ne peut fonctionner de manière autonome, qu'elle dépende ouvertement du Reich, ou quelle soit plus... discrète. Et si le nom de « GrabRäuber » ne figuraient pas en bonne place aux côtés des organisations principales du Reich, elle n'en dépendait pas moins, et ce, au plus haut rang.

Les officielles

Ahnenerbe

Fondation pour l'enseignement et la recherche de l'héritage ancestral, ayant pour but la recherche et la diffusion de documents historiques attestant de l'existence de la race aryenne depuis les âges mythologiques, ainsi que les preuves du complot politique et religieux visant à lui ravir son autorité sur une humanité dont elle est la référence incontestable à travers les générations.

Ses recherches, tant archéologiques qu'anthropologiques, sont teintées de mysticisme, rehaussé d'un profond mépris pour les cultures inférieures – en un mot le reste de l'humanité –, résultantes décadentes du pillage de la culture aryenne.

Reichssicherheitshauptamt (R.S.H.A.)

Organisation centrale chapeautant les différents services de police, de renseignements et d'actions du 3^e Reich:

- Sicherheitsdienstpolizei (Sipo): police de sûreté générale. Dirigé par Heydrich.
- Geheimestaatspolizei (Gestapo): police secrète. Dirigé par Himmler.
- Ordnungspolizei (Orpo): police en uniforme, ainsi que la Kriminalpolizei ou police criminelle. Dirigé par Daluge.
- La S.S. dite générale et ses différentes branches:
 - Allgemeine S.S.: militants civils travaillant pour la Gestapo.
 - S.S. Verfügungstruppe: diverses unités enrégimentées pour des tâches spécifiques, comme la garde du Führer.
 - S.S. Totenkopf Verbände: la tristement célèbre S.S. « Tête de mort » chargée des camps d'internement.
 - S.S. Einsatzgruppen: unités chargées des rafles et exécutions politiques.
 - Waffen S.S.: unité combattante d'élite, créée en 1939.
- Wehrmacht: l'armée allemande.

Les officieuses

Hoherarmanenorden (HAO)

L'Ordre Supérieur des Armanes est une secte fondée par Guido Von List (1848-1919), basée sur un mélange de wotanisme, d'hermétisme, de spiritisme, de démonologie et d'aryosophie. Son but est de permettre la résurgence de l'ancienne religion aryenne. Les dogmes de cette secte sont basés sur les écrits de List lui-même, de Johann Reuchlin (1455-1522) et d'Helena Pétrovna Blavatsky (1831-1891). L'ordre est composé essentiellement de mystiques et d'érudits, tous issus de milieux aisés, voire de la noblesse allemande et autrichienne. Le dirigeant actuel est un homme mystérieux seulement connu sous le nom de Tarnhari Wölsüng, dernier prêtre de Wotan, et l'un des mentors de Hitler.

La Doctrine Secrète

Fondée par Jörg Lanz Von Liebenfels (1874-?), Cette société regroupe de nombreux « réformateurs de la pensée », voués à prouver la supériorité du peuple aryen par une relecture des écrits saints en y appliquant une dose de darwinisme. Selon eux, les 5 peuples fondant la race aryenne ne seraient pas issus de la même souche que le reste de l'humanité, la preuve se trouvant dans la Bible, la Torah dans diverses découvertes archéologiques et anthropologiques contemporaines, et les écrits de philosophes grecs et romains de l'Antiquité. Les membres viennent de milieux universitaires et scientifiques et disposent d'appuis financiers conséquents.

Leurs rites sont basés sur les anciens rituels de magie sexuelle, d'où un indéfectible dévouement de la part des nombreux et fervents sympathisants...

Les Bonnets Noirs

Ordre secret, sûrement composé d'agents secrets infiltrés dans de nombreuses organisations secrètes dans des buts inconnus et... secrets. Les bonnets noirs disposeraient de connaissances mystiques et de pouvoirs magiques bien supérieurs aux autres congrégations occultes. Nombreux sont ceux qui réfutent leur existence et ne voient en eux que les croque-mitaines du monde occulte.

SonderKommando GrabRäuber

Issus des milieux politiques et occultes de l'Allemagne nazie, les membres de l'unité GrabRäuber parcourent le monde sans relâche depuis des années et viennent d'obtenir grâce au soutien du Reich les moyens d'arriver à leurs fins : L'émergence d'un monde nouveau ou une race de seigneurs, de demi-dieux, régneront sans partage sur une humanité réduite en esclavage. Leur moyen d'y parvenir : rechercher, trouver, ramener et exploiter les reliques laissées à travers l'histoire par les héros et les grands esprits des temps anciens. Cela nécessite quantité de moyens tant pour les recherches des écrits, des symboles, des reliques que les études et analyses. Au fil des temps, bien des trésors furent égarés ou cachés dans des endroits quasi inaccessibles et ce, à travers le monde.

Quelques dates du III^e Reich

- 1889 Naissance d'Adolf Wolfgang Hitler en Autriche.
- 1896 Etudes à l'abbaye de Lambach, il y découvre la croix gammée.
- 1910 Il écrit *La Révolution germanique*, sa couverture s'orne du futur drapeau Nazi.
- 1914/18 Guerre Mondiale. Il y participe du côté allemand. Il finit caporal en tant qu'officier d'action psychologique.
- 1921 Militant politique, il fonde le Parti National-Socialiste des Travailleurs Allemands (N.S.D.A.P) et sa force armée le S.A. (Section d'Assaut).
- 1922 Hitler crée sa garde, la Leibstandarte SS Adolf Hitler, qui deviendra la S. S (Schutzstaffel: échelon de protection).
- 1929 S'entendant avec divers magnats de la finance et de l'industrie il obtient un financement sous son contrôle, du parti Nazi.
- 1931 Création du Sicherheitsdienst (S.D., les services de renseignements).
- 1933 Le chancelier Hitler crée les S.S. Totenkopf (Tête de mort), le camp d'internement de Dachau, la S.S. Stabswache (garde de la chancellerie) et la Geheimstaatspolizei (Gestapo)
- 1934 20 juin: Nuit des longs couteaux, le massacre des chefs S.A. par les S.S. Création de la S.S. Verfügungstruppe (future Waffen S.S.).
- 1935 Création de l'Ahnenerbe (fondation pour la recherche de l'héritage ancestral). Création du S.S. Verfügungstruppe SonderKommando GrabRäuber, chargé de retrouver des symboles de l'héritage Aryen.
- La Reichswehr devient la Wehrmacht, sous le commandement de Hitler.
- 1936 Himmler devient le chef suprême de toutes les forces de polices allemandes.

Les Grades dans l'armée du III^e Reich

Armée Française	Wehrmacht	Waffen SS
Soldat de 2 ^e classe	Grenadier	SS Mann
Caporal	Gefreiter	Sturmman
Caporal-chef	Obergefreiter	Rottenführer
Sergent	Unterfeldwebel	Unterscharführer
Sergent-chef	Feldwebel	Scharführer
Adjudant	Kompanie Feldwebel	Oberscharführer
Adjudant-chef	Oberfeldwebel	Hauptscharführer
Sous-lieutenant	Leutnant	Untersturmführer
Lieutenant	Oberleutnant	Obersturmführer
Capitaine	Hauptmann	Hauptsturmführer
Commandant	Major	Sturmabführer
Lieutenant-colonel	Oberstleutnant	Obersturmbannführer
Colonel	Oberst	Standartenführer
Général de brigade	Generalmajor	Brigadeführer
Général de division	Generalleutnant	Gruppenführer
Général de corps d'armée	General der Infanterie	Obergruppenführer
Général d'armée	Generaloberst	Oberstgruppenführer
Maréchal (distinction)	General Feldmarschall	Reichsführer SS
		(attribué uniquement à Heinrich Himmler)

Les différentes sections des GrabRäuber

Hexen (sorcières)

Chargée de compiler, étudier et analyser, les écrits « mystiques », ainsi que les données géopolitiques.

Effectifs : Une vingtaine de membres en Allemagne, une centaine de correspondants à travers le monde. Demandent souvent « l'acquisition » d'ouvrages, tous importants.

Teufelschen (lutins)

Chargée de la gestion des ressources et de l'intendance ainsi que de la préparation des missions.

Effectifs : Une centaine de personnes à plein temps en Allemagne et environ une trentaine de collaborateurs importants dans le monde et de nombreux contacts, tant financiers que criminels.

Vampyr (vampires)

Chargée de la collecte des informations et de l'espionnage.

Effectifs : Une dizaine en Allemagne, une cinquantaine en Europe, une centaine de plus dans le reste du monde. Des collaborateurs dans tous les milieux, sur tout le globe.

GrabRäuber (pilleurs de tombes)

Chargée des recherches sur le terrain.

Effectifs : Une vingtaine d'experts en archéologie, une cinquantaine de collaborateurs en tous genres (interprètes, guides...), et leurs contacts locaux.

Werewolf (loups-garous)

Chargée de la protection des sites, des personnes et

de l'élimination des menaces en Allemagne, comme lors des missions.

Effectifs : Peut réquisitionner troupes et matériel suivant leurs besoins (raisonnables), engage aussi des mercenaires locaux. Disposerait d'une centaine d'hommes de troupes et autant de spécialistes en permanence.

Drache (dragons)

Chargée des transports, hommes, matériels et reliques.

Effectifs : Une cinquantaine de pilotes, chauffeurs et capitaines de navires à disposition avec leurs véhicules et équipages, si besoin est. Peut réquisitionner des spécialistes et des véhicules. N'engage pas d'intervenants extérieurs.

Bænpos (bonnets noirs)

Chargée de collecter et étudier les objets mystiques et les rites magiques.

Effectifs : Inconnu, mais vraisemblablement de nombreux et dangereux fanatiques.

Il va s'en dire que l'organisation n'est pas cloisonnée (pas toujours) et que certains membres de celle-ci peuvent, parfois voir leur affectation changer, si nécessaire.

Aire d'influence

Surtout dans les pays où habitent des ressortissants allemands, mais on les trouve partout sur le globe, généralement là où on ne les attend pas.

Les protagonistes



Otto Rahn
Chef suprême des GrabRäuber

1924 : entre à la faculté de lettres. Il a 20 ans. L'étude des textes en langues romanes lui permet de s'atteler à sa quête du Graal. 1931, il publie 2 ouvrages sur le sujet et adhère à l'association des écrivains allemands où il défend sans réserve « la littérature allemande dans l'esprit du gouvernement national ». Ces événements auraient fait de lui un simple partisan nazi si Rahn ne possédait une part d'ombre. Ancien S.A., il est aujourd'hui lieutenant dans l'Ordre Noir des S.S. (l'état-major personnel du Reichsführer S.S. Himmler). Ses excellents états de services et ses connexions à travers l'appareil politique occulte des nazis ont fait de lui le candidat idéal pour créer l'unité GrabRäuber.

Rahn est d'un naturel agréable. D'une grande intelligence, c'est un fin psychologue et un grand connaisseur de l'âme humaine et de ses travers. Calculateur, il ne laisse rien au hasard et sait faire siennes ses erreurs passées. Sans scrupules, il n'a à répondre de ses actes que devant le Führer qui l'a nommé Aryen d'honneur. Ses seules faiblesses : sa mère Clara-Margareth dont il n'oublie jamais l'anniversaire et son ascendance juive du côté maternel justement...

Citation : « Notre quête sert le peuple Allemand, et amènera notre race Aryenne à un nouvel âge d'or. »



Nat Wolff
Chef de la section Vampyr

Officier du S.D. et de la Sipo, puis de la Gestapo, cet homme de terrain est l'instigateur du projet « cinquième colonne ». Meilleur espion du Reich, sa connaissance des milieux du renseignement et du crime en fait un homme à l'aise dans toutes les situations et dans de nombreux pays du globe.

Taciturne, Wolff préfère travailler seul, mais c'est cependant un meneur d'homme accompli. Nul ne peut se targuer de cerner sa personnalité ; il semble toujours jouer un rôle. C'est un tueur froid et sans remords pour qui la fin justifie les moyens. Tout de même un défaut : les femmes l'attirent de manière irrésistible.

Citation : « Notre projet de « cinquième colonne » sert à déstabiliser nos ennemis pour que leur population nous accueille, non pas en conquérants, mais en sauveurs. »



Joseph Widdeger
Chef de la section Hexen

Né le 10 décembre 1866, est l'un des compagnons de Karl Maria Wiligut, et c'est avec ce « jumeau astrologique » qu'il développa la technique de « mémoire ancestrale » qui lui permit de redécouvrir les rites de la religion aryenne. D'une intelligence supérieure et d'une érudition incroyable (il pratique de nombreuses langues), c'est un personnage retors à la pensée machiavélique. Véritable rat de bibliothèque c'est une sorte de tyran hautain ne s'exprimant que pour donner des ordres ou confier ses conclusions et découvertes à ses supérieurs.

Son mépris certain de l'humanité ne s'étend pas jusqu'à sa hiérarchie qui l'emplit d'une crainte respectueuse à la limite de l'adoration. La seule détente que s'octroie Widdeger est la lecture, qu'il trouve relaxante.

Citation : « L'ère du Renseignement est terminée, nous devons rentrer dans l'ère de la Géopolitique. »

Hans Skorzeny Chef de la section Werewolf

« Grand-père » comme le surnomme ses hommes est un vétéran de la Grande Guerre et d'après certains de celle de 1870. Peu à l'aise en compagnie des civils, il garde toujours une rectitude d'officier Prussien, ne s'adressant à ses interlocuteurs que par leur grade ou fonction. Nazi, il regrette cependant la folie du « Caporal Bohème* ». Il a toujours refusé de quitter sa Wehrmacht bien aimée et c'est pour quoi il œuvre au sein des GrabRäuber sous les couleurs de son vieil uniforme.

D'une ponctualité et d'une politesse sans faille, il ne tolère pas que ses hommes ne fassent pas preuve de ces mêmes qualités « indispensables au bon soldat ». Sobre, mais grand connaisseur en vins et spiritueux, il a deux faiblesses : les chiens qu'il adore et les enfants qu'il déteste.

Citation : « L'Armée est ma seule famille, elle m'a donné de beaux enfants déjà adultes. »

*: surnom donné à Hitler par ses détracteurs



PORTTRAITS

Hommes de mains des GrabRäuber

Nazis convaincus, ce sont les troupes de base des GrabRäuber.

Caractéristiques

PHY 5	MEN 5	PER 5	PRÉ 5
Con 5	Com 6	Hab 6	Soc 5
PV 15	EV 15	Imp 2	Vol 5
Init 6	Edu 5		

Spé. (+2) : Armes de poing, Armes automatiques, Bagarre, Esquive, Occultisme, Athlétisme, Conduite, Discrétion, Survie, Système D.

Prot. : Déf: 2 + 1 : casque, etc.

Armes : 1 Luger, 1 mitraillette Schmeisser, 1 poignard.

Équip. : Barda militaire complet.

Hommes de mains d'élite des GrabRäuber

Bêtes de guerre dévouées corps et âmes au Reich et à ses haineux rêves de puissance. Recrutés dans les unités SS, ces vétérans s'accomplissent en suivant aveuglément leurs officiers.

Caractéristiques

PHY 7	MEN 5	PER 6	PRÉ 5
Con 5	Com 7	Hab 6	Soc 6
PV 21	EV 17	Imp 2	Vol 6
Init 7	Edu 5		

Spé. (+2) : Armes de poing, Armes d'épaule, Armes automatiques, Art martial, Esquive, 1 Langue Étrangère, Occultisme, Athlétisme, Conduite, Démolition, Discrétion, Premiers soins, Survie, Système D, Politesse.

Prot. : Déf: 2 + 1 : casque, etc.

Armes : 1 Luger, 1 mitraillette Schmeisser, 1 dague SS, 1 grenade.

Équip. : Barda militaire complet de bonne qualité.





Ilsa Lannheld

zPseudonyme connu : Ilsa Bergstein
Officier dans la section Werewolf

Stricte, méprisant la faiblesse, cette élégante jeune femme met son charme et ses facultés intellectuelles au service de son idéal. Nazie convaincue, la lieutenant Lannheld a suivi un entraînement intensif faisant d'elle une experte en combat et en espionnage. Ses troupes l'admirent autant qu'elles la craignent. Son seul défaut : son attachement à sa sœur jumelle, seul être pour lequel elle se départit de sa délicate... froideur.

Citation : « Herr Burns, ce vin est vraiment délicieux, mais si vous ne cessez pas sur-le-champ vos familiarités, je vous enfoncerai votre virilité au fond de la gorge. »

Carla Lannheld

Membre de la section Drache

Aussi à l'aise au volant d'une voiture, au manche d'un avion, ou dans une réception mondaine. Parfaite aux yeux du Reich : belle, intelligente, sportive et blonde aux yeux bleus ! Carla a été très tôt recrutée par les milieux pangermanistes grâce aux généreuses donations faites pour embarrasser sa famille bourgeoise. On la dit intime d'Eva Braun et de Rudolf Hess. Ses nombreuses aventures, tant masculines que féminines, défrayent les chroniques de la vie mondaine, mais rien ne l'excite plus que les missions à travers le monde à condition qu'on lui laisse le volant...

Citation : « Une berlinoise n'a jamais plus de 25 ans. »

Caractéristiques communes

PHY	7	MEN	8	PER	8	PRÉ	9
Con	8	Com	8	Hab	8	Soc	8
PV	21	EV	23	Imp	2	Vol	10
Init	8	Edu	10				

Spécial : 3 Points d'Éclats.

Spécialités d'Ilsa

Spé. (+2) : Armes automatiques, Armes d'épaules, Archéologie, Cryptographie, Anglais, Espagnol, Français, Japonais, Occultisme, Sciences Humaines, Contrefaçon, Crochetage, Démolition, Discretion, Équitation, Passe-passe, Premiers soins, Recherches, Système D, Débat, Déguisement, Intimidation, Perspicacité, Politesse, Renseignement Séduction.

Spé. (+3) : Armes de poing, Esquive, Judo, Histoire-géographie, Allemand, Athlétisme, Conduite, Pilotage, Survie, Baratin, Comédie.

Spécialités de Carla

Spé. (+2) : Armes de poing, Judo, Esquive, Stratégie/tactique, Sciences humaines, Contrefaçon, Crochetage, Démolition, Discretion, Équitation, Passe-passe, Recherches, Système D, Baratin, Perspicacité.

Spé. (+3) : Arts, Cryptographie, Allemand, Anglais, Italien, Français, Navigation, Sciences Humaines, Chasse, Politesse, Renseignement.

Portrait

Jusco Burns

Déconcertant : un air qui se veut mystérieux, un rictus sardonique qu'il pense séduisant, une perpétuelle barbe de 3 jours, charme, selon lui, d'aventurier romantique, et un incroyable culot qu'il confond avec du talent. Il aurait pu tenir de parfaits seconds rôles dans des films de gangsters s'il n'avait pas cette arrogante faculté de résister au pire et à réussir les tâches qui lui sont confiées.

Tour à tour explorateur, archéologue, contrebandier, mercenaire ou chercheur d'or, il a tout fait, connaît du monde partout, a des amis dans les caniveaux comme dans les ministères. Sa chance insolente frôlant le miraculeux, en fait un adversaire rusé ; rares sont ceux qui peuvent se vanter de l'avoir connu. C'est un mercenaire dans l'âme qui ne fait pas grand cas de la vie humaine.

Après aux gains, un peu superstitieux, il a une forte attirance pour le sexe opposé. Membre officieux de la section GrabRäuber, il ne doit son poste qu'à l'amitié indéfectible qui le lie avec Otto Rahn et profite de ses missions pour faire quelques petits à-côtés des plus lucratifs.

Citation : « 15 000 \$ pour une semaine de travail?... Señor, je crois qu'une grande histoire d'amitié vient de naître. »

Caractéristiques

PHY	8	MEN	8	PER	9	PRÉ	7
Con	7	Com	8	Hab	8	Soc	8
PV	24	EV	34	Imp	2	Vol	10
Init	10	Edu	9				

Spé. (+1) : Armes automatiques, Archéologie, Langues et dialectes du monde, Lois, Stratégie/tactique, Démolition, Discrétion, Équitation.

Spé. (+2) : Armes de mêlée, Armes d'épaules, Armes de jet, Bagarre, Anglais, Commerce, Cryptographie, Navigation, Occultisme, Sciences Humaines, Chasse, Conduite, Crochetage, Pilotage, Système D, Débat, Intimidation, Perspicacité, Politesse, Séduction.

Spé. (+3) : Armes spéciales : Fouet et Lasso, Histoire/géographie, Contrefaçon, Survie, Intimidation, Renseignement.

Spé. (+4) : Armes de poing, Esquive, Athlétisme, Moto, Baratin, Milieu.

Spé. (+5) : Jeu.

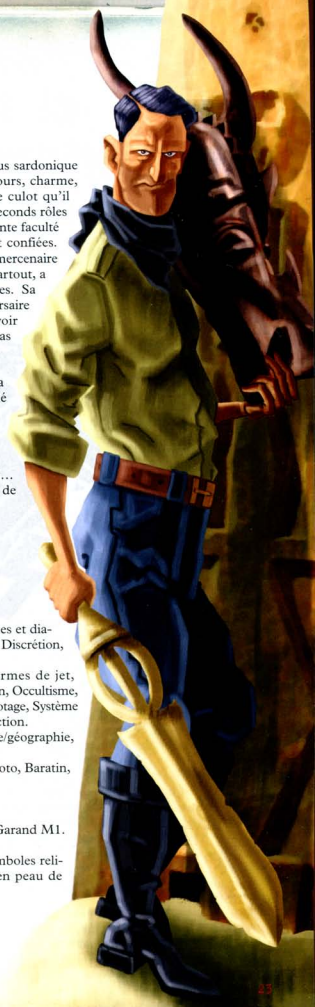
Prot. : Déf : 2+2 : blouson d'aviateur.

Armes : 2 pistolets Colt.45, 1 Fouet, 1 poignard, 1 Garand M1.

Spécial : Génius (+2) : Armes de poing.

Équip. : Son blouson de cuir porte-bonheur, des symboles religieux de toutes confessions, 1 Stetson, des bottes en peau de serpent.

Spécial : 6 Points d'éclats.





La Société de Recherches des Enigmes Historiques

(La Ligue des Chasseurs de Reliques)

*Les anciennes légendes firent l'Angleterre,
De l'Angleterre naissent les nouvelles.*

Histoire

L'histoire de sa fondation remonterait à un vendredi de 1874, à Londres, où Sir Jonathan Quell Giffmore, suite à une soirée ou celui-ci et ses amis quelque peu enivrés se livraient à un passe-temps très en vogue à l'époque: l'ouverture de sarcophage égyptien après un bon repas bien arrosé. Après deux bonnes heures de déroulage de bandelettes, d'émerveillement devant les précieuses amulettes et une consommation excessive de spiritueux, ils arrivèrent au corps momifié.

D'après l'enquête, les deux seuls survivants de cette soirée, Sir J. Q. Giffmore et le pasteur Edward Falton, n'ont pu échapper aux flammes que grâce à la sobriété et la présence d'esprit du pasteur. Il n'a malheureusement rien pu faire pour sauver les autres, trop ivres pour se réagir malgré la chaleur et les flammes. Les pompiers purent sauver le manoir où la famille et la domesticité de sir Giffmore dormaient paisiblement durant la tragédie. Seules la « salle de fête des jeudis » et la « cave » à spiritueux et alcool furent détruites par les flammes.

À peine remis de ses émotions et après un don à l'église du pasteur Fulton effectué, Sir Giffmore se rend chez son notaire pour créer une société d'étude dont le but serait de rechercher et de retrouver les « énigmes mystérieuses de l'histoire ». Il légua par testament à sa Société de Recherche, son manoir et une partie de sa fortune pour reconstruire la partie détruite. Puis, il rentre chez lui où, à peine 24 heures après la tragédie, il se pend.

M. Wadwick, notaire et exécuteur testamentaire du défunt suivra à la lettre ses instructions et un peu moins d'un an après la tragédie, la Société Londonienne de Recherches des Enigmes Historiques

prend vie avec à sa tête M. Wadwick et le pasteur Falton.

Depuis un peu plus de soixante ans, cette Société est considérée comme un rassemblement de passionnés d'histoire qui parcourent le monde à la recherche de mythes disparus, de légendes oubliées si elles ont un fondement de véracité, et d'énigmes aussi insolubles que fantasistes.

Pourtant la Ligue des Chasseurs de Reliques, comme on l'appelle, a connu quelques succès et possède un fort beau musée très bien fourni: 3 momies de Ka, légendaire 1^{er} pharaon égyptien, 2 exemplaires du Saint Graal, 1 Pierre Philosophale, et même le crâne du Minotaure... Tous ces objets et bien d'autres sont en cours d'étude et attendent une classification. Presque tous, sont exposés et très bien surveillés. Un des masques mortuaires de Midas, quoique faux, ne représente pas moins de 6 kg d'or massif.

Les protagonistes

Scarlett Joleen Wadwick

Âgée 38 ans, la petite fille du fondateur de la Société, a du mal à cacher son héritage irlandais. Lady Wadwick, femme énergique, intelligente et pleine de ressources, fait partie de ces femmes qui, depuis une décennie, marquent le siècle. Quittant une jeunesse bringuebalée dans tous les pays à la suite de son père (sa mère est morte en couche), elle s'est engagée comme infirmière de guerre en 1917. La guerre terminée un autre destin l'attend: à la mort de son père en 1934, elle hérite du poste d'Hôte de la Société. Elle reste néanmoins l'une des membres les plus efficaces. Elle porte toujours ce qui est le symbole de son titre d'Hôtesse, un lourd ankh d'or. Elle tient à parler de son poste au féminin.

Edmond Dermott

Le butler du siège londonien, est en place depuis 40 ans au moins et semble faire partie des meubles. C'est un homme qui a ses habitudes, comme écouter attentivement et discrètement aux portes et lire le courrier reçu à chaque occasion. Comme il fait cela à tout le monde, et n'en parle à personne, nul ne s'offusque. Les farceurs qui engageaient des conversations terribles ou se faisaient parvenir du courrier compromettant, ont vite déchanté ; à croire que cet Edmond est sourd et analphabète.

Père Martial Barbinaut

Depuis le début de la Société, un homme d'église se trouve aux côtés de l'Hôte. L'Hôte actuel se trouve être une femme, mais elle n'a que très peu égratigné ce précepte en choisissant un prêtre non pas anglican d'origine britannique mais catholique d'origine belge. Le père Martial semble totalement hors propos, quels que soient le sujet de conversation, et les souvenirs qu'il en garde et pas seulement à cause de son très mauvais anglais. De là à dire que ses interlocuteurs l'indiffèrent...

Aïres d'influence

En plus du siège londonien il existe 4 autres Sociétés : au Caire (1879), à Paris (1881), à Prague (1896) et à New York (1919). Ses recherches et ses fouilles sont dispersées dans le monde entier.

De l'autre côté du miroir

Depuis que les grands conquérants, puis les grands explorateurs ont élargi la vision des hommes sur le monde, une organisation veille à la préservation de la vraie foi. Ce groupuscule secret s'abrite derrière le très respectable club « Chasseurs de Reliques » dont le siège londonien sert à collecter des fonds, et recruter des candidats crédules et les envoyer dans le monde entier en quête des traces des objets mythiques et légendaires qui parsèment l'histoire.

En fait le Dogme des Vrais Fils du Vrai Dieu est issu de l'accord entre les 3 religions monothéistes qui, en d'autres circonstances et en d'autres temps, se déchirent mutuellement. Au sein de cet ordre, ceux que l'on appelle chrétiens, juifs et musulmans se sont regroupés pour mettre un terme à l'existence d'artefacts dont la signification religieuse ou les pouvoirs mystiques pourraient être un danger pour leur foi.

Ces fanatiques déniaient le droit à tout autre qu'eux, de posséder un objet ou un symbole, dont ils ont authentifié l'essence divine.



*D'âne supposé
de Minotaure,
actuellement à l'étude*

Leur totale négation du concept du panthéon, le mépris affiché depuis toujours envers les autres croyances s'accroît encore. La chute des grands empires antiques, la conversion des pays africains et asiatiques et la conquête des Amériques ne sont que les efforts les plus marquants de cette organisation aujourd'hui unie...

Dieu égare qui Il veut, et guide qui Il veut. Un seul Dieu tu adoras et tu aimeras parfaitement. Tu n'auras pas d'autre Dieu que Moi.

Quelques dirigeants

Cardinal Francisco Torqué

Prélat papal depuis 30 années, ce catholique intégriste, même pour l'époque, est membre du Conseil Interne du Dogme. Son éminence est aussi l'un des dirigeants de la Doctrine de la Vraie Foi, plus connue sous le nom d'Inquisition. Sujet à des visions, ce résident du Vatican, est considéré par son entourage, comme l'un des plus pieux de ce monde. Pourtant c'est le loup dans la bergerie de la foi, car il a oublié depuis longtemps certains des préceptes de Dieu, tels le pardon le et respect de la vie.

Faysal Abdelqahar

Ayant dépassé la soixantaine, Faysal est le Da'i al-Du'ah (grand maître), d'une secte que l'on pense disparue les Hashāshin ou Assassins. Il officie à partir d'un lieu secret, connu de ses seuls adeptes. Membre du Conseil Interne du Dogme, il passe étrangement pour l'un des plus « mous ». En fait, cet assassin a simplement intégré que si toute vie impure doit être prise pour la gloire d'Allah, le zèle excessif peut être néfaste, car ceux qui ne sont pas des justes subiront le feu de l'Enfer au jugement dernier.

Jakob Altschüler

Qui pourrait imaginer que ce vieil érudit, tellement amoureux des livres qu'il leur a consacré sa vie, si attentif aux autres qu'il s'est fait médecin au service des plus démunis... Qui pourrait penser que derrière ce visage affable de cet arrière-grand-père attentif, se cache l'un des membres du Cercle

Interne du Dogme? Personne, ne le soupçonne. Pourtant, à la tête d'un réseau tentaculaire, avec ses connaissances phénoménales de la Kabbale, sa foi quasi hystérique et ses impitoyables serviteurs créés dans le secret de son immense demeure certains soirs de tempêtes et d'orages, le vieux Jakob est redoutable entre tous!

Aires d'influence

Le Dogme des Vrais Fils du Vrai Dieu, est présent partout où l'on peut trouver un chrétien, un juif ou un musulman. Car si bien peu sont initiés, quel

zélote ne serait pas disposé à seconder aveuglément un représentant de sa religion?

Ainsi les 5 Sociétés, peuvent compter sur le soutien financier ou plus... musclé, de plus de 200 adeptes, et au moins autant « d'admirateurs » et collaborateurs en tous genres.

Symbole et devise

Le symbole de sa foi est le seul symbole dont un Vrai Fils a besoin. Leur leitmotiv plutôt que leur devise pourrait être :

Il n'y a de Dieu que Dieu, cela seul est Vérité



Le dupe ou le crédule

Il a enfin réussi à intégrer la fabuleuse Société de Recherches des Énigmes Historique, il est enfin devenu un chasseur de reliques, tous ses rêves d'enfant se réalisent!

Tel **Basil Ward**, jeune occultiste et historien amateur, vient de quitter pour la première fois son Angleterre natale pour une mission de la plus haute importance : retrouver un rabbin disparu... C'est sa première mission, d'autres viendront lui apportant sans aucun doute gloire et renommée... De taille moyenne, plutôt chétif, de grosses lunettes et ses cheveux blonds toujours décoiffés complètent son air d'adolescent benêt.

Caractéristiques

PHY 5	MEN 5	PER 5	PRÉ 5	Con 6	Com 5	Hab 5	Soc 5
PV 15	EV 15	Imp 2	Vol 5	Init 5	Edu 8		

Spé. (+2) : Armes d'épaule, Armes de mêlée, Histoire/géographie, Anglais, Français, Occultisme, Chimie, Athlétisme, Recherches, Équitation, Politesse.

Prot. : Déf: 2+1 : habits coloniaux.

Armes : 1 fusil de chasse, 1 sabre d'escrime.

Traits : Bonne éducation, Rapide, Myope (-2).

Équip. : Équipement de brousse, quelques livres, 1 petit nécessaire de chimie.



L'agent

Souvent aguerri dans le milieu de l'aventure, il croit en la mission sacrée des Vrais Fils. Telle **Kaitlin Hollis**, cette jeune brunette pulpeuse, séduisante malgré son allure résolue de garçon manqué, et dont l'âme meurtrière se cache doucereusement derrière de candides yeux bleus. Sœur Kaitlin est en effet une tueuse aux ordres de la Très Sainte Inquisition. Elle se sait promise à un grand avenir.

Caractéristiques

PHY 6	MEN 6	PER 6	PRÉ 6	Con 6	Com 7	Hab 6	Soc 7
PV 18	EV 18	Imp 2	Vol 8	Init 9	Edu 8		

Spé. (+2) : Armes de mêlée, Armes de poing, Armes de jet, Armes spéciales, Esquive, Cryptographie, Médecine, Occultisme, Sciences Humaines, Anglais, Français, Latin, Acrobatie, Athlétisme, Chasse, Crochetage, Discrétion, Équitation, Baratin, Comédie, Déguisement, Politesse, Séduction.

Prot. : Déf: 2+1 : habits coloniaux.

Armes : 1 Beretta 1934, 2 Derringer, 2 couteaux de lancer, 1 fouet.

Traits : Bonne éducation, Rapide, Force Mentale, Résistance à la douleur.

Équip. : Équipement de brousse, assortiment de poison pour lames, une vingtaine d'énormes cigares en étui métallique, et 3 bâtons de dynamite.

Le chasseur de reliques

Il est dans le milieu depuis des années et compte trouver son Graal, il n'hésitera pas à éliminer tous les indésirables.

Ainsi se comporte **Wendel Pattel**, vieux cow-boy nostalgique du Texas, qui parcourt l'Afrique depuis 20 ans en bon chasseur blanc, mais dont les expéditions servent une activité de contrebande et la quête des mythiques Mines du Roi Salomon.

Caractéristiques

PHY 7 MEN 6 PER 7 PRÉ 6 Con 6 Com 7 Hab 7 Soc 6
PV 21 EV 19 Imp 2 Vol 8 Init 9 Edu 8

Spé. (+2) : Armes d'épaule, Armes Blanches, Armes de poing, Archéologie, Histoire/géographie, Anglais, Arabe, Dialectes africains, Occultisme, Athlétisme, Chasse, Conduite, Équitation, Recherches, Survie, Système D, Intimidation, Politesse, Renseignement.

Prot. : Déf: 3+1 : cache-poussière.

Armes : 1 Winchester 1894, 2 revolver Colt Peacemaker, 1 Bowie.

Traits : Bonne éducation, Rapide, Force Mentale, Robuste.

Équip. : Équipement de brousse, des cartes, une boussole, des munitions en pagaille, 1 Stetson et des boîtes en croco avec éperons en argent, du tabac à chiquer.



Le croyant

Souvent à la tête de la mission, c'est un vétéran qui n'est pas armé que de sa foi.

Tel **le Père Busby Galloway**, ce sympathique ancien de l'IRA qui a trouvé la foi en faisant sauter un camion de militaires anglais. Véritable prêtre, en dépit de sa silhouette de docker écossais. Rouquin à souhait, poilu comme un gorille, dont il a les bras, il passe de la franche gaieté avinée à l'air le plus solennel ou agressif en un instant.

Ego te absolvo mi fili...

Caractéristiques

PHY 9 MEN 7 PER 6 PRÉ 6 Con 7 Com 7 Hab 7 Soc 7
PV 27 EV 33 Imp 3 Vol 9 Init 9 Edu 7

Spé. (+2) : Armes de mêlée, Armes d'épaules, Armes de poing, Bagarre, Esquive, Cryptographie, Divination, Navigation, Occultisme, Sciences Humaines, Anglais, Arabe, Hébreux, Latin, Athlétisme, Chasse, Démolition, Équitation, Survie, Système D, Débat, Intimidation, Perspicacité, Politesse, Magie.

Prot. : Déf: 4.

Armes : 1 fusil anti-char Boys, 2 revolver Webley, 1 Hache.

Traits : Rapide, Force Mentale, Robuste, Résistance à la douleur.

Équip. : Équipement de brousse, des cartes, une boussole, des habits sacerdotaux, 1 Bible, une bouteille de whisky (pleine d'eau plate) dans la poche.



*Voici la Nouvelle Trinité :
la Sainte Bible, un Atlas,
et un Revolver.*

Père Busby Galloway



La Confrérie

Pour ton Père, pour ton Frère, pour ton Fils,
la Prospérité est la Postérité

du Chaudron

Dès l'instant où l'être humain inventa un système d'échange, la notion de possession débridée s'installa.

Rien et personne n'est sacré lorsque la convoitise et la soif de pouvoir se mettent en action. Dans ces années noires où l'économie s'est effondrée l'argent ne circule qu'en circuits fermés ou presque. Tandis que des milliers de familles font la queue dans les soupes populaires, d'autres se gavent de caviar et de champagne et vont de fêtes en fêtes dans de luxueuses voitures. Dans ces années noires il y a les pauvres, ceux qui s'estiment riches et, le Chaudron!

La Confrérie du Chaudron

Les vrais puissants ne sont pas seulement riches, ils sont honteusement influents. Régner dans l'ombre et sur tout, en écartant les obstacles de son chemin, résume leur philosophie.

La Confrérie du Chaudron existe depuis des générations. Gravitant dans l'ombre des puissants, les dirigeants du Chaudron agissent et veillent à l'insu de tous.

Alors que Chefs d'État et têtes couronnées s'agitent vainement, le Chaudron presse les masses tel le grain trop mûr. Dans quelques générations, ou seulement quelques décennies, selon les besoins, ils sauront savourer le vin de leur victoire.

Leur maître-plan se met en place: déjà les dirigeants bolcheviques se déchirent, l'ombre du fascisme se dessine et les territoires des empires coloniaux rêvent de liberté... Un petit coup de pouce judicieux, sur les pièces de l'échiquier et le mat s'inscrira en lettres de feu et de sang en bas du livre de comptes de l'Histoire sous la rubrique: Profits.

Date de fondation

Officiellement créée au début de l'ère industrielle. L'année de fondation se situe en réalité soit en 1311 ou 1318, selon les rares archives de cette époque.

Objectif officiel

« Ceux qui prospèrent doivent diriger » Adage qui illustre leur philosophie par la maîtrise de la puissance économique et la facilitation des échanges commerciaux.

Objectif Réel

Un système oligarchique mondial dirigé par des puissances économiques: « La politique est trop sérieuse pour laisser les hommes politiques s'en

occuper ». Par le biais de toutes leurs actions (licites et illicites), leur influences insidieuses soigneusement définies dans un plan biennal, les mèneront à leurs fins.

Quartier général

Officiellement situé dans le quartier de Manhattan à New York, mais effectivement à Berne, en Suisse.

Fonctionnement officiel

Tous les 2 ans, en mars, se tient un sommet réunissant riches et puissants, afin de fixer les actes à accomplir au travers d'une politique globale.

Ministres, directeurs de banques, économistes, dirigeants d'entreprise et magnats de la presse y sont conviés. Lors de ces réunions, tous sont mis sur un pied d'égalité: à l'extérieur du groupe, chacun ne représente que lui-même et non sa fonction. Tous sont des Ouvriers de l'Ordre œuvrant pour un monde meilleur.

Organisation réelle

La Confrérie est constituée d'un part d'Ouvriers « sacrificiables »: gens rémunérés pour leurs aides. Et d'autre part d'Actionnaires, tous descendants (généalogiquement ou patrimoniallement) des fondateurs de la confrérie. Ils décident de l'idéologie et des actions à mener. Le Directeur échelon suprême du Chaudron est élu par les Actionnaires et a envers eux, obligation du résultat de son maître-plan.

Ces termes ne sont employés que depuis la fin du XIX^e siècle, les attributions antérieures étaient: Laquais, Patrons, Maître d'Œuvre, mais l'objectif n'a jamais dévié!

Aires d'influences

Tous pays disposant d'une économie, même chancelante.

Les 108 Sphères



La toute première triade s'appelait les **Sourcils Rouges** et aurait existé, il y a plus de 2000 ans. Constituée par des fonctionnaires elle aidait ses membres à obtenir de bons postes. Elle aurait contribué à l'ascension de la dynastie Han. À travers l'histoire chinoise, les triades épaulaient un nouveau gouvernement, dès lors que l'actuel échouait dans le bon maintien de son Mandat Céleste, tel que défini par Lao Tzu dans son *Tao-Té Chin*.

Chin, Tang, Sung, Yuan, Ming, Ching, toutes ces dynasties devraient leur règne aux Triades. Dans une Chine ravagée par l'occupation étrangère et les mouvements de rébellion, ces adeptes se sont mués en criminels. Les immigrants chinois ont emmené avec eux les Triades. L'une d'entre elle s'appelle les 108 Sphères.

Mythes et histoire

Les Triades actuelles se vantent toutes de descendre de l'Ordre Hung créé par les 5 survivants du monastère de Shaolin après sa destruction par les armées de l'Empereur Yong Zheng. La très ancienne société des 108 Sphères garde intacts et secrets ses rites et croyances. Elle s'est constituée depuis le début de son histoire, comme un véritable empire du crime. La fin du XIX^e siècle, avec le départ de dizaines de milliers d'ouvriers pour l'Amérique et la construction de son chemin de fer, fut pour la société une véritable aubaine.

Depuis quelques années, l'apparition du FBI a mis un frein à son développement, mais n'a pu l'élimi-

ner. Tout ce qui ne tue pas rend plus fort; cela les 108 Sphères l'ont compris.

L'organisation des 108 Sphères

À la tête de la Triade se trouve l'« Éternel Parfait de Jade » demeurant en Asie. C'est le maître absolu. Il règne par la force des traditions et de la superstition. Chacune des branches de la Triade est dirigée par un Oncle ou une Tante; généralement le plus ancien et le plus méritant des membres locaux de la Triade. Viennent enfin les Grand(e)s et les Petit(e)s Frères et Sœurs, aux talents inestimables: Racket, prostitution, jeu, opium, trafics et éliminations en tous genres!

PERSONNALITES

Oncle ou Tante type

Tante Yin est une femme coquette, d'une cinquantaine d'années, lourdement maquillée. Elle considère ses subalternes comme sa famille et est prête à tout pour venger chaque membre éliminé.

Caractéristiques

PHY 4	MEN 6	PER 4	PRÉ 6
Con 6	Com 4	Hab 5	Soc 6
PV 12	EV 16	Imp 1	Vol 8
Init 4	Edu 8		

Spé (+2) : Com: Armes de poing, Arts Martiaux, Esquive. **Con:** Commerce, Langue Natale: Chinois, Lois, Occultisme. **Hab:** Contrefaçon, Recherche, Discrétion, Système D. **Soc:** Baratin, Enseignement, Milieu.

Spé (+3) : Armes Blanches, Herboristerie, Premiers Soins, Séduction.

Prot: Déf: 1.

Équi: Des tenues luxueuses, chinoises et occidentales, toute une panoplie d'objets pointus et tranchants, 1 ou 2 jeunes étalons.

Grand Frère ou Grande Sœur type

Grand frère Chow est un tueur inné; froid et n'ayant rien contre quelques balles perdues. Totalement anonyme: certains ne se souviennent même pas de lui après sa visite.

Caractéristiques

PHY 7	MEN 3	PER 7	PRÉ 3
Con 3	Com 7	Hab 5	Soc 5
PV 12	EV 16	Imp 1	Vol 7
Init 4	Edu 2		

Spé (+2) : Com: Armes de poing, Arts Martiaux, Esquive. **Con:** Langue Natale: Chinois, Lois. **Hab:** Athlétisme, Discrétion. **Soc:** Baratin, Milieu.

Spé (+3) : Armes Automatique, Arts, Acrobatie, Intimidation.

Prot: Déf: 2.

Équip: 2 Colt 45 chromés, 2 mitraillettes Thompson, plusieurs magazines « à vèquedesfotos ».

Petit Frère ou Petite Sœur type

Petite Sœur Ti est une jeune prostituée entrée dans la Triade après avoir tué son protecteur. Elle aurait dû mourir pour cela, mais Tante Yin impressionnée par sa détermination, l'a mise à la direction de la maison de passe où elle travaillait.

Caractéristiques

PHY 4	MEN 4	PER 5	PRÉ 7
Con 5	Com 4	Hab 4	Soc 5
PV 12	EV 12	Imp 1	Vol 4
Init 4	Edu 4		

Spé (+2) : Com: Arts Martiaux, Esquive. **Con:** Langue Natale: Chinois. **Hab:** Discrétion. **Soc:** Baratin

Spé (+3) : Armes de Poings, Médecine, Athlétisme, Jeu.

Prot: Déf: 1.

Équip: 1 Derringer, 1 maison de passe avec 8 filles.



Federal Bureau of Investigation

Fidelity, Bravery, Integrity

Il n'est pas dans le monde d'organisation que l'on vante autant que le F.B.I. Le F.B.I. est un Etat dans l'Etat, mais ne sert que la Loi Américaine et la Justice au nom de la Démocratie.

Les affaires de la création L'ère Hoover

En juin 1908, sous la présidence de Théodore Roosevelt, Charles Joseph Bonaparte, Procureur Général, constitue au sein du Département de la Justice, une force capable de lutter « contre la corruption et le crime » dans une Amérique en pleine expansion, grâce à l'immigration européenne. B. I, Bureau of Investigation, est le premier nom de ce service aux compétences vastes : lutte contre la prostitution, vol de terres, attaques de banques, détournement de fonds et même naturalisation. Les agents sont issus des Services Secrets.

Assigné à la lutte contre les agents allemands, pendant la première Guerre Mondiale, le Bureau s'orienta ensuite vers l'arrestation et l'expulsion des anarchistes présents dans le pays. En 1919, à la suite d'attentats terroristes, une section du BI fut créée et mise sous la présidence de J. Edgar Hoover. En 1920, la Prohibition est effective sur tout le territoire. Le milieu criminel développe des réseaux clandestins. Le Bureau entame sa plus célèbre investigation : mettre fin à l'empire d'Al Capone.

J. Edgar Hoover est nommé Chef du Bureau en 1924. Il limoge de nombreux responsables, impose des règles de conduite strictes, un code d'honneur précis et introduit les méthodes scientifiques les plus modernes. En quelques années, il règne sans partage sur 39 bureaux et des centaines d'agents, qui seront, à partir de 1928, formés directement dans les centres du Bureau qui en parallèle devient dépositaire des dossiers des criminels du pays entier.

Hoover instaure un bulletin informant régulièrement l'opinion publique des bons résultats obtenus par les agents du Bureau. En quelques mois, l'Amérique considère le Bureau, non plus comme un organisme gouvernemental, mais comme une preuve de l'efficacité du système judiciaire et policier. Le B.I. devient une source de fierté nationale. En 1931 après l'enlèvement du bébé Lindbergh, le kidnapping (terme inventé à l'époque pour l'affaire) entre dans la compétence du Bureau. Depuis sa création, ses agents (dits : agents à valises) n'ont ni permis de port d'armes, ni le droit d'appréhender les suspects.

Exemples d'infractions sous juridiction du F.B.I.

- Affaires liées au contre-espionnage étranger
- Agression, enlèvement ou meurtre du Président des États-Unis ou du Vice-Président ou d'un membre du Congrès
- Attentats
- Blanchiment d'argent
- Braquage de banque
- Corruption
- Délit de fuite pour éviter une arrestation (y compris parents fugitifs ayant enlevé leur enfant)
- Enlèvement et extorsion de fond
- Espionnage
- Fraude bancaire
- Fraude contre le Gouvernement
- Fugitifs recherchés sur enquête du F.B.I.
- Meurtre et tentative de meurtre sur Américains hors territoire
- Protection des officiels étrangers et des invités
- Racket et Organisations criminelles
- Sabotage
- Sécurité intérieure
- Sédition
- Transport inter-état de biens volés
- Violations des lois électorales
- Vol de la propriété de l'État
- Vol de marchandises convoyées entre deux États

Note interne

Tout communiste, activiste noir, homosexuel, artiste, journaliste et autre, qui serait légitimement suspecté de non-patriotisme, pourra être mis sur écoute téléphonique, fiché et subir des pressions diverses, visant à le mettre en accusation et à interpellier ses complices.

Tout change en 1933, après le décès de 17 agents lors du « Massacre de Kansas City ». En 1935 le Bureau est rebaptisé F.B.I., sa juridiction couvre alors le contre-espionnage et les actes de subversion.

Le F.B.I. aujourd'hui

De par ses pouvoirs, quasi absolus, et ses attributions, le Bureau devenu la force policière la plus efficace et la plus puissante du monde, bénéficie du soutien de la population et des hommes politiques; Démocrates comme Républicains.

Le Directeur J. Edgar Hoover a recruté et formé ceux qui sont devenus les « Superman » de la Justice. Il a su obtenir d'eux efficacité et loyauté. Certains anarchistes et communistes (sans aucun doute) émettent des objections quand au dévouement d'Hoover.

Les agents du F.B.I. paient souvent de leur vie ces actes héroïques, le démantèlement de groupes criminels, et leurs arrestations.

Mais malgré les morts et les diffamations, le Bureau poursuit son œuvre de Loi et de Justice.

Aires d'influence

Basé à Washington, le F.B.I. lutte sur tous les fronts au niveau fédéral. C'est le bras armé du Département d'État de la Justice. Ses 2 800 employés se répartissent en trois catégories :

les administratifs, les experts en tous genres, et 1 200 agents spéciaux répartis en 39 bureaux sur le territoire des USA. Le F.B.I. agit partout et sur tout.

Dans l'ombre du F.B.I.

Dépositaire des dossiers criminels de toute l'Amérique le F.B.I. put effectuer des recoupements d'enquêtes et mettre à jour une série de faits des plus étranges, anéantissant toute explication rationnelle. Face à ces phénomènes, le Bureau créa la Section des Enquêtes Spéciales, branche officieuse du F.B.I. ne rendant compte qu'à Hoover. Forte d'une demi-douzaine de membres, dotée d'un budget modeste, elle contraignait ses agents à l'efficacité dans l'improvisation.

Cette élite se vit attribuer ses missions par des courriers officiels, accompagné d'un bristol, portant le code :

« Joyeux Anniversaire ! J.E. Hoover ».

Vous êtes en état d'arrestation. Vous avez le droit de garder le silence. Dans le cas contraire, tout ce que vous direz pourra et sera utilisé contre vous. Vous avez droit à un avocat. Si toutefois vous n'aviez pas les moyens d'en avoir un, un avocat vous sera commis d'office. Avez-vous bien compris ce que je viens de vous dire ?

IDENTIFICATION

ORDER NO. 1219

March 23, 1934

WANTED

ARTHUR R. BARKER, with aliases,

DOCK BARKER, BOB BARKER, CLAUD DALE.

DIVISION OF INVESTIGATION U. S. DEPARTMENT OF JUSTICE

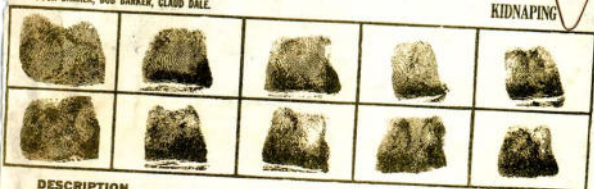
WASHINGTON, D. C.

Fingerprint Classification

16 0 5 0 001 20

1 17 0 001

KIDNAPING



DESCRIPTION

Age, 34 years (1934); Height, 5 feet, 2 3/4 inches; Weight, 110 pounds; Build, short; Hair, black; Eyes, brown; Complexion, medium; Marks, flesh colored moles - one on left cheek, two on right cheek.

RELATIVES:

George E. Barker, father. P. M. 2nd

Photograph taken February 15, 1932.



CRIMINAL RECORD

As Arthur Barker, 1931, arrested Police Department, Tulsa, Oklahoma, July 4, 1931; charge, larceny of United States property - auto; delivered United States Courts; escaped. As Doc Barker, 1930, arrested Police Department, Joliet.

« Baby Face » Nelson perd la face!

Le 27 novembre 1934, après plusieurs fusillades ayant coûté la vie à 2 Agents du FBI, le tristement célèbre « Baby Face » Nelson est mort des suites de ses nombreuses blessures. Son corps a été retrouvé près du cimetière de Niles Center. Ses complices, ne sauraient longtemps échapper au FBI!

The New York Times

Long feu dans la poudrière !

Date historique : 6 juillet 1934, un complot évité ! C'est dans une caverne du Boynton Canyon, à Sedona, en Arizona, qu'ont été retrouvées des machines qui, selon les experts du FBI et de l'Armée, servaient à la production d'armes. Cet audacieux coup de filet a permis l'arrestation de membres d'organisations activistes dans plusieurs états.

Herald INTERNATIONAL Tribune

PUBLISHED WITH THE NEW YORK TIMES AND THE WASHINGTON POST

Régime sec pour Scarface !

La carrière du dangereux criminel d'Al « Scarface » Capone, prend fin Le 24 novembre 1931, avec une condamnation de 11 ans de prison, pour fraude fiscale.



The New Jersey News

Dillinger Melodrama

Suite aux directives de Hoover, les agents du FBI ont procédé à l'interpellation de John Dillinger en la douce soirée estivale du 24 juillet 1934.

Pour éviter un carnage dans les rangs des spectateurs, les agents ont attendu sa sortie du Biograph Theater, cinéma où il était allé regarder *Manhattan Melodrama* avec le fabuleux Clark Gable.

Averti par son instinct de tueur, Dillinger a été cueilli par 5 balles, alors qu'il sortait son arme. Il était 22 heures.

The New York Times

Plus de « Gun » pour « Machine Gun »

Quelle terreur ce Kelly!

Tôt dans la matinée du 26 septembre 1933, à Memphis, la carrière de Georges « Machine Gun » Kelly et de son épouse, a pris fin. Surpris par les Feds, le redoutable criminel s'est jeté au-devant des agents en hurlant cette phrase : « Tirez pas les feds ! Ne tirez pas ! Quelle reddition exemplaire ! Bravo à nos « Feds » !

* Agent fédéral



Herald INTERNATIONAL Tribune

PUBLISHED WITH THE NEW YORK TIMES AND THE WASHINGTON POST

La Mort les a retrouvés !

Nous joignons nos pensées à celle des familles des 3 agents du F.B.I., dont les corps mutilés ont été retrouvés dans un chalet de la région où ils passaient des congés bien mérités. D'après les premiers éléments de l'enquête, surpris par une tempête, ils auraient trouvé refuge dans une demeure isolée dont une famille de grizzli avait fait sa tanière. Ces agents, survivants du « Massacre de Kansas City », ont été mis en pièces par les ours. Une battue est en cours pour exterminer ces animaux assassins.

L'homme de terrain faisant la une des journaux grâce à l'arrestation de bandits dévalisant les banques ou semant la terreur dans tout le pays, agent discret se faufilant dans les ruelles mal famées sur la piste de groupes d'activistes foncièrement anti-patriotique, ou simple crâne d'œuf relégué aux classements des mystérieuses affaires non-élucidées dans un bureau des sous-sols, le G-man n'en a cure. Élevé dans l'amour de son pays et de ses lois, diplômé des meilleures écoles, formé dans le prestigieux centre de Quantico, c'est sur la bible et la constitution que le G-man a juré fidélité à la loi, à la justice, à la nation, à l'américain way of life, et, bien sûr, au chef Hoover... du moins si l'homme en question est un ressortissant américain. Pour les G-men du monde entier, les principes défendus et les missions effectuées restent quasiment les mêmes, seuls changent quelques noms... de ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, mettant tous les jours à profit son excellente formation pour défendre la justice et les honnêtes citoyens, sachant qu'il peut compter sur le pouvoir que lui confère son badge.

Aptitudes

excellente formation

La formation poussée des agents leur permet de devenir des experts dans le domaine de leur choix. *Coût* : 1 point de génération. *Effet* : Bonus de +2 dans une Spécialité aux choix.

badge

Dans son pays ou dans les pays amis, et envers certaines organisations, le badge confère à l'agent une forme limitée de pouvoir sur les membres d'autres institutions ou d'autres états. *Coût* : 4 points de génération. *Effet* : Une fois par scénario, le personnage peut utiliser tout le poids du pouvoir de son agence pour se tirer d'un mauvais pas, obtenir une protection ou faire arrêter quelqu'un, etc. Bien sûr dans les limites de ce que peut obtenir son agence.



Coûts des champs : Con 3, Com 2, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Lois.

Équipement acquis : Une arme de service répertoriée et un chargeur supplémentaire, une arme d'appoint, une paire de menottes, un bureau plein de dossiers qui s'entassent, une voiture de service banalisée, un chef de service pas toujours de bonne humeur.

Revenus : 480 \$

Spécialités typiques : Langue étrangère, Lois, Conduite, Contrefaçon, Recherche, Milieu crime, Milieu justice, Perspicacité, Renseignement, Armes de poing.

Organisations



Immigration and Naturalization Service (INS)

Organisme de service public, le Service de l'Immigration et des Naturalisations est fondé en 1891 pour la mise en œuvre du processus de naturalisation, d'une police spécialisée dans les enquêtes sur les réseaux d'immigration et de travail clandestin, et la traque des criminels étrangers et l'expulsion des indésirables.



Office of Naval Intelligence (ONI)

Le bureau de renseignements de la marine créée en 1882 est chargé de la collecte et de l'analyse des informations pour les opérations navales et les activités de contre-espionnage.



United States Secret Service (USSS)

Les Services Secrets furent fondés en 1865 pour lutter contre les faux-monnayeurs qui sévirent dès l'apparition de la nouvelle monnaie. Ensuite leurs attributions évoluèrent selon les besoins : trafic d'opium, Klu Klux Klan, fraudes foncières, espions (guerre d'Espagne, première guerre mondiale), et le crime organisé. La sûreté nationale et la sécurité du Président leur étant également confiées.

Au début des années 30, des missions furent redirigées vers le FBI (lutte contre le crime) et l'Armée (espionnage). Une rivalité certaine entre les services tendit alors à freiner les investigations.



Security and Exchange Commission (SEC)

Suite au krach boursier de 1929, dès 1933 la Commission des Opérations Boursières est instaurée telle une agence judiciaire surveillant la non-divulgateion d'informations sur les sociétés. Elle lutte contre les échanges financiers frauduleux et peut avec l'appui du Procureur Général procéder à des enquêtes et des inculpations.

Direction Centrale des Renseignements Généraux (RG)

Cette police politique remonterait à 1893. Elle informerait certaines branches du gouvernement français sur les actions de groupes politiques, commerciaux, financiers, religieux, ethniques, régionaux et de presse. Aucune existence même officieuse n'est avouée. L'adresse de son quartier général est... inconnue.



La Commission Internationale de Police Criminelle (Interpol)

C'est Albert I de Monaco qui, en 1914, organisa la première conférence proposant une police internationale. La Commission Internationale de Police Criminelle naîtra le 7 septembre 1923 ayant pour mission de faciliter les échanges d'informations sur les activités criminelles, et de favoriser les mesures d'extradition et de jugement des fugitifs. Son quartier général reste à Vienne jusqu'en 1938. À l'annexion de l'Autriche par l'Allemagne, il sera déplacé à Berlin, sous l'autorité de Reinhard Heydrich, futur responsable de la « Solution Finale ».

Kouan Chousa Chou

Services secrets japonais chargés de traquer, surveiller et... éliminer toute menace envers le Japon et son Divin Empereur... Son quartier général serait à Tokyo.



Narodny Komisariat Vnutrennikh Del (NKVD)

Dernière mouture de la Cheka, (police politique du parti communiste), formée en 1934, purgée en 1935 par le GRU, à qui elle rend la pareille en 1937, le NKVD sert Staline en jugulant toute menace (interne ou étrangère), envers sa politique. Digne ancêtre du KGB, le NKVD est l'instrument de la Grande Terreur Stalinienne. Son quartier général est à Moscou.



Security Service (MI5)

Fondé en août 1909, comme le Département 5 du Renseignement Militaire, rattaché au Foreign Office en 1931, il garde de forts liens avec l'Armée et son nom MI5.

Crée pour lutter contre l'espionnage allemand, depuis 1931 sa mission couvre tout risque de menace à la sécurité nationale, en particulier les mouvements subversifs communistes et fascistes britanniques. Son quartier général est à Londres.

Secret Intelligence Service (MI6)

Fondé en août 1909, comme le Département 6 du Renseignement Militaire, il est rattaché au Foreign Office en 1931. Ses liens avec la Navy et son nom MI6 restent forts. Il lutte contre les menaces externes au Royaume-Uni, et collecte des informations sur les organisations et les gouvernements étrangers. Sa juridiction dépasse ses frontières : il dispose de nombreuses planques à travers le globe. Son quartier général est à Londres.

Sauter en parachute, de nuit, au centre d'un lac montagneux; atteindre la villa s'élevant sur ses bords, passer les gardes sans coup férir, se joindre à la réception en cours et séduire la personne qui permettra l'accès à une chambre à l'étage.

À partir de là, trouver la pièce secrète où se terrent les plans de quelque machination diabolique; les détruire avant de quitter les lieux dans une course-poursuite échevelée sous les balles de sbires ivres de vengeance. Au petit matin rejoindre son contact pour un petit-déjeuner tranquille dans un grand hôtel. C'est le scénario rêvé d'une journée d'espion... pour la patrie, sa majesté ou le parti, quels que soit ses idéaux ou sa nation, l'espion risque sa vie quotidiennement, pour ce en quoi il croit.

De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne se trouvant

continuellement sous les feux

de la rampe, mais

sachant marcher

avec l'ombre et garder

son sang-froid.

Bref, c'est l'image

de l'excellence,

même quand

la situation

est désespérée!

Aptitudes

marcher avec l'ombre

L'espion sait se fondre dans la foule, se confondre avec monsieur tout le monde, et passer ainsi inaperçu dans une pièce. L'art de la discrétion à son plus haut niveau.

Coût: 1 point de génération. *Effet:* Bonus de + 2 en Discrétion.

excellence

La seule chance de réussite d'un espion? Accomplir sa mission à la perfection! Ce que ses ennemis et ses détracteurs confondent avec une incroyable chance.

Coût: 4 points de génération. *Effet:* Une fois par scénario, le personnage peut transformer une réussite en réussite critique.

Coûts des champs: Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ: Cryptographie.

Équipement acquis: Une arme à feu discrète avec chargeur supplémentaire, une garde-robe de circonstance, une voiture de sport de service à rendre en bon état, un supérieur exécrable dont la secrétaire est charmante, et une classe aussi impressionnante que vos notes de frais.

Revenus: 480 \$

Spécialités typiques: Cryptographie, Langue étrangère, Sciences humaines, Conduite, Sport, Milieu politique, Perspicacité, Renseignement, Armes de poings, Art martiaux.

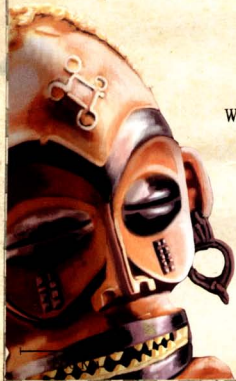


L'Afrique Coloniale

1930 - 1939



- Zone Internationale ○
- Pays Indépendant ■
- Colonie Française ■
- Colonie Britannique ■
- Colonie Belge ■
- Colonie Italienne ■
- Colonie Portugaise ■
- Colonie Espagnole ■
- Domain Sud-Africain ■



Afrique, Terre de contrastes

Vêtue de ta couleur qui est vie, de ta forme qui est beauté !

J'ai grandi à ton ombre ; la douceur de tes mains bandait mes yeux.

Et voilà qu'au cœur de l'Été et de Midi, je te découvre Terre promise, du haut d'un col calciné

Et ta beauté me foudroie en plein cœur.

Léopold Sédar Senghor

Tu n'es pas un pays, Afrique

Tu es un concept.

Tu n'es pas un concept, Afrique

Tu es un aperçu de l'infini.

Davison Abiosseh Nico

L'Afrique, berceau du Monde

En quelques chiffres

Le continent Africain, est l'une des cinq parties du monde et la plus étendue après l'Asie. Il recouvre 22 % des terres du globe avec ses 30 300 000 km² (environ 55 fois la France) et est peuplé de 180 millions d'habitants parlant plus de 200 langues.

Des millénaires d'histoire en quelques lignes

Ère primaire : l'Afrique se situe au centre du grand continent nommé Gondwana.

Graduellement, jusqu'au tertiaire, montagnes et volcans se dressent pendant que les mers et les lacs envahissent les terres, et que se séparent les continents. Archéologues et paléontologues ont la certitude que l'Afrique, berceau de l'humanité, restitue l'évolution de notre espèce par les vestiges retrouvés sur son sol. Depuis 5 millions d'années, préhominiens puis humains foulent le sol du continent, mais, ce n'est qu'à néolithique, que se met en place le peuplement de l'Afrique qui voit le passage de la cueillette à l'agriculture et de la chasse à l'élevage.

5000 ans avant l'ère chrétienne, des civilisations avancées voient le jour en Nubie, dans le pays Dogon et la vallée du Nil, et s'étendent progressivement aux plateaux éthiopiens puis au reste du continent. Cette progression prend fin un millénaire plus tard, avec le dessèchement de la région qui devient le désert saharien, constituant ainsi un obstacle aux relations entre l'Afrique Noire et le Nord du continent, qui tombera successivement sous la coupe des empires égyptiens, perse, grec, romain, byzantin, arabe, ottoman puis européen.

Considérée comme la première et la plus avancée des civilisations, l'Égypte antique s'étend de la Syrie

à la Nubie avant de tomber sous les coups des conquérants après 3 000 ans de règne. C'est sous le règne de Néchao II (609-594 av. J-C), pharaon de la XXVI^e dynastie, que se déroule le premier périple autour du continent africain (nommé Libye à l'époque). Sur instructions du Pharaon, un hardi phénicien boucla le périple d'Est en Ouest et retourna en Égypte après avoir effectué le tour complet de l'Afrique. Les Phéniciens entourèrent leur voyage d'un secret total et observeront un mutisme complet sur l'étendue de leurs découvertes.

Après l'époque gréco-romaine, le développement du christianisme (en Égypte, Nubie, et Abyssinie), ce sera au tour de l'Islam et à la civilisation arabe de déferler sur l'Égypte au VI^e siècle.

Les colonies musulmanes se multiplient, du Maroc jusqu'à la corne africaine puis aux côtes de l'Océan Indien, où s'organise depuis Zanzibar, un siècle à peine plus tard, le commerce des esclaves.

Dès le XI^e siècle, l'Islam parvient à franchir le Sahara, convertit les grands centres commerciaux du Soudan, puis la Nubie et le Haut Nil. Le christianisme ne se maintiendra qu'en Abyssinie. Le triomphe rapide de l'Islam a pour effet de rattracher de façon durable le Nord du continent au monde oriental. La désagrégation de l'Empire arabe à partir du X^e siècle laisse le champ libre aux Turcs (Empire ottoman) qui au XVI^e siècle, unifient à leur profit l'Afrique du Nord.



L'évolution de l'Afrique Noire est plus mystérieuse. Elle est marquée par la lente progression des peuples noirs qui s'organisent en confédérations et en États. Ces flux migrateurs commencés dès l'Antiquité vers le cœur, puis le sud du continent, se poursuivront jusqu'au XVI^e siècle. De tous côtés fleurissent empires et royaumes dont l'existence est liée à l'arrivée de nouvelles peuplades, de nouveaux arrivants : au VIII^e siècle, le Ghana fait commerce de sel et d'or, il est submergé par des peuples venus de Mauritanie, qui seront soumis par l'empire du Mali dont le déclin profitera au Songhaï qui conquièrent la région sahélo soudanaise avant de tomber à son tour sous les coups des Marocains en 1591. Le reste de l'Afrique n'est pas plus stable.

Dans la première moitié du XVI^e siècle, la traite des esclaves vers l'Amérique allait s'ajouter à celle qui sévissait depuis longtemps à destination du monde islamique. Ensemble, elles ont drainé sans doute 20 millions d'êtres humains et ont contribué pour une part à la stagnation démographique et économique de l'Afrique noire.

Divisée, tant au niveau politique et militaire, que tribal, l'Afrique Noire cède devant l'arrivée des Européens notamment les Portugais qui dès le XV^e siècle y établissent leurs premiers comptoirs. Jusqu'en 1850 les tentatives de colonisations européennes seront isolées. Français au Sénégal, Anglais en Gambie, Sierra Leone, et Côte de l'Or, Portugais en Angola et au Mozambique.

En Afrique du Sud, les Hollandais se sont établis dès le XVII^e siècle dans la région du Cap, à laquelle l'Angleterre impose son autorité en 1814. De son côté Alger est prise en 1830 par les Français, qui achèvent la conquête de l'Algérie en 1857.

Ce n'est que dans la seconde moitié du XIX^e siècle que les explorateurs européens se hasardent au cœur de l'Afrique.

Le continent devient alors l'enjeu d'une âpre compétition entre les puissances européennes.

La conférence de Berlin, en 1885, conduit à régler cette ruée en délimitant les zones d'influence coloniale.

À la veille de la Première Guerre mondiale, la quasi-totalité de l'Afrique était partagée entre la France, la Grande-Bretagne, le Portugal, la Belgique, l'Espagne, l'Allemagne et l'Italie.

En 1918, les colonies allemandes passèrent sous contrôle anglais, français et belge.

L'Afrique des années 30

L'information

La presse africaine

« Il y a des distinctions vite trouvées entre les différentes races. Mais la seule vraie différence est que l'on habite des pays différents.

Il y a tellement de fierté mal placée que, d'où que l'on soit à l'étranger, on regarde les natifs comme si c'étaient eux les étrangers. »

Le West Africa Magazine, du 19 décembre 1936

« La nomination de M. Jibowu Mablco, comme juge à Lagos, n'est rien de plus qu'une expérience. Il est étonnant qu'aucun Africain ne soit assez qualifié pour faire partie de l'équipe constituée pour la Cour Judiciaire du Protectorat. »

Le Nigeria Daily Times, du 12 décembre 1936

« Possédé et enivré par son propre discours, Mussolini, le Dictateur Fasciste, annonce ses prétentions africaines au monde entier. C'est ce que l'on doit attendre d'un enfant des ténèbres : qu'il se trouve dans les mauvais coups !

Où qu'il soit, on trouve son frère Hitler, le Dictateur allemand, et son éternel rêve : un Empire allemand avec la Russie en accoudeur, la France en tabouret, l'Angleterre comme usine, et les colonies comme ouvrières dans les vignes Nazies. »

The Comet, du 5 décembre 1936

La radiophonie en Afrique

La première émission des ondes africaines, le *Auf Fluegeln des Gesanges* de Mendelssohn, a lieu en 1923 en Afrique du sud. Le Kenya voit s'implanter sa 1^{re} station en 1927, le Mozambique en 1933 et le Sénégal en 1939. Les programmes sont destinés exclusivement aux Blancs...

Les postes et télégraphes africains

« La pétition envoyée par la Ijebu Igbo Patriotic Society requiert l'ouverture de bureau de poste et de télégraphe dans de nouvelles villes, car jusqu'à présent on doit faire jusqu'à 30 km pour en profiter. »

Le Nigerian Daily Times, du 4 décembre 1936

L'aéropostale

La fonction principale est la distribution du courrier. En janvier 1932 Imperial Airways est le premier service postal entre l'Angleterre et l'Afrique en passant par Le Caire. Il arrive au Cap en 11 jours.

Les premières lignes intercontinentales régulières sont permises grâce aux performances des appareils en termes d'autonomie. En 1930, Mermoz accomplit le trajet Saint-Louis (Sénégal) à Natal (Brésil), pour le compte de la Compagnie Aéropostale.



Le tam-tam ancestral

Il n'a été abandonné que lorsque la télégraphie sans fil (TSF) a pris le dessus. Quelques anciens savent encore communiquer au moyen de cet instrument.

Le voyage

Les voies terrestres

Routes et chemins de fer sillonnent le pays. Voyageant des fermes de la Côte de l'Or aux plantations du Sénégal, des mines d'Afrique du Sud aux plateaux d'Uganda, il en résulte un échange constant qui ouvre sur un monde bien différent de son village natal.

Voitures et camions

En 1907 la première voiture éthiopienne arrive par la route de Djibouti. L'Alafin (roi) d'Oyo achète en 1927 une voiture décrite par le *Pioneer Newspaper* comme « Une Daimler de luxe en aluminium nu avec ventilateur aménagé et 9 phares éblouissants... une merveille pour le regard. »

« À la fin de notre voyage, nous trouvons une calèche, et un autre véhicule nommé voiture à moteur, propulsé par je ne sais quelle chimie, mais qui est une idée de génie; Malgré cela, méfiant nous primes la calèche et sommes arrivés bien sûrement pour l'heure du thé. »

Ham Mukasa, secrétaire d'Apollo Kagwa
extrait d'*Apollo Kagwa découvre l'Angleterre*.

Les gens riches, qu'ils soient Européens ou Africains, possèdent une voiture. Cet engouement a permis l'émergence de « Barons » du commerce automobile.

« La mort de William Akinola Dawodu, à l'âge de 51 ans, marque la fin d'une carrière unique. Né en 1879, il fait ses études à la CMS Grammar School,

puis apprend la mécanique au Hussey Charity, dont il devient diplômé. [...] En pionnier du marché automobile, il importe les premières Ford. En 1919 il est le seul concessionnaire de Dodge, Charlotte & Reo Motors, des pneus Firestone et, pour l'Angleterre, de Star, de Premier et des bicyclettes Hobart. Comme beaucoup de pionniers, il eut à résister aux prises de part de marchés des entreprises européennes. Il restera dans nos mémoires comme un grand patron et un admirable citoyen. »

Nécrologie du *Daily Times*, du
7 janvier 1930.

Les camions sont surtout utilisés pour les acheminements agricoles et miniers vers les voies ferroviaires. L'hadjdji (pèlerinage vers La Mecque) va voir augmenter le transport de voyageurs.

Les camions chargent 16 passagers à l'arrière (en fait, plus de 20) et à tarif prohibitif, 2 passagers confortablement installés à l'avant.

L'état des véhicules, comme celui des routes, laisse souvent à désirer.

Le chemin de fer

« Ce sont de vrais tortillards, il ne faut pas être pressé! »

Depuis Alexandrie en 1852, le chemin de fer conquiert l'Égypte puis le reste de l'Afrique et dans les années 1920 la plupart des lignes sont achevées. Dispendieuses tant financièrement qu'en vies humaines, elles sont détenues et dirigées par les Européens.

La plupart des lignes ne servent qu'à l'acheminement des minerais aux ports. Seul le *Lunatic Express*,

Les lignes de chemin de Fer

Pays	Départ	Arrivée	Inauguration
Afrique du Nord			
Égypte	Alexandrie	Caire	1856
Soudan	Wadi Halfa	Khartoum	1898
Maroc	Casablanca	Rabat	1923
Tunisie	Tunis	Alger	1919
Algérie	Alger	Tunis	1919
Afrique de l'Est			
Djibouti/Éthiopie	Djibouti	Adis	1917
Kenya/Ouganda	Mombasa	Lac Victoria	1901
Tanganyika	Tanga	Usambara	1905
Afrique de l'Ouest			
Sierra Leone	Freetown		1909
Niger	Lagos	Kano	1912
Ghana	Sekondi	Kumasi	1903
Congo	Brazzaville	Pointe-Noire	1932
Afrique du Sud			
Zimbabwe	Cape Town	Bulawayo	1897
Congo/Angola	Copper Belt	Benguela	1931





amène scientifiques et chasseurs au cœur de l'Afrique : c'est la pleine expansion du safari.

Le chemin de fer n'a pas que des partisans. Si certains comme Ménélik et Abbas I sont favorables au train, d'autres s'en méfient : le train permet d'ouvrir les horizons de leurs états, mais peut mettre en péril l'équilibre du pouvoir. Le Damal Lat Dior Diop au Sénégal fut intraitable. Il déclara au gouverneur français Servatius : « aussi longtemps que je vivrais, soyez assuré que je m'opposerais de toutes mes forces à la construction de ce chemin de fer ».

Des autochtones lui sont également hostiles. L'Ugandan Railway fut ainsi construit par des ouvriers des Indes, car nombres d'Africains refusaient ce travail exténuant dans des conditions de vie épouvantables.

Le transport pédestre

Pour ceux que la marche rebute, il reste la chaise à porteurs, le *tippoy*, réservé aux chefs indigènes, aux blessés et aux femmes. Mais il faut avoir le cœur bien accroché, tant les secousses générées par la marche des porteurs est désordonnée.

Les courageux parcourent trente kilomètres à pied par jour, à condition de ne pas rencontrer de difficultés majeures et de ne pas devoir se frayer un chemin à coup de machette.

La voie des airs

L'avion devient vite le moyen de transport préféré des coloniaux lorsqu'il s'agit de rentrer en Europe. Les premiers avions d'Afrique sont utilisés dans les campagnes militaires. Une piste d'aviation revient moins cher que l'entretien régulier d'une route ou d'une ligne de chemin de fer. Ainsi a été développé un réseau intérieur de lignes aériennes avec pour desserte des « plaines d'aviation ». Mais les vols sont souvent reportés, voire annulés.

La voie des mers

Le transport maritime est le moyen privilégié des coloniaux pour atteindre l'Afrique. Les transatlantiques, paquebots et cargos sillonnent ses côtes, chargés de marchandises ou de passagers. D'autre part, pirogues, vapeurs et vieilles balcinieres, naviguent sur les grands fleuves et leurs affluents.

Les loisirs

Les premiers gramophones apparaissent en Afrique peu après leur commercialisation en Europe. Dans les années 30 l'idée d'une production africaine devient réalité grâce à la société HMV qui

publie une série de 78 tours sous le label *Gramophone Victor*. Les titres sont Sud Américains et surtout Cubains, avec des groupes très populaires comme *Don Carlos's Casino Orchestra Band* et le *Rico's Creole Band*.

En 1928 Siti Bint Saad est la première chanteuse d'Afrique à enregistrer des disques. En Égypte, la merveilleuse voix d'Oum Khalsoum séduit arabes et européens : elle incarne la femme arabe moderne, idéale. Les sociétés de danse de salon se développent et entraînent la jeunesse dans des pas endiablés. Dans les villes on se rend au théâtre et à l'opéra et l'on va de Garden Party en Soirées... comme en Europe.

Le monde du travail

Dans les périodes de prospérité, le « Camion Stop » allait chercher les produits de faible valeur jusque chez le producteur. Aujourd'hui les animaux porteurs, les antiques caravanes réapparaissent, permettant d'approvisionner les régions menacées de famine suite à une mauvaise récolte.

Les mines, les plantations, la construction des voies ferrées et des routes créent une importante classe ouvrière d'où émerge une élite qui va étudier en Europe et aux USA ; le nombre d'avocats est en constante augmentation.

Les fonctionnaires et les enseignants créent des associations, les négociants les imitent... Tous ces gens ambitionnent pour les générations futures, un traitement égal à celui des européens.

Maroquinerie et travail du fer sont en déclin à l'inverse des réparateurs de bicyclettes, des mécaniciens automobiles et des tailleurs.

« La politique actuelle est au remplacement du personnel européen par des Africains, le réel point de désaccord étant la rapidité de ce processus. Le gouvernement le trouve trop rapide. Le peuple trop lent. »

Le *Sierra Leone Daily Mail*, le 3 décembre 1936

Une certaine idée de la liberté, un petit vent de changement

Après la Grande Guerre, la jeunesse africaine rêve d'indépendance. En Égypte, dès 1919, des manifestations et des grèves éclatent. Chef nationaliste, Sa'ad Zaghloul, est arrêté. Trois ans plus tard les Britanniques seront contraints d'accorder au pays son indépendance. Partout sur le continent des grèves commencent alors à éclater.

« Service minimum du personnel des tramways ce matin, obligeant nombres de fonctionnaires et d'hommes d'affaires à recourir à d'autres moyens de transport. C'est la première grève de ce type au Soudan. Le plus regrettable étant que le personnel n'a aucune revendication. »

Extrait du journal britannique
le *Sudan Daily Herald*, du 19 décembre 1936



Des organisations politiques se développent, sou-haïtant plus d'autonomie. L'une des plus importante est la « National Congress of British West Africa », la NCBWA. En Afrique de l'Est, Jomo Kenyatta est l'homme fort du mouvement anti-colonialiste des années 30.

« L'Africain est, par sa culture séculaire, habitué à une liberté dont l'Europe n'a même pas idée, et il ne restera pas dans ce système de servage éternel-lement.

Il réalise enfin qu'il doit lutter pour son émancipa-tion ; sans laquelle il est condamné à rester la proie du fauve impérialiste qui depuis des années plante ses crocs et ses griffes dans sa force et sa vitalité. »

Extrait de *Au pied du Mont Kenya*
de Jomo Kenyatta

À Paris, en 1924, la *Ligue Universelle pour la Défense de la Race Noire* est fondée par le Prince Kojo Tovalou Houeou. Le *Comité de la Défense de la Race Nègre*, sous la direction de Tiemoho Garan-Kouyate suit peu après.

Au Sénégal la principale figure des droits africains est Blaise Diagne qui sera élu député en 1914. Les dirigeants coloniaux et leurs officiels ne sont pas les seuls auxquels s'opposent les mouvements politiques. Dans de nombreux états les populations sont en froid avec leurs dirigeants africains.

À l'inverse, l'invasion de l'Éthiopie de 1935 n'a fait que renforcer la loyauté du peuple envers l'empereur Hailé Sélassié. Vaincu par les Italiens, et forcé de s'exiler en 1936, il reçoit la sympathie du monde entier.

Dans les villes, l'éducation des femmes se déve-loppe. La plus ancienne école pour filles est la *Annie Walsh Memorial School*, établie en 1847.

Le point de vue des femmes commence à se faire entendre dans de nombreuses publications comme le *Nnamdi Azikwe*, *Le Pilot* et le *Sierra Leone Daily Mail* qui relatent leurs expériences en diffusant régu-lièrement leurs remarques et anecdotes sur la vie domestique.

« Quand mon mari mange un œuf en cachette, il renverse sa coquille dans le coquetier, pour me faire croire qu'il est intact. Cette habitude enfantine n'a de cesse de m'énervier. »

Le *Sierra Leone Daily Mail*, en 1936

Les organisations féminines se multiplient ; au Niger c'est la *Ligue des Femmes Lagos*, en Afrique du Sud c'est la *Ligue des Femmes Bantous*.

De nombreux écrivains femmes se révèlent telles Victoria Swaartbooi, Lilith Kakaza, ou Violet Dube. De plus, de nombreux groupes féminins défient le pouvoir colonial. En 1929 des protestations poli-tiques contre les impôts au Niger virent au

militantisme de masse. Des femmes attaquent les usines et les bureaux du gouvernement.

Au Sénégal, la prêtresse Joola Aline Sitoe s'élève avec force contre l'exploitation des fermiers.

Points de repères

- 1878 Congrès de Berlin.
- 1879 Guerre Zoulous.
- 1881 Tunisie sous protectorat français.
Les Boers envahissent Natal
et sont défaits.
- 1882 L'Égypte est occupée par
l'armée britannique
- 1884 Reconnaissance l'état libre du
Congo de Léopold de Belgique.
- 1885 Première liaison télégraphique entre l'Europe
et l'Afrique de l'Ouest.
L'Allemagne annexe l'Afrique de l'Est
- 1886 Massacre des Chrétiens au Buganda par
Kabaka Mwanga
- 1894 L'Ouganda est fait protectorat.
- 1896 Le roi Asantehene des Ashanti exilé par les
Britanniques.
Guerre de Chimurenga en Afrique du Sud
- 1897 Khartoum reprise par Lord Kitchener
- 1899 Le Kabaka de Buganda et le Kabarega de
Banyoro exilé.
- 1904 50 000 Herero conduit dans le désert par les
Allemands pour y mourir.
- 1912 Création du *Congrès des Natifs Sud Africains*
Le commerce des armes à feu interdit en Angola
- 1916 Émeutes au Yoruba
- 1919 1^{er} congrès Panafricain à Londres, Paris et
Bruxelles.
- 1920 Le Congrès National Britannique d'Afrique
de l'Ouest s'établit en Sierra Leone, en
Gambie, au Niger et en Côte d'Or.
- 1921 2^e congrès Panafricain à Londres et Lisbonne.
- 1922 Indépendance de l'Égypte.
- 1923 3^e Congrès Panafricain.
Fondation du Parti Démocratique National
Nigérien par Herbert Macaulay.
- 1924 La *Ligue Universelle pour la Défense de la Race
Noire* crée à Paris par l'avocat Prince Kojo
Tovalou Houeou.
- 1925 Fondation de l'*Union des Étudiants Ouest
Africains* à Londres.
- 1927 4^e Congrès Panafricain à New York.
La *Ligue contre l'Impérialisme* se réunit à
Londres et Berlin.
- 1929 Création de la *Ligue de la Jeunesse* par Ita
Wallace Johnson en Sierra Leone.
- 1934 Fondation du *Mouvement de la Jeunesse
Nigérienne*.
- 1935 L'Italie envahie l'Éthiopie.
- 1936 L'empereur Hailé Sélassié part en exil.



Terra Incognita

Les influences extérieures en Afrique sont très anciennes, et elles ont provoqué des bouleversements et des traumatismes indélébiles.

Dès l'Antiquité, le continent a eu des relations avec le reste du monde à travers la Nubie et l'Égypte.

À la fin du VII^e siècle, via les routes caravanières qui sillonnent le Sahara, les Arabes transmettent pacifiquement la parole de Muhammad jusqu'à l'orée de la grande forêt.

L'islam a causé la chute d'états animistes, comme le Ghana, et a suscité l'émergence de nouveaux empires qui ont vu s'épanouir une civilisation originale comme le Mali. Certaines cités telle Tombouctou sont alors devenues de grands centres intellectuels.

Aujourd'hui, un certain nombre de musulmans s'accrochent d'une certaine union religieuse, mais la culture traditionnelle n'est pas sortie indemne de cette rencontre, particulièrement les arts plastiques, car l'islam n'admet pas la représentation de l'image divine ou humaine.

Les États africains du XVI^e au XIX^e siècle

Le déclin africain pendant cette période est dû à diverses causes, comme l'ouverture de la route des Indes, qui enlève son rôle économique à l'Égypte, l'abandon des vieilles relations transsahariennes au profit du commerce maritime le long de l'atlantique où les guerres menées par les musulmans, qui détruisent certains royaumes très anciens et ravagent de vastes pays du Soudan.

Mais c'est l'expansion de la traite négrière qui sera fatale. Sur la côte Ouest, la plupart des états s'orientent vers le commerce des esclaves. Ils font de l'Afrique le terrain de chasse pour leurs razzias.

Les profits du trafic des esclaves engendrent une corruption qui, dès le XVIII^e siècle, sera fatale au Bénin. Ils suscitent la naissance de redoutables états militaires, pourvoyeurs de négriers, comme la confédération des Ashantis, le royaume Yorouba d'Oyo et le Dahomey, qui opposeront, plus tard, une résistance à la colonisation européenne.

Au Soudan occidental, la défaite de l'empire Songhaï (1591) avait permis aux Berbères marocains de s'installer sur le Sénégal et le Niger. Deux siècles plus tard les grandes cités florissantes déclinaient. Gao, Tombouctou, Djenné, mirent à mort les élites intellectuelles et religieuses.

Après la chute de l'empire Malien, les royaumes animistes des Bambaras, de Ségou, de Kaarta, et les états des Mossis, constituaient toujours une ligne de résistance à l'islam. Celui-ci n'en continua pas moins à progresser dans les pays soudanais grâce à la conversion des Peuls.

Au début du XIX^e siècle, ces Peuls déclarèrent la guerre aux royaumes païens. À la veille des grandes conquêtes coloniales, Ousmane dan Fodio fonda l'empire Peul de Sokoto (1809) ; Cheikou Amadou créa un royaume peul autocratique, celui du Macina (1818), détruit en 1862 par El Hadj Omar, lui-même fondateur d'un empire Toucouleur.

Les pays Bantous, dont le souverain s'était converti au catholicisme au XVI^e siècle, se morcelèrent sous les coups conjugués de leurs voisins et des Portugais installés dans la région du bassin du Zambèze pour exploiter les richesses minérales du Monomotapa auquel ils avaient imposé leur suzeraineté vers 1630.

Mais le sous-sol ne rapporte pas ce qu'ils escomptaient. Sans soutien, les peuples-vassaux des Blancs, sont battus par les Changamires du sud, qui, devenus maîtres de tout l'ancien Monomotapa, rompirent les relations avec les Portugais vers la fin du XVII^e siècle.

En Afrique australe, le XVII^e siècle fut marqué par la progression des Bantous, qui occupent peu à peu le Transvaal, l'Orange, le Natal, le Cap. Côté sud de cette même province, les Hollandais les avaient précédés (1652). Les premiers états Bantous d'Afrique du sud ne s'organisent que vers la fin du XVIII^e siècle et, dès 1870, les guerres commencent entre Bantous et Boers. Les premières années du XIX^e siècle furent particulièrement agitées : ce fut d'abord, à partir de 1818, l'expansion des



Zoulous, conduits par Tchaka (le Napoléon Noir), puis le grand trek Boer de 1837 à 1854. À Madagascar enfin, où les Français cherchaient à prendre pied, l'hégémonie passa, vers 1800, des royaumes Sakalaves au royaume Mérimina. Le roi Andrianampoinimerina allait se rendre maître de la plus grande partie de l'île.

L'exploration de l'Afrique

Au XVIII^e siècle, les Européens ne connaissaient de l'Afrique que le découpage arbitraire, en douze grandes régions, proposé par les géographes, et qu'une carte où la toponymie et la richesse de l'iconographie masquent mal l'absence de connaissances. L'Afrique du Nord, la Vallée du Nil et l'Éthiopie, l'arrière-pays des possessions portugaises, hollandaises au Cap et françaises le long du fleuve Sénégal constituaient les seules régions réellement explorées.

Les principales explorations concernent des régions difficilement accessibles.

Parti de la Gambie, l'Écossais Mungo Park atteint le Niger à Ségou (1796) et explore le cours moyen du fleuve. Il établit que le grand fleuve, connu depuis Ptolémée, coule vers l'est, et non vers l'ouest, comme on le croyait. Nourri des récits de Mungo Park, René Caillé rêve de Tombouctou. Après l'Écossais Gordon Laing, qui avait été assassiné, il n'est certes pas le premier à entrer dans la ville mythique vêtu comme les musulmans, mais il est le premier à en revenir vivant (1828). Ensuite il traversera le Sahara, du Niger au Maroc.

La reconnaissance des territoires sahariens fut l'œuvre de Barth, qui se rendit de Tripoli au lac Tchad puis à Tombouctou (1855) ; de Rohlf, explora le désert de Libye, en particulier la région de Koufra (1867) ; de Nachtigal, puis le Tibesti et le Darfour (1873). Le Français Duveyrier compléta en parcourant le Sahara de l'Ouest (1862).

De leur côté Richard et John Lander étudièrent le cours inférieur du Niger. Parvenus à Boussa par voie de terre, les deux frères descendirent le fleuve jusqu'à l'Atlantique (1830). À la fin

du XIX^e siècle, les missions militaires françaises de Flatters (1898) établissent définitivement la liaison entre l'Afrique du Nord et le Soudan.

En 1770, James Bruce découvre les sources du Nil Bleu, en Éthiopie. En 1821, Cailliaud et Letorzez atteignent le confluent du Nil Bleu et du Nil Blanc. Des expéditions égyptiennes remontent le Nil mais ne peuvent dépasser Gondokoro. En 1857, les Anglais Burton et Speke, partis de Zanzibar, découvrent le lac Tanganyika. Au cours d'un second voyage (1861), Speke parvient à un lac, et le nomme « Victoria ». Il présente que ce lac donne naissance au Nil. Peu après, Baker découvre le lac Albert et les chutes Murchison.

Livingstone et Stanley furent les deux grands explorateurs du bassin du Congo

et de l'Afrique centrale. Livingstone explore le bassin du Zambèze (1856), découvre les chutes Victoria (1855), les lacs Nyassa (1859), Moero et Bangou Élo (1869). Premier européen à pénétrer dans les confins orientaux du bassin du Congo, il séjourne sur les rives du lac Tanganyika. Stanley qui réalisa la première traversée de l'Afrique d'est en ouest, explora, après l'Anglais Cameron (1875), le bassin du Congo et contribua à la fondation du futur Congo belge, dut sa célébrité au fait d'avoir retrouvé Livingstone. Vers la même Époque, Savorgnan de Brazza parcourt le Gabon et le cours inférieur du Congo (1885) ; le Portugais Serpa Pinto traverse l'Afrique australe d'ouest en est (1879), Grandier explore Madagascar (1870).

À côté des grands explorateurs, des centaines de voyageurs, tout au long du siècle, contribuent à parfaire la connaissance de cet immense continent : savants, missionnaires, militaires, administrateurs coloniaux, diplomates ou simples aventuriers, tous collectent et rapportent des données topographiques, géologiques ou hydrologiques, ethnologiques, botaniques ou zoologiques.



Tchaka, le Napoléon Noir



Afrique, Terre Coloniale



Les Européens ont attendu la fin du XV^e siècle pour explorer les côtes africaines, et le XIX^e siècle pour l'intérieur du continent, ses explorations étant le prélude à la véritable conquête coloniale lancée par la Conférence de Berlin qui décida du partage de l'Afrique entre les grandes puissances européennes en 1878.



La Croisière Noire

Partant de Colomb-Béchar, les équipages rallient l'Algérie à Madagascar, soit plus de 20 000 kilomètres de désert et de brousse à travers le Niger, le lac Tchad, le Congo Belge, entre le 28 octobre 1924 et le 26 juin 1925 !

Les huit autochenilles de la Croisière noire ouvrent et jalonnent bien des pistes. Le monde entier a suivi avec passion les aventures de l'expédition française, à travers les communiqués diffusés par Citroën. La réussite est complète : 27 km de films, 8000 photographies, des spécimens de 300 mammifères, 800 oiseaux, 15 000 insectes, 15 albums de croquis de 300 dessins ou peintures et d'innombrables relevés topographiques !

L'Exposition Coloniale de 1931

L'Exposition Coloniale est inaugurée le 6 mai 1931, au bois de Vincennes, en présence du Président Doumergue, et du maréchal Lyautey. Elle totalise en six mois 33 millions d'entrées, et résume à elle seule l'esprit colonial, car comme l'annonce Paul Reynaud, le ministre des Colonies, lors de son discours d'ouverture : « La colonisation est le plus grand fait de l'Histoire. » Rien n'est épargné pour la publicité : un souverain indigène vient en personne battre le tam-tam à la porte de ces palais de carton-pâte.

Et voilà comment le fait colonial devient fait acquis. Tous ne partagent pas l'avis de ce que certains appellent le *Luna Park de Vincennes*.

Pourquoi et comment la colonisation ?

La colonisation présente une constante ; il s'agit de la mise en œuvre d'un projet civilisateur. Ses acteurs (d'un pays développé), animés de la volonté d'éclairer de la vraie civilisation (la leur) et de ses bienfaits, les peuples égarés, s'estiment investis d'une mission. Plus prosaïquement, la colonisation consiste à occuper un pays, à exploiter ses territoires en les plaçant sous tutelle politique et économique. Cette notion remonte à l'Antiquité.

Le nègre, ou « La vision du Noir par le Blanc »

Comme l'acquis et la croyance populaire engendrent facilement des réactions de défiance, le Noir ne pouvait être perçu, que comme un être diabolique. Sa couleur, ses attitudes déroutantes,



l'absence de vêtements, ou au contraire, le port de costumes effrayants, impressionnèrent désagréablement l'imaginaire du Blanc et ne pouvaient que le desservir à ses yeux.

Aussi dans la société coloniale, un code administratif particulier est mis en place. Il n'a pas le droit de vote, subit une justice spéciale très sévère, paye des impôts particuliers, bénéficie rarement des libertés essentielles. Le troc, seul moyen d'échange jusque là, disparaît. Les modes d'existence communautaire sont combattues. L'éducation et la scolarisation selon le mode de pensée des blancs sont imposés et poussés à l'extrême. Ainsi ces cours d'histoire dispensés par un missionnaire flamand à des écoliers africains sur « nos ancêtres les Gaulois » !

C'est ainsi que dans les années 30 l'Africain est encore spontanément perçu par beaucoup de Blancs, comme « Cruel, menteur, fourbe, voleur, pieds nus, impudique, infatigable, musclé, dansant bien, courant vite, le visage rigolard, l'œil féroce, la dent pointue, ne s'exprimant que par sous-entendus vicieux sur les Blancs et ne les appréciant pas, si ce n'est en marmite ».

Le colonial, ou « La vision du Blanc par le Blanc »

L'esprit colonial

Il y a des différences phénoménales, entre le boulaya (bizut) qui a une certaine appréhension face à chaque situation qu'il rencontre et un vrai colonial. Mais, au fil du temps, le nouveau venu assimile la manière de vivre de tout colonial bon teint.

Le colonial mange très épicé, à l'image du climat. Il a une propension à boire beaucoup de whisky « sec ». La bière tient une place d'honneur. Marques les plus prisées : la *Stanor*, la *Primus* et la *Simba*. Les broussards adoptent le thé et le café à cause des facilités de transport. Lors de réceptions, le shaker

La grâce que nous rendons à l'État

1. L'État interdit de tuer les gens
2. L'État interdit les guerres
3. L'État nous délivre de notre esclavage
4. Il nous soulage, nous qui étions dans la misère
5. L'État tranche nos palabres
6. L'État confère aux chefs de villages leurs pouvoirs et prérogatives
7. L'État prend soin des routes
8. L'État nous apprend à respecter les biens des blancs
9. Il nous offre l'occasion d'avoir des francs
10. Grâce à l'État notre pays s'est enrichi
11. L'État nous permet d'acheter des produits européens
12. Il a fait pour nous des unités monétaires
13. Il porte assistance aux souffrants
14. L'État interdit la consommation du chanvre qui nous rendait malade
15. L'État nous interdit la boisson européenne pour notre bien
16. L'État protège les palmiers
17. L'État nous apprend comment manger
18. L'État sait qu'il faut supprimer la polygamie
19. L'État encadre bien les soldats
20. Il veut que nos enfants aillent à l'école, car il leur offre l'instruction
21. L'État fait expédier nos lettres
22. L'État veut que nous comprenions la bonne nouvelle
23. L'État accepte l'adoration de Dieu
24. L'État accepte notre repos le dimanche
25. L'État nous explique l'unité de tous les compatriotes

Extraits du manuel scolaire, *bonkanda wa mbaanda w'école ii*, 1924

est mis à contribution pour des cocktails détonants rivalisant d'imagination.

« C'est en vain que quelques philanthropes ont essayé de prouver que l'espèce « nègre » est aussi intelligente que l'espèce blanche. Un fait incontestable, est qu'ils ont le cerveau plus léger et moins volumineux que celui de l'espèce blanche. Mais, cette supériorité intellectuelle qui ne peut être mise en doute, donne-t-elle aux blancs le droit de réduire en esclavage la race inférieure ? Non, mille fois non ! Certes les nègres se rapprochent de certaines espèces animales par leurs formes anatomiques, et leurs instincts grossiers, mais ils en diffèrent et se rapprochent des blancs sous d'autres rapports dont nous devons tenir compte. Ils sont doués de la parole, et par la parole nous pouvons nouer avec eux des relations intellectuelles et morales. Nous pouvons donc essayer de les élever jusqu'à nous, et probablement d'y réussir dans une certaine mesure. Il est un fait plus sociologique que nous ne devons jamais oublier : leur race est susceptible de se mêler à la nôtre. Ceci est le signe sensible et frappant de notre commune nature. Leur infériorité intellectuelle, loin de nous conférer le droit d'abuser de leur faiblesse, nous impose le devoir de les aider et de les protéger. »

D'après l'article « Nègre », *Grand Dictionnaire Universel XIX^e siècle*, Larousse, 1872

Il est vrai que les conditions de vie imposent des facultés d'adaptations certaines et forgent des caractères bien trempés. Tout boulaya entend l'histoire de Speke, parti à la recherche des sources du Nil, qui se fit manger le tympan par un insecte, attrapa un horrible abcès et le soigna... à la poudre de cartouche.

Mesurant à sa juste valeur, le poids de la solitude, les femmes pionnières ont créé la « porte ouverte ». Quiconque passe est invité spontanément à partager un moment en bonne compagnie.

Comme la grande majorité des coloniaux, les Européens de la métropole ne sont ni plus ni moins racistes. Trois réactions prévalent vis-à-vis des noirs : L'indifférence, pour ceux qui ignorent qu'ils ne sont pas seuls au monde.

Généralement, la discrimination négative, pour ceux qui craignent tout ce qu'ils ne comprennent pas. La discrimination positive, pour ceux qui aiment le rapprochement avec tout ce qui les intrigue.

Les vêtements du colonial

Le casque colonial : incommode et lourd. Malgré ses évents sous la coquille, il impose à son porteur un sauna permanent.

La saharienne : une invention hollywoodienne qui situe immédiatement son porteur sous les tropiques. Cette tenue sied admirablement bien à tous les élégants.

Les chaussures : Le broussard se balade souvent chaussé de magnifiques bottes de cuir, tannées par le soleil, ou se protège avec des jambières hautes tombant sur ses chaussures.

Le capitula : Tenue décontractée, sorte de short à grandes poches.

Les robes claires : On trouve souvent des jupes amples de couleur claire à motifs. Les « tailleurs » sont à la mode, en tissus légers.

Le spencer : Ensemble comprenant un pantalon noir de smoking (bande latérale de soie) et une veste immaculée, courte et à revers s'arrêtant à la taille.

Les soutanes et les uniformes : La tradition des marins veut qu'une fois qu'ils ont passé l'équateur, ils changent la couleur foncée de leur tenue en un blanc. Il en va de même pour la soutane d'un religieux.

Le chapeau dit « scout » : Ce chapeau de toile ou de feutre offre une ombre bienfaisante. Il se porte bords latéraux relevés et maintenus par une fine jugulaire en cuir.

Les malles du colonial

Un vrai colonial n'a pas de valises, mais des malles métalliques peintes en vert :

- La malle-secrétaire, pour les dossiers et le matériel de bureau.
- La malle-bain reconnaissable à sa forme arrondie et oblique. Contient les produits de toilette, et d'entretien.

- La malle-cantine contenant tout ce qui est nécessaire à la cuisine.
- La malle-camp et la malle-lit servant lors des déplacements, d'étape en d'étape.
- La malle-pamba (malle rien) sans spécialisation, contient tout ce dont on peut avoir besoin.

La Médecine coloniale

Dans les colonies, la médecine pour Européens, bien entendu séparée de la médecine pour Indigènes, fut très compartimentée :

Hôpitaux pour les marins, les soldats et les fonctionnaires coloniaux, puis création de formations sanitaires pour les indigènes, et enfin formations de médecins auxiliaires locaux.

Ces médecins, excellents praticiens, mais trop peu nombreux, dépendaient d'intérêts militaires et économiques sans rapport avec les besoins sanitaires. L'ouverture d'une faculté de médecine à Madagascar en 1896, et bien plus tard (1918) de l'École d'Officiers de Santé à Dakar a diminué relativement cette pénurie.

La position sanitaire de l'Afrique noire reste déplorable. Il n'existe que 10 hôpitaux en AOF. L'école de médecine de Dakar n'a encore « produit » que peu de médecins auxiliaires.

Une caractéristique habituelle des premiers établissements était la séparation de l'habitat européen de celui des autochtones. Les anciens « quartiers réservés » des comptoirs ou des concessions se retrouvèrent inclus dans l'urbanisme colonial et prirent souvent, en Afrique noire, l'appellation de « plateau ». Ces emplacements aérés reçurent l'eau potable et l'assainissement, ce qui les protégea relativement des épidémies.

Dans les villages indigènes en revanche, on s'intéressa peu à l'hygiène, on creusa peu de puits, on prit à peine en considération le problème de l'eau potable.



Malle secrétaire

Afrique, Terre de Traditions



Le quotidien

L'art au quotidien

En Afrique, le moindre objet peut devenir le support d'une expression artistique symbolisant une croyance, un ordre social ou un sentiment.

Un coffret surmonté d'un couple évoque la présence des ancêtres chargés de veiller sur les possessions familiales. Le *canari* (gros récipient de terre cuite) permettant de garder l'eau fraîche est souvent orné de divers motifs symboliques qui évoquent la masculinité (triangles) ou la féminité (carrés). Le nombre trois se rapporte à l'homme et le nombre quatre à la femme. Le *svastika* symbolise la dualité des éléments du monde : mort-vie, bien-mal, mâle-femelle. Des oiseaux perchés ensemble évoquent de la solidarité tribale et familiale.

Le rôle de la femme

Dans des régions où le taux de mortalité est très élevé, le rôle premier de la femme est de donner la vie et de la préserver. Garantes de la tradition, ce sont les « vieilles » que l'on consulte pour décliner les généalogies et invoquer les mystères du passé. Ce sont elles qui manipulent le mieux les forces occultes. Il importe de préserver celle qui est dépositaire de tant de science et de pouvoir. La femme n'est pas une esclave.

Leur pouvoir politique est toujours réel : la reine Nzinga d'Angola au XVI^e siècle, la reine Ashanti Yaa Asantewa et Nehanda du Zimbabwe au XIX^e siècle. Tout salarié rapporte l'intégralité de sa paie à sa mère, qui lui en rend une partie en argent de poche.

Le rôle de l'homme

Ses activités correspondent à sa constitution physique et à la place que lui assigne l'idéologie du groupe. Il se doit d'accomplir les travaux pénibles ou dangereux : défrichage, chasse, pêche, guerre... Si son statut social le lui permet, il participe à la palabre qui règle les conflits et les décisions concernant la communauté.

La place de l'enfant

Signe de vie et de prospérité, il est entouré de soins attentifs. Son initiation le modèle pour tenir le rôle qui lui sera dévolu à l'âge adulte. Vers 7-8 ans, le petit garçon est détaché de sa mère pour fréquenter le monde des hommes, alors que la fillette poursuit son éducation avec les femmes.

Le rôle de la famille

Les relations sociales sont fondées sur la parenté qui fait elle-même référence à un ancêtre commun. Il n'est pas toujours aisé de distinguer les nuances entre lignage, clan et tribu. L'Africain se situe toujours par rapport à la famille, que se soit dans la lignée paternelle ou maternelle. La solidarité familiale est elle-même régie par ce réseau de parenté.

Les bijoux et leur pouvoir

Les bijoux sont chargés de symboles et ont parfois des usages inattendus. Les perles ornementales (dorenavant concurrencées par la verroterie européenne) ont servi de monnaie d'échange, tout comme les coquillages et les bracelets en métaux précieux. Les figurines de laiton décoratives sont réservées aux personnages importants, ou vouées à un culte.

Les métiers

Le forgeron : Personnage clé de la société, il appartient à une caste et jouit d'un prestige souvent ambigu. On respecte sa science des métaux, mais on craint le pouvoir magique qu'il tire de son commerce avec les éléments naturels et le monde souterrain.

La potière : Souvent femme de forgeron, elle pratique cette activité durant la saison morte ou les jours où la coutume interdit d'aller en brousse. Tout est modelé à la main, sans l'aide d'un tour. La cuisson se fait à l'air libre dans un fagot de bois.

Le tisserand : Artisan itinérant, il maîtrise un art complexe qui fait de lui un créateur. Il n'est pas dépositaire d'un pouvoir mystique, même si certains rites lui sont liés. Si le métier à tisser est des plus élémentaires, mobilité oblige, ses accessoires sont d'authentiques chef-d'œuvre d'une facture très soignée. Les motifs de tissage sont porteurs de messages hiérarchiques, symboliques ou mystiques.

Le sculpteur : Travaillant sur commande en respectant les canons esthétiques de sa culture, il reste libre d'exprimer sa



sensibilité. Ses outils se réduisent au minimum : couteau, grattoir, et feuilles abrasives pour le polissage. Des bois tendres et légers sont utilisés pour les masques, alors que les statuettes sont réalisées dans des essences moins périssables. La patine noirâtre et croûteuse résulte du sang versé sur les objets voués au culte. Quand elle est rouge, cela est dû aux onctions répétées d'huile de palme. Les pigments naturels sont de plus en plus remplacés par des peintures plus criardes.

La tresseuse : Toujours issue de la caste prestigieuse des forgerons (fille ou femme de), elle est celle qui connaît le langage des cheveux et de leur coiffure.

Le sorcier : Dans un monde environné par les esprits, c'est le personnage le plus important.

Couvert d'un masque et d'un costume, il danse au son des percussions et entre ainsi en communication avec les esprits. Il jouit d'immenses pouvoirs, et peut guérir les malades. Il est aussi capable de prédire l'issue d'un combat. Ses gris-gris et autres talismans sont craints autant que lui.

Les Griots : Musiciens, chanteurs, conteurs et sorciers à la fois, tels nos bardes du Moyen-âge, ces hommes et ces femmes vont de villages en villages pour les célébrations et les fêtes, qu'elles soient issues de la foi traditionnelle, ou de celles plus récentes de l'Islam.

Ils sont considérés comme les maîtres des Génies, et ne se privent pas de signaler aux esprits ceux qui les offensent et ceux qui les vénèrent, annonçant ainsi malheurs ou bienfaits, selon leurs perceptions.

La société

Le commerce

Jadis utilisées pour le troc, certaines denrées rares devinrent des unités de compte : sel, noix de cola, or, perles, étoffes et objets métalliques. Ce sont les Arabes qui, par le commerce caravanier, ont introduit ses systèmes de valeur. À partir du XVI^e siècle, les navigateurs européens y participèrent activement en proposant à leurs partenaires des étoffes, des perles et des manilles (anneaux de cuivre). Aujourd'hui, ces monnaies n'ont plus cours. Ce sont des objets de parure, et parfois de culte.

La « Civilisation de l'or »

L'or est entré très tôt dans l'économie, et c'est la quête de ce métal qui amena les Arabes puis les Européens à s'intéresser à l'Afrique. Kankan Moussa, empereur du Mali au XIV^e siècle, provoqua une terrible inflation en inondant le marché du Caire de tonnes d'or. Il se développa alors une « civilisation de l'or » qui s'étendit à la faveur des migrations des divers royaumes. L'or servait bien sûr aux transactions commerciales, mais était aussi symbole de pouvoir. Seuls les nobles pouvaient en posséder et le faire travailler par les fondeurs.

L'organisation politique

Les savanes ont été propices au développement de grands états, alors que la forêt, où il est plus difficile d'entreprendre des conquêtes, reste le domaine de petites unités villageoises.

L'autorité est aux mains des « vieux » et elle s'enracine dans la référence aux ancêtres fondateurs. De là, toutes les variantes sont possibles, depuis la quasi-anarchie jusqu'aux vastes empires. Ceux qui détiennent le pouvoir ne sont pas seulement char-

Petit lexique

Bonjour	I n'i sogoma (le matin)
	I n'i tilé (à midi)
	I n'i woula (l'après-midi)
	I n'i sou (la nuit)
Comment vas-tu ?	I ka kéné ?
Ça va bien	Toro té
Merci	I n'itié
Oui	Awo
Non	Aï
Désolé (pardon)	Y'a fama
Au revoir	Ka an bé

Petit lexique du français

Assurer les condiments : faire vivre sa famille.
Chercher les condiments : faire le marché.

Escalier : piste accidentée.
Faire une pose : prendre une photo.
Faire signe : prévenir.
Jetons : argent.
Pisser : acheter l'autorité avec des jetons.
Pousser : accompagner.
Rester : demeurer.
Sortir : aller à l'étranger.
Tourner : voyager.

Les adverbes glissent parfois de sens :
« trop » signifie
« beaucoup » ou « très »
Les adjectifs parfois aussi folâtrant :
« Je me suis réveillé d'une fulgurante gaieté »

gés de conduire les armées et de maintenir l'ordre, ils doivent permettre à leur peuple de rester en harmonie avec le cosmos. On retrouve là un des traits caractéristiques de l'âme africaine; l'individu n'existe qu'en référence au groupe et, plus largement, à l'univers visible et invisible.

La symbolique du pouvoir

Le parasol rappelle que le roi est pour son peuple le garant de sa sécurité. L'éléphant, le lion, le léopard, expriment la toute-puissance du souverain, le caméléon évoque la prudence.

Les *récades* (bâtons de commandement des rois), ornées d'un emblème qui évoque un événement, sont la stylisation d'une arme traditionnelle. Le symbole premier du pouvoir est le trône. Ceux des plus valeureux chefs défunts sont consacrés comme autels : chargés de sens, ils deviennent l'élément essentiel du trésor royal. Celui qui ne serait pas capable de préserver l'intégrité de ces sièges ancestraux perdrait l'assise de son pouvoir et serait destitué.

Le repas

Les femmes se mettent à plusieurs pour confectionner un plat. Chaque plat est sous la responsabilité des femmes du plus haut rang, secondées par leurs filles. Les cuisinières se relaient du matin au soir. On mange vite, habilement, avec les doigts. Les amis, voisins, et gens de passage sont toujours servis avec beaucoup d'égards.

La tontine

Baptisé ainsi par Tonti, banquier italien du XVIII^e siècle, la tontine est une caisse d'épargne entre amis ou voisins. Aucun papier n'est signé, toutes les relations sont basées sur la confiance. Personne n'y déroge. La solidarité est réelle; personne ne sera laissé seul en cas de maladie ou d'accident.

L'Afrique des arts

En Afrique l'art pour l'art n'existe pas : il est toujours lié à une idéologie, une raison ou une utilité particulière. Le chant, la musique et la danse africaines sont un langage symbolique.

La musique

L'essentiel d'un orchestre traditionnel est constitué d'instruments divers : hochets, sonnaillies, bracelets à grelots et divers tambours, dont le fameux tam-tam parleur.

Ce dernier, dont le langage compris seulement par les anciens, sert dans le cadre des rites traditionnels, pour distiller les louanges des notables et décliner les événements les plus significatifs de l'histoire locale.

Les instruments à corde abondent, comme la *cora*

(genre de harpe) utilisée dans les régions soudanaises, ainsi que l'*arc musical*, plus commun en forêt, et la *sanza*, guitare dont les cordes sont remplacées par des lamelles de bois ou de métal fixées sur une caisse de résonance, de même que le xylophone, appelé *balafon*. Certains instruments à vent rappellent l'olifant. Ils sont fabriqués à partir de défenses d'éléphants ou de cornes d'antilopes voire en cuivre. On trouve également toutes sortes de sifflets en bois ou en métal.

La danse

Il suffit de quelques mesures pour que spontanément les corps se mettent dans le rythme. Les danses nocturnes des jeunes filles, très explicites, font partie du cycle de l'éducation sentimentale. Elle accompagne rites et festivités, et sert à mimer les exploits du passé et les légendes. Elle marque aussi le départ à la chasse ou à la guerre.

Les chants

S'ils ont un rôle festif, ils possèdent le plus souvent une puissante force évocatrice. Les complaintes funèbres retracent la vie du défunt et les exploits des ancêtres. Les berceuses sont pour les femmes l'occasion d'exprimer leur amour et leur fierté d'être mères. Les épopées chantées par les griots relatent souvent l'histoire d'un peuple et magnifient le pouvoir en place.

La littérature

Assez nouvelle en Afrique Noire où la tradition orale prévaut, la barrière des langues est brisée par la traduction de titres européens. Sol Plaatje traduit Shakespeare, avant d'écrire en 1912 la première nouvelle historique en anglais, *Mhudi*. Les thèmes de l'exploitation sont développés par le Sénégalais Ousman Diop et le martiniquais René Maran, travaillant dans l'administration française. Avec sa nouvelle, *Batoula*, il reçoit le Prix Goncourt en 1921.

Magie et marabouts

On peut définir l'Africain comme un homme très religieux, naturellement tourné vers la relation à l'invisible, il ne se perd pas en spéculations : la foi est du domaine du vécu.

Un Dieu souverain

La croyance en un Dieu unique est le fondement premier de leur religion. Il est



transcendant, créateur et maître de l'univers et réside au firmament. Il ne peut être abordé directement. De la même manière qu'on ne peut s'adresser à un personnage de haut rang sans passer par un intermédiaire, la divinité suprême ne peut être invoquée qu'à travers des « esprits » qui assurent la communication entre le ciel et la terre.



Ancêtres, Esprits et Génies

La population du monde des esprits est variée. En premier se situent les ancêtres, accessibles car situés dans le temps humain, contrairement aux ancêtres primordiaux, mythiques, qui remontent au début de l'humanité.

Il y a aussi les esprits liés à des éléments naturels ou à des lieux.

Quant aux génies chargés de récompenser ou de punir les hommes, ils peuplent la brousse et sont à l'origine des découvertes comme le feu, le travail des métaux et l'agriculture.

Tous les êtres invisibles sont l'objet d'un culte. La religion tend vers le fétichisme : la divinité disparaît derrière l'objet qui devient le destinataire du culte.

La mystique de l'art

Lorsqu'il s'exprime à travers masques, statuettes et autres objets rituels, l'artiste doit tenir compte des exigences de son client et de ses croyances.

Une statuette peut être aussi bien l'effigie d'un ancêtre que la représentation d'une fiancée de l'au-delà.

Noms Africains

Kashka	Amical
Mongo	Fameux
Ndulu	Frère
Obi	Cœur
Chinaka	Dieu décide
Feyikemi	Je suis béni
Ima	Amour-charité
Nilaja	Apporte la joie
Nweka	Merveilleuse mère
Okwui	Parole de Dieu
Akil	Intelligent
Amani	Paix
Bakari	Il aura du succès
Jalia	Honorer
Shomari	Puissant
Jahi	Digne
Mosi	Premier né
Nihahsah	Princesse noire
Aisha	Elle est en vie
Assireni	Elle est belle
Kémi	Le noir
Nefertari	La belle est arrivée
Kanefer	Belle est son âme
Shen	Éternité
Ahmès	La lune l'a enfanté
Taharqa	Roi d'origine nubienne



Les accessoires du culte servent à accomplir les rites sacrés : panoplie du devin, instruments, vaisselles, parures, etc.. Ils peuvent être porteurs d'une charge mystique et investis d'un caractère sacré ; c'est le cas des trônes ancestraux.

Les effigies des habitants du monde invisible se retrouvent dans la statuaire et dans les masques. Ils rendent présent un être de l'au-delà. La tête a des proportions imposantes, pour magnifier la pensée et de l'intelligence. L'abdomen est bien marqué et souligné par les mains qui reposent au niveau du nombril, évoquant à la fois les fonctions reproductrices, et les entrailles qui sont le siège des sentiments et de la morale. Les jambes et les pieds traités sommairement, donnent l'impression que le sujet est enraciné dans la terre. Ils expriment ainsi la passion des choses de la vie.

L'animisme

L'animisme reconnaît l'existence d'une force vitale chez tous les êtres et dans des divinités secondaires ; en général les forces de la nature personnifiées. Dans les grands moments de la vie elles sont consultées et des animaux leur sont sacrifiés. Nombreux sont les fidèles d'autres religions qui continuent à perpétuer ces rites ancestraux.



On peut stigmatiser l'animisme pour sa vision primaire du monde et ses coutumes sanguinaires, mais en privilégiant le sens, les animistes africains donnent une belle leçon d'humanisme, car tel est leur propos : aider l'homme à s'épanouir et à trouver les chemins de la réussite.

Savoir-vivre

Entrer dans un village africain, c'est comme entrer dans la maison de quelqu'un. Si l'on ne connaît pas les us et coutumes d'un pays, il est indispensable d'être accompagné d'un guide. Le chef du village, que vous aurez salué en lui offrant un cadeau, vous en indiquera un (un de ses enfants), à moins que vous ne soyez déjà accompagné d'un familier du village.

L'hospitalité est chaleureuse. Si vous êtes invité, on vous traitera à la deuxième place, juste après le chef de famille, au même rang que ses frères. Ces règles sous-entendent des interdits très forts dont l'inobservance menacerait la marche de l'univers.

Instruments de Mort Africains

L'Afrique est une terre de mythes et de légendes, mais c'est aussi une terre de tristes réalités. Son histoire est jalonnée de hauts-faits de bravoure, de douleurs et de morts, à travers d'innombrables et terribles conflits.

Armes de contact

Kopesh : Épée faucille, lame en bronze, poignée en os (Égypte, Désert, Pyramides)

Cimeterre : Sabre, lame d'acier, et poignée de fer (Peuls, Berbères, Touaregs, Arabes)

Griffes Panthères : Griffes de poings, lames en métal ou en vraies griffes (Hommes Panthères, Afrique Noire)

Hache : Grande Hache, lame de fer, manche en bois ou en fer (Afrique du Sud)

Casse Tête : Massue en bois (Afrique Noire)

Lance : Lance, lame en bronze ou fer, manche en bois. (Afrique du Sud (Zoulou)) et de l'Est (Masai)

Sagaie Koukouana : Javelot, pointe d'os ou de fer, manche en bois (Afrique Noire)

Lance « Amahagger » : Trident, lames de cuivre, fer et bronze, manche en bois (Afrique de l'Est)

Hache Pélican : Hache de lancer, lame de fer, manche en bois (Afrique de l'Ouest)

Jezzail : Mousquet (Arabes)

Protections

Keghla : Serre-tête en fer tressé et résine polie, décoré (Zoulou)

Entre parenthèses : endroits ou peuples qui utilisent le plus fréquemment ces armes.

Armes à distance

Couteau Vautour : Couteau de lancer, lame de bronze ou fer, manche en bois (Afrique de l'Ouest)

Armes de contact

Nom	Dég.	Poids	Taille
Kopesh	+ 5	3	65 cm
Cimeterre	+ 6	3	80 cm
Griffes Panthères	+ 4	0,7	10 cm
Hache	+ 8	2	140 cm
Casse Tête	+ 4	1,8	70 cm
Lance	+ 6	3	150 cm

Armures

Nom	Prot.	Poids	Mod.
Cape de Peau	1	2	0
Cape de Cuir	2	3	0
Cotte de Maille	3	10	-2
Plastron de fer	4	7	-2

Casques & boucliers

Casques	Prot.	Poids
Keghla Zoulou	+ 1	2
Casque Arabe en métal	+ 1	3

Boucliers

De cuir tendu, grand	+ 2	3
De bois, rond	+ 1	4
De fer, rond	+ 3	5

Armes à distance

Nom	T/R	C/R	P.E.	P.M.	Dég.	Poids	Taille
Couteau Vautour	/	/	8	16	+ 3	0,8	35 cm
Sagaie Koukouana	/	/	15	30	+ 6	2	120 cm
Lance « Amahagger »	/	/	5	10	+ 8	6,5	180 cm
Hache Pélican	/	/	8	16	+ 5	1,3	60 cm
Jezzail	3	1	30	60	+ 9 (balle)	3,6	130 cm



Afrique Occidentale Française

Créée par décret le 16 juin 1895 – un an après le ministère des colonies –, l'AOF, fédération de colonies, est une entité qui vise à coordonner la présence française dans cette région.

Elle est placée sous l'autorité d'un gouverneur général résidant à Dakar.

Les pays de l'AOF

Le Sénégal

Faidherbe le pacifie avec les tirailleurs sénégalais qu'il a créés en 1857. La même année, il fonde Dakar, la capitale. En 1872, la France confère le statut de commune française à Saint-Louis, à Gorée et à Dakar.

La Côte d'Ivoire

Superficie des 2/3 de la France. Longtemps inexplorée, ses frontières seront établies en 1904, mais sa pacification terminée en 1915. Sa capitale est Abidjan.

La Guinée

Pays grand comme la moitié de la France. Sa capitale, Conakry, est construite sur une île où fut établi un comptoir en 1887. Une voie ferrée traverse le pays.

Le Dahomey

Sa superficie vaut le cinquième de celle de la France. Un corps expéditionnaire débarque en mai 1892 et place le pays sous protectorat. Les missions religieuses et un enseignement actif élèvent le niveau de scolarisation. Depuis l'intégration de la colonie en 1904, de nombreux Dahoméens entrent dans la fonction publique. Sa capitale est Porto Novo.

Le Niger

Grand comme deux fois la France. Il reste territoire militaire jusqu'en 1922, à l'intérieur du vaste ensemble AOF-AEF. Après la soumission des tribus guerrières touaregs, il devient colonie française et prend pour capitale Niamey en 1926.

La Mauritanie

Grand comme deux fois la France. La conquête en est difficile car les indigènes résistent. Le pays n'est pas encore pacifié. Le climat y est désertique et la population faible.



La Haute Volta

En 1895, un traité confie à la France la région de Sénégalie-Niger. Certaines zones restent administrées par l'armée jusqu'en 1930. En 1921 une partie est individualisée sous le nom de Haute-Volta. L'administration la démantèlera en 1932, entre le Soudan, le Niger et la Côte d'Ivoire.

Le Soudan Français

D'une superficie de 1 241 000 km², deux fois celle de la France, pour 1 100 000 habitants. Sa capitale est Bamako, et sa langue officielle est le Français. Plusieurs religions cohabitent : l'Islam, le Christianisme et les croyances traditionnelles.

On y rencontre une grande diversité de groupes ethniques qui parlent chacun leur langue.

Le climat y est sec et chaud (40 °C) une grande partie de l'année, mais frais (30 °C), lors de la saison des pluies, qui rend les déplacements difficiles, (juillet à septembre).

La pluviosité va de quelques jours dans le Sahel, à 3 mois dans le Sud. Ainsi on mesure à Tombouctou (175 mm), à Mopti et Bamako (800 mm) et à Sikasso qui est si bien arrosée qu'on y fait deux récoltes par an, (1 500 mm).

La moitié de l'année (juillet à décembre), des inondations entre Koulikor et Tombouctou, créent une sorte de mer d'eau douce.

La zone désertique saharienne couvre les deux tiers du pays. Le Sud est baigné par le Niger, on y trouve la savane.

Ressources : coton, or, et cuir.

Tombouctou

Cette ville légendaire s'élève à la porte du désert Saharien. C'est un centre intellectuel islamique reconnu dans le monde entier et un centre commercial de premier ordre, avec ses nombreuses caravanes transportant du sel et des étoffes en provenance du Nord, et de l'or en provenance du Sud.

Bandiagara et le Pays Dogon

Outre ses impressionnants paysages de falaises, la région de Bandiagara, de par sa caractéristique géologique, archéologique et ethnologique, est l'un des sites les plus importants de l'Afrique.

On trouve dans la falaise les anciennes constructions Tellem, érigées par les ancêtres des Pygmées, que les Dogons utilisent comme tombes.

Le voyage en pays Dogon a des allures de pèlerinage chez l'une des populations les plus anciennes de l'Afrique Noire, mais aussi des plus mystérieuses. Ils descendent d'un peuple du Proche-Orient, et ont maintenu leurs traditions pendant des millénaires, telles les danses des masques ou le jeu divinatoire du Renard.

Ils vivent dans des maisons accrochées aux falaises, et cultivent des champs sur le plateau et sur la plaine, au-dessus et au pied de celles-ci.

Les Dogons sont animistes : pour eux, tout être animal, végétal, minéral est doté d'une âme. Ils s'adressent aux esprits et pour avoir leur protection offrent parfois des animaux en sacrifices. Leur savoir se transmet oralement ; ils n'ont pas d'écrits.

La cosmogonie Dogon

Les étoiles furent créées par Amma qui lança des boules de terre dans le cosmos. Puis il façonna la Terre à partir d'argile et créa le Soleil et la Lune en fabriquant deux poteries blanches. Il s'unit avec la Terre et eut d'elle Nommo, unique procréateur de huit enfants dont descendent les huit tribus Dogons. Tous les cinquante ans, ils organisent le Sigui, pour régénérer le monde, et confectionnent des masques qui constituent leurs archives. La périodicité dépend des rotations d'une étoile invisible, Po Tolo, qui gravite autour de Sirius, l'astre le plus brillant du firmament. L'existence d'un satellite de Sirius, invisible de la Terre, a été confirmée en 1862 par les calculs de l'astronome Bessel. Ce Sirius B, une naine blanche, tournant suivant une orbite de 51 ans.

Ils parlent aussi d'une troisième étoile, Enuna Ya, d'où est venu Nommo. Nombre d'astronomes pensent qu'il existe effectivement un tel astre, baptisé Sirius C.

Cette cosmogonie fut découverte par les scientifiques Griaule et Dieterlen en 1931.

Le Fleuve Niger

L'un des plus grands fleuves du monde. Il forme une frontière entre le désert et le Sahel, et fournit de quoi vivre à des milliers de pêcheurs. On peut y voir des hippopotames.

Djenné

Djenné a toujours conservé son ambiance d'antan, avec ses maisons en argile au long de ses anciennes ruelles. Elle fut un port important pour l'écoulement vers le sud, du sel des caravanes venant du désert. Djenné est connue pour sa Grande Mosquée, la plus grande architecture en argile dans le monde. Elle date du XIII^e siècle.

Mopti

Mopti a toujours été et reste encore un important centre commercial, où se croisent tous les peuples du Soudan et d'ailleurs. C'est un monstrueux bazar où tout est à vendre, où tout peut s'acheter, pourvu qu'on y mette le prix.

Bamako

Dans un pays peu urbanisé, Bamako, avec 56 000 habitants, est de très loin la principale agglomération. À proximité de quelques villages, la ville coloniale fondée en 1883 par Borgnis-Desbordes, fut un poste militaire. La ville bénéficie d'un avantage lié à la proximité du rebord du plateau mandingue et du fleuve Niger. Excentrée, désertique pour moitié, elle



est bien placée pour les communications avec les zones les plus peuplées du pays : la vallée du Niger, le Sud (Sikasso) ou l'Ouest (Kayes). Cependant il est à déplorer que Bamako ne puisse assurer le lien ferroviaire et fluvial qu'il faut aller chercher à Koulikoro à 60 km de là.

Aucun pont ne traverse le Niger.

La vieille ville comprend le quartier administratif situé sur le rebord du plateau, alors que les quartiers commerçants se sont développés autour de la gare, entourés des quartiers et anciens lotissements (Niaréla, Quinzambougou).

La ville compte peu d'emplois industriels malgré quelques entreprises à capitaux publics. De nombreux citadins travaillent dans le secteur du commerce. Le paysage est marqué également par la présence de terrains cultivés, aux abords du fleuve ou le long de la voie ferrée : l'agriculture demeure une activité importante pour de nombreux Bamakois.

Transports

Le chemin de fer

- Bamako-Kayes : un départ quotidien le matin.
- Bamako-Kita : un départ tous les jours, l'après midi.
- Bamako-Dakar : deux fois par semaine.
- Bamako-Mopti : une fois par semaine.

Les camions

Ils ont légalement 12 passagers à l'arrière (en réalité, plus de 20) ; et 2 places confortables à l'avant, moyennant finances... L'état équivaut à celui des routes : déplorable !

Le bateau

Le Niger n'est vraiment navigable que de juillet à novembre. Des bateaux réguliers font la liaison entre les villes en s'arrêtant à tous les villages importants. On peut voyager en pirogue ou en pinasse, quadrillant le fleuve en tous sens. Il est préférable d'avoir une pinasse avec toit et réserve d'eau. Dans tous les cas il ne faut pas craindre l'inconfort, ni être pressé.

L'avion

Aux vols peu fréquents, il a la fâcheuse manie d'être reporté, quand il n'est pas annulé.

Les ethnies

C'est un mélange de paysans Bambaras, de Peuls conduisant

le bétail dans l'Ouest poussiéreux et aride avec leur mouchoir autour du cou (comme les cow-boys), de Dogons loin de leurs falaises, de Bozos vendant leur pêche, de Maures et de Touaregs qui proposent leurs bijoux à des prix exorbitants.

Et il y a les femmes... Éthiopiennes aux beaux visages, Érythréennes sculpturales, Somaliennes délicates, mais les Soudanaises démontrent que s'il y a des races inférieures et supérieures, la race Africaine est La race supérieure. Leur beauté sans faille tient à leur ossature légère, à leurs jambes infiniment longues, à leurs chevilles délicates, à leurs hanches qui semblent suspendues dans les airs, et à leur grâce d'une féminité féline. Ici regarder les femmes, c'est assister à une parade de déesses magnifiques où même les plus misérables sont des reines...

Les anciens Empires et Royaumes

L'Empire de Ghana

Au VI^e siècle, la tradition parle d'un état qui aurait été déserté à la suite de sept années consécutives de sécheresse.

Au XI^e siècle, des Arabes ont décrit Ghana, entre le Sénégal et le Niger, qui possède richesses et réserves d'or. La capitale en est habitée par un roi, sa cour et des marchands.

Bien que le roi du Ghana, le Tounka, ait une armée de 200 000 guerriers dont 40 000 archers, sa richesse attire les convoitises, et la fin de Ghana sera due aux pillards Berbères. Ces derniers mettent fin à l'empire et occupent les villes, qui deviennent le domaine des Berbères et des Maures, tandis que les agriculteurs Soninké, se replient dans le sud.

Une de ses provinces, le Sosso, tente au XII^e siècle d'asseoir son autorité sur le pays.

L'Empire du Mali

Vassal du Sosso, la chefferie du Mali su tirer profit des ambitions de Sosso, quand sous l'égide de Soumaoro Kanté, il s'efforçait de s'imposer dans la région. La tentative, réussie, fut de courte durée (sept ans).

Soundjata Kéita, fondateur de l'Empire du Mali, y mit fin. Il a marqué ses sujets par ses hauts faits guerriers, et ses pouvoirs magiques, qui font sa légende.

L'Empire atteint son apogée au XIV^e siècle, regroupant les terres sises entre le Sahara, l'Océan Atlantique et la boucle du Niger. Nombreux sont les récits de l'histoire du Mali et de sa richesse en or, qui permit aux Mansa (rois) de s'étendre.

On cite le pèlerinage en 1324-1325 de Kankou Moussa, qui dépense lors de son voyage 13 tonnes d'or, et fit baisser pendant des années, le cours de l'or au Caire. Il fut un souverain dont la renommée atteignit même l'Europe.



À la fin du ^{xiv}e siècle, les invasions, réduisent le Mali à sa petite chefferie d'origine.

L'Empire Songay

Le village de Koukia est le berceau de l'Empire, qui atteint son apogée au ^{xv}e siècle sous Askia Mohamed.

Il fut le plus puissant État du Soudan Occidental, et s'étendait du Lac Tchad à l'Océan Atlantique, et du Sahara à la Forêt Dense.

Sa prospérité repose sur le commerce transsaharien, qui permit le développement de Tombouctou et Djenné.

Sa richesse en or et en sel et telle qu'elle incite le sultan du Maroc à conquérir l'Empire, alors sous le règne de l'Askia Ishaq II, et en mars 1591, il le terrasse.

Les Marocains

Les Marocains transfèrent la capitale à Tombouctou, les armées sont basées à Tombouctou, Gao et Djenné, mais ils s'avèrent incapables de contrôler le pays.

Vers le ^{xviii}e siècle, le Pacha de Tombouctou profite du peu d'intérêt du Sultan du Maroc pour se considérer indépendant. Les Arabes se fondent dans les sociétés Songay et Touareg, donnant naissance à une nouvelle dynastie : les Arma.

Le pays entre alors dans une nouvelle période d'instabilité. Les Touaregs en profitent pour s'emparer de Tombouctou.

Le Royaume Bamanan de Ségou

Au ^{xvii}e siècle se crée le Royaume Bamanan de Ségou, appelé aussi Bamanan Fanga. La chefferie – à l'origine une association de chasseurs –, s'érige en état guerrier. Il atteint son apogée vers la fin du ^{xviii}e siècle, et a autorité sur les Peuls et les Touaregs. La création de villages de captifs pour la production agricole entraîne le manque de terres et il faut en chercher de nouvelles. La colonisation des terres de la région des Lacs et du Delta intérieur date de cette période.

Au ^{xix}e siècle, le royaume est à son apogée. L'économie repose sur le sol, le sel et les esclaves. Mais les Peuls engagent la Guerre Sainte contre les Bamanan. Le Royaume chercha à reconquérir son autorité perdue, et lutta en vain jusqu'en 1890, année de l'arrivée des Français.

Le Royaume Peul du Macina

Les Peuls viennent du Fouta Toro au ^{xiv}e siècle. Cohabitant sans heurts avec les populations locales, ils restent animistes très longtemps. Au ^{xix}e siècle, le nationalisme Peul fondé sur l'Islam, naît avec Sékou Ahmadou. Ce dernier livre en 1818 une bataille contre le Fanga de Ségou. Sa victoire acquise, il réorganise le pays.

Il le divise en cinq régions, dirigées par un Amirou et un conseil religieux et judiciaire. Le chef du pouvoir théocratique, Sékou Ahmadou, mena une politique islamique. Il fit construire une capitale, Hamdallahi,

et imposa la vie sédentaire aux Peuls.

En 1828, le premier visiteur européen de Djenné, René Caillié, resta dix jours dans la ville.

L'agriculture s'imposa avec la création de villages peuplés de Dogons, surnommés Riiimaybe (Esclaves des Peuls).

Le Royaume Toucouleur

Le Royaume Macina, très prospère, fut attaqué en 1862, par le Toucouleur El Hadj Omar. Après sa victoire, celui-ci, n'a rien changé à l'organisation du royaume, qui reposait sur des bases solides. Défenseurs de la secte de la Tidjanya contre la Qadrya de Sékou Ahmadou, les Toucouleur furent incapables de pacifier le pays. Leur chef fut finalement contraint de se réfugier dans les grottes de Déguimbéré en pays Dogon où il mourut.

Mythes et Légendes

Mali ádo Sâdjé : L'hippopotame au front blanc, le mystère du ciel.

Douga : le vautour divin qui est chanté par les prêtres et les griots.

Wagadou Sa ba : le grand serpent, dispensateur de prospérité à l'origine de l'or.

N'Gaban : le scarabée noir, représente la couleur divine et la magie.

Cuisine

Les céréales sont la base des repas, on y ajoute des légumes et de la viande, bœuf, mouton, poulet ou poisson. Le plat principal est composé de couscous, de tô ou de riz.

Tô (gâteau) : mil ou maïs écrasé, incorporé à l'eau bouillante.

Fonio : graine d'herbe ramassée en brousse par les nomades peuls ou touaregs.

Sarakollé : gombo séché, fonio, arachide, oignons, huile, tomates.

Riz au gras : tomate, huile, oignon, piment, gombo, aubergine.

Riz fakoye : fonio pilée, beurre de karité, viande de bœuf.

i fiesta !

Furassi : fête des Circoncis. Danses et chants toute la nuit.

San Toulonké (pays Bambara) : fête de la Fin des récoltes.

Kaba-boulon Tie (pays Malinké) : tous les 7 ans, le renouvellement de la toiture de la case sacrée, organisée par les griots.



Congo Belge

Environ 250 ans avant JC, le géographe, mathématicien, astronome et philosophe Ératosthène de Cyrène, est le premier à évaluer la circonférence de la Terre. Ce grec connaît également l'existence de lacs à l'origine du Nil vers lesquels Néron, enverra une expédition de recherche en l'an 66.

Le savant et astronome grec Ptolémée Claude, au II^e siècle, mentionne 2 lacs (Albert et Victoria), en donne une position assez précise et les entoure des « Monts de la Lune » (Ruwenzori). Sa géographie fait loi jusqu'à la Renaissance. Après lui, un silence de 13 siècles recouvre le Congo.

Congo, colonie portugaise

Diégo Cam, navigateur portugais, part à la recherche de la route maritime des Indes contournant l'Afrique, et découvre l'embouchure du fleuve Congo en 1483.

En 1488, Bartolomeu Dias longe le Cap de Bonne Espérance et ramène des africains à la cour où ils seront civilisés en vue de faciliter une implantation portugaise au Zaïre (nom d'origine du Congo). Haïs par les rois locaux, les missionnaires et les colons seront chassés.

La découverte de l'Amérique en 1492 met l'Afrique en évidence pour son réservoir d'esclaves. Le trafic triangulaire de la Traite s'installe.

À la fin du XVI^e siècle, quelques soldats flamands et wallons occupent, vaille que vaille, un poste à l'embouchure du fleuve. Malgré les maladies et les attaques, cette colonie prospère jusqu'à la fin du XVII^e siècle, opérant la traite des esclaves pour le compte des Portugais, Espagnols, Anglais et Français. Ainsi exploité, le royaume du Congo ne fait plus parler de lui jusqu'à la fin du XVIII^e siècle.

Congo Belge

300 Km



Les explorateurs

En 1815, la Royal Geographic Society envoie J. K. Tuckey à la découverte du fleuve Congo. Il y retrouve les survivants de la colonisation portugaise. Les missions catholiques fondées depuis le XVI^e siècle sont moribondes.

En 1853, le pasteur écossais David Livingstone séjourne également dans le pays et constate que la foi chrétienne survit encore. Il souhaite donc la renforcer par l'envoi de missionnaires et de pasteurs protestants.

Parti d'Afrique du Sud, Livingstone rencontre le 10 novembre 1871, à Uzizi, dans la région des lacs, l'explorateur Stanley à la recherche des sources du Nil.

En 1874, Stanley poursuit l'œuvre de Livingstone. Stanley traça l'entièreté du cours du fleuve, sur une carte d'Afrique centrale. Cependant son expédition vivant de rapines, les indigènes, bien qu'hospitaliers, finirent par l'attaquer. Épuisé, Stanley envoyait un message à Boma où le commerçant belge Alexandre Delcommune montait d'urgence une expédition, le sauva de justesse. Revenu à Londres, Stanley voulut offrir ce territoire à la Couronne britannique, qui le refusa.

Quel pays rencontre-t-on ?

Après la génération des explorateurs célèbres du Congo, le pays est visité par une suite d'expéditions scientifiques. Il s'agit de faire connaître au monde cette partie du globe restée longtemps inconnue. Pour ce faire, les pays anglophones, principalement les USA, ne lésinent pas sur les moyens. Ils montent des expéditions dès 1908.

La taille du pays (2 345 000 km²) représente 80 fois la surface de la Belgique et plus de 4 fois celle de la France. C'est le troisième pays d'Afrique par la taille après l'Algérie et le Soudan.

On y parle 4 langues principales pour plus de 500 ethnies. Les habitants vivent de cueillette, chasse et pêche. Son immense potentiel minier a été longtemps ignoré.

À l'exception de la cuvette centrale, le climat est sain. Les explorateurs suivent naturellement le fleuve Congo. Cette région est dangereuse en raison du paludisme.

Le Congo pré-colonial

Les colonies étant dans l'air du temps, la Belgique obtient la sienne par le roi Léopold II. Après l'échec d'implantation en Chine, Australie, Amérique du Sud, il reste l'Afrique et sa « Terra Incognita » : le Congo. Léopold II lit les articles sur ses richesses minières, ses possibilités d'agriculture et d'essences de bois précieux. Il soutient la fin du trafic

d'esclaves organisé par les arabes. Conforté par le désintérêt des puissances coloniales, Léopold II contacte les personnes susceptibles de le renseigner. Le 12 septembre 1876, s'ouvre une conférence géographique internationale. L'Association Internationale Africaine (A.I.A.) était née ainsi que le futur drapeau du Congo : une étoile dorée sur fond d'azur.

Lors du retour de l'expédition de Stanley, Tippu-Tip, redoutable et célèbre esclavagiste, apprît la possibilité de contourner les Stanley Falls. Cette information lui ouvrant de nouveaux horizons, il partit pour les territoires découverts et les piller.

À son retour en Afrique, Stanley, au service de Léopold II, constate la reprise du trafic d'esclaves. Ce fait soulève l'indignation des ligues anti-esclavagistes et offre à l'A.I.A. le prétexte pour opérer.

En 1879, insistant sur la nécessité de développer le chemin de fer au Congo, Stanley recrute des hommes pour mener des travaux destinés à ouvrir un accès au Stanley Pool (site de Kinshasa) depuis l'océan, et remonte le fleuve en créant des postes. Durant les 5 ans de travaux exténuants, l'emploi de la dynamite est souvent indispensable. Stanley y gagne le nom de « Boula Matari » (casqueur de rocher), qui resta par la suite aux blancs. La France (Pierre Savorgnan de Brazza) soutenue par l'Allemagne et le Portugal (revendiquant ses comptoirs) tentent vainement de freiner l'avancée de Stanley.

L'A.I.A. devient l'Association Internationale du Congo (A.I.C.). Sous couvert d'association hautement humanitaire, elle est reconnue par les États-Unis, puis l'Allemagne.

Les ethnies

De la taille d'un enfant d'environ 10 ans, les **Pygmées** peuplent les forêts de la cuvette centrale du Congo. Ils cultivent et chassent admirablement, habitent dans des huttes rondes couvertes de feuilles posées sur une armature de tiges pliées en arc et fichées dans le sol. On les estime à plusieurs dizaines de milliers. Les autres peuples les craignent beaucoup.

Les Bantou sont de stature robuste et souple. Ils sont environ 15 millions sur les 2/3 du Congo. Observateurs nés, pêcheurs, pasteurs et agriculteurs, ils ont un caractère jovial et respectent l'autorité si celle-ci ne se compromet pas. La famille a une importance primordiale et la mère suscite un respect profond. La palabre est une joute où le



temps n'a pas cours, les arguments étant repris sans cesse et avec conviction. Ils pratiquent le tatouage et les scarifications sur le visage, le ventre et le dos.

Les Tutsi sont les représentants de l'ethnie Hamite. Visage allongé, haute stature filiforme et souple (1,85 à 2 m), le vêtement ample et en forme de toge, la lance au flanc, ces pasteurs ont des qualités exceptionnelles de danseurs et de sauteurs. Le mouvement circulaire appliqué à leur coiffe par un geste brusque de la tête, le rythme syncopé des tambourinaires ont contribué à leur renommée bien au-delà des frontières du Rwanda et de l'Urundi.

Fiers, réputés hautains, les **Arabisés** rencontrés le long de la frontière Est du Congo portent la longue robe et la toque des musulmans. Commerçants, ils parlent Swahili, pratiquent l'Islam et côtoient facilement les Européens.

La plus grande ethnie du Congo est sans conteste les **Luba**. Ils peuplent la savane qui succède à la forêt équatoriale, dans une large zone allant de l'extrême sud de la province du Kivu, jusqu'au sud du pays, en passant par le Katanga. Ils vivent de la chasse, de la cueillette, d'une agriculture de clairière et de la pêche.

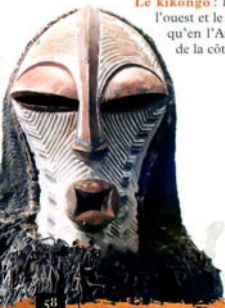
Les langues

Le kiswahili : Langue des marchands et des esclavagistes arabes, parlée dans tout l'est africain.

Le lingala (ou bangala) : Langue de la cuvette, de la capitale, du nord-ouest et du fleuve Congo en aval de Stanleyville. Répandu facilement par les soldats, car le service militaire les oblige tous à le parler. Cela permet aux Blancs de recruter sans apprendre les 80 dialectes principaux du Congo.

Le tshiluba (ou kiluba) : Il se parle depuis l'Angola jusqu'à Luluabourg et dans la zone frontière ouest du Katanga.

Le kikongo : Il se parle dans l'ouest et le Bas Congo, jusqu'en l'Angola et le long de la côte atlantique.



Les transports congolais

Le chemin de fer en développement incessant donne lieu à la création de sociétés comme le *Bas-Congo Katanga*, le *Congo supérieur - Grands Lacs*, le *Chemin de fer du Katanga*, le *Léopoldville - Katanga - Dilolo*, plus connus par leurs initiales.

Le fleuve et la route sont exploités par l'OTRACO (Office d'exploitation des Transports Coloniaux). Les liaisons aériennes avec la métropole sont assurées par la SABENA et les liaisons maritimes, par la CMB (Compagnie Maritime Belge).

Le Katanga

Pays de savane arbustive aux clairières parsemées de termitières, ses hauts plateaux conviennent particulièrement bien à l'élevage.

Avec ses 496 865 km², le Katanga est presque aussi grand que la France. Le sous-sol recèle en grande quantité et à fleur de terre, cuivre, étain, fer, charbon, cobalt, manganèse, zinc, radium, or, diamant... Les gisements de minerais sont dus à des accidents géologiques, le cuivre se concentrant dans une fosse du sud et centre du pays, tandis que l'or et l'étain sont localisés plus au sud et dans le nord de la Rhodésie.

Son éloignement de l'équateur (6° à 13° de latitude Sud) est la cause de saisons nettement marquées : saison sèche (avril à octobre) et saison des pluies. Les vents sont constants mais sans force, sauf en cas d'orage et de tornade. La température moyenne avoisine les 21°C toute l'année, avec un maximum de 32°C et un minimum de 6°C. Les petites périodes froides se produisent en fin de nuit de saison sèche. Invariablement, à cause de la proximité de l'équateur, le soleil parcourt le ciel en 12 heures. Le jour tombe brutalement, en 1/4 d'heure, à 18 heures.

La ruée vers... le cuivre !

Riche en minerais recherchés, le Katanga, à l'image de la ruée vers l'or aux États-Unis, attire d'emblée les aventuriers. La loi du plus fort devenant la règle, il faut recourir aux services d'hommes de poigne pour les faire rentrer dans les rangs. Les produc-

Les Mangeurs de Cuivre

Du temps de l'Empire du Kongo, cette secte de forgerons était issue d'une tribu Baluba spécialisée dans le traitement du cuivre, de la mine jusqu'à la fonte. Leur réputation de sorcier était telle qu'eux seuls avaient le droit de travailler le cuivre qui servait de monnaie pour le commerce avec les Arabes, et assurait leur richesse.



Punitions des mineurs

La peine de la « chicotte » est appliquée en cas « d'atteinte au règlement ». Ce fouet en peau de rhinocéros déchire les fesses si peu que les coups soient bien appliqués. Datant de 1888, elle autorise 100 coups dont 50 par séance. Ce supplice est parfois mortel.



tions des mines du Katanga nécessitent des moyens de transport conséquents. Le chemin de fer au Congo est né le 11 octobre 1889 sous la conduite d'Albert Thys. Après une édification pénible et chère en vies humaines, le rail autorise l'échange régulier entre la mer et l'intérieur du pays. Le bateau prend le relais du rail, dans les deux sens. La ligne venant d'Afrique du Sud rencontrera celle du Mozambique avant d'atteindre Élisabethville. Un troisième débouché existera ensuite avec la ligne vers Lobito, en Angola. Le rail est essentiel pour l'acheminement du cuivre vers les ports sud-africains.

Les principales sociétés de minerais dirigées depuis la Belgique et liées aux banques sont *Forminière* (diamants, or) soutenue par la banque de Bruxelles, et l'*UMHK* (Union Minière du Haut Katanga), soutenue par la Société Générale (cuivre, cobalt, argent, zinc, or, platine et métaux rares : cadmium, palladium, uranium). Le Katanga fournit plus du tiers des revenus de la colonie.

Le symbole par excellence du Katanga est le cuivre. Sa représentation la plus ancienne est la *croisette*, une monnaie d'échange aussi précieuse que l'ivoire. La fonte du cuivre était réservée aux *Mangeurs de Cuivre*, avec leurs rites et leurs secrets. La production de cuivre était saisonnière (saison sèche pour la récolte de la malachite puis, en octobre, fonte dans un four en terre). Dès le milieu du XIX^e siècle, de nombreux trafiquants de l'Afrique Orientale, venaient s'approvisionner en cuivre et le revendaient sur les côtes de l'Atlantique.

Avancée dans le territoire de la Rhodésie, le sud du Katanga excite dès sa découverte la convoitise des colonies voisines. La présence d'objets très anciens dont on ignore l'origine permet de penser que les

gisements aurifères sont connus et exploités depuis longtemps. La demande en cuivre se fait de plus en plus pressante.

En 1900, la création du Comité Spécial du Katanga (CSK) société de droit privé, s'efforce de contrer les visées étrangères. Ne pouvant s'emparer du gâteau, on achète en masse des actions du CSK. Le rail arrive au Katanga. La dépendance de la partie anglophone de l'Afrique (Rhodésie, Afrique du Sud) pour l'acheminement des minerais conduit à la création d'une deuxième ligne de chemin de fer rejoignant la côte atlantique par la voie la plus directe, en passant par l'Angola (Benguela) ouverte au début des années 30, ainsi qu'une troisième ligne vers le fleuve Congo, à Port Franqui.

On ne peut dissocier l'histoire du Katanga de celle de l'Union Minière. Le cuivre est la première découverte minière grâce à l'existence de carrières et de fours utilisés par les *Mangeurs de cuivre*.

La première mine de cuivre du Katanga est créée en 1910 à l'Étoile (emblème du drapeau du Congo), à 15 km à l'Est de la future ville d'Élisabethville, située dans l'extrême sud du territoire congolais, proche de la ligne de chemin de fer anglais en cours de construction qui joint Cape Town au Caire. La mine de l'Étoile ferme en 1925.

Le personnel ouvrier est recruté dans la population autochtone, puis viennent des étrangers de toutes parts. Les mines emploient près de 20 000 personnes, cadre et ouvriers confondus. Tout ce personnel devant être logé non loin du lieu de travail, Élisabethville prospère rapidement.

L'UMHK sorte d'« État dans l'État », possède, outre ses usines, ses cités indigènes et européennes, ses



hôpitaux, ses centres de formation... assurant une autonomie et un approvisionnement que l'État ne peut se permettre. On découvre de l'uranium à Shinkolobwe dès 1915. Son extraction régulière débute dès 1921.

Élisabethville, capitale du Katanga

Perle de l'Afrique, Élisabethville présente un visage aimable à tous, avec ses charmes indolents, un soleil généreux, une végétation luxuriante, une urbanisation tout en étendue. Les façades colorées de ses avenues et une ombre que les peintres n'arrivent pas à imiter. Élisabethville ne connaît pas le stress. Ses habitants cultivent l'art de se laisser vivre et de respecter l'entourage.

Étroitement lié au sort du cuivre et à son exploitation par l'UMHK, le site du bassin de la rivière Lubumbashi est choisi par les pionniers pour sa position. La rivière Lubumbashi a creusé une petite vallée douce, peu profonde et boisée, constituant un élément positif dans le choix du site. De cet océan d'herbes émergent des termitières géantes (pouvant atteindre 15 m de haut), coiffées d'arbres tortueux, dans un sol constitué d'une terre ocre rouge.

Les rivières proches sont la Kimilolo, la Kafubu, la Karavia et la Kapemba.

À 1 230 m d'altitude, le chef-lieu de la Province du Katanga est situé à peine à 2916 km de Léopoldville, autre ville phare du Congo Belge. En 1930, sa population est estimée à 200 000 âmes. La population européenne en compte 4 200. On dénombre également des populations juives, indiennes, sud-africaines et arabes, toutes descendantes de commerçants et négriers, et toutes implantées dès la fondation de la ville.

Créée en 1910, par Robert Wangermée, premier gouverneur du Katanga cette ville est calquée sur l'urbanisation américaine. Le nom de la ville commémore le souvenir du voyage au Katanga, en 1909, de Son Altesse Royale Albert 1^{er}. L'urbanisation n'a pas de logique, le quadrillage des rues mis à part. Les bâtiments publics sont répartis dans la ville sans cohésion apparente. Ceci confère un désordre que personne ne semble regretter. Tous les styles se marient avec le même bonheur. Aujourd'hui elle compte deux hôpitaux, une plaine de sports, deux camps pour travailleurs et un jardin zoologique.

À mesure de l'avancement de la ville, des essences d'arbres importées sont plantées dans les larges rues et allées, et lui donnent un cachet exceptionnel. Tous les cultes religieux coexistent ; de la belle mosquée blanche, jusqu'à la cathédrale Saint Pierre et Paul, en passant par la synagogue – une des rares d'Afrique noire – construite en 1929.

Le confort moderne est équivalent au niveau standard américain de l'époque. La langue usuelle est le français. Le bilinguisme belge constitutionnel reste confidentiel. Les autochtones comprennent mal les complexités belgo-belges.

Il existe une liaison par chemin de fer avec la côte Atlantique par l'Angola, l'Océan Indien, par le Mozambique et l'Afrique du Sud, par la Rhodésie. Des liaisons aériennes régulières sont possibles avec l'Europe.

Le lac Tanganyika

Les Babembe, tribu qui habitait tout le long du lac Tanganyika parlaient de étanga'yani'a pour signifier « un lac d'eau plein de poissons ». Vers le XVIII^e siècle, explorateurs et autres nouveaux venus ont transformé étanga'yani'a en Tanganyika, nom actuel du lac.

Long de 650 km, d'une largeur variant de 22 à 80 km, et d'une surface avoisine les 32 900 km². C'est le deuxième plus profond lac du monde grâce à la fosse dite Alexandre Delcommune atteignant une profondeur de 1 470 m à une altitude de 774 m. À la hauteur de Kalémié un haut-fond traverse le lac à une profondeur maximum de 55 m, donnant au lac environ 2 000 kilomètres de côtes, loin d'avoir toutes été explorées.



Pour une poignée de carats

Cette soirée avait plutôt bien commencé. *Le Midnight Lounge*, était égal à lui-même, un lieu de calme et de détente, fréquenté par les gens

friqués d'Elisabethville. Partout, des lumières tamisées, des tables pour ceux qui aiment se montrer et quelques boxes pour plus d'intimité. Ajouter à cela un bar bien fourni, en alcool du monde entier, et une scène où *Dolly Tillam*, la vedette de l'établissement, reprend son tour de chant. Une sacrée poupée cette Dolly, une voix chaude, un corps de rêve que sa cascade de cheveux blonds met divinement en valeur, comme sa robe fourreau de soie rouge, trop moulante et trop fine pour être considérée comme un vêtement. Elle entonne *Diamonds Are Girls Best Friends*, et sa voix suave inonde la salle. Les clients n'ont d'yeux que pour elle. Surtout *Fidel Guthrie*, son amoureux transi, présent tous les soirs et qui, une fois encore lui a fait porter un bouquet de fleurs, mais qui, comme souvent, repartira sûrement seul. Pauv'type: une tête de castor sur un corps de fouine, c'est un curieux mélange qui voue au célibat. Ce soir, Fidel n'est pas seul, des types à mine patibulaire discutent avec lui. Ce sont bien les seuls à tourner le dos à la scène! Avec leurs tronches de *gangsters*, leurs complets noirs et leurs chapeaux mous, ils me font revenir dix ans en arrière, toujours sur une côte Est, mais sur un autre continent. Ça sent mauvais, ça sent la poudre.

Quand les coups de feu éclatent, je renverse la table et saisis mon 45. Mais Fidel gît déjà dans son sang, et les 3 lascars filent vers la sortie, la valise du refroidi, en pogne. Je leur balance quelques pruneaux, l'un d'eux s'écroule. Autour ça s'affole. Sale soirée: mon whisky est par terre! Sur les planches, Dolly sort la grande scène: *Je n'oserai pas rentrer seule M. Willman*. Un bon privé sait qu'il ne doit jamais escorter une poupée jusque chez elle, mais les yeux rougis de larmes, et pleins de promesses de Dolly m'avaient ému. Je récupérerai mon manteau. On se dirigeait vers sa voiture, quand les 2 survivants surgirent et nous braquèrent:

Où sont nos diamants, pétasse!

Extrait de *Pas d'ardoise chez la Pékinoise*, de Rick Willman.

Pour une poignée de carats, doit plonger les PJ dans une ambiance de film noir. Éléments de l'intrigue:

Gus Valentin est un employé émérite de l'UMHK (Union Minière du Haut Katanga). Le Chaudron (cf. page 28) l'a fait venir spécialement des USA pour ses talents de « négociateurs ». En effet, il n'a pas son pareil pour dénicher les propriétaires terriens désireux de vendre à bon prix, où trouver des « mineurs efficaces » transpirant pour une misère. Lui et ses gars sont d'authentiques *gangsters* venus de Chicago, d'où ils ont ramené leur style de persuasion si efficace.

Fidel Guthrie est le comptable de Gus Valentin. Il a décidé de quitter son patron pour vivre le parfait amour avec Dolly Tillam. Dans ce dessein, il a sub-

tilisé à son patron un titre de propriété, le cadeau de fiançailles qu'il compte offrir à sa dulcinée. Malheureusement, sur cette propriété se trouve un filon diamantifère que Gus, et l'UMHK, comptent bien récupérer.

Dolly Tillam, jeune chanteuse à la voix et à la silhouette parfaites, aime bien Fidel. Il est gentil. Il lui fait pitié, alors elle lui offre du... rêve: certains soirs elle accepte de se laisser raccompagner... jusque sur le pas de la porte.

Le bouquet de fleurs est semblable à celui que Fidel offre à Dolly tous les soirs, à une exception près: l'une des roses est ornée d'une alliance, et elle est entourée d'un cône de papier qui n'est autre que le titre de propriété d'un domaine de plusieurs dizaines d'hectares au nom de Dolly Tillam.

Zanzibar

Voilà un nom qui sonne telle une magnifique invitation au voyage. Île située sur les côtes de la Tanzanie, Zanzibar fit, au XIX^e siècle, autant fantasmer que la Chine mystérieuse, l'El Dorado ou l'île mythique de Cythère. Dans son livre *Cinq semaines en ballon*, Jules Verne choisit Zanzibar comme point de départ de son récit de la traversée de l'Afrique. Pour le poète Arthur Rimbaud, aventurier en Éthiopie, ce rêve prit la forme d'une quête de l'impossible.

Mais, la Zanzibar de la réalité est moins réjouissante : le trafic d'esclave fut florissant pendant douze siècles et n'a réellement disparu que depuis une dizaine d'années.

Mais, pour les marins arabes et perses, les immigrants indiens ou les explorateurs britanniques ; arriver à Zanzibar permet de découvrir, le cœur battant, les mythiques « îles aux épices ». Long radeau de terre aux plages de sable blanc, aux lagons transparents, aux plantations d'épices et d'arbres tropicaux à perte de vue. Prenez un soupçon d'Afrique, un doigt de Portugal et de Grande-Bretagne, beaucoup d'Arabie et de Perse, ajoutez un fond de senteurs d'Inde, et vous commencerez à imaginer Zanzibar.

La Tanzanie

À la découverte des interminables plaines on éprouve un sentiment de petitesse. Ces vastes étendues abritant l'une des plus importantes populations d'animaux sauvages du monde, font rêver l'explorateur blanc assoiffé de trophées.

Pays malmené par les puissances coloniales, la Tanzanie possède les plus beaux sites naturels du continent africain. Les plaines du Sérengeti, les neiges éternelles du Kilimandjaro, le cratère du Ngorongoro, font rapidement oublier le reste du pays.

Les groupes tribaux qui peuplent la Tanzanie sont pour l'essentiel d'origine bantoue, à l'exception des Masai. Sur Zanzibar et Pemba, malgré la présence de Bantous issus du continent, une population composée de Shirazi (Persans), d'Arabes et de Comoriens, témoigne de l'influence arabe. Les Asiatiques y forment une minorité non négligeable dans les villes, les Européens sont moins nombreux.

Dar es-Salam

Le « port de la paix » un ancien village de pêcheurs devenu port commercial vers 1850 grâce au sultan de Zanzibar, est aujourd'hui la plus grande ville de Tanzanie. Les petites embarcations arabes, les boutres, côtoient d'immenses navires de haute mer. Comme dans la plupart des villes africaines, ses différents quartiers offrent un contraste saisissant. Trouver à se loger est une entreprise ardue dans cette ville surpeuplée, et les hôtels sont peu nombreux. La ligne ferroviaire assure une liaison avec Kipiri Mposhi (Zambie).



Géographie

Zanzibar est constituée de deux îles distinctes, Unguja (Zanzibar) et l'île de Pemba, à 50 km au nord-est, et une cinquantaine d'îles plus petites aux alentours. Zanzibar et Pemba sont dans l'océan Indien, à 35 km des côtes de la Tanzanie.

L'île de Zanzibar mesure 85 km du nord au sud, et 20 à 30 km d'est en ouest, Pemba mesure 75 km du nord au sud et 15 à 20 km d'est en ouest. Ce sont des îles plates, rehaussées de minuscules collines au centre (120 m).

On dénombre 100 000 habitants sur les deux îles, dont la moitié pour la seule île de Zanzibar. La ville principale est Zanzibar Town (environ 10 000 habitants). Les autres villes ne sont que de gros villages.

L'Héritage de Tippo Tip

« Les Arabes ont fait 3 600 esclaves. Il leur a fallu tuer pour cela 25 000 hommes adultes pour le moins. De plus 1 300 de leurs captifs ont succombé en route, au désespoir et à la maladie. Étant donné cette proportion, la capture des 10 000 esclaves par les cinq expéditions d'Arabes n'a pas coûté la vie à moins de 35 000 personnes et encore quels esclaves que ceux que je vois là enchaînés et pour lesquels frères, pères et maris ont répandu leur sang... de faibles femmes, de tous petits enfants... »

Livingstone

Dès la haute Antiquité, la Nubie puis l'Égypte pharaonique se développèrent grâce aux esclaves noirs, cette main-d'œuvre servile provenant de leurs conquêtes. L'Empire Romain et les États Grecs firent de même. En Crète, et à Carthage, les esclaves africains sont très appréciés. Au VI^e siècle, les Arabes les exportent vers Bagdad et la Perse et, au X^e siècle, des Noirs sont vendus en Chine et aux Indes. Dès 1444, les Portugais importent de leurs comptoirs et des forts établis sur la côte Africaine entre 700 et 800 esclaves par an. La conquête des Amériques conduit au développement phénoménal de la Traite des Noirs. On estime à 30 millions « d'esclaves en état de travailler », le nombre d'Africains déportés vers le Nouveau Monde par les Européens, avec l'appui des Royaumes Africains.

Au XIX^e siècle, des musulmans s'établissent sur une île qu'ils appellent Zanzibar (de Zenz et bahr, « Littoral des Noirs ») et y créent des plantations où travaillent des esclaves. La mortalité y est très élevée : 12 000 succombent chaque année. Zanzibar devient ainsi un important marché d'esclaves. Les comptes précis tenus par l'administration du sultan sont de 700 000 esclaves vendus entre 1830 et 1872. On estime à 17 millions le nombre de victimes de la traite négrière arabe, entre 650 et 1920. On ignore le nombre de ceux qui ont été transportés par voie terrestre à partir de Tombouctou, Gao, ou Mopti. Pour toute l'Afrique, le chiffre est exorbitant : chaque jour 5 000 Noirs sont massacrés, enlevés ou vendus.

L'adoption de la Convention sur l'Esclavage, en 1926 par la Société des Nations, marque une date importante. Elle garantit la suppression et l'interdiction de la traite des Noirs et la complète abolition de l'esclavage sous toutes ses formes. Mais en 1931, la Commission sur l'Esclavage ne fait état que d'un déclin de ces pratiques.

Extraits du Code Noir

- Art.12 Les enfants qui naîtront de mariage entre esclaves seront esclaves et appartiendront aux Maîtres des femmes esclaves.
- Art.44 Déclarons les esclaves êtres meubles, et comme tels entrent en la communauté...

En 1870, les Blancs de l'Europe se réunissaient pour une grande Conférence et décidaient d'imposer la fin de l'esclavage à la côte orientale de l'Afrique, comme ce fut le cas à la côte occidentale. Ces Blancs envoyèrent leurs bateaux de guerre pour l'application. Mais l'esclavage ne prit pas fin en Afrique. Les Arabes continuaient à capturer des esclaves à leur guise. [...] Tippo Tip est l'Arabe que les Blancs avaient institué Gouverneur de la région près des Chutes de Stanley. Au début, les Arabes voulurent bien se soumettre à l'autorité des Blancs. Mais voyant qu'on leur interdisait l'esclavage, ils firent volte-face et voulurent combattre les Blancs. Tippo Tip usant de ruse, alla acheter armes et munitions avec l'argent même de l'État. [...] Cette guerre s'est déroulée de mai 1892 en janvier 1894 [...]. Les Blancs ont gagné cette guerre et depuis lors les Arabes ont cessé avec leur méchanceté et vivent tranquillement.

Extrait du manuel scolaire colonial
Bonkanda wa baoci b'anto, 1925

Tippo Tip Hamed Ben Mohammed El-Murjebi (1840-1905)

Redoutable trafiquant d'ivoire et d'esclaves swahili. Aux visages multiples : tour à tour explorateur, guide, marchand, soldat, diplomate, juge et gouverneur, il a servi 8 sultans durant ses 50 ans de carrière avant de se retirer chez lui, à Stone Town. Il n'a jamais échoué dans les tâches que lui confièrent ses souverains. Sa vocation d'esclavagiste est due à l'expédition de Stanley qui lui fit découvrir la possibilité de contourner les Stanley Falls, lui ouvrant ainsi les portes du centre de l'Afrique, dont il envahit les territoires, qu'il pillait.

Afrique, Terre de Croyances

Le Mokolé Mbembé

Est-ce un survivant du monde préhistorique? Autre chose? Dans cette région mal connue du Congo où très peu d'hommes se sont aventurés hormis les Pygmées, la tradition locale raconte que, au fond du marécage, vit le Mokolé Mbembé (celui qui arrête les rivières), une énorme créature pouvant mesurer plus de 20 mètres et possédant un long cou comparable à celui de quelques dinosaures. Son existence a stimulé l'imagination des occidentaux dès la première fois que l'on a parlé de lui en 1776 lorsque des missionnaires français découvrirent de mystérieuses empreintes. Le monstre a fait l'objet de nombreuses spéculations concernant son corps gigantesque, la finesse et la longueur de son cou et sa petite tête de reptile.

Plaque du musée londonien de la Société de Recherches des Enigmes Historiques, sous la vitrine d'exposition d'un crâne de saurien encore in identifié.

Le cimetière des éléphants

« C'est alors que le puissant Khoro, le Roi des Éléphants rassembla ses sujets et leur dit: Cette terre n'est plus bénie des dieux. La famine et les hommes

noirs nous font souffrir. Nous devons partir d'ici. Nous irons vers le soleil couchant. Notre route sera droite, comme l'était jusqu'à présent notre vie. Nous passerons sur tout ce qui se trouvera sur notre chemin, que ce soient les marécages ou les hommes noirs. Nous sommes peut-être un petit peuple, mais chacun de nous est plus fort que dix fois dix gorilles. Nous atteindrons notre but. Il n'en reste pas moins que ce pays a toujours été notre terre. Aussi, nous y reviendrons quelques jours chaque année, le premier mois qui suit la saison des pluies. Ainsi, nos enfants la connaîtront, les vieux et les malades mourront y vivre leurs derniers instants.

Le passage des éléphants ressembla à celui d'une tornade: les arbres furent arrachés, les champs piétinés, les villages détruits. Beaucoup d'hommes périrent. La force des éléphants était effrayante. Cela s'est passé, il y a très longtemps, mais chaque année, les éléphants continuent à emprunter le même chemin afin de montrer leur patrie à leurs petits et pour que les vieux puissent y mourir. Depuis ce temps, on ne trouve plus de cadavres d'éléphants dans la forêt car ceux-ci vont mourir là où se trouve leur cimetière, bien que personne ne sache l'endroit. »

Légende Africaine

Tarzan

Tarzan a pris vie sous la plume d'Edgard Rice Burroughs en 1914 dans le roman « Tarzan, seigneur de la jungle ». Ce personnage de 27 romans

Tarzan

Caractéristiques

PHY 9	MEN 8	PER 9	PRÉ 8
Con 8	Com 9	Hab 8	Soc 8
PV 27	EV 24	Imp 4	Vol 11
Init 11	Edu 9		

Points d'éclats: 6

Traits: Force mentale (+2), Rapidité (+2), Résistance à la douleur, Robuste

Spé: Com: Armes de mêlée: + 2, coutelas: + 5, Armes de jet: + 4, Armes spéciales: Lasso: + 3, Bagarre: + 5, Esquive: + 4.

Con: Histoire/géographie: + 2, Langue natale: Singe, Anglais + 3, Africain, Français, Allemand, Arabe, Espagnol, Portugais, Latin: + 2, Lois (Jungle): + 3, Médecine: + 2, Navigation: + 3, Occultisme: + 2, Sciences: + 2, Sciences humaines: + 2 **Hab:** Athlétisme: + 5, Chasse: + 5, Discretion: + 3, Équitation: + 2, Premiers soins: + 2, Recherches: + 3, Survie: + 5, Système D: + 1 **Soc:** Intimidation: + 5, Perspicacité: + 5, Politesse: + 3

Prot: Déf 4

armes: coutelas



est né en Afrique. Une tribu de singes a sauvagement attaqué et tué ses parents, de nobles anglais et a emporté l'enfant. Adopté et élevé par un babouin femelle nommé Kala, il a grandi dans la jungle avec les animaux et a vite développé plusieurs qualités telles que la robustesse, l'agilité et l'extrême sensibilité de son ouïe et son odorat.

Par pur hasard, il est retourné sur les lieux de sa naissance, où il a trouvé deux squelettes gisant sur le sol, mais il ignorait qu'il s'agissait de ses parents. Il prit les livres, cartes et objets utiles, gisants là, et seul apprit à lire, à écrire et à compter.

Avec l'arrivée de Blancs dans la jungle africaine, il fit la connaissance de Jane, fille du professeur Porter, et l'a choisie pour compagne. Leur fils, baptisé Jack, fut surnommé Korak (le Tueur).

Pendant toute sa jeunesse Tarzan tenta de trouver pourquoi il ne ressemblait pas à la tribu de singes qui l'avait élevé. C'est pourquoi, il quitta la jungle en compagnie d'un lieutenant français. Grâce à un fonctionnaire de la police qui prit ses empreintes digitales, il sera prouvé qu'il est incontestablement John Clayton, fils de Lord Greystoke d'Angleterre.

Les Cannibales

« Au Grand Inquisiteur d'Espagne, Tomás de Torquemada.

Monseigneur, je vous écris, moi Fernando Guamala, votre dévoué serviteur, de l'île maudite de Zanzibar. D'où, comme vous me l'aviez demandé, accompa-



gné de 18 braves Espagnols, j'ai pris le chemin du fond des terres africaines, le 14 novembre 1479. Jour maudit!

Après 8 mois dans ce pays de païens incultes et sauvages, nous fûmes capturés, moi et 14 compagnons, par une bande d'esclavagiste mahométan. Maudits soient-ils! Nous fûmes bringuebalés comme de vulgaires marchandises pendant 3 semaines, jusqu'à un dimanche (si mes comptes étaient justes), quelle ironie... Maudit dimanche où la caravane fut attaquée. J'ai vu de mes yeux ces hommes, ces esclavagistes se trancher la gorge plutôt que d'être capturé. Fou que j'étais, je jubilai à cette vision. Nos sauveurs, la bataille terminée, s'avancèrent, drapés comme des rois nègres dans leurs vêtements barbares. Ils ne laissèrent en vie que les jeunes filles et les enfants, ainsi que moi et 9 de mes compagnons. Ébahis par notre apparence, ils nous traitèrent comme des rois. Nous festoyâmes ce soir-là comme jamais tête couronnées ne l'a fait. Puis ils nous emmenèrent dans un lieu sis à l'intérieur d'une montagne, en un citée oubliée de Dieu. Pendant plusieurs jours, nous fûmes accueillis comme des hôtes de marques, servis par des esclaves muettes à la peau sombre et délicate. Maudites soient les femmes! Quand leur roi fut de retour de quelque guerre sans doute, nous lui fûmes présentés. Soudain, d'un coup de sa lance monstrueuse ce géant parmi les géants, – j'ai omis de vous décrire ces sauvages, hauts de plus de 7 pieds, aux enfants forts comme des taureaux –, ce géant donc, tua le brave Rodrigue, si pieux et si aimable. Et il lui dévora le cœur, devant nous, pauvres moutons promis à l'abattoir. Chaque jour la même tragédie se déroula et bientôt il ne resta que moi. Le roi me fit mener en sa présence et, ce monstre sanguinaire prononça ces mots dans un Arabe bien meilleur que le mien: « Va dire à tes maîtres qui nous sommes. Va dire à ceux qui se croient des hommes, qu'ils ne sont que notre bétail, nous que le Créateur a rendu rois de tout ce qui vit. Pars mais reviens-moi. Je t'offrirai la paix. ». J'ai couru, oui couru pendant tout mon trajet ne dormant que quand je tombais. J'ai rejoint les côtes et suis arrivé à Zanzibar, je ne sais comment. J'écris cette lettre l'âme pleine de souffrance: maudite soit-elle! Ne venez pas en Afrique trouver d'autres âmes à convertir. On ne veut pas de nous ici. Cette lettre écrite je retournerai vers mon roi pour qu'il dévore mon cœur et m'offre la paix. Vous, Monseigneur, Représentant de la Vraie Foi, soyez maudit Vous et Votre Dieu, car vous m'avez mené à l'Enfer. Maudit soit ce monde qui m'a vu naître! »

*Lettre du frère F. Guamala, membre de l'Inquisition,
Fils de la Vraie Foi.*

AMRA

Détour

Leur sentinelle s'était assoupie de fatigue.
Cette erreur pitoyable serait la dernière. Leur repos sera bientôt éternel...

Le quatorzième soir, nous étions à bout de force et il nous semblait que nos membres n'auraient pu nous porter un mètre de plus. Les hautes herbes de la savane ne cherchaient qu'à nous ralentir, pour que nous rôtiissions sous le soleil implacable pendant que les moustiques nous dévoraient. Effroyable situation que la nôtre, et je me reprochais de m'être engagé dans une aventure aussi folle, qui ne pouvait se terminer que par la mort. Exténué, je m'étendis à même le sol et sombrais dans le sommeil. Je rêvais que nous restions étendus là, recouverts par la monstrueuse nuit africaine agitée d'un vent plein de cauchemars. Dans mes songes, j'entendais le clapotis de la pluie qui heurtait nos cadavres putréfiés. Les orbites purulentes de mes compagnons me reprochaient de troubler leur dernier sommeil. Je me réveillais effrayé, et me mis à trembler violemment confronté à une vision qui elle, n'était pas un rêve : trouant l'obscurité, deux yeux terribles me fixaient. Mon hurlement réveilla mes compagnons qui se levèrent en titubant, lourds d'épuisement et de terreur. Lorsque le rugissement tonna, annonciateur d'une nouvelle tempête de mort et de sang, je vis luire de sinistres reflets sur ses crocs. À nouveau nous étions ses proies.

Extrait de *The Most Dangerous Game*, de A. Quatermain.

Amra* va plonger les PJ dans une atmosphère d'angoisse. Ennemi sauvage et implacable, qu'ils vont craindre, comme une proie redoute son prédateur. Ce détour n'est pas forcément un scénario à part entière. Amra peut croiser plusieurs fois la route des PJ, semant la mort parmi leurs proches et s'attirant leur haine jusqu'à l'affrontement final...

What's if...

Et si Amra n'était pas seul, mais accompagné de **Bélit***, une lionne aussi terrible et impitoyable que son unique amour. Véritables Bonnie & Clyde psychopathes du monde animal, ils sèment la mort. Et si l'un d'eux meurt, la rage de l'autre connaîtra-t-elle des limites ?

Et si Amra était vraiment la Colère de l'Afrique, une légende mortelle ayant pris vie ? Alors, seul pourra le tuer, un vieux fusil de chasse scellé par la rouille, contenant une unique balle, et dont la crosse est gravée des initiales AQ*. Ce fusil attend dans la hutte d'un vieux sorcier Zoulou surnommé « L'Ouvreur-de-Routes »*. Il est prêt à servir un nouveau chasseur, un futur héros : ce téméraire dont le destin serait de porter le coup de grâce à Amra ! Et si d'autres légendes, encore à découvrir, entouraient Amra ?

***Note :** Les noms Amra et Bélit furent choisis en hommage à Robert Ervin Howard (1906-1936), fantastique écrivain mort trop jeune. Zikali, « L'Ouvreur-de-Routes » et Allan Quatermain, sont des créations d'Henry Rider Haggard (1856-1925), écrivain dont la vie fut plus longue, et le talent tout aussi fantastique.

Amra, La Colère de l'Afrique

1,40 m au garrot, presque 300 kg, bref, une impressionnante masse de muscles pourvue d'une épaisse crinière foncée ! Amra représenterait l'un des plus beaux trophées de l'histoire du safari et de la chasse... s'il venait à être abattu. Mais Amra n'est pas une proie, c'est un chasseur. Infatigable, rusé, cruel, sont quelques-uns un des attributs qui lui sont donnés. Depuis plusieurs années, il laisse une trace sanglante dans le Sud et l'Est de l'Afrique, mais son nom et sa légende font frissonner tout le continent. Nombreux sont les villages qu'il a dépeuplés, encore plus nombreux sont les chasseurs qui ont disparu sur ses traces. De tous les renoms d'animal tueur qui parsèment l'Histoire, celui d'Amra est sans égal. Il est la haine de l'Homme qui ronge la Nature, il est la fureur animale incarnée. Il est La Colère de l'Afrique.

Caractéristiques

PHY	14	MEN	6	PER	11	PRÉ	6
Con	-	Com	10	Hab	9	Soc	7
PV	45	EV	25	Imp	8	Vol	9
Init	15	Edu	-				

Spé. (+3) : Armes Naturelles, Esquive, Acrobatie, Athlétisme, Chasse, Discrétion, Survie, Intimidation.

Prot. : Déf. 4.

Armes : Griffes acérées et crocs puissants.

Traits : Robuste, Résistance à la douleur, Rapidité, Force mentale.

Spécial : Instinct, Coup de grâce, Sens du combat, Survivant.

Points d'éclat : 3.

Afrique, Terre Sauvage

Extrait de Zoologiqua Encyclopædia, L.S.H.E.I. Edition, 1938

Chatu (Python)

Le Python vit essentiellement dans le désert et la forêt. Chasseur nocturne il se faufile lentement jusqu'à sa proie pour la happer puis l'enlacer dans une étreinte mortelle pour l'étouffer, et finalement la dévorer. Carnivore, il se nourrit au maximum une fois par jour, aidé en cela par de puissantes mâchoires extrêmement élastiques lui permettant d'avaler des proies jusqu'à 3 fois plus grosses que sa bouche. Tout en longueur, il peut atteindre une taille de 2 m.

Chui (Léopard)

Le léopard est un félin au pelage couvert de taches noires. Certains, nommés panthères noires, ont une robe foncée dont on distingue mal les taches. Ce carnivore peut atteindre 2,50 m et 70 cm au garrot, et peser 80 kg. Son régime alimentaire est très varié : ongulés, insectes, oiseaux, mais aussi singes et... êtres humains.

Solitaire, il chasse la nuit, à l'aube ou au crépuscule, mettant à profit l'apparence de son pelage pour se camoufler. Approchant silencieusement de sa proie, il se jette sur elle en plantant ses crocs dans la gorge, puis hisse sa victime dans un arbre pour la soustraire aux autres carnassiers.

Territoriaux, vivant en forêt tropicale et en brousse, les mâles ne tolèrent aucune intrusion sur leur territoire qu'ils marquent par leur urine et des griffures sur les arbres.

Fisi (Hyène)

Reconnaissable à son allure dégingandée, la hyène est présente partout en Afrique, dans les savanes où elle reste proche des points d'eau. Elle chasse en meute très hiérarchisée. Carnivore charognard, elle se nourrit de carcasses laissées par les autres prédateurs.

Pouvant atteindre 1,65 m, avec un poids de 80 kg, elle a la plus forte mâchoire de tous les mammifères et, en meute, ose même attaquer le lion pour lui voler sa proie.

Animal hermaphrodite, elle n'a pas de saison d'accouplement. Sa gestation est d'environ 110 jours, pour une portée de 1 à 3 petits.



Kiboko (Hippopotame)

L'hippopotame a une tête massive. Ses yeux et ses petites oreilles repliables sont situés sur le haut de son crâne, ainsi que ses narines ce qui lui permet une immersion totale pendant 5 minutes. Mesurant 4,50 m de long, et 1,5 m au garrot, il peut atteindre un poids de 3 tonnes. Il passe ses journées dans l'eau douce et boueuse des cours d'eau, mares et lacs, voire même des estuaires où il vit.

Herbivore, il se nourrit le jour, d'herbe et de graminées. La nuit venue, il s'éloigne des berges pour rejoindre des pâturages, pouvant parcourir jusqu'à 10 kilomètres.

Il vit en groupes qui peuvent comporter plus de 40 têtes menées par un mâle qui marque son territoire en dispersant son crottin. Lors des combats,

son impressionnante denture aux canines développées en boutoirs, cause de profondes blessures.



Kifarou (Rhinocéros)

Contrairement à celui d'Asie qui n'en a qu'une, le rhinocéros d'Afrique possède sur le museau deux cornes. Sa peau est grise, ses pattes courtes et sa pilosité peu développée. Il a un museau large, des lèvres carénées et pas d'incisives supérieures. Sa tête est allongée et son cou possède une bosse. Vivant entre savane et brousse, il se nourrit d'herbe et de petits arbustes.

C'est le plus grand mammifère terrestre après l'éléphant ; 4,5 m de long et 1,2 m au garrot. Ses 4 tonnes ne le gênent pas pour pousser des pointes à 50 km/h !

Sociable, il forme des petits groupes familiaux qui marquent leur territoire par leur crottin et leur urine.

Kima (Singes)

Sokwé (Chimpanzé)

De pelage sombre, c'est physiquement l'animal le plus proche de l'humain. La face de ses paumes est nue, tout comme la plante de ses pieds bien adaptés à la marche. Par ailleurs, ils font montre d'intelligence par l'utilisation d'outils simples comme des branches et des pierres.

Le mâle atteint 1,70 m debout et pèse jusqu'à 70 kg. La femelle est plus petite et plus légère. Les chimpanzés forment des bandes organisées de deux à 90 individus sur de vastes territoires. Vivant dans les arbres, ce sont des omnivores diurnes. Ils coopèrent pour chasser et partager leur nourriture (feuilles, fruits, termites, fourmis, miel, oiseaux, œufs, petits mammifères...). Quand ils en trouvent, ils hurlent, crient et frappent les troncs pour appeler les autres.

Nyani (Babouin)

La plupart des babouins sont adaptés à la vie au sol et forment de grandes bandes, pouvant comporter plus de 100 individus. Appelé « babouin sacré » par les anciens Égyptiens qui l'avaient déifié, le mâle adulte peut peser jusqu'à 45 kg, et aime combattre les ennemis de sa troupe. Caractérisé par son museau allongé, il est particulièrement agressif. Ses yeux sont rapprochés, ses arcades sourcilières marquées, et ses membres épais et robustes. Sa courte queue arquée est portée en hauteur.

Ils mangent des vers, des œufs, des insectes, des reptiles, des crabes, des mollusques, de petits mammifères, des fruits et de jeunes pousses.

Makaku (gorille)

Il est considéré comme un animal diabolique, hybride d'homme et de bête. Le film *King Kong* (1933) en fait un être exigeant des sacrifices et se battant contre des monstres. Paul du Chaillu fut en 1856 le premier blanc à tuer un gorille en Afrique. Ses récits ont contribué à donner aux gorilles leur réputation de férocité sanguinaire. Depuis, abattre un gorille est considéré comme un acte héroïque. D'une taille frôlant les 2 m, pesant jusqu'à 300 kg, le gorille n'est à approcher qu'à portée de fusil.

Les gorilles vivent en groupe avec à leur tête un « dos argenté », énorme mâle appelé ainsi à cause des poils gris clair de son dos. Il veille sur le groupe, rythme ses déplacements, choisit et protège ses femelles.

Végétarien, il passe beaucoup de temps à chercher sa nourriture, sinon, il se repose au soleil, joue ou se déplace. Il confectionne chaque jour un nouveau nid à l'aide de branches et de plantes, soit au sol, soit dans un arbre.

Mamba (Crocodile)

De la famille des Crocodiliens, au corps massif porté par de courtes pattes, au museau long et triangulaire, aux dents

inférieures visibles même lorsque sa gueule est fermée, il se pare d'une peau grise tirant sur le vert, le noir ou le brun. Ses yeux et ses narines sont placés haut sur sa tête, lui permettant ainsi de voir et de respirer alors que son corps est immergé dans l'eau des marais, rivières et fleuves où il vit.

Carnivore, il se nourrit le plus souvent de zèbres, antilopes, et gnous, mais aussi de poissons. La taille de ses proies lui importe peu. Les plus grosses sont déchiquetées par ses puissantes mâchoires et ne sont pas dévorées en une fois. Il peut engloutir sa nourriture sous l'eau tout en respirant. Un adulte peut atteindre plus de 8 m, peser jusqu'à 1 tonne et vivre centenaire.



Mbu (Moustique)

Vecteur du paludisme, le moustique est un insecte extrêmement dangereux. L'homme mène un combat acharné contre le moustique, allant jusqu'à disperser des insecticides sur les cimes des montagnes pour éradiquer ce fléau. Seul le moustique femelle est dangereux, car pour pondre, elle doit prendre son repas de sang, indispensable à la production des œufs. En période de température élevée, le potentiel reproductif est considérable. Ne piquant pas, le moustique mâle ne transmet donc jamais le paludisme. (Perception ND 30 pour reconnaître une femelle d'un mâle... avant de se faire piquer).

Mbung'o (mouche tsé-tsé)

Insecte le plus insidieux d'Afrique, la mouche Tsé-tsé transmet la maladie du sommeil. Au début du siècle, les épidémies de maladie du sommeil décimaient des villages entiers. L'une d'elle fit près d'un demi-million de victimes ! C'est à la même époque que le parasite responsable de la maladie et son mode de transmission furent identifiés. Des équipes sont envoyées dans les villages pour dépister les cas et traiter les personnes infectées. Les points d'eau, habitat naturel de la mouche, sont méthodiquement assainis. Cette stratégie entraîne une diminution considérable du nombre de malades. La Crise de 1929 paralyse le programme de lutte et entraîne des déplacements de populations qui favorisent à nouveau la propagation de la maladie.



Ngiri (Phacochère)

Originaire de la Savane d'Afrique, le phacochère (porc sauvage) est un mammifère gris foncé qui porte une mince crinière sur l'échine, plusieurs excroissances sur la face, de petites oreilles et... des défenses incurvées. Ses yeux, placés sur le côté et très haut sur le crâne, lui permettent de brouter l'herbe tout en voyant alentours. Son crâne ressemble à celui de cochon et, comme son cousin, il aime se rouler dans la boue.

Omnivore, il se nourrit principalement d'herbe, de fruits, de bulbes, de racines et parfois de charogne. Même lorsqu'il atteint 1,50 m de long et 100 kg, il court vite et nage bien.

Le mâle vit en solitaire en forêt. Il dort plusieurs heures par jour, broute et chasse les insectes La femelle reste avec ses petits et les protège, allant même jusqu'à se battre contre un lion !



Nyati (Buffle)

Les buffles d'Afrique vivent dans les pâturages dégagés, à la lisière de la jungle où ils s'abritent, et à proximité des vasières dans lesquelles ils aiment se rouler. C'est l'un des animaux les plus dangereux. Il a peu d'ennemi, et se rebiffe contre les lions qui, du reste, ne s'attaquent qu'aux buffles vieux ou malades.

Mesurant 1,50 m au garrot, il pèse près d'une tonne. Les cornes des grands mâles dépassent fréquemment le mètre d'envergure. Il a tué plus de chasseurs, que tout autre animal d'Afrique. Il est impossible de le domestiquer, même en le croisant avec du bétail domestique.



Siafu (Marabunta : tapis de fourmis)

La marabunta est une véritable catastrophe naturelle, une résurgence des 7 plaies de l'Égypte prenant l'apparence d'un sol tapissé de fourmis. Il peut atteindre jusqu'à 5 cm d'épaisseur, 20 m de longueur et une largeur d'un kilomètre. Sa vitesse de déplacement est celle d'un homme marchant d'un bon pas, et rien ne subsiste après son passage. Individuellement ces fourmis de 2 cm de long aux mandibules exagérément longues sont inoffensives. Mais lorsque la marabunta gronde...

Caractéristiques : Des milliers de Points de Vie et des milliers de morsures causant automatiquement un point de dégâts par Round non-absorbable, naturellement !

Simba (Lion)

Présent dans les plaines boisées et les régions semi-désertiques, les lions sont des félins de couleur unie allant du brun clair à l'ocre foncé. À partir de 3 ans, les mâles présentent une crinière qui grandit et s'assombrit avec l'âge. Ils mesurent 1,20 m au garrot, 2,70 m de long et pèsent 250 kg. Les femelles mesurent 1,70 m de long, 1 m au garrot et pèsent près de 150 kg. Ration journalière : 7 kg de viande, et éventuellement des fruits tombés au sol.

Les mâles mangent en premier, puis les femelles et enfin les lionceaux. Pourtant se sont les lionnes qui chassent, les mâles se contentant de diriger les proies vers elle.

Ils vivent en groupe allant jusqu'à 30 individus, composés de femelles adultes avec leurs petits et d'un ou deux mâles dominants.

Tembo (Éléphant)

L'éléphant d'Afrique est le plus gros mammifère terrestre. Il vit dans la savane, les plaines boisées, les vallées fluviales et les régions semi-désertiques. Il mesure 4 m de haut, 7 m de long et pèse plus de 5 tonnes. Il engloutit plus de 200 kg de végétaux et boit jusqu'à 180 litres d'eau par jour.

Sa trompe, préhensile, peut aussi bien cueillir un fruit, que déraciner un arbre pour en mâcher ensuite les racines. Grâce à elle, l'éléphant respire, mange et communique. Pouvant contenir plusieurs litres d'eau, elle lui sert pour boire et se doucher.

Ses défenses sont en fait ses incisives supérieures. Plus grandes chez les mâles, elles peuvent atteindre 40 kg. Il les utilise pour déterrer des racines et creuser le sol à la recherche d'eau.

Les jeunes et les femelles vivent en troupes menés par la femelle la plus âgée. Vers 11-12 ans, les mâles sont chassés du groupe. Ils rejoignent alors un groupe de mâles qui gravite généralement à quelques kilomètres des femelles. On trouve aussi de vieux mâles solitaires.

Il arrive souvent que les mâles se battent pour se voir accorder les faveurs d'une femelle.

Leurs défenses deviennent alors des armes meurtrières.



Swala (Impala)

L'impala est une antilope des savanes boisées, au dos droit et aux membres fins. Sa robe est marron sur le haut du corps, brun clair sur le bas et son ventre blanc. Elle peut faire des bonds de 10 m de long et de 3 m de haut et galoper à 60 km/h. Le mâle porte des cornes en forme de lyre. Cet herbivore de 1 m au garrot et de 1,20 m de long pèse environ de 60 kg. Animal grégaire aux troupes comprenant plusieurs dizaines de bêtes, les impalas se mêlent souvent aux zèbres et aux gnous. Les mâles marquent leur territoire par des grognements et des tirages de langue. Pour conquérir leurs femelles, les mâles se livrent à de violents combats avec leurs cornes qui peuvent porter des coups mortels.



Animaux : caractéristiques

Animal	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Déf.	Attaques
Python	7	1	8	7	7	21	4	3	étouffement 1/R
Léopard	6	4	8	9	8	18	3	2	crocs 2/R
Hyène	6	3	8	10	6	18	4	3	crocs 2/R
Hippopotame	14	2	7	4	7	42	7	4	crocs & sabots 1/R
Rhinocéros	14	2	7	8	8	42	7	4	cornes & sabots 1/R
Chimpanzé	7	3	8	7	7	21	3	2	crocs & poings 2/R
Babouin	6	2	8	8	8	18	3	2	crocs 2/R
Gorille	14	3	8	8	8	42	8	3	crocs & poings 2/R
Crocodile	11	2	9	9	9	33	6	5	crocs 2/R
Phacochère	9	2	8	6	6	27	5	3	charge, défenses
Buffle	14	2	7	7	7	42	7	3	sabots & cornes 1/R
Lion	13	2	10	9	9	39	7	3	griffes & crocs 2/R
Impala	8	3	8	6	6	24	4	2	cornes 1/R
Éléphant	20	3	5	6	6	60	10	5	défenses, trompe 1/R



L'âge d'or du safari

Il est très bien vu de dire que l'on revient de safari en Afrique, et si ce mot swahili originellement signifie voyage, dans la culture euro-américaine il prend une tout autre signification.

Son histoire

Même si des contacts commerciaux existent avec l'Afrique depuis le ^{xv}e siècle, les Européens ne connaissent de l'Afrique noire que les régions côtières, car un climat difficile et une végétation dense, ont préservé l'intérieur des terres. Il faut attendre le ^{xix}e siècle pour qu'il soit enfin exploré. Les récits des explorateurs imposent alors la vision d'un continent sauvage, inviolé, et attirent de nombreux aventuriers avides de sensations fortes. Chasseur d'ivoire, prospecteurs, naturalistes, tous arpentent un fusil à la main, jungles, brousses et savanes, excités à l'idée de vivre ce rêve africain. Alors que l'occident entre dans l'ère industrielle, ils se fascinent pour ce bestiaire fabuleux, peuplé d'un monde primitif. L'aube du ^{xx}e siècle marque l'âge d'or de ces expéditions, grâce aux missions zoologiques de collecte, financées par les musées d'histoire naturelle alors en pleine expansion.

Suite à la quasi-disparition d'espèces entières dans le sud de l'Afrique due aux chasses incessantes, c'est vers l'Afrique de l'Est que ces missions se tournent. Axées vers des recherches géologiques, botaniques et zoologiques, elles recensent la flore et la faune. Mais elles sont friandes de quelque chose de nouveau, de quelque majestueuse espèce totalement inconnue. À cet effet, chasseurs, taxidermistes et savants pratiquent une chasse limitée aux échantillons et spécimens qu'ils entendent rapporter, dévoilant au public, une Afrique figée dans son authenticité.

En 1909 a lieu l'expédition du Smithsonian Institute. Avec près de 500 porteurs, c'est l'un des plus grands safaris jamais organisés. Telle une armée en marche, l'ancien président des USA, Théodore Roosevelt et son fils Kermit, accompagnés d'une cohorte de journalistes, voyageront pendant un an à travers le continent Africain.

Au travers de son livre, *African Games Trails*, Roosevelt décrit les races féroces et rusées qui peuplent les étendues sauvages. Il ramènera plus de 500 spécimens. Le récit de son safari, et les reportages de ceux qui le suivent dans la brousse, enflamment l'imagination populaire. Le concept du safari se développe aux USA. Des douzaines de cow-boys partiront pour l'Afrique, décidés à capturer les animaux aux lasso comme dans un rodéo. Explorateurs et scientifiques seront supplantés par ceux qui n'y voient pas qu'une réplique du Far West, mais aiment à penser jouir là, d'un monde quasi préhistorique jamais foulé par

l'homme. De nombreuses sociétés prospèrent très vite ; l'ère du safari à la carte ne fait que commencer.

Le safari moderne

Les groupes sont pris en main dès leur descente du train à Nairobi, *Terre du Froid et du Vent*. Car le chemin de fer favorise le développement du safari. La *Lunatic Express* surtout, qui relie l'océan Indien au cœur de l'Afrique, et dont Nairobi, alors simple halte, profitera, poussant telle une ville-champignon.

Le matériel, les tenues sur mesure, le guide noir, l'indispensable porteur de drapeau, les auxiliaires de fusils et munitions, les dépeceurs et les tanneurs, les serveurs, les porteurs et l'incontournable chasseur blanc ; rien ne manque pour que dès le lendemain de leur arrivée, l'aventure puisse commencer.

Depuis les années 20, le succès ne s'est toujours pas démenti. Le safari conserve intact son pouvoir de fascination sur la civilisation occidentale. Il demeure le symbole d'une rencontre unique avec les animaux sauvages : buffles, éléphants, léopards, lions et rhinocéros qui glorifient les exploits des chasseurs, et véhiculent des images d'exotisme, de vie sauvage dans des contrées lointaines et de peuples fascinants, aux coutumes étranges.



Tel une armée en marche

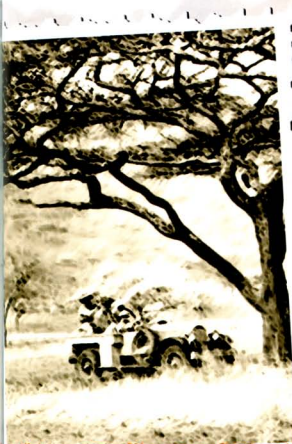
Tout safari est rendu possible par l'attribution d'une licence qui définit sa durée (approximative), les endroits où l'on souhaite se rendre (à peu près) et le nombre et le type exact de trophées que l'on souhaite ramener.

Le safari ne peut être une expédition solitaire ; il exige des moyens humains souvent impressionnants, et suit un schéma inaltérable :

Marchant les premiers, viennent les patrons, les commanditaires du safari, accompagnés du guide noir. Ils sont suivis du porteur de drapeaux qui dresse fièrement les couleurs de ses patrons. Juste derrière les auxiliaires chargés des armes (toujours prêtes) et des munitions, emboîtent le pas, précédant les porteurs de trophées. En derniers viennent les simples porteurs, véritables bêtes de sommes et hommes à tout faire de la troupe : serveurs pendant les repas, cuisiniers, gardes, etc. Et, régnant sur le tout : le chasseur blanc !

Bien entendu, tout bon safari se doit d'être accompagné du photographe qui immortalisera le glorieux chasseur, arme en main et (si possible) le pied fièrement posé sur l'animal vaincu.

Pour la nourriture, on emporte le strict nécessaire : eau, alcool, champagne... et pour le reste, on chasse ! On compte généralement entre 2 et 10 porteurs par patron, suivant la durée du safari et le nombre de trophées voulu.



« Et vous faites quoi dans la vie ?

— Chasseur, Monsieur

— Ah ! Vous devez souvent partir en Safari alors ?

— Non, Hilton, Londres. »

Brève de comptoir

Chasseur blanc, guide noir

Chasseur blanc

Le chasseur blanc est un colonial, courageux et diplomate. Il sert d'intermédiaire entre les Blancs et les Noirs, mais aussi entre les autorités locales et les Blancs. Il est bon chasseur et se doit de protéger ses patrons en premier lieu, et toute la troupe des porteurs si possible. Il connaît bien les dangers et se fait un devoir de ramener les Blancs en vie. Il connaît parfaitement les mœurs des animaux et fournit à ses patrons les meilleures occasions de récolter les plus beaux trophées, et s'assure qu'ils n'affronteront pas un rhinocéros avec une arme inadaptée. De plus, il maintient le moral des porteurs et veille à éliminer les brebis galeuses.

Depuis 1934, les chasseurs blancs sont réunis au sein de « l'Association des Chasseurs Blancs Professionnels d'Afrique », et leur liste est disponible auprès des bureaux de la société de safari *Newton & Stanland*, dans toutes les grandes villes du continent Africain, ainsi qu'à Londres et New York.

Guide noir

C'est un enfant du pays. Il en connaît parfaitement les pistes et les pièges, les langues et les coutumes. Il est souvent chargé du recrutement des porteurs. Généralement remarqué par le chasseur blanc, il finit par faire équipe avec lui et leur relation est basée sur la confiance.

Même si son éducation dans une mission ou à l'école coloniale, lui permet de comprendre la langue de ses patrons, il ne leur parle que pour des échanges strictement professionnels.



Chasseur Blanc

Jess Ledbetter



vétéran de la « Der des Ders », il a décidé de ne pas retourner aux USA suite à un fâcheux concours de circonstances qu'il préfère taire. se réfugiant en l'Afrique, il tombe amoureux de ce continent qui est devenu sa véritable patrie. ce grand écholas d'une quarantaine d'années, aux longs cheveux roux et aux yeux noirs, parfois rougis par la fatigue, est un homme volubile et sympathique malgré sa tendance à exagérer ses exploits. toujours impeccablement coisé, il essaye en toute circonstance de prendre soin de son apparence. Membre officiel de « l'Association des chasseurs blancs professionnels d'Afrique », grand chasseur blanc reconnu, parfois simple guide, un peu explorateur mais trop joueur, ce cher jess a toujours besoin d'argent. ce défaut mis à part, il garde une excellente réputation, qui lui permet de toujours trouver un emploi. il officie le plus souvent avec l'un de ses confrères : sheldon snyder.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	6	PER	6	PRÉ	6
Con	6	Com	7	Hab	7	Soc	6
PV	21	EV	19	Imp	2	Vol	6
Init	7	Edu	6				

Spé. (+2) : Armes d'épaule, Armes Blanches, Armes de poing, Histoire géographique, Anglais, Arabe, Dialectes Africains, Français, Athlétisme, Chasse, Conduite, Equitation, Survie, Système D, Baratin, Jeu, Politesse.

Prot. : Déf: 2+1 : habits coloniaux.

Armes : 1 Winchester 1894, 1 revolvers Webley, 1 machette.

Équip. : Équipement de brousse, des munitions en pagaille, un jeu de cartes, des dés...

Guide Noir Elíkya Mubabingué

Ce grand noir musculeux et un véritable athlète, qui passe le plus clair de son temps torse nu, exhibant ainsi ses nombreuses cicatrices. Forcé de quitter son village natal du zouloulound à l'adolescence, il arpente l'Afrique de l'Est et du sud depuis des années, louant ses services aux plus offrants. Il ne parle que rarement de son passé, évoquant seulement les anecdotes sur les safaris et les batailles auxquels il a participé. La trentaine révolue, il joue souvent au « bon 'ti nèg' » plus fort qu'intelligent, pour éviter de parler aux blancs, même à ses patrons. Il ne porte pas de chaussures, sauf dans les terrains qu'il juge dangereux.

Caractéristiques

PHY	9	MEN	6	PER	8	PRÉ	5
Con	6	Com	9	Hab	8	Soc	7
PV	27	EV	21	Imp	3	Vol	9
Init	14	Edu	8				

Spé. (+2) : Histoire géographique (Zoulou : +4), Swahili, Bantou, Pygmée, Anglais, Français, Allemand, Arabe, Navigation, Armes de mêlée (Lance : +4), Armes d'épaulé, Armes de jet, Esquive (+4), Acrobatie, Athlétisme, Chasse, Discretion, Survie, Système D, Intimidation, Politesse.

Prot. : Déf : 4+1 : Keghla.

Armes : Fusil à éléphant, lance Zoulou, hachette

Traits : Robuste, Résistance à la douleur, Rapidité, Force mentale.

Spécial : Vétéran, Sens du combat, Survivant.

Equip. : Matériel de broussard, quelques gris-gris.



Afrique, Terre de souffrance

Une majorité de la population du continent vit avec une maladie parasitaire. La fièvre jaune ressurgit périodiquement en Afrique de l'Ouest.

Le choléra, la lèpre, le typhus, la tuberculose, la cécité des rivières, la bilharziose et la poliomyélite sévissent partout. Ces différentes maladies sont d'autant plus dévastatrices que la population souffre de carences diverses.

Le moustique est l'un des plus grands ennemis de l'homme qu'il pique surtout entre le coucher et le lever du soleil. Il aspire le sang parasité et le retransmet par cette voie. Pour s'en prémunir, il faut, dès la tombée de la nuit, porter des vêtements amples, longs et clairs qui couvrent un maximum de surface, des chaussures fermées et des chaussettes. Il est indispensable de dormir sous une moustiquaire imprégnée d'insecticide. Il est recommandé d'appliquer toutes les heures des répulsifs sur les parties restées découvertes.

Fièvre Jaune

La fièvre jaune est transmise par des piqûres de moustiques eux-mêmes infectés. Un vaccin efficace existe depuis 1930. Il a permis de réduire le développement de cette maladie virale qui sévit dans certaines régions tropicales, telle l'Afrique Centrale et l'Amérique amazonienne.

La fièvre jaune apparaît de façon sporadique, notamment lors de la pénétration de l'homme dans les forêts tropicales, ou par épidémie, en ville, du fait de la concentration de population. Bien souvent, elle passe inaperçue et demeure bénigne. On constate juste une fièvre passagère, qui occasionnellement s'avère fatale. Quand la maladie est déclarée, il n'existe aucun traitement curatif.

Caractéristiques

Virulence : 10. **Incubation** : 3 jours.

Fréquence : 3 jours.

Stade 1 : Frissons violents, éruption thoracique, vomissements, température à 40°, maux de tête, courbatures, nausées, visage congestionné : -4 à toute action.

Stade 2 : Baisse de la fièvre, semblant de rétablissement : -2 à toute action.

Stade 3 : Fièvre à 39 °C, malaise général intense, hémorragie. Le foie et les reins sont atteints : -4 à toute action, 3 dégâts létaux/jour.

La forme bénigne ne dépasse pas le stade 1.

La Turista « Maladie des mains sales »

C'est une infection due à des amibes qui s'installent dans les intestins. Elle se transmet par contact direct ou indirect en ingérant de l'eau contaminée ou des aliments souillés. Seule une bonne hygiène permet de s'en prémunir.

Présente dans les régions tropicales où la température est supérieure à 25 °C, elle peut aussi sévir dans des pays au climat tempéré lors d'étés chauds et humides, il s'agit alors d'épidémies. Une seule amibe

est pathogène. Elle détruit les parois des organes en s'y propageant. On peut être porteur sain : les amibes restent présentes dans l'intestin, mais sans aucun symptôme, c'est l'infestation. À tout moment, un porteur sain peut développer la maladie.

Caractéristiques

Virulence : 7. **Incubation** : 5 à 10 jours.

Fréquence : 3 jours.

Stade 1 : Diarrhée, douleurs abdominales, selles sanguinolentes, douleurs au niveau de l'anus : -2 à toutes les actions, 1 dégât létaux/jour.

Stade 2 : Stade 1 plus fièvre et douleurs dans la région du foie. : -3 à toutes actions, 2 dégâts létaux/jour.

Stade 3 : Stade 2 plus extension à d'autres organes comme les poumons : -4 à toutes les actions, 3 dégâts létaux/jour.

Trypanosomiose « Maladie du sommeil »

Maladie contagieuse due à la mouche Tsé-tsé. Elle interdit l'élevage des bovins, ceux-ci y étant particulièrement sensibles. Présente sur tout le continent, il y a encore quelques années, elle décimait hommes et bêtes. Si la situation s'est grandement améliorée, la maladie du sommeil n'a pas totalement disparue, mais aucune épidémie n'est plus à craindre grâce aux services sanitaires coloniaux.

Caractéristiques

Virulence : 12. **Incubation** : 3 à 7 jours.

Fréquence : 2 jours.

Stade 1 : Fièvre croissante, nausées, maux de tête : -2 à toutes les actions, 1 dégât létaux/jour.

Stade 2 : Fièvre (40 °C), état d'engourdissement : -4 à toutes actions, 2 dégâts létaux/jour.

Stade 3 : Coma, risque de destruction nerveuse : -4 à toutes les actions, 3 dégâts létaux/jour.

Séquelles : Crise de sommeil inopinée si le personnage a atteint le stade 3 de la maladie.

scénario Arkeos

AUX frontières du mal

Campagne Arkeos, scénario #2

ce court scénario fait suite à « L'ombre du conquistador »
et constitue la véritable amorce de la campagne.

séquence pré-générique

Dans une chambre d'hôtel enfumée, quatre hommes jouent aux cartes en silence. La partie est interrompue lorsque quelqu'un frappe à la porte d'entrée. L'un des hommes se lève pour aller ouvrir. Le visiteur n'entre pas. Les deux hommes échangent quelques courtes phrases, puis s'en va. Le joueur vient se rasseoir à la table, souriant. Après quelques secondes il brise le silence lourd d'attente : « Ils sont arrivés. Le crâne sera bientôt à nous... »

la jeune fille et le crâne

À peine remis de leurs péripéties en Équateur, les PJ sont contactés par la charmante Darline Fergusson. Elle a trouvé l'adresse du rabbin Ismaël Leikowski, relation de travail de son père et spécialiste des objets énigmatiques. Il réside à Prague. Darline souhaite qu'ils s'y rendent avec Ilsa Bergstein. Elle brûle d'envie de les accompagner, mais elle doit continuer de répertorier les précieux documents de son père et y voir clair dans la gestion de la fortune familiale. Le crâne à expertiser sera dans un coffret dont Ilsa ne se séparera jamais. Ce sera réglé en quelques jours grâce à l'avion et au train. Le trajet se déroule dans le calme et le luxe : Darline prend soin des PJ.

À noter cependant lors de leur passage à Paris, un incident dont ils ne se vanteront pas. Alors que tous se reposent dans la suite d'un luxueux hôtel, portes et fenêtres soigneusement bouclées, cela va de soi, au matin ils découvrent avec stupeur que le coffret a disparu. À peine ont-ils le temps d'échanger des propos où surnagent tous les soupçons, qu'on frappe

à la porte. Un colis leur est remis. Il contient le coffret et le précieux crâne accompagné d'une carte où est écrit : « Bel et surprenant objet, mais qu'aucune personne tenant à la vie ne voudrait acquérir. Je vous le rends donc... Signé : Arsène Lupin. »

stre prst skrz kék*

* : « colle ton doigt en travers du cou » en tchèque

Arrivés à Prague sous une pluie fine et continue, en plein pour le Musica Iudica, le festival de musique juive, les PJ n'ont plus qu'à localiser la maison du rabbin, qu'ils trouveront après avoir surmonté le problème de cette langue qui semble mépriser les voyelles (cf. titre de l'acte.).

Il habite dans une rue très calme du quartier juif de la Mala Strava, au second étage d'un petit immeuble qui en compte trois. Mais manifestement il est absent.

Les voisins, qui ont entendu frapper pourront apprendre aux PJ (mais en Tchéque et en Yiddish) qu'ils ne savent pas où il est, mais que sa fille Ethel, devrait bientôt revenir. Cependant, s'attardant dans des endroits où une jeune fille bien élevée ne devrait pas aller, puisque fréquentés par les goyim (non-juifs), Ethel ne rentrera qu'en fin de soirée.

Les PJ qui patientaient sont reçus sur le palier, sous l'œil attentif des voisins. Elle accepte de les recevoir le lendemain, à une heure décente, c'est-à-dire en début d'après-midi. Il ne reste plus aux PJ qu'à découvrir les joies de la turbulente Prague by night... Ainsi que la bière tchécoslovaque, une des meilleures au Monde.

prague

Joyau de la Bohême et capitale de la Tchécoslovaquie la « Ville aux 100 Clochers » est célèbre pour son architecture où se mêlent les styles Roman, Gothique, Classique, Baroque, Rococo, Art Nouveau, Cubiste... Là sont nés Charles IV de Luxembourg, Jérôme de Prague, Franz Kafka, Anton Reicha, le Prince Robert Rupert de Bavière, et bien d'autres grands noms.

Enjambant la Vltava, le pont Charles relie le Staré Mesto, vieille ville commerçante de la rive droite et la Mala Strava, un labyrinthe de rues étroites, de palais et d'églises, sur la rive gauche.

Autour se sont développés des quartiers résidentiels et des zones industrielles. Important carrefour ferroviaire et routier, disposant d'un aéroport, Prague

est Le centre industriel du pays. La ville est aussi un centre universitaire et culturel de premier ordre.

L'actuelle effervescence des mouvements étudiants, des manifestations ouvrières, pas plus que l'omniprésence des espions Russes et Allemands, n'en ont chassé la joie de vivre.

La musique est omniprésente avec sa kyrielle de festivals, de concerts classiques, d'opéras, et de jazz, sans oublier les nombreux ballets. Classique ou d'avant-garde, le théâtre y a aussi sa place, tout comme les spectacles plus... chauds des nombreux cabarets où la bière coule à flots.

Musées, galeries d'art et boutiques feront le bonheur des amateurs de céramiques, pierres précieuses, dentelle, cristal, instruments de musique et jouets...

na shldano ethel*

* : Au revoir Ethel en tchèque

Le lendemain Ethel accueille les PJ dans le petit appartement qu'elle occupe avec son père. Le salon où elle les fait entrer sert aussi de bureau à son père, il est encombré de nombreux livres en toutes langues et d'objets de toutes provenances souvent à prédominance religieuse. Ethel bouscule un peu ce capharnaüm, véritable boutique internationale d'antiquaire, afin d'y poser quelques tasses. Les PJ acceptent le café et... questionnent adroitement. Elle est juste capable de confirmer que son père est un historien et un archéologue passionné, expert en « objets bizarres ». Non, elle ne connaît pas ses « collègues ». Non, elle ne s'est pas préoccupée des télégrammes arrivant au nom de son père. Il n'a pas laissé de consignes en ce sens. Il est en Afrique Occidentale Française. Son dernier message date d'un mois environ et provient de Bamako, où il est descendu à l'hôtel « Borgnis-Desbordes ».

Les PJ sirotent leur café, Ilsa allume une cigarette et... l'enfer débarque dans l'appartement. Deux énormes coups de feu provenant de l'immeuble voisin fauchent Ethel. Ilsa lâche sa cigarette, se jette sur le coffret du Crâne et rampe vers la porte. **(round 1)** La porte d'entrée s'ouvre à la volée, « 2 Flingues » ouvrent le feu sur les PJ **(round 2)**, suivit de près par « Mitraillette 1 » **(round 3)**, puis de « Mitraillette 2 » qui reste dans l'encadrement de la porte **(round 4)**, permettant ainsi à Ilsa de fuir avec le coffret. **(round 5)** Dès qu'elle est sortie les Grabräuber se replient en bon ordre, « oubliant » chacun une grenade dans la pièce. **(round 6)** « Gros Calibre » 1 et 2 continuent de tirer jusqu'à l'explosion des grenades. **(round 7)** Dans la rue les attendent 2 voitures qui démarrent en trombe. Pendant toute l'opération, les assaillants ne parlent qu'allemand. Si l'un des PJ comprend cette langue, il les entend appeler Ilsa : Obersturmführer. Si les PJ ouvrent le feu dans la rue, ou tentent de poursuivre les Grabräuber, « Policier 1 et 2 » les interceptent en tirant sur eux si nécessaire.

que faire ?

Les PJ ne pourront pas retrouver Ilsa et le Crâne, et ils ont intérêt à garder profil bas pendant le reste de leur séjour à Prague. S'ils contactent Darline, celle-ci leur demande de suivre la piste du rabbin et de continuer. Elle s'arrange pour leur fournir fonds et matériels, dans les limites de la légalité.

Si les PJ s'attardent trop à Prague ou hésitent à continuer à chercher le rabbin, la Cinquième Colonne intervient physiquement ou plus « subtilement » en jouant sur les connexions que les Nazis possèdent dans la police Tchécoslovaque : l'Europe peut devenir un enfer pour eux ! ■ ■ ■

ismäel Leikowski

C'est un homme énergique d'une cinquantaine d'années, dont la haute taille et la carrure lui donnent plus l'aspect d'un bûcheron canadien que celui d'un docte rabbin. Toujours souriant, il fait forte impression bien que de lui n'émane que calme et douceur. Un véritable saint...

Il est à la recherche d'Adam qui pour lui est le Chânon Manquant de l'Histoire. Il fait partie de la branche occulte de la « Ligue des Chasseurs de Reliques », et essaie de trouver cette preuve à des fins personnelles, en opposition avec ses coreligionnaires.

ethel Leikowski

La pétulante et coquette jeune femme de 22 ans, aux longs cheveux châtain et aux magnifiques yeux noirs, profite des absences répétées de son père pour s'échapper d'un quotidien monotone. Elle adore aller écouter du jazz, danser, flirter... Et surtout prendre des cours de comédie afin de réaliser son rêve secret : devenir actrice à Hollywood.

Les Assaillants

7 Agents d'élite de la Cinquième Colonne du Reich en Tchécoslovaquie. Ils œuvrent depuis des années à en préparer l'annexion par l'Allemagne. Ce sont des Nazis parfaits, tant du point de vue physique que de l'endocritisme. Deux d'entre eux sont de vrais policiers.

Caractéristiques

(cf. Hommes de mains d'élite des Grabräuber, p 21)

Prot. : Déf: 2 + 5 : gilet pare-balles. et grand manteau de cuir.

Armes : « 2 Flingues » : deux pistolets Mauser Mod.1932 et une grenade ; « Mitraillette » : une mitraillette Schmeisser MP38 et une grenade ; « Gros Calibre » : un fusil Mauser Mod.1898 ; « Policier » : un pistolet Cz27 (C/R : 2 ; Mag : 8 ; Dég : + 7.), leur arme de service.

Équip. : Tout en noir : long manteau en cuir, chapeau, gants de cuir, complet confortable, et la sale manie de tirer en rafale.

rappel du « code de couleur »

En Afrique coloniale et dans tout pays ségrégationniste, comme les USA, on considère 3 types de couleur de peau :

- Les Blancs alias les Occidentaux
- Les Noirs alias les Africains, de souche ou non, comme les Afro-américains.
- Les Bruns, alias tous les autres...

Bamako

La ville s'étend des 2 côtés du fleuve Niger, que l'on ne peut traverser que par les bacs ou les barques. Avec moins de 60 000 habitants, elle est très vibrante, comparée aux villes occidentales. C'est un curieux mélange fait d'un immense village et d'un énorme souk où traîne ça et là quelques édifices européens, très souvent le siège d'administration.

Quand les PJ arrivent, le temps est plutôt doux pour la saison, entre 25 et 30°C le jour et heureusement plus frais la nuit entre 20 et 25°C.

hôtel borgnis-desbordes

Ancien hôtel particulier de 4 étages, réaménagé en 20 chambres avec à chaque étage, une grande salle de bain et des toilettes. Le rez-de-chaussée comprend la réception avec Le téléphone de l'hôtel (sur le comptoir, pas en cabine), une salle bar-restaurant, la cuisine et les locaux du personnel. Le décor assez luxueux, bien que vieillot, ressemble à une carte postale du XIX^e siècle : fauteuils tapissés, lambris, boiseries sculptées, tableaux et photos sur les murs. Ici tout respire le calme et le silence n'est brisé que par le ronflement des ventilateurs des plafonds. Le personnel se constitue de Joséphine et Marie-Louise, cuisinières/femmes de chambre, et jeunes sœurs de Napoléon Honoré Djamla, lui-même propriétaire, chasseur, liftier et réceptionniste.

napoléon honoré djamla

Son sourire éclatant sur des incisives en or, cet Africain d'origine Bantou, d'une trentaine d'années, règne en maître sur l'Hôtel Borgnis-Desbordes de Bamako. Toujours heureux, il ne semble s'étonner de rien, car restons pratique : « un client qui meurt, c'est une chambre qui se libère ». Sa petite silhouette efflanquée semble toujours surgir de nulle part, au bon moment. Il prend chacun de ses rôles dans l'hôtel très aux sérieux, critiquant même le travail de ses autres « personnalités ». Il a hérité de l'hôtel de son papa, qui l'avait reçu en paiement d'une dette de jeu d'un noble français qui se suicida le lendemain.

Équip. : 1 Hôtel, queue de pie noire de directeur d'hôtel, veste rouge de chasseur-liftier, blaser gris de réceptionniste...

Les Masques d'ébène

campagne ARKEOS,
scénario #3

séquence pré-générique

Une nuit dans un décor de sable et de falaises ; un vieillard tordu par les ans danse au son d'une musique festive. Vêtu d'un grand masque noir orné de plumes et d'une cape de laine aux couleurs criardes, il tourne son visage masqué vers le firmament levant les bras en une posture de supplique et... le ciel lui répond, les étoiles prennent la forme d'une spirale grandiose. Seul le vent désormais ose faire entendre son murmure.

ACTE 1 : Bamako borgnis-desbordes

L'arrivée à Bamako (jour 1), fin octobre 1936

L'arrivée à Bamako se passe sans encombre. La chaleur est à peine supportable, le bruit et les parfums de la ville vous agressent. Après les tracasseries administratives d'usage (tous les PJ ont un permis de détention d'armes, certes, mais le port en reste interdit), les PJ sont libres d'aller où ils veulent, dans cette ville hors du temps.

Napoléon, Chasseur

Dans la vieille ville, les PJ trouvent sans difficulté le Borgnis-Desbordes, où le rabbin Leikowski est descendu. L'hôtel est tenu par Napoléon Honoré Djamla, qui est pour beaucoup dans la notoriété du lieu.

Singulier : un barbouze...

Actuellement l'hôtel compte plusieurs résidents : Un groupe de quatre Chasseurs de Reliques : messieurs Ward* et Pattel*, mademoiselle Hollis* et le père Galloway*. Ils sont en mission pour le compte de la Maison de Londres, afin d'étudier les traditions peules. Ils partent le surlendemain par train, pour Mopti.

* : Ces PNJ sont présentés dans le chapitre sur la Ligue des Chasseurs de Reliques, pages 26 & 27.

Sont également présents le chasseur blanc Jess Ledbetter, et son inséparable équipier et ami Shelton Snyder. Ledbetter propose leurs services aux PJ, arguant qu'il est le meilleur guide du coin, ce que confirmera Napoléon.

Pluriel : des ennuis.

Au fil des heures, les PJ prennent conscience de l'ambiance tendue, en dépit des attitudes décon-

tractées : remarques acerbes, propos discourtois et regards en coin.

Fin d'un tandem : lors de la première nuit, Shelton glisse (sur son savon?) dans la salle de bain, passe par la fenêtre et se brise la nuque. L'accident ne fait aucun doute... pour la police. Le lendemain, une fois dessoulé, Ledbetter s'occupe des funérailles. Aussi, ne voulant pas attirer l'attention, ils feindront d'ignorer un petit lot de tracas : scorpion dans une valise, chambres fouillées, serpent dans les toilettes... Bien sûr, le fait que l'un des Chasseurs semble toujours les suivre (Ward dans un bar, Pattel dans une rue, Hollis à un étal, où le père Galloway adossé à un coin de rue), n'est que pur hasard... L'ambiance est au beau fixe !

Et le rabbin dans tout ça

Sa chambre est désormais celle d'un PJ. Il ne s'y trouve plus rien le concernant.

Napoléon ne peut pas leur apprendre grand chose, seulement que le rabbin allait au bar « Le Continental ».

Ce bar est fréquenté par des coloniaux et tenu par Marius, un Marseillais ancien Légionnaire. Dommage, François, son serveur aurait pu les aider car il discutait pas mal avec le « Vieil Illuminé ». Mais il est mort quelques jours plus tôt ; une chute stupide !

Sur le chemin, les PJ se rendent compte qu'un gamin ne les quitte pas d'une semelle. Après une course-poursuite dans les ruelles de Bamako, ils finissent par le coincer. (Sinon, ils le croiseront à nouveau). Il s'appelle Efrayin et leur avoue qu'il les suit, car Napoléon lui a parlé d'eux. Il sait qu'ils cherchent le rabbin, et peut les aider.

Il a conduit le rabbin chez son oncle, Ferdinand Moumbara, dans le village de Bantza, près de Bandiagara, il y a environ un mois de cela. Il faut aller à Mopti pour se rendre au village, et il veut bien les y amener.

Un dîner, presque mondain

Le second soir est très calme, peu de paroles, peu d'insultes, mais des regards qui en disent long et laissent transparaître l'animosité ambiante. S'ils ne l'ont pas encore embauché, Jess rappellera son offre aux PJ, soulignant qu'il a hâte de quitter cette foutue ville de merde !

La nuit se passe calmement. Tous dorment, ou font semblant. Le départ pour Mopti à lieu le lendemain matin.

Acte 2 : quand t'es dans le désert...

Tous en gare

Étrangement, tous les clients de l'hôtel attendent le train pour Mopti, qu'ils atteindront après un voyage de 600 km et une dizaine d'heures... normalement.

Les chasseurs de reliques

Ils sont en fait sur la piste du rabbin, qu'ils ont pour mission de retrouver et de ramener à la Maison de Londres avec ses découvertes. Ils ne s'embarrassent d'aucun scrupule dans l'accomplissement de leur mission. Ils ont déjà dû tuer le serveur du bar « Le Continental ».

Jess Ledbetter

Chasseur blanc jouissant d'une bonne réputation, il est à la recherche d'un contrat. Son ami Napoléon le laisse dormir gratuitement dans l'une des chambres, et fait sa publicité auprès des clients. Il travaille en sous-main pour son vieux pote Jusco Burns... Il est accompagné de son acolyte Shelton. (cf. Caractéristiques page 74)

Shelton Snyder

Brun, des yeux noisette, Shelton ne manque pas d'un certain charme animal, malgré ses 50 ans révolus. Toujours vêtu en broussard, il ne sort jamais sans sa Gwendoline, son fusil à éléphant fétiche.

Efrayin, le gamin des rues d'origine Dogon

C'est un jeune garçon de 10 ans, qui vole et mendie quand il ne sert pas de guide aux Européens de passage en Ville. Débrouillard, espiègle, rapide comme une gazelle, il est malin comme un singe. Il aimait bien le « Vieil Illuminé », qui était très gentil avec lui. Il lui a indiqué le village de Bantza et le nom de son oncle Ferdinand, qu'il voulait rencontrer. Il ne sait rien d'autre.

Le train

Ici comme partout en Afrique, il se compose comme suit :

- Une locomotive à vapeur
- Un tender à bois
- Un wagon à ciel ouvert : Marchandises et Noirs
- Un wagon fermé : Marchandises
- Un wagon fermé : courrier, bagages
- Un wagon de 3^e classe : Bruns
- Un wagon de 2^e classe : Blancs « pauvres »
- Un wagon-restaurant : Réservé aux 1^e classe
- Un wagon de 1^e classe : Blancs
- Un Wagon privé Pullman : optionnel, et réservé aux plus riches.

Conditions de voyage en train africain

Le voyage en train en Afrique n'est pas une sinécure. Les locomotives sont vieilles, poussives, dégagent une fumée de tous les diables et extrêmement bruyantes. Les wagons bondés, hormis les 1^e classes, vont de paire : des bancs en bois inconfortables qui vous malmènent à chaque tour de roue. Seule la chaleur remet tous les voyageurs à égalité : vitres fermées, on étouffe ; vitres ouvertes la fumée vous étouffe...

mopti

Carrefour fluvial situé au confluent du Niger et du Bani sur les rives desquels sont éparpillés villages Bozo et campements Touaregs. Centre commercial des siècles passés, sa vocation se confirme sous la colonisation. Installés à Charlotville, le quartier administratif, les colons rationalisent les échanges fluviaux, auxquels ils adjoignent le transport ferroviaire. Mopti est peu étendue, mais entourée d'un Souk gigantesque, où tout se vend et s'achète. Tous les peuples du Soudan se donnent donc rendez-vous à Mopti. Son port est un capharnaüm bruyant et odorant.

Chaque rive accueille un type de cargaison : au Nord (du côté de la gare), le sel de Tombouctou, le mil de Ségou et les voyageurs ; au Sud, le poisson, entassé en piles dans des pirogues à moteur dont certaines transportent jusqu'à 6 tonnes. Toute la ville est un souk, où sur chaque place se tient un marché permanent, qui atteint son apogée le jeudi, jour du Grand Marché. D'ici, les marchandises s'en vont vers les pays voisins dans les camions des trafiquants.

Les épices sont concentrées au marché, des femmes, de Sougouni. À celui de Komouguel, on trouve toutes sortes de condiments et une halle aux poissons frais. Le Marché des canaris fait la richesse des artisans, et particulièrement celle des bijoutiers, qui y vendent leurs chefs-d'œuvre. On trouve aussi des étals de tissus, boubou, couvertures Dogon, couvertures de laine Peul, et couvertures de mariage. Certains y proposent même des objets d'art et autres antiquités rares.

On trouve aussi un caravansérail, où se louent des dromadaires (guide en sus) et s'achètent les chevaux.

Les pillards du désert (30)

Ces hommes sont des Touaregs, les célèbres « Hommes Bleus » du désert. Bien que considérés comme pacifiés, certaines tribus perpétuent une vie de farouches guerriers nomades vivants de leurs troupeaux et du produit de leurs rapines. Ils chevauchent des dromadaires (les vaisseaux du désert) et sont vêtus de leur célèbre djellaba bleue qui leur a valu leur surnom.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	5	PER	5	PRÉ	5
Con	5	Com	6	Hab	5	Soc	5
PV	21	EV	17	Imp	2	Vol	5
Init	6	Edu	5				

Spé. (+2) : Armes d'épaule, Armes Blanches, Bagarre, Arabe, Athlétisme, Chasse, Équitation, Survie, Politesse.

Prot. : Déf: 3+1 : épaisse djellaba.

Armes : Jezzails, Cimeterre.

Traits : Robuste

Équip. : Leurs dromadaires et quelques sacs vides qu'ils espèrent remplir.

Les Chasseurs voyagent en 1^{re} classe. Les PJ font comme ils veulent. Ledbetter se contente en général de la seconde classe. Efrayin n'a jamais connu que le wagon ouvert.

L'Ouest sauvage

La seule distraction que connaîtront les voyageurs consiste en une... attaque de train ! Après une avalanche de coups de feu, la trentaine de pillards tentera d'aborder le train en sautant dessus, tel le bandit moyen à la recherche de femmes et de butin. Si les PJ ne veulent pas finir en sous-vêtements ou pire, ils ont intérêt à prendre les armes (sûrement dans le wagon des bagages, car sur le territoire français on ne porte pas d'armes sur soi.)

Mopti, tout le monde descend

Les Chasseurs de reliques abandonnent les PJ pour vaquer à leurs occupations, et rejoindre discrètement leur contact **Carla Lanborni**, jeune femme brune à l'accent italien, (qui peut leur rappeler sa sœur Ilsa), avant de prendre la route pour aller chez les Peuls.

Ledbetter connaît bien la ville. Il indique aux PJ les commerçants les plus honnêtes, notamment pour acheter des montures pour se rendre à Bantza. Il leur précise toutefois de ne pas prononcer son nom, il a encore quelques dettes de jeu à régler. Rendez-vous « Chez Suzette », un petit hôtel, parfait pour dormir un peu avant de repartir.

Mopti by night

Le soir, non loin de l'hôtel, les PJ peuvent apercevoir un couple : Une femme blonde (ils voient des Ilsa partout), avec un homme coiffé d'un stetson (**Jusco Burns**). Ils font partie d'un groupe de grands blonds armés jusqu'aux dents. Ils se tiennent près de 2 chenilles allemands bâchés. Leur discussion est inaudible, mais manifestement en allemand. Le couple ne quitte à aucun moment les Teutons. Ils ne seront plus là lendemain.

Acte 3 : Bandiagara !

Atteindre Bantza, impose 2 jours de voyage à dos de dromadaire. Au terme de ces 85 Km, à travers le désert on chemine dans les canyons de Bandiagara, au flanc desquels se perche le village de Bantza.

Sous le soleil exactement...

Le départ pour Bantza se fait avant l'aube en raison des fortes chaleurs. Ledbetter reste sombre. Le petit Efrayin semble ravi.

Qualifions le voyage de paisible, avec à peine une petite sensation d'être sans cesse surveillé. Des PJ attentifs noteront une silhouette fugitive lors de l'établissement des campements.

Après 2 jours Bantza – village improbable semblant construit à la verticale –, se détache enfin des falaises.



ferdinand moumbara

Un petit vieillard hors d'âge, avec une grosse tête aux yeux enfoncés et aux longs cheveux blancs crépus. Il fait penser à un crapaud efflanqué : de longs bras tordus aux mains immenses et de courtes jambes arquées terminées par de trop grands pieds.

Sa canne noueuse et son boubou très coloré, accentuent l'image de marionnette déhanchée. C'est un être vénéré car à la fois Gina Bâna, Hogon et Féticheur. Il est le seul dans ce cas dans tout le peuple Dogon, et vit à Bantza ainsi que le veut la tradition.

Caractéristiques

PHY	5	MEN	9	PER	8	PRÉ	7
Con	10	Com	6	Hab	7	Soc	8
PV	15	EV	38	Imp	2	Vol	11
Init	6	Edu	12				

Spé. (+2) : Commerce, Cryptographie, Histoire géographique, de nombreuses Langues, Occultisme, Débat, Magie (+3).

Prot. : Déf. 1.

Armes : Sa canne.

bandiagara

En plus de ses paysages exceptionnels de falaises et de plateau gréseux intégrant de très belles architectures (habitations, greniers, autels et sanctuaires), la région de Bandiagara possède des traditions sociales prestigieuses encore vivantes (masques, fêtes rituelles et populaires, cultes des ancêtres). Par ses caractéristiques géologiques, archéologiques et ethnologiques et ses paysages, le plateau de Bandiagara est l'un des sites les plus imposants d'Afrique de l'Ouest.

BANTZA

Accroché à la falaise, c'est le premier village Dogon d'après leur légende. Il se compose d'habitations carrées, au toit en terrasse et aux portes en bois, gravées et sculptées.

Protégés de la voracité du bétail par des clôtures de broussailles, les champs, sur le plateau et sur la plaine, fournissent de quoi vivre.

L'eau est extraite d'un puits dans lequel seules les femmes descendent.

On distingue d'anciennes constructions, les sépultures, accessibles par un chemin vertical, en s'aidant de cordes et de crampons fixés dans le roc. Les maisons sont en briques d'argile crue bâties avec du mortier d'argile recouvrant les murs. Environ 80 familles habitent Bantza.

Les grabräuber

À bord de 2 autos chenillées SdKfz 7 armés d'une mitrailleuse MG34, et transportant chacun 12 soldats (Profil: Homme de main d'élite), en plus de Jusco et Ilsa à leur mitrailleuse. Qui sait quel matériel est encore à bord...

Carla Lannheld et les chasseurs de reliques

La sœur d'Ilsa est infiltrée chez les Chasseurs de Reliques, sous l'identité de Carla Lanborni. C'est elle qui attaque avec les Peuls. Elle sera blessée par les PJ. Ilsa, elle, arrive avec le groupe de GrabRäuber.

chevaliers peuls types

Derniers représentants du Royaume de Macina, farouches cavaliers des plaines, et combattants émérites, les Peuls ont accepté l'or des Chasseurs, pour une fois de plus, se lancer à l'assaut des « Riimaybe », leurs ennemis de toujours et esclaves d'autrefois : les Dogons.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	5	PER	6	PRÉ	5
Con	5	Com	6	Hab	6	Soc	5
PV	18	EV	16	Imp	2	Vol	6
Init	6	Edu	5				

Spé. (+2) : Armes de mêlée, Armes d'épaules, Chasse, Équitation, Intimidation.

Prot. : Déf: 2 + 4: Casque et bouclier rond en fer.

Armes : Cimenterre, Lance, Jezzail.

Équip. : Cheval et harnachement, leur haine des Dogons.



Interlude

Assis près d'un feu de camp, un homme en aube s'adresse à une dizaine de formes dans l'ombre : « Prenez cet or, fiers chevaliers, et que la colère des Justes s'abatte sur vos ennemis ! — Mort aux Riimaybe!!! », hurlent alors ces ombres meurtrières.

Hospitalité

Au village de Bantza, Efrayin est accueilli par un homme sans âge : oncle Ferdinand. Il lui explique l'objet de la venue des étrangers, et après les présentations, Ferdinand leur offre l'hospitalité. C'est une soirée de fête en perspective.

Ferdinand relate sa rencontre avec le Vieil Illuminé, qu'il a décidé d'aider dans sa quête. Quelle est-elle ? Cela n'a pas préoccupé Ferdinand. Il s'est contenté de lui montrer l'objet le plus sacré pour lequel il était venu : le Masque Premier, symbole de la fidélité des Dogons à leurs ancêtres. Les PJ pourront le voir le lendemain, car cela doit les aider à leur tour dans leur quête. Le Vieil Illuminé voulait tout savoir sur les traditions Dogon, il prenait sans cesse des notes. Ferdinand sera honoré de les éclairer dans ce savoir.

Réveil en fanfare

À l'aube les Chasseurs de Reliques et Ilsa (à priori), guidés par les Peuls « mercenaires » (150 cavaliers), attaquent le village.

C'est un carnage, une barbarie outrancière : ventres, membres et têtes semblent catapultés puis retombent grotesques... sur fond rouge. Les fusillades couvrent à peine les cris de haine. Aux côtés des Chasseurs de Reliques, la jeune femme s'acharne sur les PJ, jusqu'à tomber mortellement blessée. Touché par une balle, Ferdinand perd abondamment son sang. Il a la force d'arriver à une entrée près de la falaise, entraînant les PJ avec lui. Ils se retrouvent dans une sorte de grenier vide. Au fond, une porte secrète ouvre... sur les ténèbres. Alors qu'ils plongent en leurs cœurs, les PJ peuvent entendre des bruits de moteur et des tirs d'armes lourdes : les GrabRäuber arrivent et tirent sur tout ce qui bouge, couvrant leurs soldats qui débarquent.

Acte 4 : Le regard du passé

Au cœur des ténèbres

Après une brève descente dans un couloir étroit, Ferdinand et les PJ arrivent dans une pièce cubique, aux murs entièrement nus et répandant une lumière de nuit étoilée. En son centre, se trouve un cube de pierre sombre, de 1 m d'arête, et posé dessus, un masque en ébène de belle facture avec à ses côtés un manteau de cérémonie très coloré.

La Stèle : Ce monument monolithe graniteux est gravé en son centre de glyphes singuliers. Sur ses côtés, des phrases en Phénicien et Grec, dont l'écriture semble plus récente : « Par la Puissance des Sages Anciens, cette Idole sera le Guide le plus Pur du Futur de ton Peuple. »

Le Masque : Un antique masque africain en ébène, atypique, visage humain dont les traits rappellent le type caucasien plutôt que négroïdes. Des plumes ornent son front. Sur la face interne, les mêmes glyphes que ceux de la stèle, et un symbole identique à celui du Crâne.

Le Manteau : En laines colorées, le manteau s'orne de quelques anneaux d'or à la signification mystérieuse. Le tissage traditionnel forme une carte étonnamment précise et moderne de l'Afrique. Son col est souligné d'un entrelacs de cordelettes multicolores : un quipu typiquement Inca.

Haletant, Ferdinand pointe du doigt le tissage au centre du manteau (le Congo Belge), tente de fixer le plus gros des anneaux et souffle aux PJ « Vieil Illuminé... voir Élisabeth*! ». Et il s'écroule... mort! (*Note : Élisabethville, au Congo Belge)

À cet instant, un GrabRäuber fait irruption dans la salle. Feu! Déjà, juste derrière lui, un second surgit. Un GrabRäuber intime aux PJ de se rendre. La voie d'Ilsa retentit : « Ces chiens ont tué ma sœur! », suit le cliquetis de grenades dégoupillées qui tombent, roulent... Boum!

Acte 5 : Enterrés vivants

Dédale

L'entrée de la pièce s'est effondrée. Un seul moyen d'en sortir : un passage caché sous la stèle que l'explosion a dévoilé. Ce boyau, inutilisé depuis longtemps, donne accès à un dédale de couloirs et de salles assez délabrées.

Les Nazis finissent par débayer l'entrée de la salle (environ 1 heure de travail). Durant ce temps, les PJ peuvent découvrir que des murs de ce dédale sont ouvragés.

Révélation

Alors qu'ils tentent de trouver une sortie, les PJ, s'ils disposent de lumière, voient des bas-reliefs. D'un style réaliste, ils content l'histoire d'un peuple à la peau blanche dont les visages ressemblent au masque d'ébène. Leurs fronts sont marqués d'une spirale et leur Roi ou leur Dieu, a pour visage un Crâne frappé de la même spirale. Des scènes de voyages prouvent l'étendue de leur civilisation sur la Terre entière, et montrent l'emploi de machines et d'esclaves à la peau noire, des grands (les Dogons) et des petits (les Tellem).

Les derniers bas-reliefs représentent une grande bataille, indiscutablement une révolte menée par un Noir portant le Masque d'ébène et affrontant le Roi ou Dieu Crâne. Puis on le distingue tenant à bout de bras un crâne frappé par des rayons qui viennent d'une étoile (Sirius). La suite n'est plus ; elle a été détruite dans un éboulement.

Cache-cache

Les GrabRäuber ont trouvé l'entrée du passage secret sous la stèle. Ils se rapprochent des PJ. (Voix, insultes, et les cris hystériques d'une Ilsa qui veut leur mort). Efrayin a disparu, mais Ledbetter a suivi les PJ, qu'il trahira à la première occasion : (c'est un espion des GrabRäuber). Ainsi, lors des affrontements avec Ilsa et Jusco, après une bonne heure de course-poursuite, Ledbetter rejoint son camp. La bataille s'achève sur un lancer de grenade d'Ilsa vers les PJ. Sonnés, à moitié ensevelis, ils réalisent que l'explosion a fait s'écrouler un pan de mur. Un bruit d'eau, une rivière souterraine... Leur porte de salut?

De l'air frais

Exténués, les PJ retrouvent l'air libre après une interminable séance de natation dans le noir et trop souvent en apnée. Le village Dogon est bien loin... Ils peuvent essayer de rejoindre la civilisation la plus proche.

Épilogue

Ilsa et Jusco supervisent des travaux de déblaiement. Les survivants du village sont la main d'œuvre, sous les canons des Nazis.

« Fraulein Ilsa, ne croyez-vous pas que vous en faites un peu trop et que nous perdons notre temps? — Non, Jusco, non! Ma pauvre Carla... Je veux cracher sur leurs cadavres! »

To be continued...

de Mopti à Élisabethville

(5 500 km), environ 12 jours de voyage

- Mopti jusqu'à Port Harcourt en bateau fluvial (petit vapeur) (2 000 km) (4 jours)
- Port Harcourt à Moando par mer, sur un navire de marchandises (1 200 km) (2 jours)
- Moando à Léopoldville en train (450 km) (1 jour)
- Léopoldville à Port Franqui en bateau (Fleuve Congo et rivière Kasai) (700 km contre courant) (3 jours)
- Port Franqui à Élisabethville en train (1 150 km) (env. 35 heures)

Cœur perdu dans la Jungle

Nous descendions le Congo quand j'entendis des cris de détresse. Le bateau se rapprochait paresseusement de la rive lorsque de la forêt surgit une femme, qui saute sur le canot. Je la reçois de plein fouet et elle m'entraîne dans sa chute. Je me dégage des boucles rousses échevelées. Son beau visage aux grands yeux verts est apeuré. Ses lèvres parfaites n'ont que le temps de murmurer "sauver mon frère", avant de s'évanouir dans mes bras. Sa blanche peau sous une tenue de nuit en lambeaux m'assèche instantanément la gorge.

Déjà l'Enfer se déchaîne. Une pluie de flèches s'abat sur le bateau. J'ai à peine le temps de protéger la belle de mon corps et de saisir mon webley, pour assurer un tir nourri dont la précision devrait suffire à couvrir notre fuite. C'était sous-estimer l'attaquant! (...)

Nous avons atteint le but de notre voyage, une ville antique et malfaisante! Les Pygmées nous posèrent sans ménagement sur le sol, sans nous détacher. Alors apparut une troupe devant laquelle nos ravisseurs détaillèrent. Une certaine de femmes sortirent des maisons. L'une d'elles, vêtue de ses seuls bijoux, me désigna de sa lance et me fit conduire en sa demeure. Pendant plusieurs heures, je fus soigné, lavé, habillé et trituré par une horde de fillettes gloussantes, qui me pincèrent tout du long, leur visage fendu d'un sourire carnassier. On me mena, enchaîné, à une salle où se prélassaient une dizaine de femmes. On me fit agenouiller au centre. On m'enleva chaînes et habits. Alors, les femmes alanguies commencèrent à se lever et, dans leurs yeux féroces, je lus la promesse d'une longue nuit.

Extraits d'*Esclaves des Amazones*, par Darius Finch

L'intrigue de **Cœur perdu dans la jungle** est la suivante :

Lisbeth Thornton, lady britannique d'une trentaine d'années est veuve depuis peu. **Brett**, son jeune frère est désormais sa seule famille. Sportif accompli, chasseur plus que compétent, elle lui a offert un safari pour son 17^e anniversaire. Depuis un mois en Afrique, ils se sont aventurés dans une partie méconnue de la jungle. Lors de sa partie de chasse quotidienne, Brett s'est éloigné intrigué par une piste. Malheureusement pour lui cette piste était celle d'un **Pygmée Hâlafou**. Le chasseur devint une proie. Le soir, Brett n'est pas revenu et Lisbeth est affolée. Elle veille espérant un miracle. Aussi lorsque le camp est attaqué au milieu de la nuit, elle réussit, par chance à s'enfuir. C'est vers midi que sa route croise celle des PJ, les Pygmées sur ses talons.

Les **Pygmées Hâlafou** ont des villages répartis dans toute cette zone. Ce sont des chasseurs qui

ne craignent qu'une chose: la colère des **Guerriers Masques**. Ceux-ci leur ont confié depuis des temps immémoriaux, la garde de la Forêt et la gloire de leur amener tout intrus y pénétrant. Les **Guerriers Masques** les accompagnent et leur désignent les proies qu'ils convoitent. Les autres sont abandonnées aux Hâlafou, et servent de nourriture lors des cérémonies rituelles.

Les **Guerriers Masques** sont en fait des femmes, les mythiques Amazones. Elles capturent des femmes (leurs semblables), et des hommes, (les reproducteurs). Brett est entre leurs mains et entouré de grands soins. Elles résident dans leur antique cité perdue, et n'ont de contact avec l'extérieur que par l'intermédiaire de leurs Hâlafou.

La cité est dirigée par la Reine Déesse Hestia, porte-parole des Dieux à Tête d'Animaux. À ses côtés 2 conseillères: Jâfâr, une vieille sorcière libidineuse et cruelle, responsable du culte du Dieu Crâne, et Djânâ la Maîtresse des Masques, la chef des guerrières.

Les Masques de l'enfer

L'enfer du Katanga PART ONE

Le cimetière des éléphants

Campagne ARKEOS, scénario #4

séquence pré-générique

Nuit de pleine lune. Dans une plaine d'où émergent de hautes pierres blanches, fines comme les crocs de quelque gigantesque prédateur, un homme court, hors d'haleine. Dans ce décor d'apocalypse, il tente d'atteindre la forêt encore si loin. Derrière lui des feulements, des rugissements, des cris presque humains... Il se fige. Autour de lui, des formes s'avancent, monstrueuses et soudain silencieuses. Un nuage masque l'astre lunaire lui cachant, miséricordieusement, le spectacle de son immonde mise à mort...

Arrivée mi-novembre 1936 à Elisabethville

ACTE 1 : cinéaste blanc, cœur noir

Elisabethville

Après leur arrivée à Elisabethville (capitale du Katanga), les PJ doivent retrouver la trace du rabbin. Ils trouvent à se loger à l'hôtel *Léopold II*. Un bref tour de ville suffit pour qu'ils comprennent qu'une communauté juive est présente : il y a même une Synagogue. Ils espèrent pouvoir retrouver la trace du rabbin par ce biais. Le rabbin Joshua Levi, les accueille volontiers. Il leur offre le thé tout en leur racontant son entrevue avec Ismael. Celui-ci est parti à la recherche du cimetière des éléphants, qu'il estime non pas près de la rivière Sankourou comme le dit la légende, mais entre les Portes de l'enfer et la ville de Katanga, dans une région particulièrement hostile. Joshua ne sait pas pourquoi Ismael cherche ce cimetière, mais il avait l'air perturbé. Les PJ peuvent se rendre jusqu'à Kongolo en train, mais devront ensuite continuer à pied.

Un dîner de tout repos

À l'hôtel, le dîner du soir se prend dans une salle commune. Une équipe de cinéma plutôt bruyante, occupe une grande table. Le réalisateur Édouard Dubois, est introuvable. L'ambiance semble être à couteaux-tirés ! « Prisonnière des Gorilles Blancs » est un film d'aventure, où l'héroïne se fait enlever par des gorilles blancs avant d'être libérée par un intrépide aventurier. Le tournage doit s'effectuer à l'est de Kongolo. Heureux hasard ?

En montant se coucher, les PJ peuvent surprendre une bribe de discussion entre Myles et un inconnu : « Vous devez le retrouver avant... ». Leur air de conspirateurs n'est pas en leur faveur...

Une matinée d'une fulgurante gaité

Au matin, les PJ sont réveillés par des cris provenant de la rue. C'est un groupe de femmes de mineurs Noirs, revendiquant une augmentation de salaire pour leurs maris. Alors que la tension monte, que les policiers coloniaux s'échauffent, une Ford T déboule au milieu de la foule, freine : à son bord

un cinéaste enregistre la scène. Cette intrusion soudaine provoque des remous dans la foule, une bagarre se déclenche entre les manifestantes et les forces de l'ordre. Elle se transformera vite en une sanglante scène de répression.

Casting de stars

Après cet épisode, caméra sous le bras, Dubois rentre à l'hôtel, très fier de lui et du début de son film. Il est fantasque, exubérant, cyclothymique, et visionnaire... Quand il voit les PJ, il reste béat d'admiration ! Ils sont parfaits ! Ce sont les authentiques aventuriers des temps modernes, qu'il cherchait en vain ! Il les veut pour son film ! Il fera tout pour les persuader de venir avec son équipe, à environ 100 km de Kongolo. Il veut tourner en milieu naturel. Il fera le plus grand film de sa carrière, il fera d'eux des Stars, etc.

Le départ doit avoir lieu le lendemain, par train, avec une partie de l'équipement, les autres sont déjà à Kongolo.

Haynes rejette d'emblée les PJ. Il prétexte un manque de budget, réfute leur talent d'acteurs, etc. Une violente altercation s'en suit avec Dubois. Constance s'en mêle. Haynes accepte finalement, mais son regard en dit long quant à son opinion sur les « futurs stars ».

Le voyage, 1 000 km, en train se passe sans incident. Si les PJ visitent les wagons de marchandise, ils ne trouveront rien d'inhabituel ; gardes-robres des actrices, costumes de gorille blanc, alcool : le nombre de fusils et de munition s'explique sans doute par la réputation de la région où ils vont...

ACTE 2 : égarés dans la vallée infernale

Kongolo

La ville de Kongolo vit essentiellement de la production d'huile de palme, l'une des principales ressources de la région. Une importante mission y est construite.

—Édouard Dubois, flamboyant génie du 7^e Art

Ses cheveux noirs, mi-longs, flottent aux vents de l'Imaginaire. Sous ses sourcils bien fournis, ses grands yeux noisettes contemplent l'effervescence du Monde et de l'Art. Sa fine et élégante silhouette se détachera, immortelle, sur l'horizon de la Création... Tel est

Édouard Dubois, l'Exubérance faite Cinéaste. D'une nervosité certaine et d'une intelligence rare, il est le réalisateur qui marquera le XX^e siècle grâce à ses films et, surtout, sa personnalité unique. D'origine française, il est la coqueluche actuelle d'Hollywood, qui attend beaucoup de sa « french touch ».

Armes : 1 très joli Derringer chromé.

Équip. : Caméra, longue écharpe de soie blanche, collection de pulls angoras pastels, long fume cigarette.

—Myles G. Haynes, producteur véreux

Contrairement à la grenouille, qui voulait se faire grosse comme le bœuf, Myles n'a pas éclaté et nombreux sont ceux qui le regrettent. Chauve, grand, gros et bouffi, il manque de classe, n'aime ni la chaleur, ni les Noirs, ni l'absence de confort, ni... Bref, il n'aime que lui et l'argent ! Emporté, il a de fréquentes sautes d'humeur et ses nombreuses altercations avec Dubois font fuir leurs collaborateurs. Seule la belle Miss Petty peut lui arracher un sourire. Il n'a jamais fait usage de sa position de producteur pour obtenir ses faveurs, simplement, ses petits yeux porcins se délectent de sa vue.

Relativement froussard, une fois à Kongolo, il ne se déplacera jamais sans l'un de ses sbires...

Caractéristiques

PHY	7	MEN	6	PER	5	PRÉ	4
Con	7	Com	6	Hab	7	Soc	6
PV	21	EV	19	Imp	2	Vol	9
Init	4	Edu	9				

Spé. (+2) : Arts, Commerce, Lois, Contrefaçon, Passe-passe, Baratin, Jeu, Milieu Artistique, Milieu Affaires, Perspicacité.

Prot. : Déf: 3+1 : habit colonial.

Armes : 1 Colt Navy.

Traits : Lenteur, Robuste

Équip. : Des vêtements étriqués, sa mauvaise humeur, une montre, une gourmette et une chevalière en or, cette dernière ornée d'une sorte de chaudron en onyx.



—constance petty, blonde blonde

Constance est le premier rôle féminin de cette super production. C'est aussi son premier rôle. Cette énergique et superbe blonde pulpeuse aux courbes ahurissantes et aux formes fantasmatiques, est une jeune femme frivole et quelque peu délurée. Elle use et abuse de ses charmes et sait même calmer « son bon Myles », sans efforts. D'après les autres femmes, son comportement de ravissante idiote n'est pas qu'un rôle, et sa célébrité fera d'elle l'égérie de nombreuses générations d'amateurs de mauvaises blagues sur les Blondes. Constance a de magnifiques yeux gris, qu'un homme découvre... s'il parvient à détacher son regard du reste de son anatomie.

Équip. : Ses costumes hors de prix, des tenues affriolantes, quelques vêtements suggestifs, et une véritable collection de lingerie.

—tamara arwood, brune incendiaire

Grande, élancée, cette brune aux longs cheveux, à la voix suave aurait dû être le premier rôle féminin de ce film, mais le producteur en a décidé autrement. Ses grands yeux noirs lancent des éclairs, et ses lèvres pulpeuses se transforment en un sourire carnassier, à l'évocation de ce sujet. Le reste du temps, on pourrait la comparer à une panthère sensuelle et mortelle, rôle qui lui sied à merveille.

Elle ne cache pas son désappointement de se retrouver loin de la civilisation, entourée d'une équipe sans aucun standing.

Armes : Derringer

Équip. : Ses costumes hors de prix, ses robes moulantes, quelques lingerie.

—jordan hartman, premier rôle alcoolique

Jordan était une star du cinéma muet. Un fort bégaiement a brisé sa carrière dès l'arrivée du parlant. Il sait devoir son retour sous les projecteurs, bien plus à l'admiration que lui porte Dubois, qu'à son talent déclinant, même s'il reste un vrai professionnel. Grand, à la silhouette élancée, les cheveux poivre et sel, portant une fine moustache, l'homme d'un naturel morose, aime plus que tout la compagnie de son fidèle bourbon, dont il abuse. Séducteur impénitent, il adore les jolies femmes, mais ne peut supporter l'exaspérante compagnie de ses 2 collègues qu'ivre et donc, de bonne humeur. Heureusement, il l'est souvent.

Équip. : Ses costumes hors de prix, une caisse de bourbon.

elikya mubabingé, guide au passé mystérieux

Un colosse Noir, vêtu d'un pantalon de brousse, pieds et torse nus, dévoilant de nombreuses cicatrices. Il se demande encore pourquoi il a accepté de trainer ce groupe plus que bizarre. Le besoin d'argent est parfois un mauvais conseiller. Il n'a que peu d'estime pour ces gens du cinéma, et aucune pour les sbires de Haynes. Il ne supporte que Dubois car dans sa tribu les fous sont tenus pour sacrés, et pendant ses longues années d'errance, il n'a jamais rencontré de fou aussi amusant. D'humeur taciturne, il semble briller plus par la force que par l'intelligence, et ne parle pas de son passé, hormis pour quelques anecdotes.

(cf. Caractéristiques page 75)

les 7 sbires antipathiques de myles

Ces vrais « gueules de méchants », ont en commun leur loyauté envers Myles, leurs mines patibulaires, et leurs passés criminels. Mercenaires sans états d'âme, prêts à tout pour de l'argent, ils viennent de différents horizons et forment désormais une bande inséparable ou presque :

Sven et Lânze, « les Vikings », 2 géants Suédois, dignes descendants des barbares de jadis.

Kemi, « la Lame » ex-pillard Touareg, reconverti dans l'assassinat.

Gonzalo et Mendoza, « les Conquistadores », Mexicains spécialistes du braquage.

Sy-hiun, « le Requin », un capitaine pirate Coréen, victime d'une mutinerie.

Manfred, « le Baron », un aristocrate Allemand ruiné devenu contrebandier.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	4	PER	7	PRÉ	4
Con	4	Com	7	Hab	6	Soc	5
PV	21	EV	15	Imp	2	Vol	5
Init	8	Edu	5				

Spé. (+2) : Armes de mêlée, Armes d'épaulé, Armes de jet, Armes de poing, Art martial, Langue Natale, Anglais, Commerce, Athlétisme, Conduite, Démolition, Discrétion, Navigation, Pilotage, Survie, Système D, Intimidation, Jeu.

Prot. : Déf : 2+1 : habit colonial.

Armes : Tous sont armés de M1 Garand et de Colt Navy, de plus les Vikings ont leurs Haches, la Lame a tout un assortiment d'Armes de lancer, les Conquistadores ont leurs bâtons de dynamite, le Requin possède 1 sabre, le Baron a son pistolet Mauser.

Équip. : Matériel de broussard.

— les cannibales (50)

Féroces et sauvages, simplement vêtus d'une cape en cuir de crocodile et de coiffes en plumes de perroquets, ils se jettent à l'assaut sans éviter les coups. De haute stature, (presque 2 m) étrangement maigres, ils ont le corps recouvert de cendres blanches et font penser à d'impitoyables squelettes en marche. Ils vocifèrent d'incompréhensibles hurlements gutturaux et se tuent s'ils risquent d'être faits prisonniers. Le mot « pitié » reste à inventer dans leur vocabulaire.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	4	PER	6	PRÉ	4
Con	3	Com	7	Hab	5	Soc	5
PV	21	EV	13	Imp	2	Vol	6
Init	7	Edu	2				

Spé. (+2) : Armes de mêlée, Armes de jet, Athlétisme, Chasse, Camouflage.

Prot. : Déf: 2+2 : grands boucliers en cuir de crocodile

Armes : lances, haches de jet, toutes en os...



Le lendemain, la troupe est accueillie sur le quai de la gare par **Elikya Mubabingé**, le guide Noir qui a déjà réuni une troupe de 30 porteurs. Il attend le départ ordonné par Haynes, qui s'est déjà occupé d'embaucher des gardes.

La troupe se met en route le lendemain, après une nuit de repos dans un hôtel plutôt minable, malgré son nom : *L'excellence*.

Les Portes de l'Enfer

Durant les 10 jours de marche, les porteurs s'occupent du matériel et des besoins de l'équipe (cf. « l'âge d'or du Safari » page 72). L'ambiance est insupportable (chamailleries de Constance et Tamara, excentricités de Dubois), pimentée de l'humour de Haynes, et de tirs mal ajustés rasant systématiquement les PJ... Chaque soir, au campement on dîne en tenue de soirée. Les porteurs rebaptisés serveurs, sont affublés d'un nœud papillon. Mais les paysages sont superbes, les animaux sauvages et nombreux... Bien sûr, Dubois décide de filmer une charge de rhinocéros... qui tourne au drame. Seul un feu nourri stoppe la bête in-extremis.

La pire engeance

Lors d'un passage dans une région particulièrement dense, la troupe tombe dans une embuscade montée par une tribu de cannibales. Pluie de haches, corps à corps où les sbires de Myles se montrent très efficaces!

À une demi-journée de marche de leur destination, ils repèrent des gris-gris disséminés ça et là. Les porteurs prennent peur, hurlent au malheur, certains s'enfuient. Peu avant le soir, au sortir d'une zone marécageuse, ils découvrent une passe entre des falaises et s'y engagent. Là s'élèvent les vestiges très dégradés, d'antiques colonnes.

Acte 3 : Le cimetière des éléphants

Une si charmante vallée

Au-delà de cette passe une vallée verdoyante et, après quelques heures en terrain dégagé, ils débouchent près d'une rivière où gisent des ossements d'éléphants. Un émouvant cimetière, hors du temps. Haynes et ses hommes jubilent. L'équipe est émerveillée par le fantastique décor. Dubois commence déjà ses repérages. Étrangement, la première nuit se passe calmement.

Moteur, Action!

Dès l'aube Dubois est sur la brèche. Il réquisitionne quelques sbires de Haynes pour endosser les costumes des gorilles et affronter les PJ pour un bout d'essai. Haynes et le reste de ses gardes en profitent pour faire une « balade », en vue d'estimer la valeur de l'ivoire. Ils jouent les candides si les PJ les surprennent.



LES gorilles blancs (env. 40)

Ces presque humanoïdes ont l'apparence de gorilles, mais leur pelage est blanchâtre et ils sont moins massifs (à peine 1,70 m pour 150 kg). Leurs yeux écarlates luisant d'une forme d'intelligence dépravée dans des traits trop humains, font penser à une souche abâtardie issue des confins de la préhistoire. Ils vont nus et n'utilisent maladroitement, que des semblants d'outils primitifs.

Caractéristiques

PHY	11	MEN	4	PER	6	PRÉ	3
Con	3	Com	8	Hab	6	Soc	3
PV	33	EV	20	Imp	3	Vol	4
Init	8	Edu	0				

Spé. (+2) : Chasse, dissimulation.

Prot. : Déf. 3.

Armes : d'énormes gourdins (Dég.+ 4) pour taper, de gros cailloux (Dég.+3) pour jeter.

« DOS ARGENTÉ »

Ce mâle monstrueux, de presque 2 m et d'environ 200 kg, possède une toison grise, courant du haut de son crâne au bas de son dos. Plus agile et semblant plus intelligent que ses congénères, il en est le chef incontesté et règne par la force et la violence. Plus imposant que ses frères de race, il est de plus pourvu de crocs acérés.

Caractéristiques

PHY	13	MEN	4	PER	6	PRÉ	4
Con	4	Com	9	Hab	8	Soc	5
PV	39	EV	21	Imp	4	Vol	4
Init	9	Edu	0				

Spé. (+2) : Armes de mêlée, Bagarre, Chasse, dissimulation, Intimidation.

Prot. : Déf. 4.

Armes : 1 casse tête (Dég.+ 4), ses crocs.

Les acteurs refusent de se prêter aux caprices de Dubois au-delà de la matinée.

En explorant les environs, les PJ découvrent un squelette humain manifestement déchiqueté. Ils ont la désagréable impression de ne pas être seuls dans cette vallée morbide, mais ils ne trouvent où ne voient personne.

Acte 4 : à la recherche de la blonde perdue

Disparition

À l'aube du troisième jour, alors que le soleil n'est pas encore levé, Tamara hurle. Debout devant la tente de sa rivale, elle fixe affolée, la partie arrière de la toile lacérée de coups de griffes. Constance a disparu ! Des traces partent en direction de la jungle, à l'opposé de l'entrée de la vallée. Dubois, catastrophé, est prêt à se lancer sans réfléchir à sa recherche. Haynes semble inquiet. Il demande aux PJ de partir avec Dubois et leur adjoint deux de ses hommes. Pendant ce temps il organise, prudemment des recherches méthodiques autour du camp avec le restant de ses hommes.

Les porteurs encore présents s'enfuient tous dans l'heure.

Les Mines de Salomon ?

Après plusieurs heures de marche en suivant de maigres pistes (branches brisées, traces sur le sol...), les PJ découvrent peu à peu des traces de construction : bouts de murs, colonnes, etc. Bientôt, ils longent une falaise. Les vestiges d'une place et de colonnades antédiluviennes mènent à une grande ouverture au pied de la falaise. Quand ils découvrent des glyphes en piteux états certes, mais ressemblant étrangement à ceux de la Stèle du Masque d'Ébène, ils en oublient presque Constance. Dubois et les sbires de Haynes semblent persuadés qu'il s'agit là de la mythique cité de Salomon et des non moins célèbres mines de diamant. Dubois veut y pénétrer sans attendre. Les sbires l'en dissuadent et affirment qu'il faut aller chercher des renforts. Mais de toute évidence, ils souhaitent surtout prévenir leur patron. Les PJ restent avec Dubois qui a refusé de rebrousser chemin. Dubois ne tarde pas à s'engouffrer dans l'ancre sombre en hurlant le prénom de Constance !

Témoignages du passé

C'est un sombre dédale de salles et de couloirs, lugubres, où même l'écho semble ne renvoyer qu'un silence de tombe. L'entrée de la cité est haute comme 2 hommes et assez large pour laisser passer 3 personnes de front. Après une quarantaine de pas, on arrive dans une salle immense, grande comme une cathédrale, à l'intérieur de laquelle s'élèvent une multitude de piliers. Comme les murs, ils sont

gravés d'arabesques abstraites, détériorées par le temps. À de nombreux endroits certaines gravures semblent avoir été martelées. Les parois ouvrent sur d'innombrables salles et couloirs. Les salles, aux portes carrées, ressemblent à des chapelles et contiennent les restes de momies de Blancs, magnifiquement conservées. Elles donneraient l'impression d'être simplement endormies, si elles n'avaient pas été mutilées et « recollées » avec un étrange amalgame. Au moindre contact elles se brisent, s'effritent et tombent en une fine poussière. Les couloirs s'enfoncent dans la montagne et ne mènent qu'à des successions de pièces presque vides. Il arrive que l'on trouve quelques débris : éclats de poterie, restes de meubles, bouts de métal rouillés et tordus, fresques et mosaïques indiscernables. Ailleurs se sont des restes disloqués de ce qui pourrait être d'étranges machines.

Un couloir semble plus prometteur : l'entrée est recouverte de tâches brunâtres en forme de mains. Le sol est jonché de squelettes (sans crâne) et de restes d'équipements. Guerriers Africains, aventuriers Arabes, explorateurs Blancs, semblent avoir connu la même fin.

Vient une salle mieux conservée que les autres. En son centre se trouve la momie d'un Blanc, richement parée. Elle est placée sur un houdda (palanquin pour éléphant) d'ivoire et d'or. À ses pieds, s'entassent des crânes... Son visage serein aurait pu servir de modèle au Masque d'Ébène, tant la ressemblance est troublante ; rappelant les bas-reliefs vus chez les Dogons. La vie de la momie est contée. Ce grand prêtre savait utiliser le pouvoir contenu dans le Crâne de cristal.

Un geste sacrilège et... la momie tombe en poussière. Seuls des bijoux d'or et de diamant sont récupérables, notamment une bague ornée de la spirale du Crâne.

À cet instant, du fond du couloir, un grand cri sauvage et puissant retentit.

Le mâle dominant

Se précipitant aussi silencieusement que possible, les PJ débouchent dans une immense salle, sorte de temple aux multiples colonnades. Sous une gigantesque statue d'éléphant, Constance, évanouie, est attachée. Elle est entourée par une horde de **Gorilles Blancs** qui semble attendre les ordres d'un grand **Dos Argenté**, leur chef. Celui-ci porte une grande attention à Constance, captivé par ses cheveux blonds qu'il caresse gauchement. Un autre mâle s'approche, fait mine de la toucher. S'ensuit une lutte sans merci entre les deux mâles. Dos Argenté finira par démembrer son rival, encouragé par les cris hystériques de son clan.

Dubois veut en profiter pour libérer Constance. Si les PJ interviennent, ils auront beaucoup de mal à s'en sortir face aux gorilles trop nombreux, et Constance ne survivra pas. Il faut retenir Dubois. Pendant ce temps, Haynes et ses hommes arrivent à l'entrée de la cité disparue; ils sont tous solidement armés.

Acte 5 : jusqu'à la dernière balle

De griffes et de crocs

Peu de temps après les sbires de Haynes déboulent dans la salle, et ouvrent le feu. Bavant de rage, les Gorilles se précipitent sur eux! Gardant leur sang-froid les PJ et Dubois se précipitent pour délivrer Constance et si possible s'enfuir. Haynes et ses hommes battent en retraite, et ils se retrouvent tous dans une fuite éperdue vers la sortie, les Gorilles à leurs trousses. La confrontation avec Dos Argenté et les PJ est inévitable, dès le moment où ils libèrent Constance. Une fois Dos Argenté mort, les autres Gorilles se retirent les yeux pleins de haine, empor-

tant leurs morts. Ils entonnent une plainte lugubre, véritable chant mortuaire. Il ne reste qu'à retourner au campement, sans gestes brusques, mais rapidement. Qui sait combien de temps durera la trêve, si c'en est une?

Campement salvateur

De retour au campement, avec Constance et les survivants, Haynes veut liquider les PJ avant de partir. Constance lui ordonne de les laisser. Tout de même, ils lui ont sauvé la vie! Haynes, revolver à la main, à un rictus et déclare : « Votre faiblesse vient de vous faire perdre votre rang de chef, Constance » et il la met en joue.

À cet instant, la terre commence à trembler, stoppant net le geste de Haynes. Un troupeau d'éléphants, invraisemblablement nombreux, déferle sur le campement. Les PJ et les survivants essaient de fuir ou de prendre les armes, Constance s'accroche à Dubois qui saisit sa caméra... Les bêtes sont sur eux...

Fondu au noir... To be continued

épilogue

Un bureau, dont le panorama s'ouvre sur les montagnes Suisses, éclairées par la lumière de la lune. Assis dans de confortables fauteuils, deux hommes discutent tranquillement, cigare à la bouche et verre d'un succulent 20 ans d'âge à la main :

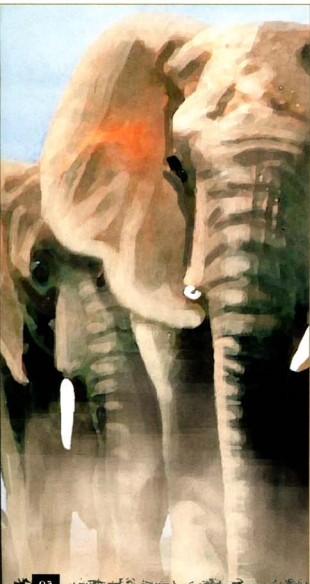
« Dommage, ce n'était pas les Mines que nous cherchions. Ce cher Salomon gardera encore quelque temps ses richesses... »

— Il faudrait peut-être voir à sortir ce fichu film, après tout il ne faudrait quand même pas que cette mission n'ait été qu'un fiasco.

— Vous autres, les Américains, vous ne pensez qu'au profit! »

Le cœur de l'intrigue

Constance Petty et son acolyte Myles G. Haynes ont monté cette opération pour retrouver les mythiques Mines du Roi Salomon sous couverture d'une production cinématographique, pour le compte de l'organisation « Le Chaudron ». Dubois a été choisi uniquement pour l'excellente couverture que pouvaient offrir ses excentricités y compris dans le choix de ses acteurs. Ils n'ont jamais pensé voir sortir le film un jour.



scénario ARKEOS

L'enfer du Katanga PART TWO

Tous à Zanzibar

Campagne ARKEOS, scénario #5

séquence pré-générique

Une grande fosse sablonneuse entourée de gradins de pierre. Un Africain, muscles saillants, armé d'une sagaie et d'un casse-tête. Face à lui, une porte s'ouvre. Il en sort un buffle écumanant de rage. La foule hurle, bruits de lutte, puis le son écoeurant d'une corne perçant des entrailles... C'est déjà fini !

Dans les gradins se trouve un trône sur lequel est avachi un Arabe énorme. Celui-ci s'évente et pousse un soupir : « Décidément, il est devenu difficile de trouver un combattant de valeur... ».

Arrivée décembre 1936 à Zanzibar

Acte 1 : 58 jours pour survivre

Les PJ marchent depuis de trop nombreux jours, sous un soleil écrasant, ils sont épuisés, ils ont faim, ils ont soif, et leurs chaînes leur pèsent. Les gardes les escortent, jusqu'au soir... Le repos, enfin, et de l'eau, de la nourriture, mais trop peu, juste assez pour survivre, pas pour reprendre des forces. Puis comme tous les soirs vient une nuit, trop courte pour espérer se reposer.

À part Élikya, aucun visage parmi les prisonniers ne leur est familier.

Puis un jour, une plage, l'océan et un bateau qui semble les attendre. On les embarque dans des cales sombres. Des voix apeurées, des supplications puis des coups de feu, sont les derniers souvenirs que laisseront ceux qui n'ont pas été achetés. Après un court voyage, un débarquement hâtif, on les pousse dans les cellules du sèrail d'esclaves. Là, on leur enlève leurs chaînes. Ils seront nourris, ils pourront dormir... Enfin.

Le matin, ils sont brutalement réveillés par les gardes. Un homme vient et se présente comme étant **Farouk Tip**, leur légitime propriétaire.

Pour qu'il n'y ait pas de réclamations, il leur fera signer un document légal. (une croix suffit)

Ceux qui s'obstinent à refuser de signer seront roués de coups de chiquotte. S'ils s'entêtent, ils seront conduits directement à la ménagerie, car comme le dit Farouk : « Ici, tous ont leur utilité, ne serait-ce que comme nourriture... »

Quant aux femmes, celle qui refuse sera menacée de sévices, et brutalement battue par 3 des gardes, à la vue de tous. Son corps meurtri sera emmené au-dehors. Farouk dira seulement : « Il y a 2 sortes de femmes. Les femmes respectables (celles qui m'appartiennent le sont toutes), et les prostituées, qui elles n'ont d'autre droit, que le devoir de satisfaire les attentes des hommes. À vous de choisir ! »

La « reconnaissance de dettes »

Je reconnais, étant sain de corps et d'esprit, que je dois la somme de 1000 £ à M. Farouk Tip, domicilié au Domaine Tip, sur l'île de Zanzibar, province de l'Empire britannique.

Pour régler ma dette, je remplirai toutes tâches, tous services et tout travail, que me confiera mon créancier ou l'un de ses associés. J'en accepte d'avance toutes les conditions sans restriction, et ce, pour un salaire fixé dans les limites légales du pays où j'exercerais.

Seront dégrevés de mes émoluments tous les frais nécessaires à mon entretien : nourriture, habits, soins médicaux et tout autre dépense effectuée.

Je m'engage sur l'honneur et devant les lois, à respecter ce contrat.

Lu et approuvé, (signature obligatoire).
(une croix est acceptée)



farouk tip

Descendant de Tippo Tip, le célèbre esclavagiste, il ne fait que perpétuer la tradition ancestrale de la dynastie d'esclavagiste. Farouk est le maître du crime de la Côte Est de l'Afrique et pour lui l'abolition de l'esclavage n'a fait que transformer un commerce rentable en une contrebande lucrative. C'est un Arabe d'une quarantaine d'années, à l'obésité plus que prononcée. Admirateur du célèbre Hercule Poirot, il plaque ses cheveux à la gomina et entretient sa superbe moustache, avec un « fanatisme » proche de celui de son idole. Toujours habillé à la dernière mode, il est d'une élégance précieuse. Il ne se déplace jamais sans son éventail, son chasse-mouches et un boy portant un plateau de loukoums et du thé. Obligé en 1928, sur consignes du préfet **Oscar Payton**, de mettre fin à ses activités esclavagistes, il s'est reconverti dans les combats d'arène, sa passion de toujours et la couverture quasi légale, dorénavant, de son trafic d'esclaves.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	6	PER	4	PRÉ	5
Con	6	Com	5	Hab	6	Soc	6
PV	21	EV	19	Imp	2	Vol	6
Init	5	Edu	9				

Spé. (+3) : Commerce, Histoire géographique (Rome Antique+4), Anglais, Latin, Arabe, Lois, Sciences Humaine, Contrefaçon, Milieu : Crime, Politesse.

Prot. : Déf : 2.

Équip. : un sérail d'esclaves, une arène, un coffre-fort bien rempli, la collection complète des romans d'Agatha Christie.

Les gardes de farouk (20)



De toutes nationalités et de tous âges, la plus part sont des criminels recherchés, aussi bêtes que méchants. Leur travail est facile, la paye est bonne, ils n'ont donc aucune raison de ne pas obéir à Farouk. Leur discipline est exemplaire, tant que le patron est dans les environs. De toute façon qui oserait s'en prendre à lui ?

Caractéristiques

PHY	5	MEN	4	PER	5	PRÉ	4
Con	4	Com	5	Hab	5	Soc	4
PV	15	EV	13	Imp	2	Vol	4
Init	5	Edu	3				

Spé. (+2) : Armes d'épaules, Armes de poing.

Prot. : Déf : 2.

Armes : diverses armes à feu.

LE domaine tip

Le Domaine Tip est situé sur l'ancienne Grotte des Esclaves, au nord de Zanzibar. Farouk et sa maisonnée résident à la *Maison Tip*. Elle se trouve sur les hauteurs d'une petite falaise, d'où descend un escalier menant au yacht l'*Agathe*. Ce quai se prolonge jusqu'à une crique, où s'amarrent ses bateaux et ceux de ses clients.

C'est le *Souk Tip*, un marché de tentes et d'appentis bourdonnant d'activité, connu comme LE marché de la contrebande de l'Océan indien.

Entre la Maison et le Souk on voit les gradins de bois du Colisée Tip, une fosse large de 15 m et profonde 3 m, (réplique miniature du Colisée), pouvant contenir plusieurs dizaines de spectateurs. Farouk compte le rebâtir en pierre.

Sous terre, éclairé par des lanternes, s'étend le sérail. C'est un couloir creusé dans la pierre et percé de 20 petites cellules fermées par des grilles.

Dans chacune 6 esclaves, se partagent un seau pour leurs ablutions, et des paillasses. Hommes et femmes sont séparés. En attendant leur vente ils travaillent au Souk, chez les gladiateurs et nourrissent les bêtes.

Le quartier des gladiateurs est une vaste salle fermée par des grilles, les gladiateurs y sont parqués, mais chacun a un lit, un pot de chambre, un broc, une éponge et un bol. Les gladiatrices sont mieux traitées et disposent d'un paravent pour leur intimité. Dans le passage menant à l'arène se trouve l'**armurerie***.

Tous mangent un gruau de semoule et de riz gluant, les gladiateurs ont droit à de la viande. Un corridor donne sur la ménagerie de l'arène, dont les effluves et les sons envahissent tous les sous-sols.

Les **gardes** passent le temps en jouant et en jetant de temps à autre un coup d'œil sur leurs prisonniers. Leur nombre varie, mais ils sont toujours au moins 2 dans chaque section.

*Note : L'armurerie

Une panoplie complète d'armes de mêlée, d'armures et de boucliers.

Par soucis d'esthétique, tous sont en bronze ou en cuivre.

Les **Dég.** sont divisés par 2 arrondi à l'inférieur, la **Prot.** est inchangée, mais leur conception « décorative » augmente leur **Mod.** de 1.

Les armes en bois rembourrées pour l'entraînement ont un **Dég.**+0.

Les gladiateurs (22 hommes, 6 femmes)

Venus de tous les coins de l'Afrique, et d'ailleurs, ils ont eu la malchance de croiser la route des hommes de Farouk, ou de pirates de sa connaissance. Ces hommes et ces femmes n'ont aucun espoir. La plupart se sont résignés à leur triste sort. Certains sortent du lot pourtant :

- **La Montagne**, Bantou. Taille et carrure exceptionnelles. (PHY 9). D'une timidité extrême.
- **La Hyène**, Masaï. Rapide, spécialiste des coups tordus (Couteurs +4, Acrobatie +4, Init. 9). Bouffon de service, il rit en permanence.
- **Le Lion**, Zoulou, combat armé de 2 sagaies (Lance +4, Ambidextre). Tricheur invétéré (Jeu +4).
- **Banane Verte**, Aborigène importé à grands frais. Se bat à distance, avec un boomerang vert (Boomerang +4, Esquive +4). Passe son temps à dormir.
- **Presse Citron**, Chinois. Expert du corps à corps (Kung-fu +4, Esquive +4). Ne parle que chinois, mais parle tout le temps, même dans son sommeil.
- **Mange Cœur**, Pygmée. Trapu, il change d'armes à chacun de ses combats (PHY, Armes de mêlée +4). Le préféré de Farouk, il arrache le cœur de ses adversaires. Bien que traité comme un roi, il ne rêve que de s'enfuir.

- **L'Égyptienne**, Arabe. Elle se bat uniquement habillée de bijoux et armée de 2 kopesh (Escrime +4, Ambidextre). Elle est la reine des gladiatrices, pour l'avoir oublié certains gardes lui doivent leur voix de fausset. C'est la préférée des spectateurs.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	4	PER	6	PRÉ	4
Con	4	Com	6	Hab	5	Soc	5
PV	18	EV	14	Imp	2	Vol	4
Init	6	Edu	2				

Spé. (+2) : Armes de mêlée, Esquive.

Prot. : Déf : 2+X : s'ils ont une armure.

Armes : Dépend de la préférence de chacun.

Cela prend toute la matinée pour faire signer la cinquantaine de nouveaux arrivants. L'après-midi, on leur confiera des armes en bois rembourrées pour les tester au combat. Ceux qui se débrouillent bien auront le privilège de devenir gladiateurs, les autres iront au séral, en attendant de connaître leurs nouveaux maîtres.

Durant une semaine ils seront lavés, nourris, soignés et entraînés. Les « chanceux » sont intégrés dans l'écurie de gladiateurs de Farouk.

Un matin devant leur cellule, ils apercevront un homme, le préfet de police **Oscar Payton**, qui accompagne Farouk. Payton viendra même s'excuser de ne pouvoir les libérer, car bien qu'Occidentaux, ils en savent trop. Il demandera, quand même à Farouk de bien les traiter, après tout, ce sont des « gentlemen ».

Ils auront aussi, le lendemain, la visite d'Ilsa Lannheld, qui leur expliquera qu'elle a parié sur leurs défaites dans l'arène. Farouk a l'air impatient de voir cela, lui qui mise fort peu sur leur victoire... Tous les PJ sont désormais gladiateurs.

Acte 2 : morituri te salutant

Les jours suivants, les gladiateurs auront à s'affronter lors d'une série de combats. Les combats des PJ gagneront en intensité à chacune de leurs victoires, de même la rage de Ilsa. Tous les combats que les PJ mènent sont des combats à mort. Ilsa est accompagnée d'un GrabRäuber maniant une caméra censée immortaliser leur trépas.

Le premier jour : combat de groupe, les PJ contre un nombre égal de gladiateurs.

Le deuxième jour : en matinée : combat singulier. En soirée : combat par paire, menotté avec son partenaire.

Le troisième jour : combat de groupe. En matinée, contre des babouins, en soirée contre des hyènes. Autant d'animaux que de PJ.

Entre chaque combat, les gladiateurs sont soignés, bien traités ou bien jetés dans la fosse commune... Le quatrième jour contrairement à ce qui était prévu, est annoncée une grande mêlée, financée par Ilsa. Le vainqueur sera libéré, quant aux autres : Malheur aux vaincus... Il est peut-être temps pour les PJ de sortir de là. Ce soir-là, Ilsa est absente, elle participe à une soirée chez Payton. Jusco la remplace, accompagné du cameraman.

Acte 3 : les chaînes brisées

Depuis le début, Élikya, avec l'aide des PJ, tente d'organiser une révolte des gladiateurs et des esclaves.

La véritable histoire d'Élikya

« Mon père était Umsolpaasgo, chef du Peuple à la Lance, une des grandes tribus que compte le pays que les Blancs appellent le Zoulouländ. Héritier du sang de Chaka, il a accompli de nombreux exploits et hauts faits guerriers, mais fut trahi par l'avidité de l'une de ses femmes et par son propre frère, mon oncle. J'aurais pu et j'aurais dû le venger, mais sa femme était fille de sorcier, un grand Faiseur de Pluie. J'aurais dû le tuer lui aussi, pour venger mon père, mais j'aurais privé ma tribu de sa prospérité, alors je suis parti. Un jour, le disciple du sorcier sera prêt, alors ce jour-là, je reprendrai mon trône et je tuerai les usurpateurs et leurs complices. Un jour, je retournerai chez moi et je serai roi. »

L'entreprise n'est pas simple : les gardes sont vigilants, les gladiateurs méfiants, les esclaves terrorisés. Personne ne fait confiance à personne, mais tous brûlent de la même soif de liberté !

oscar payton

Préfet de Police de Zanzibar depuis 15 ans, Payton se sert de ses hautes fonctions pour servir ses intérêts personnels. Corrompu et corrupteur, il n'a eu aucun mal à éliminer les embûches qui jalonnaient la route de sa réussite sociale.

À 57 ans, au sommet de sa carrière et très fortuné, il songe à goûter une confortable retraite, en Angleterre où sa famille l'attend. Il compte bien se servir de tout ce qu'il sait sur ses collaborateurs-complices pour mettre un terme à leurs activités criminelles s'assurant ainsi, un retour triomphal, voire même, un titre.

D'une corpulence moyenne, d'un physique banal, il a l'air d'un sympathique vieux professeur, avec ses cheveux blancs, sa petite barbe élégamment taillée et ses lunettes à montures dorées. D'une politesse exquise, d'un flegme raffiné, il prend grand soin de lui et de ses toilettes.

Caractéristiques

PHY	4	MEN	6	PER	5	PRÉ	7
Con	7	Com	4	Hab	6	Soc	7
PV	12	EV	16	Imp	1	Vol	6
Init	4	Edu	10				

Spé. (+2) : Arts, Commerce, Allemand, Français, Anglais, Lois, Sciences humaines, Armes de mêlée, Boxe anglaise, Contrefaçon, Sport, Baratin, Débat, Milieux : Administration britannique, crime, haute société, Politesse, Renseignement.

Prot. : Déf : 1.

Armes : 1 canne-épée.

Équip. : Uniforme d'officier colonial.

La grande mêlée du quatrième jour, semble être le moment le plus opportun. Tous les esclaves seront de service, donc dehors, tous les combattants seront à pied d'œuvre !

Dès l'entrée dans l'arène, Élikya harangue les gladiateurs, en scandant : « Liberté, liberté ! » avant de se ruer à l'assaut. Instantanément tous répondent à cet espoir. Les armes prennent pour cibles les gardes et les spectateurs. Les plus forts des gladiateurs aident les plus agiles à atteindre les gradins.

C'est la débandade, les spectateurs s'enfuient, les esclaves se déchainent, les gladiateurs font un carnage. Quand les hommes de Farouk ouvrent le feu la haine monte telle une houle.

Couvert par Jusco, Farouk n'attend pas son reste, et court chez lui, conscient que cette révolte sonne la fin de son règne. Il se rue sur son coffre-fort avant de rejoindre son yacht *L'Agathe* avec quelques gardes. Après une course-poursuite échevelée, la dernière lutte sur le quai est sur le point de s'engager, lors-

qu'un puissant bruit de moteur se fait entendre. Les projecteurs d'un bateau de la Royal Navy regorgeant de soldats, inondent le quai de lumière. Farouk jubile. Payton arrive à temps ! Lorsque le *Savior*, atteint le quai, un homme en descend et annonce : « Darius Finch, MI6, au service de sa Majesté. Mister Farouk Tip, je vous arrête. » Sur ces paroles, les soldats mettent tout le monde en joue. Jusco saute à l'eau sous un feu nourri. Son cadavre, ne referra pas surface...

Il est temps pour les PJ d'éclairer Darius sur leur situation. Revenu de sa surprise, il les enrôle immédiatement pour le seconder. Sur ses ordres les PJ et les gladiateurs ivres de vengeance, « nettoient » le quai jusqu'au *Souk Tip*, pendant que le *Savior* empêche les fuites par la mer. À mort les tyrans !

Acte 4 : balles à l'ambassade

Un plan bien simple

Plus tard, sur les quais rouges de sang, Finch, explique que révolté par les agissements de Farouk Tip et de Payton, il a pour dessein de mettre fin à la corruption qui règne sur l'île.

Il est prêt à aider les PJ dans leur vendetta contre « la Blonde de glace », en échange d'un petit coup de main dans son enquête.

Il leur suffit de s'introduire chez Payton, d'y découvrir les preuves qui lui manquent (tout ce qu'ils pourront trouver sera utile), et il aura les éléments pour arrêter Payton.

Merry Christmas mister Payton

Pour fêter Noël dignement, ce cher Payton organise une petite « garden-party » dans sa somptueuse demeure, sur les collines surplombant Stone-Town. Toute la haute société et les notables de l'île sont présents. C'est l'occasion idéale pour les PJ de s'introduire chez Payton discrètement en se joignant aux nombreux convives.

Parmi les invités, la Lieutenant Ilsa Lannheld et 6 de ses subordonnés (Hommes de mains d'élite) trinquant en toute quiétude et en grand uniforme. Les appartements de Payton sont à l'étage. Dans son bureau le coffre dissimulé derrière le tableau « Le Marché aux esclaves » contient tous les documents pouvant incriminer Payton.

La sécurité de la demeure est assurée par une dizaine de Bobbies sans méfiance. Un jeu d'enfant !

Dès que les preuves sont en sa possession, Darius, accompagné des PJ et de soldats surgissant de partout, procède à l'arrestation de Payton. Profitant de l'agitation, Ilsa et ses hommes prennent la fuite à bord de leur voiture. Les soldats de Finch qui gardent l'entrée laissent passer ce véhicule, trompés par la mise en scène d'une femme blonde échevelée et débraillée (quelle actrice, cette Ilsa !), aux prises avec les officiers allemands. Ils ouvriront le feu sur

darius finch

Darius est un héros, et il le sait : Beau, intelligent, séduisant, perspicace, athlétique... Du moins c'est ce que sa défunte mère lui disait, et c'est ainsi qu'il se décrit dans les romans d'espionnage dont il est l'auteur, et que seule sa secrétaire, Miss Sterling, a eu l'occasion de lire en tapant ses écrits. Dans la réalité, Darius n'est que le responsable du « bureau » local du MI6, qui compte 3 personnes : lui, sa secrétaire dévouée et un autre agent actuellement en vacances. Âgé d'à peine 30 ans, de taille moyenne, assez sportif, Darius ouvre de grands yeux tristes dans un visage aux traits mous, encadré de cheveux mi-longs d'un blond filasse. Il n'en reste pas moins d'une grande intégrité et s'est juré de mettre un terme aux agissements de Payton et de Farouk, se prenant au jeu du héros solitaire luttant contre la corruption. Il joue sur cet instant sa carrière voire, sa vie, mais sa regrettée mère serait fière de son fils.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	6	PER	6	PRÉ	6
Con	6	Com	6	Hab	6	Soc	6
PV	18	EV	18	Imp	2	Vol	7
Init	7	Edu	8				

Spé. (+2) : Commerce, Cryptographie, Histoire géographique, Anglais, Lois, Sciences humaines, Armes de poings, Contrefaçon, Recherche, Milieux : Administration, militaire, Perspicacité, Renseignement.

Prot. : Déf : 2.

Armes : 1 revolver Webley.

Aptitude : Badge.

Équip. : Son bureau encombré, une secrétaire amoureuse et efficace, Thomas un cousin officier de la Navy sur le *Savior*, des photos de sa mère.

tout autre véhicule voulant forcer le passage. Ils s'échappent ainsi aux PJ...

acte 5 : pas d'ardoise chez la pékinoise

Le lendemain, Darius Finch apprend aux PJ que l'un de ses informateurs, le réceptionniste de *L'Hôtel aux Épices*, l'a contacté. Un vieux Juif au comportement excentrique occupant la chambre 12 semble être surveillé par des hommes qui rodent autour de l'hôtel. C'est sûrement le rabbin qu'ils recherchent. Pas de temps à perdre ! Mais quand les PJ arrivent, c'est pour voir une voiture démarrer en trombe et disparaître.

Le réceptionniste git en piteux état derrière son comptoir.

La porte de la chambre 12 s'entrouvre sur un triste spectacle ; le rabbin vêtu de son pyjama est étendu sur son lit, une balle en plein cœur. Il tient un livre à la main, et la chambre, où règne une odeur de poudre et de papier brûlé, a été fouillée en hâte. Le silence de tombe n'est troublé que par le ronronnement du ventilateur et par le bruit incongru que

fait le livre du rabbin, *Pas d'ardoise chez la Pékinoise*, en tombant sur le sol.

Le marque-page s'en échappe. Les PJ peuvent remarquer qu'il s'agit d'un **télégramme** envoyé par un certain Pei Lei.

Si les PJ fouillent la chambre et retournent la poubelle, ils trouveront au fond une **feuille** de calepin ayant miraculeusement échappé aux flammes. Sûrement un brouillon de lettre...

Il ne reste plus aux PJ qu'à suivre cette singulière piste qui les emmène en direction de Pékin. Darius Finch leur offre sans sourciller un billet pour Pondichéry, d'où ils pourront rallier la ligne Paris-Saigon. Le départ, discret, a lieu dès que les PJ le souhaitent, à bord d'un avion rapide.

épilogue

Ilsa, agitant un calepin : « Ces notes sont trop importantes pour que je les confie à quelqu'un. Je pars pour Berlin. Pendant ce temps, débusez-moi ces gèneurs. Vous entendez, trouvez-les-moi et vite, où vous comprendrez pourquoi mes hommes me craignent, Herr Burns ! »

Sur ces mots, elle s'engouffre dans un avion qui décolle sur-le-champ. Jusco, trempé comme une souche, salue son départ d'un geste de son chapeau : « Bon les gars, vous avez compris, si vous voulez revoir vos Gretchen, va falloir me retrouver ses enfants de salauds, et fissa. »

Puis regardant furieusement ses bottes endommagées par l'eau de mer : « Ça, ils vont me le payer, parole de Jusco Burns... »

télégramme du bureau de pékin

- Réponses possibles à votre énigme
- Stop • Rejoignez-moi au Muséum
- Stop • Signé : Pei Lei • Stop •

la feuille de calepin

Enfin ! Je suis désormais certain de mes conclusions : Les Harayans sont les fondateurs de la première et la plus puissante des civilisations humaines, dont la science et les pouvoirs mystiques semblaient ne connaître aucune limite.

L'or et les diamants, « le Sang et les Larmes du Soleil », tenaient une grande place dans les techniques et les rites Harayans, pour des raisons énergétiques et « vibratoires ».

Ils dominèrent les humains primitifs, étendant leur savoir sur tous les continents. Pourtant, il ne fallut que quelques mois d'une guerre d'une violence inouïe, pour anéantir cette grande

civilisation y compris le continent de Mû. Il n'en resta rien, si ce n'est des légendes et des croyances devenues superstitions. D'autres empires s'élevèrent dans leur ombre, telle la légendaire Atlantide, le royaume Amalaggar et bien plus tard l'Égypte. Mais déjà que savaient-ils de la mystique civilisation des Harayans ?

De leurs citées et de leur capitale il ne reste désormais que des vestiges. Pillées pendant des millénaires, ces richesses entreteignaient les légendes, et semèrent la mort.

Certes d'autres éléments sont à découvrir, d'autres énigmes restent à comprendre sur ce peuple, et sa place dans le Dogme de la Vraie Foi. Mais j'avais raison !

campagne :
scénario n°....., titre :
date de début : date de fin :

personnages joueurs

JOUEUR :
 personnage :
 date de la partie :

dég. superf.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

points de vie ☐ seuils -2 ☐ -4 ☐ énergie vitale ☐ volonté ☐

EV	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	
	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

Figure 1: Schematic representation of the experimental design. The figure shows a 4x2 grid of panels. The left column is labeled 'Control' and the right column is labeled 'Hypoxia'. Each panel shows a timeline of events: 'Pre-hypoxia' (0-10 min), 'Hypoxia' (10-30 min), and 'Recovery' (30-60 min). The 'Control' panels show a baseline level of 'pH' and 'pO₂' (partial pressure of oxygen) that remains relatively stable. The 'Hypoxia' panels show a significant drop in 'pO₂' during the hypoxia phase, followed by a recovery towards baseline during the recovery phase. The 'pH' remains relatively stable throughout. The 'Recovery' phase shows a gradual increase in 'pO₂' and a slight decrease in 'pH'.

[illegible]

--	--

Downloaded from <http://ajphaphysocpharm.sagepub.com/> at 11:06 11 November 2014

pNJ rencontrés

[illegible]

Arkeos So Pulp!

#02 Les Masques d'Ébène

Après avoir risqué leurs vies et leurs âmes sous *L'Ombre du Conquistador*, les PJ se rendent à Prague pour un court séjour *Aux Frontières du Mal*, avant de partir pour l'Afrique Noire, terre où les légendes prennent vie, terre où leur destin risque de basculer à jamais. Face aux secrets que dissimulent *Les Masques d'Ébène* et perdus dans *L'Enfer du Katanga*, Zanzibar sera-t-elle leur planche de salut ?

Au détour d'un safari, réveillerez-vous la Colère de l'Afrique ? Ou vous perdrez-vous dans les royaumes oubliés des méandres de son histoire ? Amazones farouches, cannibales sanguinaires et fauves affamés sont autant de dangers qui vous guettent !

Osez défier la puissance du SonderKommando GrabRäuber, et découvrez la vérité derrière la façade de la distinguée Ligue des Chasseurs de Reliques. Soulevez le voile du Monde de l'Ombre en devenant Espion ou G-Man, et pénétrez dans les coulisses du FBI et des services secrets des années trente.

Lancez-vous dans l'aventure à tombeau ouvert, et souvenez-vous :

**EN AFRIQUE. OUBLIEZ
LE NOIR ET BLANC.**

VIVEZ L'AVENTURE EN TECHNICOLOR !



Les Masques d'Ébène est un supplément au jeu
Arkeos#1, L'ombre du Conquistador



9 782915 566017

ISBN 2-915566-01-1 • 12 € • Juin 2004 • Parution trimestrielle • Diffusion Les Gobelins Associés

EW
L'Esprit du
World Studio