

EW-universe # 03
automne 2004


eWs
Extraordinary
Worlds Studio

12 €

ArKéos

#03 *Les Cendres du Dragon*




ewsystem

Les lois de la magie

Les Lois des Rituels Magiques	3
Les Lois des Reliques et Artefacts	6
Reliques et Artefacts	8
L'Alchimie	9
La tradition des Bönpo	10
Monastère tibétain	14
Erik Jan Hanussen	16
Le Pangermanisme	16
La si sainte Inquisition	18
Reliques de la Chrétienté	19
Les esprits Vaudou	20
Carnivale Freaks	23
Archétype : Magicienne	26
Archétype : Guerrière Mystique	27
Pouvoirs Monstrueux et Faiblesses	28
Les Créatures de la Nuit	29
Portrait : James « Kong » Cunningham	34

L'ASIE

Présentation générale de l'Asie	35
Portrait : Gandhi	40
Chine, terre de tous les mystères	41
Portrait : Ella Maillart	47
Chine éternelle	48
Portrait : Wong Fei Hong	52
La Chine des Années 30	54
Portrait : Jiang Jieshi	61
La décennie de tous les dangers	62
Portrait : Mao Zedong	66
Le colonialisme et les occidentaux	67
Portrait : Fu Man Chu	69
Le bouddhisme	71
Portrait : Dharo Rimpoche	74
Chronologie chinoise	74
Seconds Rôles	76

campagne Arkeos

L'œil de l'éternel	77
Les Cendres du Dragon	84
Détours : Pékin-Shantang	90
Portrait : Lama Djorni Dern	92
Le 7 ^e pas de Bouddha	93

fiche de magie

edito

Au fil des pages d'Arkeos #3, vous découvrirez un chapitre dédié à la magie, à ses mystères, mais aussi à ses dangers. Des étranges Moines Bönpo, en passant par l'Inquisition et les Freaks, découvrez ceux qui empruntent les routes du Pouvoir. Les créatures de la nuit et leurs facultés monstrueuses vous guettent... embusquées entre ces pages. Découvrez, accompagnés par des figures célèbres, les arcanes de l'Asie, et plus particulièrement ceux de la Chine Éternelle.

À travers les épisodes de la campagne Arkeos vous braveriez bien des périls, traverserez bien des épreuves, pour découvrir enfin, une parcelle de la vérité. Lors de vos passionnantes heures de jeu, nous vous souhaitons de survivre aux démons, aux moines maléfiques, aux Japonais surarmés, aux reines avides de domination et autres fantômes redoutables. Puissent les dés vous être favorables !

À paraître

Arkeos #4

LES REFLETS DE L'HISTOIRE !

Istanbul, cité éternelle, ne sera que le premier pas vers le dénouement de la campagne. Berlin, Paris, New York seront les dernières étapes visant à découvrir le véritable visage d'Otto Rahn, et son incroyable destinée.

La science des Années 30 – de ses folles créations à ses dérivés les plus incroyables –, vous permettra sans doute d'arriver sans dommage, au terme de l'aventure. Un savant fou pourra peut-être se révéler salvateur, à moins que le véritable héros de l'histoire ne soit le majordome...

Des « Violettes de Mars » Berlinoises, en passant par la célèbre Broadway, ou les prestigieux Champs Élysées, découvrez l'occident sur le point de sombrer dans la folie de la seconde guerre mondiale. Fastes et décadences, merveilles et horreurs; ultimes sursauts d'une époque au bord du gouffre !

Allez-vous pleurer sur les *Malheurs de Sophie*, franchir la 9^{me} porte du Wewelsburg avant de vous reposer (qui sait ?) à *L'Ombre de la Terre* ?

Réponse dans Arkeos #4 en décembre 2004

Les lois de la Magie

Dès l'aube de la préhistoire, l'Humanité s'est lancée dans une quête de connaissance et de compréhension. Dans les cavernes de nos ancêtres, certains se servaient de pigments naturels pour garder la trace de leurs légendes et hauts-faits, ou plus simplement de leur vie. Ces hommes, bien que l'ignorant, furent les premiers mages de cet âge primitif, et leur art en fut la première expression. Leurs méconnaissances de la physique et de la science, leur incompréhension devant les phénomènes tels que le feu, la foudre, le vol des oiseaux les amena à concevoir leurs propres lois, leur propre science, leurs propres dogmes. Ils tâtonnèrent pendant des générations, connurent de nombreux échecs et quelques réussites. En quête de disciples, ils créèrent les premiers rites initiatiques et jetèrent les bases de ce qui serait la magie.

Avec le temps, ils évoluèrent et progressèrent : leurs croyances devinrent des religions et leurs rites, des sciences. Ils bâtirent des temples et des cités, s'isolèrent dans des endroits que les profanes jugeaient inaccessibles. Ils furent nécromanciens, faiseurs de pluies, prêtres et alchimistes.

Les années 30 sont des années de progrès et d'avancées technologiques sans pareilles, qui ancrent l'Humanité dans une ère de raison et de rationalisme. Pourtant, que ce soit dans les jungles perdues de l'Afrique, dans les montagnes inviolables de l'Asie, ou dans les salons feutrés des grands de ce monde, certains élus ont gardé en eux cette puissance. Ils sont ceux qui peuvent comprendre et manipuler les forces du Monde Magique, ou bien ses serviteurs inconscients...

Le Monde Magique est régi par des règles qui lui sont propres. Ces règles sont les Lois de la Magie et, comme les lois de la physique du monde naturel, elles sont généralement considérées comme inviolables. La plupart de ces règles ont déjà été développées dans Arkeos #1, mais certaines restent encore à découvrir. En effet, sorts et miracles ne sont que la partie visible de l'iceberg, de simples premiers pas solitaires dans la Magie...

Les Lois des Rituels Magiques

Les Rituels sont des sorts (ou des séries de sorts), longs et complexes, qui demandent à celui qui les dirige, le maître de cérémonie, ou **officiant**, d'être accompagné d'aides, appelés **adeptes**. Les rituels permettent de développer le potentiel magique du (ou des) sortilège dédié, en le rendant plus accessible. Ils sont dépendants de nombreux facteurs comme les préparatifs, la durée, la date et le lieu de son exécution, etc.

Un Rituel permet aussi d'exécuter un sort ou un miracle en « improvisation », c'est-à-dire sans avoir à l'apprendre et à dépenser ses PX.

Officiants et Adeptes

L'officiant est celui qui dirige le Rituel. Parmi les participants, c'est lui qui dispose du plus haut niveau de Magie, voire le seul à disposer de la Spécialité. Il est aidé dans sa tâche par ceux les adeptes, mages de plus faible niveau, quand ils ont ce potentiel.

Selon que l'on utilise la Magie Divine ou Hermétique, le potentiel d'EV dont dispose l'officiant, dépend et varie, en fonction de ses adeptes.

Pour la Magie Hermétique, la règle est très simple : L'officiant dispose d'un « pool » d'EV égal à son score d'EV, multiplié par le nombre total d'adeptes. Lors de la dépense des EV, à la fin du Rituel, c'est l'officiant qui « distribue » les pertes d'EV de chacun.

Exemple : François-Pierre de la Vony, mage puissant (Magie +4, EV = 39), invite 3 amis (sans la Spé. Magie) pour une soirée de spiritisme, il dispose donc de $3 \times 39 = 117$ EV, pour lancer sa version de la Convocation impérieuse des spectres serviles, et passer ainsi une folle soirée...

Il faut noter à ce propos la différence entre les adeptes, qui sont des participants volontaires et les sacrifiés, qui sont les victimes des rituels... Suivant l'officiant, il peut ne pas y avoir de différence, autre que sémantique, entre les 2.

Exemple : Notre bon François-Pierre a récemment créé un nouveau sort qu'il veut tester, mais celui-ci demande une dépense de 90 EV. Qu'à cela ne tienne. Il réinvita ses 3 amis (EV = 15, PV = 15) dont il n'a plus que faire, et tenta son nouveau rituel. C'est un succès ! Il répartit la perte d'EV équitablement entre ses adeptes : 30 points

chacun ! Comme il est précisé dans Arkeos #1 (p. 45 : Dépense et récupération de l'Énergie Vitale), les 3 victimes encaissent une perte de 15 EV et de 15 PV. Ils décèdent donc sans coup férir. Heureusement que la longueur du rituel a laissé le temps au fidèle Butler de François-Pierre de creuser 3 trous près des massifs de fleurs...

Pour la Magie Divine, la règle diffère : Dans un rituel de Magie Divine, TOUS les participants, possédant la Spé. Magie peuvent être officiants. Chacun peut exécuter le même rituel, et augmenter ainsi ses effets.

L'officiant dispose d'un potentiel d'EV accru, qui est disponible pour chacun des sorts du rituel. Ce bonus aux EV dépend du **Nombre** des adeptes, et se rajoute aux EV de l'officiant. Il dépend de la « valeur » que possède le **Nombre** dans la religion concernée. Seul l'officiant est concerné par la dépense des EV, il ne peut pas les répartir entre ses adeptes.

La « Valeur » dépend de la Signification que prennent les Nombres, suivant la religion. Ces chiffres et ses nombres ne sont que des exemples parmi tant d'autres, et dépendent aussi de la vision de la religion de l'officiant et de sa connaissance de sa symbolique. Un prêtre d'Ahriman (le Mal), s'il a le même panthéon qu'un prêtre d'Ohrmadz (le Bien) ne tirera sûrement aucun bénéfice de 6 adeptes, représentant les 6 enfants du dieu adverse...

Nbr Signification		Bonus d'EV
Les Nombres dans la religion Catholique		
1	Dieu	+5
3	La Sainte Trinité	+10
6	Les Jours de la Création	+15
7	Le Jour du Repos	+20
10	Les Commandements	+25
Etc.		
Les Nombres dans l'antique religion Perse		
1	Zurvan, le Temps, premier Dieu	+5
2	Ohrmadz & Ahriman, la Dualité	+10
6	les Amesha, enfants d'Ohrmadz	+15
10	les apparences de Verethrghna	+20
16	les vertus de Mithra	+25
Etc.		

Le MJ peut décider que le bonus accordé n'est pas forcément linéaire, même si cela simplifie son travail et la gestion des EV.

Exemple : Le Père Busby Galloway (EV 33), officie un rituel d'exorcisme. Pour que celui-ci soit complet, il nécessite le lancement de 3 miracles. Le Père Galloway dispose de 3 jeunes novices (sans la Spé. Magie). Il a donc pour lancer ses miracles, un bonus d'EV de +10. Les 3 miracles coûtent chacun 20 points d'EV : pour lancer le 1^{er} miracle le Père a donc $33+10 = 43$ points d'EV. Pour lancer le 2^e miracle il dispose de $43-20+10 = 33$ points d'EV. Pour lancer le 3^e et dernier miracle, il dispose de $33-20+10 = 23$ points d'EV. À la fin de la cérémonie d'exorcisme, il ne lui reste plus que 3 points d'EV ($33 + (3 \times 10) - (3 \times 20)$).

Jour	Planète	Signe	Élément	Direction	Couleur	Métal	Pierres
Lundi	Lune	Cancer	Eau	Ouest	Blanc, argent	Argent	Aigue-marine, nacre, opale
Mardi	Mars	Bélier, Scorpion	Feu	Nord-ouest	Rouge	Acier, fer	Grenat, rubis
Mercredi	Mercure	Gémeaux, Vierge	Terre	Sud-ouest	Gris, orange	Mercuré, platine	Agate, calcédoine, œil de chat
Jeudi	Jupiter	Sagittaire, Poissons	Air	Nord	Pourpre, bleu	Étain	Améthyste, saphir
Vendredi	Vénus	Balance, Taureau	Air	Sud	Rose, vert	Cuivre	Corail, émeraude, jade, turquoise
Samedi	Saturne	Capricorne, Verseau	Terre	Est	Marron, noir	Plomb	Diamant, onyx
Dimanche	Soleil	Lion	Feu	Est	Jaune d'or	Or	Ambre, topaze

Exemple : Alester Crowley organise une orgiaque messe noire, avec 666 adeptes. Il bénéficie alors de la clémence de son satanique maître qui lui accorde un bonus de 666 points d'EV. Malheureusement pour lui, de vils PJ osent d'interrompre son rituel visant à invoquer Lucifer sur Terre. Ceux-ci commencent à vider leurs chargeurs sur les sectatrices. Crowley décide de s'éloigner avec 18 (6+6+6) de ses adeptes. Son diabolique seigneur décide d'aider son fidèle et lui confère un bonus de 18 points d'EV pour exécuter son prochain rituel.

Préparatifs

Un Rituel réussi est comme une bonne recette de cuisine, on peut l'adapter, mais il ne vaut mieux pas la modifier. Son bon déroulement dépend de la qualité de son exécution et du respect des « ingrédients ». Le lieu, les éléments et instruments nécessaires et même le décorum dans lequel se déroule le rituel ont leur importance, tout est affaire de symbolique...

Un rituel servant à lancer un sort « improvisé » subit un surcoût en EV du double de sa valeur initiale

Loi des correspondances

« Ce qui est en bas est comme ce qui est en haut. »

Hermès Trismégiste

La symbolique est un outil, au sens propre du terme. Le praticien peut agir sur le monde qui l'entoure en utilisant les symboles requis : c'est la loi des correspondances. Ce tableau propose quelques éléments, aidant à décrire les rituels magiques qu'on peut rencontrer.

Exemple : un rituel visant à protéger un mage contre la possession démoniaque pourrait se construire comme suit : mettre une feuille de citronnier sous une topaze recevant la lumière diurne (symboles du Soleil impliquant la volonté). Faire brûler une branche de laurier pour en répandre le parfum (symboles de Mercure, correspondant au système nerveux) puis invoquer la protection de Mars en sacrifiant un coq (symboles du combat).

Temps d'incantation

Le plus simple et le plus évident des facteurs d'un rituel est sa durée. Contrairement à ce que le profane pourrait croire, c'est de celle-ci que dépend la facilité d'exécution d'un rituel. En effet, plus un rituel est long, plus l'officiant a de facilité à contrôler les flux magiques. En termes de règle, l'officiant reçoit un bonus à son total de MEN + Magie, en fonction du temps d'incantation.

Incantation	1heure	1jour	1semaine	1mois
Bonus	+1	+2	+3	+4

Lieux de pouvoir

Nombreux sont les lieux de pouvoirs, car tout lieu de « résonance » est un Nexus potentiel.

Le Nexus est un site, un emplacement où se croisent les énergies mystiques, les résonances psychiques : lieux saints, lieux de culte, sites historiques et endroits célèbres. Tous ces points sont des Nexus, plus ou moins puissants. Les Nexus offrent un modificateur à la Spé. de Magie lors des rituels.

Plantes	Parfums	Animaux	Corps	Mots-clés
Citrouille, cresson, persil, nénuphar	Laurier, myrrhe	Chat, chauve-souris, crapaud, poissons	Estomac, œil gauche	Caprices, rêves, imagination, inconstance
Absinthe, ail, dahlia, ortie, poivre, tabac	Cyprès, santal	Coq, jaguar, loup, sanglier, tigre	Muscles, nez, tête	Activité, conflit, liberté, sexe, violence
Genièvre, lavande, menthe, marguerite	Cannelle, laurier	Abeille, hirondelle, lézard, papillon, renard, singe	Bras et mains, intestins, système nerveux et respiratoire	Art, esprit, commerce, jeunesse, mensonge
Bouleau, cannelle, cèdre, eucalyptus, olivier	Clous de girofle, noix de muscade	Cerf, éléphant, paon, taureau	Foie, cuisses, goût, sang	Croissance, loyauté, naïveté, optimisme
Jasmin, narcisses, verveine, violette, rose	Rose, violette, safran	Chèvre, colombe, moineau, tourterelle	Cheveux, gorge, odorat, toucher	Douceur, érotisme, grâce, paresse, vanité
Fougère, houx, lierre, pin, sureau	Encens	Chameau, chouette, ours, scarabée	Articulations, os, ouïe, peau, rate, persévérance	Destin, expérience, méchanceté, mort
Arnica, citronnier, oranger, pivoine	Ambre, benjoin	Aigle, canari, condor, faucon, lion	Appareil circulatoire, colonne vertébrale, œil droit	Majesté, vérité, volonté, orgueil, succès

Quelques Nexus		
Nexus	Lieux	Bonus
<i>Lieu de Culte</i>		
	Cercle de pierres brisées	+1
	Église abandonnée	+2
	Synagogue fréquentée	+3
	La Mecque	+4
<i>Lieu de Repos</i>		
	Cimetière Mic-Mac du Maine	+1
	Catacombes	+2
	Père-Lachaise	+3
	Pyramides de Gize	+4
<i>Lieu de Mort</i>		
	Sing-Sing	+1
	L'épave du Titanic	+2
	Forts de Verdun	+3
	White Chapel	+4
<i>Lieu élémentaire</i>		
	Le Rhin	+1
	Kilimandjaro	+2
	La Vallée des Tornades	+3
	Pompéi	+4

Dates de Pouvoirs

Certains moments de l'année sont plus propices aux sorts et aux miracles. Ces dates dépendent souvent des calendriers et des cultures des pays où se trouve le Mage ; en effet à Brest si on fête Noël, il y a peu de chance que le Nouvel An Chinois y soit d'une réelle importance, et le Ramadan n'affectera pas les rites de pêche d'un Esquimau. Mais certaines dates ou conjonctions astronomiques sont présentes partout.

Lors de ces événements le potentiel magique s'élève, et le Mage dispose d'une plus grande réserve d'EV.

Événements communs	Bonus d'EV
Solstices	25
Équinoxes	25
Éclipse de Lune	10
Éclipse de Soleil	20
Pleine Lune	10
Comète	5
Midi	5
Minuit	5

Dates particulières (Celts)

Imbolc (2 février)	15
Beltane (30 avril)	20
Lughnasadh (1 ^{er} août)	25
Samhain (31 octobre)	30

Critiques et échecs Critiques

La règle reste quasiment la même que celle dépendant de l'utilisation des Pouvoirs et de la Magie (Arkeos#1, p.45).

Si l'officiant fait :

Une Réussite Critique : on divise par 2 sa dépense d'EV.

Un Échec Critique : **TOUS**, les participants du Rituel perdent les points d'EV engagés dans celui-ci, en suivant les règles normales. Ceux qui sont tués par cette perte sont détruits corps et âmes.

Les Lois des Reliques et Artefacts

Le Mage a de tout temps souhaité rendre pérenne son œuvre et immortel son nom. Pour cela fut créée, au fil des siècles, une pléthore d'objets magiques. L'on recense 2 types de ces objets : les artefacts et les reliques. La différence entre les 2 peut sembler obscure mais elle existe. En effet, les artefacts sont en fait la désignation de tout objet magique créé par quelqu'un, en un but précis. Les reliques, quant à elles, sont des artefacts rares qui sont créés « spontanément », lors d'événements historiques « à forts potentiels » et acquièrent ainsi une forme de conscience propre. En d'autres termes, seul le MJ peut créer des reliques et décider de l'ampleur de leurs pouvoirs, de leurs buts et de leurs volontés.

Utiliser un artefact

Chaque artefact possède un niveau de volonté et un nombre de points d'EV. Ces points d'EV sont de 3 types :

- « usage unique » : l'artefact possède un nombre de points d'EV précis, qui serviront à déclencher ses effets un certain nombre de fois, avant qu'il ne devienne inactif.
- « rechargeable » : l'artefact possède un nombre de points d'EV que l'on peut renouveler¹ avant qu'il ne devienne inactif.
- « régénérable » : l'artefact possède un nombre de point d'EV maximal, mais ceux-ci se régénèrent seuls, en un certain laps de temps. Ce temps dépend de la Complexité (Arkeos#1, p.49) du ou des sorts associés.

Complexité	Régénération
Simple	1EV/jour
Délicat	1EV/semaine
Difficile	1EV/mois

Ce facteur est « cumulable » : un artefact emmagasinant 3 sorts Difficiles ne regagnera 1 EV que tous les 3 mois. Un artefact emmagasinant 1 sort de chaque complexité, ne regagnera 1 EV que tous les 1 mois, 1 semaine et 1 jour.

¹**Pour recharger un artefact :** Le Mage, s'il est au maximum de son potentiel d'EV, effectue un jet de Magie contre une difficulté égale au nombre de points d'EV qu'il souhaite emmagasiner dans l'objet. Il devra alors dépenser le double de ces points d'EV. S'il rate son jet, les points sont dépensés et l'objet n'en gagne aucun. Si le jet est réussi, l'artefact

gagne un nombre de points d'EV égal à la difficulté du jet. Tout cela nécessite 1 heure et une totale concentration.

Exemple : Notre bon François-Pierre de la Vony, mage toujours puissant (MEN 7, Magie +4, EV = 39), décide de recharger l'un de ses artefacts : le Passe-Partout Quasi-Universel. Il décide d'investir 5 points d'EV. La difficulté du jet est de 5 (=EV), et sa dépense d'EV est de 10 (=EV investis x 2).

Un artefact peut avoir besoin d'un déclencheur pour fonctionner, comme un mot (Abracadabra), une phrase (klaatu barada nikto), un geste (l'agiter), une gestuelle complexe (danse), etc.

Une personne non-liée à un artefact doit effectuer un jet de MEN ou de Magie contre la volonté de l'artefact, pour s'en servir.

Créer un artefact

Créer un artefact demande un rituel, des formules et des composantes, généralement, ceux du ou des sorts qui lui sont associés. Le MJ est libre de demander tout autre coût de son choix, en restant dans la « sensibilité » de l'objet ; il n'est pas nécessaire de sacrifier des êtres humains pour une baguette magique qui fait apparaître des fleurs. Par contre une baguette pouvant ressusciter les morts pourrait avoir ce type de coût : une vie pour une vie...

Cette règle est là pour limiter le nombre d'artefacts à la disposition des joueurs, pas pour brimer les Mages (ou alors juste un petit peu...).

De plus la création d'un artefact demande au Mage un « sacrifice » de points d'EV. Ce sacrifice reste minime : 1 EV pour chaque tranche de 10 PX du coût de création du sort associé, arrondi à l'entier supérieur.

Exemple : La création d'un Passe-Partout Quasi-Universel, donc d'une clef bénéficiant du sort La main de gloire (Arkos#1, p.51), avec son coût de 9 PX, et sa Complexité : Simple, demande un sacrifice de 1 point d'EV.

Ce sacrifice dépend du type d'EV de l'artefact :

« usage unique » : le sacrifice n'est qu'un coût supplémentaire. Ce coût se rajoute à chaque « charge » de l'objet. Ex : le Passe-Partout Quasi-Universel, doit servir 10 fois, le Mage dépense donc le coût de lancement (5EV) du sort, plus le sacrifice (1EV), et ce 10 fois, soit 60 EV. Il regagne ses points d'EV de façon normale.

« rechargeable » : le sacrifice est un coût supplémentaire, et est consenti comme « quasi-permanent », jusqu'à ce que l'artefact devienne inactif.

Exemple : le Passe-Partout Quasi-Universel, sert 10 fois et est rechargeable. Coût 60 EV à la création. Mais tant qu'il n'est pas vidé totalement, son créateur voit son poten-

tiel d'EV baisser de 1. Notre cher François-Pierre (EV = 39) voit son potentiel passer à 38 EV. Et ce jusqu'à déplétion complète de son Passe-Partout Quasi-Universel. « régénérable » : le sacrifice est un coût supplémentaire, et est consenti comme permanent. Exemple : le Passe-Partout Quasi-Universel, qui sert 10 fois et est régénérable, coûte 60 EV à la création. Mais, son créateur voit son potentiel d'EV baisser de 1. Notre cher François-Pierre (EV = 39) voit son potentiel passer à 38 EV, et ce définitivement. Le Passe-Partout Quasi-Universel regagne 1 EV tous les jours.

D'où l'intérêt des rituels pour ne pas sacrifier ses propres EV. Du moins avec la Magie Hermétique.

Quel niveau de volonté ?

Un artefact possède un niveau de volonté égal à celui de son créateur. Une relique a un niveau de volonté propre, souvent très élevé.

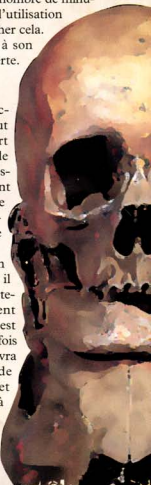
Un artefact peut avoir une volonté différente de celle de son créateur, cela arrive souvent lorsque l'on enferme un esprit, ou autre force psychique dans un objet. Dans ce cas, la volonté de l'artefact est égale à celle de l'être enfermé.

En cas d'échec critique lors de la manipulation de ce type d'artefact, de son utilisation, de son rechargeement, etc. l'esprit prend possession de la victime de l'échec critique pendant un nombre de minutes égale à sa volonté. Seule l'utilisation d'un point d'éclat peut empêcher cela. L'esprit fera tout pour nuire à son « propriétaire », et causer sa perte.

Lier un artefact

Pour qu'un artefact ne fonctionne « que pour soi », il faut le lier. Ainsi, jusqu'à votre mort vous en serez, normalement, le seul bénéficiaire. Cela ne nécessite que le sacrifice permanent d'1 point d'EV et un jet contre la volonté de l'artefact. Le créateur d'un artefact n'a pas de jet à faire.

Si un mage veut déposséder un autre mage d'un artefact lié, il lui faut battre la volonté de l'artefact et sacrifier définitivement 1 point d'EV. S'il y arrive, il est lié à l'artefact. Mais à chaque fois qu'il voudra s'en servir, il devra se battre contre la volonté de l'ancien propriétaire. En effet seule la mort peut mettre fin à un lien, mais plusieurs personnes peuvent être liées en même temps à un artefact.



Reliques et Artefacts



Mjöllnir

Le célèbre marteau du dieu Thor, Dieu du tonnerre, des éclairs et des pluies bienfaisantes, mais également Dieu de la colère. C'est une arme redoutable, dotée d'un manche court et d'une

énorme tête, qui ne rate jamais sa cible. Après avoir été lancée, l'arme revient dans la main de son propriétaire. À la fois symbole de fécondité et

de destruction, de renouveau et de chance, il a servi lors du duel, le jour de Ragnarök, avec Jörmugand, un gigantesque serpent qui encercle le monde.

Il se trouve dans les fondations d'un des ses temples en Uppsala, lieu de culte qui a été repris par une église chrétienne en 1080...

Relique : il possède une volonté de 14, est un focus contenant 140 EV régénératifs : 1 EV par jour, et a un Dég. de +8. Celui qui le tient obtient un PHY de 20, pour tout ce qui concerne la force et la puissance brute. Une fois par jour, il est possible de déclencher une tempête, centrée sur soi, et ce, durant 1 heure. Celui qui tient le marteau peut le lancer, à portée de vue, pour 5 EV. Durant une tempête, les Dég. de Mjöllnir sont augmentables par une décharge électrique, ayant une valeur de Dég. de 1 pour 1 EV. Une fois par mois, pour 140 EV, il est possible de déclencher des tempêtes et des orages, et ce, sur le globe entier. Son apparence est celle d'un marteau de fer, assez rudimentaire, au manche semblant trop petit, et à la tête disproportionnée.

Le tapis volant

Cet artefact assez simple permet, à celui qui y est lié, de voler en s'asseyant dessus. Il suffit alors de se concentrer sur la destination et sur le vol. À moins d'avoir la Spé. : Piloter un tapis volant, le mage utilise Magie. Un tapis volant demande la dépense de 15 EV, par heure de vol. Il contient en général 30 EV et est rechargeable.

Aspects : Sphères : altération, transport, magie. Incantation : 5 minutes. Durée : 1 heure. Portée : vue. Cible : 1. Complexité : délicat.

Coût de création/apprentissage : 29 PX/15 PX.

Coût de lancement : 15 EV.



Le Passe-Partout Universel

Un Passe-Partout Universel est une clef bénéficiant d'une version améliorée du sort *La main de gloire* (Arkeos#1, p.51), permettant l'ouverture de toute chose fermée : serrure, menottes, fenêtre, verrou magique, enveloppe, etc. Cela demande la dépense de 6 EV à chaque utilisation, il dispose généralement de 30 EV et est rechargeable.

Aspects : Sphères : altération, attaque, magie. Incantation : 5 minutes. Durée : instantané. Portée : contact. Cible : 1.

Complexité : simple.

Coût de création/apprentissage : 12 PX/6 PX.

Coût de lancement : 6 EV.

Le Focus de Pouvoir

Un focus est un réservoir à EV. Il prend l'apparence de n'importe quel objet ou bâtiment. Le Mage peut à volonté puiser dans cette réserve.

Aspects : Sphères : altération, spiritisme, magie. Incantation : 1 heure. Durée : instantané. Portée : contact.

Cible : 1. Complexité : Difficile.

Coût de création/apprentissage : 22 PX/11 PX.

Coût de lancement : 11 EV.

Description : Le Mage, au maximum de son potentiel d'EV, effectue un jet de Magie contre une difficulté égale au nombre de points d'EV qu'il souhaite emmagasiner. Il doit dépenser le double de ces points d'EV, +11 EV supplémentaires. S'il rate son jet, les points sont dépensés et l'objet n'en gagne aucun. Si le jet est réussi, l'artefact gagne un nombre de point d'EV égal à la difficulté du jet.



L'Alchimie

« Certes, ces vieux bouquins aux tons bistrés ne se laissent pas aisément pénétrer. »

Fulcanelli, *Les Demeures philosophales*

Symbolique tortueuse de l'élévation de l'âme, ou sagesse véritable et rationnelle permettant la fabrication d'élixirs d'immortalité ? Une chose est certaine : l'étude de l'alchimie est longue et difficile. Dans les années 30, les maîtres restent rares, et la symbolique des livres est si complexe que seule une étude très approfondie, menée durant de nombreuses années, permet de pénétrer un tant soit peu les mystères alchimiques. Car c'est peut-être là le message, en définitive : la recherche, la quête personnelle importe davantage que le résultat escompté.

D'après Théophraste Paracelse (1493-1541), qui contribua à l'âge d'or de l'alchimie en Occident, cette discipline vise à transmuter les métaux d'une espèce en une autre. Pour l'alchimiste, la matière dérive de deux principes, le Soufre masculin et le Mercure féminin (un troisième principe, le Sel, servant de point d'équilibre entre les deux) ; ce sont les matières premières de la Pierre Philosophale, dont la réalisation porte le nom de « Grand Œuvre ». Décrite par certains auteurs comme une poudre rouge, la Pierre Philosophale est un élixir merveilleux où se trouve concentrée une quantité phénoménale d'énergie fécondatrice et purificatrice. Ainsi, par le biais de quelques opérations chimiques, elle permet de changer les métaux vils en métaux nobles (la fameuse transmutation du plomb en or). On dit qu'elle guérit toutes les maladies, et prolonge l'existence. Enfin, certains avancent qu'elle ouvre l'accès vers des entités qui ne sont pas de notre monde... ou de notre planète.

Mais cette démarche qui vise à « alléger » les métaux vils de leurs impuretés, afin de les concentrer jusqu'à atteindre la matière noble, n'est peut-être qu'une simple métaphore d'une quête philosophique. L'expression « transmuter le plomb en or » pourrait faire simplement référence à l'adepte qui, à travers ses recherches, débarrasse peu à peu son âme du « plomb » qui l'alourdit, pour atteindre la pureté de l'esprit, stade auquel plus rien n'est impossible pour l'individu.

L'alchimie, semble-t-il, existe depuis plus de mille ans ; ses origines remonteraient au *Liber de compositione alchemiae* de Morienus, traduit en latin en 1144 par Robert de Ketton. Depuis lors, la pratique a traversé les âges. Les alchimistes n'ont cessé de contribuer au progrès scientifique, jetant les bases de la médecine et de la chimie moderne. Il est à remarquer que les savants étaient souvent également des

alchimistes de renom : Albert Le Grand (1193-1280) réussit à préparer la potasse caustique, Théophraste Paracelse décrit le zinc, inconnu jusqu'alors, et introduisit en médecine l'usage de composés chimiques, Jean-Baptiste van Helmont (1577-1644) reconnut l'existence des gaz, Basile Valentin découvrit au 17^e siècle l'acide sulfurique et l'acide chlorhydrique, sans oublier Isaac Newton, dont l'alchimie était une des occupations principales. Plus surprenant encore, le célèbre Nostradamus avait mis au point un remède contre la peste, à base de pétales de roses ; remède qui s'avéra efficace à la suite de tests réalisés par l'Institut Pasteur !

Mais le plus grand nom du XX^e siècle dans ce domaine restera celui de Fulcanelli (1839-1932). Ses livres sont extrêmement rares dans les années 30 *Le Mystère des cathédrales* (1926) et *Les Demeures philosophales* (1930) s'achetaient des dizaines de milliers de francs ! Fulcanelli resta fidèle à l'alchimie médiévale et à sa symbolique complexe ; son identité reste un mystère – on pense qu'il se faisait passer en réalité pour son disciple Eugène Canseliet.

Mais l'alchimie ne se limite pas aux pratiques occidentales. Vers 300 avant J.-C., le taoïsme par exemple, constituait la base de l'alchimie chinoise. Le but est ici clairement avoué : l'immortalité de l'âme, qui passe par la conservation du corps – concepts similaires à l'alchimie occidentale (transmutation du plomb en or, longue vie). Cette école de pensée glisse progressivement vers le mysticisme et la symbolique avec l'ascension du bouddhisme (XIII^e siècle).

On trouve également des convergences en Inde : le yoga et les drogues rendraient possible la transformation en or (symbole d'immortalité chez les hindous), à travers la purification de l'être. Enfin, l'alchimie arabe postule qu'un travail spirituel permet de retrouver un équilibre entre le visible et le dissimulé, atteignant ainsi une libération de l'âme et une seconde naissance.





La tradition des Bönpo, Ou l'École des Bonnets Noirs

Il n'est pas d'ordre monastique plus mystérieux que celui des Bonnets Noirs, leurs attributs (le noir, la svastika et les crânes), les mystères qui les entourent, et les traditions sanglantes qu'ils perpétuent, leur confèrent une aura des plus menaçante. Qui sont ces Européens qui ont adopté ces singuliers préceptes ? Quels sont leurs buts ? Pourquoi une section des SKQR porte-t-elle leur nom ?

Mythologie

Le Bön est la plus ancienne des traditions sacrées du Tibet. Basé à la fois sur la magie blanche et la noire, il prône le culte des démons et les forces de la nature. D'après les légendes, 18 sages illuminés sont apparus et Tonpa Shenrab, le fondateur de la religion Bön est le plus sage d'entre eux. Il est né dans les terres mythiques d'Olmolungring, dominées par la Montagne des 9 Svastikas, dans l'Ouest du Tibet, perdues dans l'actuelle région du Shan-Lahn. Cet aspect sacré de la Montagne confère au chiffre 9 et au svastika (Sens inverse des aiguilles d'une montre) une grande importance dans cette religion.

Il est dit que Tonpa Shenrab apprit le Bön au paradis, et qu'il jura à Shen Okar (le Dieu de la compassion) de l'enseigner à son peuple sur Terre. Ainsi à 33 ans, il renonça au monde matériel, et vécut en ascète, répandant sa doctrine auprès de ceux qui ne connaissaient que misères et souffrances. Les événements de sa vie sont contés dans le Nyan-Brgyud, l'ouvrage que se transmettent ses adeptes.

Origine historique

Le terme Bön dérive d'une ancienne forme verbale du sanskrit qui signifie : *irvoquer les dieux*. Il se réfère à l'origine, au chamanisme et à la culture animiste de la peuplade tribale du Tibet. Cette peuplade possédait de nombreux rites et croyances, un *chaman* tenait le principal rôle religieux. Cet officiant avait le pouvoir d'atteindre la conscience supérieure, par le chant, la danse et la musique. Cet état de transe lui permettait de se séparer de son corps pour faire voyager son âme à travers les Mondes, afin de communiquer avec les dieux et de lutter contre les esprits. Dans ses facultés à soulager les souffrances, son rôle premier était celui d'homme-médecine.

Le Bön perdit son influence dans la vie tibétaine vers le VI^e siècle, lors de l'adoption du bouddhisme par les autorités royales. Cette religion fut alors regardée comme un mélange méphitique de sorcelleries, de magie noire, de chamanisme et de sacrifices sanglants. Persécutés et pourchassés, ces adeptes cachèrent leurs écrits dans des lieux inaccessibles aux profanes. C'est vers le XIV^e siècle que les Bonnets Noirs commencèrent à prospérer au grand jour.

L'école bouddhiste des Karmapa

Ces pratiquants du Bön suivent l'enseignement dit de « l'Apprentissage Éternel », qui, en sanskrit, se traduirait par « Svastika Dharma », où le svastika (croix-étoile), est le symbole de l'éternité et de l'indestructible. En plus des textes rituels sur les pratiques chamanistes et animistes, ils possèdent un immense ensemble de textes, datant du début du bouddhisme, décrivant les préceptes Sutras, Tantras et Dzogchen.

Les lamas des Bonnets Noirs au lieu de se référer au prince hindou Siddhârta Gautama, comme Bouddha et source de leurs enseignements, lui préférèrent un autre prince : Shenrab Miwoché. Ils lui donnèrent le titre de Tonpa ou maître, qui signifie « celui qui révèle ». Il a vécu, il y a 18 000 ans, sa vie fabuleuse représente le plus grand cycle épique de la littérature tibétaine.

Ils ont gardé certaines pratiques telles les sacrifices.

Les Bonnets Noirs sont très proches des autres approches du bouddhisme tibétain. La différence primordiale, selon eux, repose surtout sur le lignage de leur doctrine. De ce point de vue, ils sont considérés comme la cinquième école religieuse du Tibet aux côtés des Nyingmanpa, des Sakaapas, des Kagyudpa et des Geluqpas.

Le Bön

Les doctrines enseignées sont classées en 2 types, les 4 Portails et Le Trésor et les 9 voies du Bön.

La première classification comprend :

L'Eau Blanche, qui traite des pratiques tantriques ésotériques, impliquant la récitation des mantras dits : « agressifs » et « fiers ».

L'Eau Noire, qui traite de la magie, des rites funéraires et autres rituels de divinations, se focalisant sur le contrôle des énergies négatives.

Les Vastes Prajnaparamita du Pays de Phanyul, qui traitent des préceptes moraux, des vœux, des règles monastiques, de l'éthique et de la philosophie, tant pour les moines ordonnés que pour les laïques.

Le Secret des Écrits et de l'Instruction Orale des Maîtres, qui traite de la recherche et de l'enseigne-

ment de la Perfection, telle qu'elle fut vécue par les maîtres des temps passés.

Le Trésor, qui traite l'essentiel des 4 précédents Portails.

La seconde classification comprend :

Les 4 voies des Causes :

La Voie de la Pratique de la Prédiction est utilisée pour enseigner la divination, l'astrologie, la géomancie, les diagnostics médicaux, et la pratique des rituels de soins.

La Voie de la Pratique des Manifestations du Visible est utilisée pour enseigner la façon d'invoquer les dieux et les démons pour obtenir leur aide.

La Voie de la Pratique des Pouvoirs Magiques est utilisée pour enseigner les rites magiques qui permettent de contrôler les esprits invoqués, de manipuler les flux magiques et les énergies.

La Voie de la Pratique de l'Existence est utilisée pour enseigner les processus de mort et de renaissance, ainsi que les 360 rites d'exorcismes, et les charmes de bonne fortune.

Les 4 voies des Effets :

La Voie du Vertueux Praticant Laïque est utilisée pour enseigner la moralité, l'éthique, les devoirs et les activités pieuses et saines.

La Voie des Sages Ascètes est utilisée pour enseigner les vœux et les devoirs des moines, ainsi que les règles régissant les monastères.

La Voie du Son Primordial est utilisée pour enseigner les techniques tantriques de méditation et les mandalas.

La Voie du Shen Primordial est utilisée pour enseigner les techniques tantriques secrètes, et les relations entre maîtres et disciples.

La voie de l'Accomplissement :

La Doctrine Suprême est utilisée pour enseigner le processus d'Illumination en terme de Base, de Chemin et de Fruits. Elle sert aussi dans la contemplation méditative pour atteindre la Grande Perfection.

Tout cela est réparti sur plus de 200 « livres », classés en 4 sections : les sutras, les enseignements, les tantras et les connaissances. Cette dernière section comprend aussi des sujets religieux, tout ce qui se rapporte aux arts, aux artisans, à la logique, à la médecine, à la poésie et à l'histoire.

Aujourd'hui

Aux cours des dernières décennies, les Bonnets Noirs ont formé de nombreux mages allemands. Ils semblent obéir depuis quelques années à un nouveau rinpoché, qui ne résiderait pas au monastère. On trouve même leur svastika sur les drapeaux d'une nation européenne. Nul ne connaît leur but ou leur véritable allégeance. Sont-ils les serviteurs dociles, ou les maîtres impitoyables ?

Effets Spéciaux



Le Phurba de Khaïlash

Ce phurba très ancien, voire antique est en bronze. Il comporte une poignée sculptée figurant un démon, et une « lame » à 3 tranchants. Chacune est ornée de 3 svastikas. À part son âge, ce phurba ne semble avoir aucune valeur, mais pour les Bonnets Noirs, il s'agit d'une relique des plus sacrées. Elle est liée à leur fondateur, à travers ses multiples réincarnations, et n'obéit qu'à lui. En sa présence, elle s'anime et vole en tous sens, en lançant des petits ricanements sinistres. Ce phurba sert à juger les âmes des Bonnets Noirs. Il arrive qu'elle en tue un, en le traitant d'incapable !

Cette relique dispose d'une volonté de 16, de 100 points d'EV (accessible uniquement à celui auquel elle est liée), d'une initiative de 10, et d'un niveau de 12 dans sa Spé. Armes de mêlée. Elle vole à une vitesse égale à celle d'un couteau lancé. Elle connaît des insultes dans toutes les langues, mais sinon ne parle pas.

La Cérémonie de la Céleste Consécration

Le but de ce rituel est d'accorder l'immortalité.

Aspects : Sphères : toutes. Incantation* : 1 heure. Durée * : 1 an. Portée : vue. Cible : 1. Complexité : Difficile.

Coût de création/apprentissage : 56 PX/28 PX.

Coût de lancement : 28 EV, chaque heure.

Rituel : La cible du sort doit sacrifier des héros lors d'une nuit d'offrande aux 10 rois Yama, souverains des Enfers. Le sang de ces héros doit couler sur une partie du corps d'un Boddhishivata (un Immortel). Cette partie de corps doit être mise en remplacement de la même partie du corps de la cible. À chaque fois que la cible tue un héros, elle doit prononcer la phrase suivante : « Aux Rois des Enfers Ton Âme, à Moi Ta Vie ! ».

Description : Il faut un officiant et 10 adeptes, possédant tous la Spé. : Magie, au moins à +1. La cible peut être : l'officiant, un adepte ou une tierce personne (elle n'a pas besoin d'avoir Magie). La cible ou plutôt le bénéficiaire du sort, doit sacrifier des héros : c'est-à-dire des personnages ayant des points d'éclat (des PJ par exemple). Le sang des victimes doit, en partie couler sur un focus : un morceau de corps d'un immortel, ou sur un objet contenant son essence (un rubis qui sert d'œil à un crâne en cristal par exemple). Le rituel dure 10 heures. À la pre-

mière heure, les héros sont sacrifiés. Pendant les 8 heures suivantes, le bénéficiaire doit se concentrer pour absorber l'énergie du focus : jet de volonté contre la volonté du focus (celle de l'Immortel, ou la plus élevée de celle des PJ). À la dixième heure le bénéficiaire du sort doit remplacer l'un de ses organes avec le focus. Il effectue un dernier jet de volonté, même difficulté que précédemment. Pendant ce temps, l'officiant effectue toutes les heures, un jet de Magie contre la même difficulté.

Si 1 jet échoue, le rituel échoue, et tous les participants au rituel vieillissent d'un nombre d'années égal au nombre de points d'éclats total des sacrifiés.

Si les sacrifiés n'ont pas ou plus de points d'éclats, le rituel échoue, sans autre pénalité.

Si tous les jets sont réussis, le bénéficiaire du sort devient immortel (pas invincible, pas régénérant, juste immortel) pendant un nombre d'années égal au nombre de points d'éclat total des sacrifiés.

Amulettes et Reliques Tibétaines

Les Dzi : Vieux de 4500 ans, les Dzi, petites pierres de formes et de dessins variés, sont de puissantes protections. Leurs origines controversées semblent se perdre dans le chamanisme Bön. La légende dit qu'ils tombent du ciel, échappés des trésors des Dieux. La croyance atteste que le Dzi peut « absorber » les accidents à la place de son porteur.

Il existe plusieurs variétés de Dzi, en fonction de leur « matière » et des dessins qu'ils portent :

- **Dzi « naturel »** : Dzi avec un dessin naturel dans la pierre. Ce type de Dzi est extrêmement rare. **Effet** : Usage unique. Agit comme un Point d'Éclat.
- **« Nalo-dzi »** : copie de Dzi en porcelaine, émail, ou verre. C'est une décoration plus qu'une protection. **Effet** : aucun.
- **Dzi « fabriqué »** : fait de pierre naturelle (Agate ou Cornaline), recouverte d'un mélange de plantes et de plomb. Réalisés par des Lamas. Les plus prisés appartiennent à cette catégorie. **Effet** : une fois par scénario, permet de relancer un jet de dé.
- **« Dzi Royaux »** : Dzi fabriqués, de forme ronde. Extrêmement rares. **Effet** : Usage unique. Sauve la vie du porteur en mourant à sa place (le Dzi est détruit).

Tokchags : Amulettes de protection réalisées par des forgerons sacrés et représentant divers sujets en lien avec le Bön. Consacrées par un Lama, ce sont des protections puissantes.

Effet : +2 à la Volonté du porteur.

Thangka (mandala) : Littéralement : « chose qu'on roule ». Ce sont des peintures sur tissus représentant des thèmes bouddhistes, mais aussi des

scènes profanes, voir des chartes de médecines et autres. Les pèlerins ont pour coutume de porter sur eux, une thanka roulée, de leur déité protectrice, à titre de porte-bonheur. Une thanka doit avoir été animée au cours d'un rituel, sinon elle est considérée comme « morte » et donc inopérante.

Effet : +2 à la Volonté du porteur.

TsaTsa : Reliques très vénérées, elles sont réalisées lors du décès d'un grand maître. Ce sont des petits mou-
lages fait de terre cuite mélangée aux cendres du défunt. Pour les

Tibétains, plus une Tsa Tsa est ancienne, plus elle est Vénérable. Se porte dans un reliquaire portatif (Ga'au). Ce sont de puissantes protections.

Effet : une fois par scénario, permet de relancer un jet de dé.

Phurba : Littéralement « clou ». Ce type d'arme rituelle est utilisé pour clouer et détruire les démons. Démons aussi bien extérieurs (entités malsaines), qu'intérieurs (pensées et tendances négatives). Les trois tranchants sont supposés couper les 3 principales émotions perturbatrices (ignorance, colère, envie). Le plus souvent en bois, elle est utilisée pour « clouer » et détruire les démons. **Effet** : dague (+2) pouvant infliger des dégâts aux êtres surnaturels.



Malas : Chapelet constitué de 108 rondelles d'os de yack servant à compter les mantras. **Effet** : +2 si le personnage est en méditation.



Glossaire tibétain

Amchi : Médecin.

Apchi : Déesse protectrice du Tibet. Blanche et juchée sur un cheval, elle tient une coupe façonnée dans un crâne dans une main et un miroir dans l'autre.

Chamba : Futur sauveur du monde. Il est représenté coiffé d'une couronne, debout ou assis les jambes pendantes, pour montrer qu'il s'apprête à venir parmi les hommes.

Chenrézig : « le seigneur du monde » personnifié la charité, la compassion. Dans l'iconographie lamaïste, il est représenté avec deux bras et une tête, avec quatre bras et une tête, avec huit bras et onze têtes ou avec mille bras et onze têtes. Ses attributs les plus fréquents sont la fleur de lotus, un rosaire, un vase à eau, un manuscrit. Protecteur du Tibet, le roi Songtsen Gampo puis les Dalai-Lamas sont considérés comme ses émanations dans le monde. Son mantra est « Om Mani Padme Hum ».

Dalai-Lama : « Océan de sagesse ». Le Dalai-Lama est considéré comme une incarnation d'Avalokiteshvara. Sonam Gyamtso (1543-1588), abbé du monastère de Drepung, reçu en 1577 ce titre honorifique du chef mongol Altan Khan et rétrospectivement ses deux prédécesseurs. Le 1^{er} Dalai-lama, Losang Gyatso, fut investi de l'autorité spirituelle et séculaire sur le Tibet. Les Dalai-lamas gouvernent le Tibet depuis 1642. L'actuel XIV^e Dalai-lama, Tenzin Gyatso, est né en 1935.

Dharmachakra : « Roue de la Loi », symbole de la doctrine bouddhique représentant la loi de causalité et le cycle des réincarnations.

Chō Kyong : Dans le lamaïsme, divinités protectrices de la Loi bouddhique (Dharma).

Dzong : Fortification.

Jokhang : Temple construit par Songtsen Gampo vers l'an 650, mais dont de nombreuses parties ont été restaurées depuis (XIII^e s.). Le Jokhang abrite Jowo. Statue la plus sacrée du Tibet, elle représente le Bouddha Sakyamuni sous les traits d'un jeune homme portant une coiffe de gloire d'or incrustée de pierres précieuses. Jowo aurait été rapportée de Chine par la princesse Wencheng.

Khatag : Écharpe blanche en soie ou tulle offerte à un hôte de marque, un lama ou une divinité.

Lungta : « Cheval-de-vent », drapeau coloré imprimé de mantra que le vent propage dans les terres lamaïstes.

Mahakala : Protecteur des monastères. Il est représenté avec un visage grimaçant, langue sortie, crocs menaçants, le corps bleu-noir ceint d'une peau de tigre, des têtes coupées autour du cou. Il peut avoir deux, quatre ou six bras.

Mantra : « Instrument de pensée », formule sacrée qui a le pouvoir de matérialiser la divinité qu'elle est censée évoquer. La pratique des mantras est développée dans le tantrisme tibétain. Le mantra primordial est la syllabe Om.

Manushi-bouddha : Les sept bouddhas historiques du lamaïsme.

Mudra : « Sceau ». Symbole mystique.

Palden Lhamo : Déesse à l'aspect terrifiant, parfois assimilée à Kali. Protectrice particulière des Dalai-Lamas. De couleur bleu-nuit, les traits courroucés, elle est montée sur une mule. Son tapis de selle est une peau humaine.

Panchen-lama : Titre prestigieux construit à partir d'un terme sanscrit « pandita » : érudit, et tibétain « chenpo » : grand. Fut offert en hommage par le Vème Dalai-Lama, autour des années 1600, à son précepteur.

Potala : Palais d'hiver du Dalai-Lama. Ce bâtiment de plus de 1 000 pièces, long de 300 m et haut de 110 m, fut construit au XVII^e siècle par le Vème Dalai-Lama. Le Potala est également le siège du gouvernement et abrite un monastère.

Prajnaparamita : « Perfection de la sagesse », la mère des Bouddhas est également un groupe de textes importants du bouddhisme. Elle peut être représentée par une déesse personnifiant le Verbe.

Sutra : Aphorismes. Textes renfermant les entretiens ou discours attribués à un bouddha : traité de morale.

Tashilumpo : Temple populaire parmi les Tibétains qui y viennent en pèlerinage. Il abrite les tombes des Panchen-Lamas décorées d'or et de pierres précieuses, ainsi qu'une statue de Bouddha Maitreya haute de 26 mètres.

Tantra : Manuels d'ésotérisme hindouiste et bouddhique qui traitent de philosophie, de yoga de méditation et de magie.

Tantrisme : Pratique religieuse spécifique que l'on trouve dans l'hindouisme et le bouddhisme tibétain, fondée sur des exercices rituels (mantras, visualisations mentales, postures corporelles, yoga...) destinés à opérer une transformation physiologique, psychique et spirituelle du pratiquant.

Dölma : « Celle qui aide ». Une des divinités les plus populaires du Tibet. Entité spirituelle féminine. Le bouddhisme tibétain vénère 21 Dölma. Les plus importantes étant la « verte », symbole de la Délivrance, et la « blanche », qui incarne le Verbe.

Tulkou : « Bouddha Vivant ». Le Dalai-Lama et le Panchen-Lama sont les tulkous les plus connus du Tibet.

Usnisa : « Ce qui est au sommet ». Terme désignant la protubérance crânienne du Bouddha, siège de sa connaissance.

Dorjé : Arme de jet assimilée à l'éclair. Dans les cultes lamaïstes, il symbolise le diamant, ce qui reste quand les apparences ont disparu.

Chanag Dorjé : « Porteur du vajra ». L'un des trois principaux bodhisattvas du lamaïsme, souvent représenté sous une forme terrifiante.

Yogin : Professeur spirituel qui n'est pas lié par des vœux monastiques.



Monastère Tibétain

L'organisation

L'administration d'un monastère tibétain comporte trois niveaux. À l'échelon inférieur, les moines sont répartis en groupes appelés *khangchen*. Chacun comprend une centaine de moines dirigés par un *jigen*, celui qui a le plus d'ancienneté. Au sein du *khangchen*, un comité exécutif traite les affaires courantes.

L'échelon suivant est le *dratsang* ou école. Habituellement formée de plusieurs *khangchen*, chacune est gérée indépendamment. Elle possède ses propres salles de prières, sa bibliothèque, ses terres, pâturages et habitations. Toutefois, ces écoles n'ont pas toutes la même puissance ou la même richesse. Elles appartiennent au bouddhisme exotérique, ésotérique ou tantrique. Certaines s'occupent des enfants des *trulkou* ou des *khenpo* (supérieur d'une école) et bénéficient d'un statut plus élevé que les autres écoles.

Chaque *dratsang* est dirigé par un *khenpo* nommé par le monastère supérieur. Ce *khenpo* est un lama éminent ayant le rang de *gueshe*. Ce *khenpo* occupe ses fonctions pendant trois ou six ans et doit régler toutes les affaires administratives, religieuses et financières de son école. Sous le *khenpo*, il y a un *lhasang chanzod*, officier de haut rang qui, avec des assistants, gère les avoirs, les communications et la réception des offrandes des fidèles. On trouve aussi un *gesko*, moine responsable de la discipline monastique, et un *shunglapa* qui est responsable des études monastiques, des débats et des examens.

Au sommet de la pyramide, un groupe appelé *laji* supervise l'ensemble du monastère. Ce comité comprend tous les *khenpo* des *dratsang* et est présidé par le supérieur. Relevant du *laji*, il y a les moines qui gèrent les propriétés du monastère, ses districts, ses terres, et les tribus qui y vivent.

Sa structure

Du dessus du monastère, on peut voir, inscrit en pierres blanches sur le sol, le mantra *Om mani padme hum*.

Le monastère est construit sous la forme d'un mandala géant. Ceint par un mur circulaire, il est une représentation du cosmos, avec ses 108 chapelles disposées sur cinq étages. Autour on trouve la Kora, chemin qui fait le tour du temple, et qu'empruntent les pèlerins.

Les différents bâtiments sont disposés selon une symbolique complexe, autour du *Utse*, le hall central, qui abrite la salle des prières.

La salle des prières d'un monastère est le centre de vie spirituelle des moines. Ce lieu, sombre, n'est éclairé que par des fenêtres placées haut. Les tapis de prières sur lesquels prennent place les moines sont disposés parallèlement à l'axe de la salle.

Les murs sont recouverts de scènes de la vie de Bouddha, de divers motifs religieux et de la représentation de lieux sacrés. La charpente est sculptée et peinte. Sur les murs et au plafond sont suspendus des *tangkas* et des *mandalas*, images sacrées encadrées de brocards de soie.

Autour de la salle se trouvent de petites chapelles. Au fond de la salle il y a les statues des Bouddhas, des Bodhisattvas et autres divinités, comme Tsongkappa, Guru Rimpoche, Songtsen Gampo, etc.

Les moines se réunissent plusieurs fois par jour pour réciter les textes sacrés au son des trompes, des tambours et des clochettes.

Dans le temple brûlent continuellement les lampes à beurre de yak, à l'origine de l'odeur âcre, qui règne dans les temples du Tibet. Ce beurre provient des offrandes des pèlerins.



Lexique



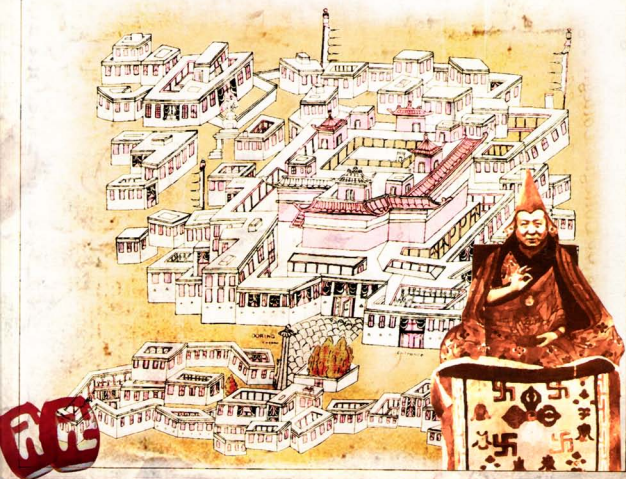
Arhat : L'un des seize disciples du Bouddha qui atteignirent l'éveil. Le lamaïsme en ajoute deux Hvasang, représenté avec un ventre bedonnant, entouré d'enfants, et Darmatala, qui porte sur son dos un panier à écritures. Les arhats sont considérés comme les protecteurs de la Loi bouddhique.

Bardo : Chez les lamaïstes, période intermédiaire entre la mort et la nouvelle naissance. Cette période dure en principe 49 jours. Décrite dans le « livre des morts tibétains ».

Cham : La tradition des danses sacrées remonte à l'introduction du bouddhisme au Tibet, au IX^e siècle. Elles sont vécues par les moines comme une méditation, une joie apaisant les émotions et un don spirituel à ceux qui les regardent.

Chokhang : salle de réunions (réfectoire) d'un monastère lamaïste abritant un trône réservé au grand maître.

Chorten : Littéralement Support du Dharma. Ces monuments servent à abriter les reliques des Bouddhas et des grands maîtres.



Dukhang : salle de réunion, dans une gompa.

Dvarapala : gardien de la loi bouddhique. Une déité gardienne redoutable, placée devant l'entrée d'un temple bouddhiste pour le protéger des mauvais esprits.

Gompa : « monastère » en tibétain.

Gonkhang : salle des divinités protectrices dans un monastère lamaïste.

Kangyur : recueil de traités traduits en tibétain (108 volumes) formant le canon du lamaïsme.

Lama : littéralement : « supérieur (par la connaissance) », « mère (par la compassion) », ces deux syllabes faisant référence aux qualités de sagesse et d'amour du maître spirituel que ce mot désigne dans le bouddhisme tibétain.

Lhakhang : chapelle, salle de prières, sanctuaire.

Lokapala : gardiens des quatre points cardinaux et de la Loi bouddhique. Symbolisés par des guerriers en armure, ils figurent sous des auvents à l'entrée des monastères.

Mani : pierre sur lesquelles sont gravés des mantras.

Nyingmapa : la plus ancienne école lamaïste, qui vénère tout particulièrement Padmasambhava. Le

mariage et les boissons alcooliques sont permis dans cet ordre.

Padmasambhava (Guru Rimpoche, le Précieux Maître) : théologien qui, au VIII^e siècle, a converti le Tibet au bouddhisme. C'est le maître indien le plus vénéré des lamaïstes après le Bouddha.

Rinpoché : « Précieux » (maître). Terme qui désigne les grands maîtres des monastères qui se succèdent par réincarnation.

Sangha : la communauté des pratiquants bouddhistes, au sens large : depuis les simples laïcs jusqu'à l'assemblée des bodhisattvas, en passant par tous les moines et moniales.

Sarira : les cendres d'un grand saint, objet de vénération et but de pèlerinage.

Chörten : originellement un tertre funéraire, monument symbolisant l'éveil de l'esprit et commémoratif de la mort du Bouddha et parfois utilisé comme monument funéraire pour des lamas de haut rang.

Tulkou : « Bouddha Vivant ». Le Dalai-Lama et le Panchen Lamas sont les tulkous les plus connus du Tibet.

Zimchung : dans une gompa, salle de réception du rinpoché.

Le Pangermanisme

Le 3^e Reich se démarque des autres régimes fascistes, car à une dimension politique les nazis mêlent une notion raciste, qui est la base fondatrice de leur doctrine. À ceci s'ajoute le mythe fondateur de l'Aryen germanique, porte ouverte sur les anciennes religions nordiques et germaniques et sur l'ésotérisme. Leur emblème même, illustre cet état de fait : un symbole indo-européen détourné symbolisant le mal.

Le mythe au service de la doctrine

Le pangermanisme est au cœur des principes de la politique étrangère des états germaniques. Les nazis renouent donc tout naturellement avec cet idéal lors de leur prise de pouvoir en 1933. Ce principe du pangermanisme du XIX^e siècle donnera naissance à la politique du *Lebensraum* qui prend alors une connotation raciale dans la hiérarchisation des

Erik Jan Hanussen Le Mage d'Hitler



Né à Vienne (Autriche) le 2 juin 1889, Erik Jan Hanussen a été artiste dans un cirque ambulatoire, avant d'ouvrir à Prague un cabinet d'astrologie qui lui a valu des ennuis avec la justice. On l'a vu à Paris, au music-hall « L'Empire ». Mais

son contrat a été résilié suite aux protestations du public choqué par la brutalité avec laquelle il traitait les spectateurs participant à son numéro.

À l'arrivée au pouvoir des nazis, Hanussen est tête d'affiche à la Scala de Berlin et joue à guichets fermés. Son cachet est fabuleux et les places se vendent au marché noir. Son numéro consiste à demander aux spectateurs d'écrire une date sur une carte de visite, puis de mettre celle-ci dans une enveloppe qu'ils cachètent. Lorsqu'un spectateur remet son enveloppe au voyant, celui-ci sans l'ouvrir et les yeux bandés, la place sur son front. Il devine alors la date et décrit les événements qui s'y sont déroulés. Après son show, Hanussen rejoint son hôtel particulier, dans le quartier de la Kurtfurstendamm Allée (correspond aux Champs-Élysées à Paris). C'est là qu'il accorde, à prix d'or, des consultations à une clientèle huppée dont nombre de dirigeants du parti National Socialiste.

Il donne des cours pour développer les pouvoirs supranormaux, en sommeil chez tout être humain. Tout ceci, entouré d'un personnel composé de jolies filles et de serviteurs efféminés. On parle de séances orgiaques et des plaintes sont déposées. Mais personne n'inquiète le magicien en raison de ses liaisons étroites avec le pouvoir.

Hanussen édite plusieurs journaux dont « *Die Hanussen Zeitung* » (tiré à 200 000 exemplaires) et « *Die Andere Welt* », où l'occultisme et l'enseignement ésotérique se mêlent à la propagande pour le parti au pouvoir.

Le gourou est présenté au Führer par l'écrivain Han-Einz Ewers, rare intellectuel dont celui-ci supporte la présence. L'influence d'Hanussen sur le chef d'état provoque l'animosité de Rudolf Hess et de Heydrich, et la haine de Goebbels, qui déclenche une enquête. Les choses sont facilitées par le secrétaire d'Hanussen, qui congédié, vend aux autorités un dossier révélant ses condamnations pour chantage, escroquerie et détournement de mineurs. On y découvre son véritable état-civil : Herschel Steinschneider, qui laisse peu de doute sur ses origines juives. Par l'intermédiaire du « *Berlin am Morgen* », le magicien essaye d'aryaniser sa généalogie, disant avoir été baptisé dans un temple protestant de Prague.

Le Führer ignore les ragots qui atteignent Hanussen, mais le reçoit moins fréquemment. Le mage en est perturbé et ses prestations scéniques s'en ressentent. Inquiet, il essaye de mettre sa fortune à l'abri dans des banques étrangères. Par bravade ou désespoir, il prédit un soir devant le tout Berlin réuni dans son Palais de l'Occultisme, la destruction par le feu d'un bâtiment de la ville. De fait, le Reichstag prend feu. Démontrant qu'Hanussen en sait trop sur les projets d'Hitler, cette précision cause sa perte. Il est arrêté alors qu'il quitte l'Allemagne. Le 8 avril 1933, le quotidien « *Völkisches Beobachter* » relate qu'un cadavre à demi dévoré par les loups et les oiseaux de proie a été découvert en banlieue de la capitale. 48 heures plus tard, le journal révèle que le corps est celui d'Hanussen et que le mage s'est suicidé.

racés, distinguant les dominants et les dominés et leur répartition géographique. Cet idéal n'est pas original dans l'Allemagne de cette époque, car de nombreuses sociétés secrètes mêlent aussi l'occultisme et l'extrémisme.

La Thulé

La plus puissante de ces organisations est la Thulé, fondée en 1919. Cette société tient son nom de l'Ultima Thulé, transposition nordique du mythe de l'Atlantide. Elle se serait située dans le Grand Nord, berceau d'une race supérieure, avant de sombrer définitivement dans la mer. Les rares survivants seraient les Aryens. Le créateur de cette organisation est le baron Von Sebottendorf, également maître de l'Ordre Germanique. Elle compte parmi ses membres Dietrich Eckart, qui sera le mentor de Hitler. On compte également dans cette mouvance des gens tels que Rudolf Hess, Karl Haushofer, Anton Drexler, etc.

Les rites et les croyances

Le pangermanisme prône un retour aux formes de religions et de rites des anciens peuples nordiques et germaniques.

Son symbole et le svastika « sénestrogyre », l'infâme croix gammée nazie. Elle serait un ancien symbole Aryen, et aurait dû sa survivance aux Bonnets Noirs. Ce symbole indo-européen indique une rotation cosmique, le cycle d'une planète. Il est aussi le symbole du paradis perdu, de l'Ultima Thulé. Ils croient de plus en la présence à leurs côtés d'esprits ancestraux, qui leur

permettent de redécouvrir leurs rites perdus. C'est dans les salles du Wevelsburg, que s'accomplissent leurs cérémonies, emprunte du mysticisme de diverses religions et croyances du monde entier (ces rites leur ont, bien sûr, été dérobés...).



Effets Spéciaux

La sorcellerie pangermaniste est une magie percluse de superstitions. Elle se base sur des rituels d'origines variées : nordiques, germaniques, indiennes, tibétaines, chrétiennes et même juives. Tout est dans le décorum et le spectacle : toujours plus de participants, plus de musiques, plus d'orgies et de folie.

L'ombre du jumeau

Ce sort permet la création d'une sorte de clone, plus ou moins puissant.

Aspects : Sphère : altération, défense, spiritisme, magie. Incantation : 5 minutes. Durée : 1 jour. Portée : lanceur. Cible 1. « Dégâts » : niveau du lanceur x 3. Complexité : difficile.

Coût de création/apprentissage :

40 PX/20 PX.

Coût de lancement : 20 EV.

Rituel : Le mage doit détruire une représentation de lui-même, en prononçant : « Je suis, Tu es, Nous sommes. ».

Description : Le mage crée un double de lui-même, ayant des caractéristiques égales à son MEN, et disposant de ses compétences, mais à un niveau égal à sa Spé. de Magie. Le jumeau dispose d'un nombre de PV égaux au niveau du lanceur x3.

La lance de Longin

Selon la tradition, saint Longin serait le centurion qui transperça le flanc du Christ pour vérifier que celui-ci était mort. Guérit de sa presque cécité par le sang du Christ, il se convertit au christianisme avant de devenir un martyr.

Sa lance (faite de plusieurs morceaux qui entraient l'un dans l'autre) apparaît tout au long de l'Histoire durant de grandes batailles aux côtés de l'empereur romain Constantin, d'Attila le Hun, de Charles Martel, de Charlemagne, et même de Napoléon, pour ne citer que les plus célèbres. À chaque fois, elle conféra la victoire à son possesseur.

Perdue dans les méandres de l'Histoire, elle réapparaît dans la collection privée de la puissante famille viennoise des Habsbourg. Lors de l'annexion de l'Autriche par le 3^e Reich, Hitler fait immédiatement saisir la lance et la fait convoier par train blindé, le 13 octobre 1938, à Nuremberg, avant de la mettre en lieu sûr.

Cette relique à un seul et unique pouvoir, mais très conséquent : conférer la victoire sur le champ de bataille au général qui la possède.



La si sainte Inquisition

Souvent synonyme d'intolérance, de persécutions, de cruauté, le terme désigne à l'origine un tribunal ecclésiastique chargé de réprimer les hérésies, puis une institution politique, fonctionnant sous le couvert de la religion.

L'idée d'inquisition est aussi ancienne que l'Église. Elle résulte de la lutte contre les hérésies, et implique la recherche et la punition de ses adeptes. Les délits d'hérésie ont souvent été assimilés à des crimes de lèse-majesté et punis de manière beaucoup plus brutale. Là où l'Église préconisait des peines spirituelles, on devait aller jusqu'à la peine de mort.

Sa raison d'être

Elle est créée en 1184, par le Pape Lucius III avec le soutien de l'empereur Frédéric Barberousse, qui établit le principe du châtimement corporel des hérétiques, considérés comme coupable de haute trahison envers les pouvoirs en place. Les peines étaient nombreuses : flagellation, pèlerinage, confiscation, destitution, prison et exécution. Ce tribunal spécial lutte au moyen d'une procédure particulière : l'enquête, ou Inquisito. D'abord « civile », elle fut introduite par Innocent III en 1199, devant les tribunaux ecclésiastiques, et sa procédure : interrogatoires, tortures et châtimements, fut confiée aux Dominicains.

Son âge d'or

Dans l'Église médiévale, les évêques sont chargés de découvrir et de punir les déviances, tâche délicate, car les hérétiques se présentent comme garants de la pureté de la foi.

Comme les sectes se multiplient, menaçant l'Église, celle-ci dessaisit peu à peu les évêques de leur pouvoir d'enquête et met progressivement en place, une organisation spéciale.

Elle fut, véritablement, mise en place par le Pape Grégoire IX, en 1231, pour supprimer en premier lieu l'hérésie albigeoise.

Chargés, de mener à bien leurs enquêtes par tous les moyens, les inquisiteurs étendirent les recherches à tous ceux qu'ils considéraient comme hérétiques :

juifs, Musulmans, sorciers... L'immense pouvoir de l'Inquisition est entamé au concile de Vienne, en 1312, et ce sont des tribunaux royaux qui mèneront la lutte contre la Réforme. En France, l'Inquisition est supprimée au début du XVIII^e siècle.

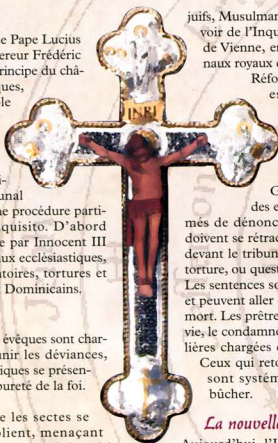
Fonctionnement

La chrétienté est divisée en régions, dotées chacune d'un Grand Inquisiteur, responsable des enquêtes : les fidèles sont sommés de dénoncer les hérétiques, et ceux-ci doivent se rétracter sous peine d'être traduits devant le tribunal inquisitorial. L'usage de la torture, ou question, est rendu légale en 1256. Les sentences sont prononcées publiquement et peuvent aller de la flagellation à la peine de mort. Les prêtres ne pouvant pas attenter à la vie, le condamné est remis aux autorités séculières chargées de l'exécution sur le bûcher. Ceux qui retombent dans l'erreur (relaps) sont systématiquement condamnés au bûcher.

La nouvelle Inquisition

Aujourd'hui, l'Inquisition est officiellement démantelée. Seule subsiste la Doctrine pour la Vraie Foi, une Inquisition moderne, toujours active. Dans les tourments des années 30, la nouvelle Inquisition traque sans relâche de nouveaux hérétiques : ceux qui recherchent les reliques du temps passé, ceux qui prônent le retour aux anciennes croyances, ceux qui osent utiliser la sorcellerie pour accomplir de soi-disant miracles, ceux qui laissent les démons des Enfers arpenter la Terre. Dans sa lutte contre le Mal, l'Inquisition s'est souvent servie d'exorcistes, et, désormais ceux-ci sont plus nombreux qu'ils ne le furent depuis le début de l'histoire Inquisitoriale.

Ils œuvrent désormais dans l'ombre, regrettant les jours où la lumière des bûchers renvoyait à Dieu sa Divine Lumière. Le jour de l'Apocalypse approche.



Effets Spéciaux

La magie Inquisitoriale est une magie de Foi, et de superstitions. Il n'y a rien de vraiment effrayant à voir une troupe de prêtres et d'exorcistes prier et invoquer le nom de Dieu. Mais il peut être effrayant de se rendre compte que Dieu les écoute, que Dieu accomplit les Miracles dont ils ont besoin...

Rituel de l'exorcisme

Ce rituel est un ensemble de cérémonies et de prières servant à chasser les démons.

Aspects: Sphère: attaque, spiritisme. Incantation: 1 heure*. Durée: spéciale. Portée: visuelle. Cible: *1. Complexité: simple.

Coût de création/apprentissage: 13 PX/7 PX.

Coût de lancement: *7 EV.

Rituel:

L'exorciste porte une étole violette et en noue une extrémité au cou du possédé, il prononce une litanie et l'aspersion d'eau bénite.

Récitation du Psaume 54.

Il pose sa main droite sur la tête du possédé, et invoque le nom de Dieu.

Récitation de certains passages des évangiles: Jean I; Marc XVI et Luc X et XI.

Prière.

Prononciation du premier exorcisme.

Prières, et signes de croix sur le corps du possédé.

Prononciation du deuxième exorcisme.

Nouvelles prières.

Prononciation de l'exorcisme final.

Psalmodies de psaumes. Cantiques.

Description: L'exorciste doit effectuer un jet contre la volonté de la Créature, à chacune des étapes du rituel qui dure 1 heure. Il ne doit dépenser d'EV, que lors de la prononciation des 3 exorcismes. À chacune des 11 phases du rituel, la Créature encaisse des Dég. égaux au niveau de Magie de l'exorciste. Ces Dég. ne peuvent être réduits d'aucune façon.

Le buisson ardent

Ce miracle permet au prêtre de transformer sa cible en une véritable torche...

Aspects: Sphère: attaque, altération, magie. Incantation: 1 round. Durée: instantanée. Portée: visuel. Dégâts: spécial. Cible: 1. Complexité: difficile.

Coût de création/apprentissage: 32 PX/16 PX.

Coût de lancement: 16 + EV.

Rituel: Le prêtre brandit sa bible, fait un signe de croix et fixe sa cible en la maudissant au nom du Seigneur. Si la foi du prêtre est suffisante, la cible s'enflamme instantanément et est réduite à un tas de cendres.

Description: Le prêtre dépense un nombre d'EV égal à 16 + PV (total de létaux et superficiels dans le cas d'un PJ), ou à 16 + Structure, s'il s'agit d'un être vivant ou d'un objet. S'il réussit son jet, la cible reçoit des Dég. de feux égaux à ses PV ou sa structure.

Relique de la Chrétienté

Le Saint Graal

Il fut découvert sous le règne de Constantin 1^{er}, fondateur de Constantinople. C'est sa mère Hélène, octogénaire et Chrétienne fervente qui le mit à jour, lors de la destruction de l'*Aelia Capitolina*, un temple élevé par les Romains, sur les lieux de la mort du Christ afin d'empêcher les pèlerinages. Dès le début, elle fut présente et entama une minutieuse tâche de recherche, ratissant et caressant la terre. Dès qu'elle le vit, elle sut de quoi il s'agissait. Elle partit pour Constantinople, porter cette relique à son fils. La tradition veut qu'elle ait fait construire un coffret pour son transport, afin de ne pas perdre une goutte du liquide qui s'y trouvait miraculeusement. Il fut conservé pendant des siècles à Constantinople, mais à la chute de la ville, on n'en trouva aucune trace. Une légende parle d'une vieille femme qui se serait enfuie de la cité, gênée par son lourd fardeau: un coffret d'or et de pierres...

Relique: il possède une volonté de 18. Celui qui boit dans le Graal acquiert le Pouvoir Monstrueux: Éternité. Une fois par an, à Noël, il est possible de verser le liquide sur un mort qui se relève dans l'instant, guéri de ses afflictions: maladies, vieillesse, blessure. Il est possible de l'utiliser tous les dimanches sur un vivant pour soigner toute maladie ou blessure. Les handicaps de naissance et la vieillesse naturelle, ne sont pas affectés. Son apparence est celle d'un simple gobelet de bois, dont le fond ne semble jamais vide.



Les esprits Vaudou

Ce mot de la langue Fon, parlée au Bénin, était le nom donné à l'origine aux divinités locales, servies par des prêtresses et offrant aux hommes prospérité et santé. Aujourd'hui, c'est aussi le nom donné à une religion pratiquée surtout en Amérique du Sud, aux Caraïbes, en particulier à Haïti, et dans les villes des U.S.A où une communauté Noire est établie.

Le vaudou ne peut être dissocié des épreuves inhérentes à la vie d'esclave. En effet, le vaudou est une religion issue – à travers la Traite Négrière –, des croyances animistes d'Afrique, où se surajoute l'approche africaine de la religion catholique. Cette fraternité au sein d'une même « église », point central d'une « famille », s'étendait ainsi au-delà des liens du sang, des règles et des lois de vie communautaire, et permettait l'entraide vers ces gens vendus et exilés, loin de leur terre.

Qu'est ce que le vaudou ?

Bien que panthéistes, les adeptes du vaudou croient en un Dieu unique, le « Grand Maître ». Comme ce Dieu est trop puissant et trop lointain pour que l'on s'adresse à lui directement, il est nécessaire de passer par l'intermédiaire d'esprits.

L'homme n'est pas l'espèce dominante de l'univers, il n'est qu'une poussière dans la Création, bien sur, en dessous de lui, se trouve les animaux, les plantes et les minéraux. Mais au-dessus de lui se situe les esprits : les *loas* et les *guédés*.

Loa es-tu là ?

Les *loas* sont répartis en famille :

Les *radas*, en principe bienveillants et prêts à aider, dans la limite de leurs faibles moyens.

Les *congós*, plus puissants, aux bienfaits immenses, si l'on est prêt à en payer le prix.

Les *petros*, ils offrent la richesse et la gloire, mais demandent un prix astronomique pour leur service.

D'après ce que l'on sait, il suffit de s'adresser au bon *loa* pour obtenir toutes sortes de choses et de pouvoirs... à condition de pouvoir se permettre de rester dans ses bonnes grâces pour ne pas avoir à le regretter très vite...

Les *loas* ont une hiérarchie, une société, des intrigues. Leurs pouvoirs sont les reflets des désirs humains, leur vie est calquée sur la leur, avec leurs amourettes, disputes, mesquineries et bien entendu, leurs haines. Comme les humains, ils ne sont ni vraiment méchants, ni vraiment bons, cela dépend juste de la façon dont on les traite : « ne mords pas la main qui te nourrit » est un adage à retenir lorsque l'on fait affaire avec eux.

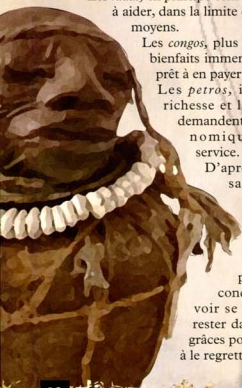
Surtout que tout adepte du vaudou est choisi à sa naissance par un *loa-racine*, une sorte d'ange gardien, où du moins, un *loa* qui répondra plus favorablement que les autres à vos demandes de petits services. Et souvenez-vous que les *loas* se transmettent de génération en génération, et que l'on est obligé de s'occuper des *loas* dont on hérite, comme des siens !

Les esprits des ancêtres

Il est encore un type d'esprit que les adeptes du vaudou vénèrent, ce sont les esprits des morts, les *guédés*. En effet, la mort est un élément primordial dans le culte vaudou, et les esprits des défunts sont particulièrement choyés : alcool, cigare, nourriture, parties de jambes en l'air, font partie de ces choses qu'ils apprécient par-dessus tout, comme une bonne blague, pourvu qu'elle soit grivoise et de mauvais goût. Les *loas* les évitent généralement, ne supportant pas leur comportement irresponsable, voire dangereux. De plus, les *guédés* ont leur propre panthéon et sont qualifiés de dieux de la mort, des cimetières ou des carrefours, même si bons nombres ne sont que de simples fantômes.

L'âme du vaudou

Le vaudou croit que l'être humain possède 2 âmes : Le *Ti Bon Ange*, qui se promène lorsque l'on dort.



Le *Gro Bon Ange*, qui ne quitte le corps qu'à notre mort.

Ce dernier est très important chez les adeptes du vaudou et il faut une cérémonie spécifique, la *bloroum*, pour qu'il puisse goûter au repos éternel et rejoindre le Grand Maître.

La cérémonie sert aussi à exorciser les loas qui s'attacheraient encore au corps, et détruit tous les liens qui pourraient lui permettre de hanter le monde des vivants. Procéder aux funérailles d'un adepte sans cette cérémonie est le plus terrible des affronts.



Les cérémonies

Les cérémonies vaudoues ont lieu dans le lieu nommé *houmfor*, qui est séparé en 2 sections.

La première section est appelée *péristyle*. C'est un vaste terrain à 4 côtés, en terre battue, au centre duquel se situe le *poteau-mitan* – un pilier décoré – qui joint le Ciel et la Terre, permettant l'interaction entre la *mambo* (prêtresse vaudou), ou le *houngan* (prêtre vaudou), et les esprits. Dans un des coins du *péristyle*, se trouve la partie réservée

aux *hountoguis* – les maîtres des tambours –, à côté desquels officieront les choristes du temple, menés par le *hongenikon*. En face de ces 2 formations, se placent les portes-drapeaux, chapeautés par le

laplace, le « chef de la sécurité », armé d'une épée. Ils sont chargés de la discipline au cours des cérémonies. Lors des cérémonies, le sol est couvert de *véré*, dessins tracés à la farine de maïs, et représentant l'esprit que l'on souhaite invoquer –, autour desquels se placent les *hounssis* (serviteurs du temple) et bien sûr l'officiant.

Seuls ces gens auront la possibilité d'être chevauchés – possédés – par les loas. Autour d'eux se pressent les *houngnôs* – ceux qui ne sont pas encore initiés. On y trouve aussi le *guévô*, une petite pièce réservée aux initiations.

La seconde section est la

caye-mystère, ou *bagui*, une pièce à l'écart, considérée comme tabou, où seul la *mambo*, le

houngan et certains des *hounssis* peuvent pénétrer. Il s'agit du sanctuaire d'un loa. On trouve souvent plusieurs *caye-mystère*, dédiés à plusieurs loas. Dans cette pièce se trouve le *pé* (l'autel) sur lequel sont offertes les offrandes, le *govi* (la cruche sacrée), les *pot'têt* (sac contenant l'âme de chaque initiés) et, bien sûr, les accessoires de cultes de l'officiant.

Magie Noire, magie Blanche

Il est souvent admis, à tort, que les officiants du vaudou, *houngan* et *mambo*, utilisent la magie blanche, bénéfique, et que seuls les *bokors* (les sorciers maléfiques), utilisent la magie noire, maléfique. Rien n'est plus faux !

En effet, il n'y a pas de différence de « couleur » de magie dans le vaudou ; tous utilisent la même magie, seules les raisons pour lesquelles ils agissent, diffèrent : les *mambo* et les *houngan* chercheront à protéger et à faire prospérer leur communauté. Ils utiliseront des

Glossaire vaudou

Açon : Symbole de la prêtrise. Une calebasse, couverte d'une résille de perles colorées et de clochettes.

Choual : initié chevauché par un loa.

Mangé loa : sacrifice fait aux esprits.

Agoué : loa de l'océan.

Erzulie : loa de la beauté, de l'amour et de la passion.

Gran boi : loa des forêts.

Papa Legba : gardien des portes.

Premier loa invoqué à chaque cérémonie.

Shongo : loa de la tempête.

Sirène : loa de l'eau.

Taureau 3 graines : loa de la force, du combat et de la virilité.

Cousin Zacca : loa des récoltes.

Baron Samedi : père de tous les guédés.

Baron Cimetièrre : gardien des morts et des tombes.

Baron Lacroix : va chercher les morts pour les emmener au cimetière.

Dame Brigitte : Mère de tous les guédés.

Maîtresse des cimetières où le premier enterré est une femme.



enchantelements néfastes avec parcimonie, toujours conscients des risques et du prix à payer aux puissances infernales. Le *bokor* n'a pas ces scrupules ni ces craintes. Il utilise sans compter ses maléfices, en compagnie de ses *zobops* (initiés maléfiques), formant des sectes rouges, s'adonnant sans limites aux sacrifices humains, au cannibalisme, et autres monstruosités. De plus, le *bokor* aime à s'adjoindre les services de *baka* – des familiers difformes et méchants –, qui lui servent à acheminer ses maléfices : ils ne parlent pas et sont donc de piètres espions, et leur lâcheté en fait de pitoyables combattants.

La magie vaudou fonctionne grâce aux *wangas*, des sortilèges dont l'effet est procuré par les esprits, loa ou guédé, qui accordent une fonction ou un pouvoir à un objet dont l'usage et les applications sont des plus diverses. Il suffit d'y penser, les esprits se chargent du reste. Du moins s'il est assez puissant et bien « rémunéré ». Il existe 3 types de *wanga* : Les *gads*, qui servent à protéger des mauvais sorts ou des mauvais esprits. Ceux qui servent à aider une personne, lui donner un petit coup de pouce. Ceux qui servent à influencer les forces de la nature et de l'au-delà. Plus rares et plus risqués.

Effets Spéciaux

La magie vaudou est une magie de croyances et de superstitions. Il n'y a rien de vraiment effrayant n'est-ce pas, à voir une troupe d'initiés qui dansent jusqu'à tomber, fument des substances hallucinogènes, entrent en transes, ou utilisent des sacs pleins de substances malodorantes propre à effrayer les enfants ! La malchance arrive à tout le monde, même plusieurs fois de suite, voire même plusieurs semaines... Tout le monde peut tomber malade, perdre ses affaires, ou servir de réverbère à des chiens errants.

Si vous êtes assez nombreux à y croire assez fort, vos propres superstitions aussi pourront opérer.

Enfermer le Bon Ange

Ce miracle permet la création d'un ou plusieurs zombies.

Aspects : Sphère : altération, psychisme, spiritisme. Incantation : 1 jour. Durée : spéciale. Portée : contact. Cible : *1. Complexité : difficile.

Coût de création/apprentissage : 27 PX/14 PX.

Coût de lancement : 14 EV.

Rituel : Le mage doit faire avaler aux victimes de la poudre-zombi : un mélange de diverses herbes toxiques, de poudre noire, de morceaux d'animaux réduits en poudre avec un peu de son sang. Ensuite il les tue, après leur avoir rempli la bouche de cire avant de la couder. Alors il en appelle aux esprits qui gardent les morts pour leur « acheter » l'âme des défunts. Si le prix est accepté, les victimes

se relèvent au bout d'une journée, devenues zombies aux ordres du mage.

Description : Le ou les zombies créés par ce miracle voient leur MEN et leur PRE passer à 1. Leur PHY augmente de 2 points. Ils gagnent le **Pouvoir Monstrueux** : *En Morceaux* et la **Faiblesse** : *Idiot*. Les zombies ne pourrissent pas pendant leur EV jours (du temps de leur vivant). Après quoi ils se dégradent à vitesse normale, pour cesser de fonctionner après une nouvelle période d'EV jour. Pendant cette période, ils gagnent la

Faiblesse : Odeur.



Le baiser d'Erzulie

Ce miracle permet à son récipiendaire de devenir la coqueluche des foules.

Aspects : Sphère : altération. Incantation : 1 heure. Durée : 1 semaine. Portée : contact. « Dégâts » : *1. Cible : 1. Complexité : délicat.

Coût de création/apprentissage : 18 PX/9 PX.

Coût de lancement : 9 EV.

Rituel : Le mage prie Erzulie de bien vouloir accorder sa bénédiction à la cible. Celle-ci, nue comme un ver, fait une offrande de fleur et de parfum. Quand Erzulie est satisfaite, le mage embrasse la cible sur la bouche. Un vrai baiser passionné.

Description : La cible du sort bénéficie d'un bonus de social égal au niveau de magie du mage, et ce, pendant une semaine.

Carnivale Freaks

« Je te dis que c'est un homme !

— Mais tu n'y vois rien, c'est un ours !

— Vous êtes aveugles tous les deux, ce n'est ni un homme, ni un ours, c'est un Russe ! »

Le Cirque du D^r Lao



“Une indicible crainte pré-homnienne s'empare de moi. Un terrifiant échec de la vie nous concerne par deux fois, car un échec peu m'atteindre et un échec peut venir par moi. Nous pouvons naître difforme. Nous pouvons donner naissance à des monstruosités.

Une pensée hideuse qui fait écho au discours tenu au début du dégoûtant spectacle par le bonimenteur de la Monstrueuse Parade : “ Nous ne vous mentionnons pas, nous vous avions annoncé des monstres, et vous allez voir des monstres. Ils vous feront rire, et trembler ! Pourtant si le hasard l'avait voulu, vous pourriez être l'un d'eux.”

Ils n'ont pas demandé à naître ainsi, mais ils sont nés et ils vivent. Ils ont leur code, leurs lois. Offenser l'un d'entre eux, c'est les offenser tous. Les offenser, c'est les rejoindre. Que ne l'ai-je compris plus tôt ! ”

Extrait de *Carnival Freaks*, par P.H. Covelraft.

D'après les récits des Anciens de l'Antiquité, les confins du Monde Connu étaient peuplés d'êtres chimériques, sortes d'étranges et dérangeantes caricatures de l'humanité. Il y avait ainsi des géants à deux têtes, des hommes sans tête, ou à pied de cheval, de chèvre, ou même à un seul pied, des hommes à oreilles d'éléphants, et bien d'autres encore.

Pour tenter d'expliquer ce foisonnement excentrique de peuplades différentes, on a d'abord prétendu que les Anciens avaient une imagination par trop débridée, ce qui n'explique en fait pas grand-chose. Il a également été suggéré que c'est la vue occasionnelle de monstruosités individuelles (cas tératologiques) qui a donné naissance aux folles rumeurs sur ces êtres. Ainsi, la bicéphalie (posséder deux têtes) ou l'acéphalie (absence de tête) chez certains nouveau-nés, aurait pu donner naissance aux légendes des hommes à deux têtes et aux hommes sans tête. Que, de tels accidents aient pu jouer un rôle, être une sorte de confirmation plutôt naïve de la réalité de ces êtres, est possible. Mais la grande rareté de ces anomalies est en contradiction même avec – aux dires des Anciens –, l'existence de peuples entiers atteints de ces aberrations. Du reste, si l'explication tératologique est la bonne, ce sont sûrement les phénomènes de foire les « plus courants » qui auraient inspiré les Anciens Grecs et Romains : femmes à barbe, hommes-tronc, etc. Or, il n'en est rien !

Certains ont émis une hypothèse à propos des hommes différents : ces êtres fantasmagoriques sont tout simplement nés d'expressions prises au pied de la

lettre, des calembours visuels comme ceux de certains comiques : Pour le géant à 2 têtes, ne dit-on pas qu'une personne de grande taille a une tête de plus que les autres ? ! Soyons rassurés, tout s'explique dans la bonne humeur !

Carnivale Freaks, le Cirque Terrible

L'histoire

Tout a commencé dans l'Antiquité : ils étaient rejetés, ils se sont réunis ; ils étaient chassés, ils se sont enfuis. Ils n'étaient qu'une poignée au début, mais ils durent voyager loin et longtemps. Ils rencontrèrent d'autres nomades, d'autres errants. Ils étaient nombreux désormais, ils ne pouvaient plus se cacher, car ils en avaient recueilli d'autres qui leur ressemblaient, et ils s'étaient aimés et avaient prospéré. Alors ils firent comme les autres gens du voyage,



ils vécurent de leurs talents, de leurs différences. La Monstrueuse Parade était née. Ils voyagèrent de châteaux en places fortes, de villes en hameaux, de pays en pays. Tous, les craignaient, tous les moquaient, rassurés que d'autres soient moins beaux et plus malheureux qu'eux... Et toujours plus nombreux!

Ils voyagèrent longtemps en compagnie des tziganes, romanichels et autres gitans, mais désormais ce temps est révolu. De sombres histoires de malédictions, de vols d'enfants et de meurtres, les ont mis au ban de la société.

Aujourd'hui

La Parade Monstrueuse s'est transformée. En plus de l'horrible et du pitoyable, elle fait appel à de vrais numéros de cirque, et au lieu d'écumer les routes de l'Europe, la Parade s'est installée aux U.S.A., pays en crise, ruiné et pathétique. Elle a aussi temporairement changé de nom et est devenue: Le Carnivale Freaks, le Cirque de l'Absolu et du Bizarre...

Les vedettes restent les monstres, et leurs familles travaillent pour eux: aux difformes la piste et les braves, aux « normaux » le chapiteau et la sueur.

Quelques Vedettes et Autres

Dr Terallini, propriétaire et M. Loyal

Le bon docteur est un homme charmant, ses cheveux noirs gominés, sa moustache soigneusement peignée lui donne l'air d'un acteur Hollywoodien. Dans son éternel costume écarlate de M. Loyal, il parcourt sans cesse les alentours de son cirque, chapeau haut de forme à la main, prêt à tout pour répondre au moindre désir de ses clients: Billets gratuits, consommations et sandwich offerts, etc. Même quand il ne travaille pas, il parcourt les rues des villes à la recherche de quelqu'un à aider, ou de son seul vice: une table de jeu. Il gagne toujours, mais si ses partenaires de poker acceptent de prouver leur courage, il veut bien leur rendre leur argent: il suffit pour cela d'embrasser l'immonde vipère qu'il sort de son chapeau.

Mais le bon docteur a un côté obscur, pas simplement parce que comme les autres résidents, il a une tare physique: une seconde tête sur la poitrine. Non c'est juste qu'il est le dernier des prêtres d'Échidna La Vipère, La Mère de Tous Les Monstres. Bien téméraires, ces adversaires de poker, prêts à vendre leur âme, pour regagner leur argent... Dommage pour eux!

Hans & Frida Lilliput, le couple le plus petit du monde

Hans est un lilliputien âgé d'une vingtaine d'années mesurant presque 67 cm. Sa tendre moitié a le même âge, et frôle les 69 cm. Ils sont « nouveaux » dans le Carnivale. Leurs parents les ont revendus peu de temps après leur naissance à ce cher Terallini. Le bon docteur espère

d'ailleurs qu'ils feront de beaux et très petits enfants. Hans est illusionniste et Frida cavalière. Bien que n'étant que des « premières générations », ils sont la coqueluche des gens du cirque.

La Belle Clio

Tous les spectateurs se demandent ce qu'elle fait dans un cirque de monstre. Clio promène son visage d'ange blond, et son corps parfait dans les alentours du cirque. Vêtue constamment de sa combinaison en peau de serpent si moulante, trapéziste et contorsionniste, elle déchaîne les foules. Nombreux sont ceux qui jurent qu'elle est si fine que l'on peut tout voir. S'ils savaient qu'elle est en fait totalement nue, ils fantasmeraient sans doute moins dans leurs désirs de la serrer dans leurs bras. Clio a un seul défaut, elle adore les bébés. Ils se digèrent si facilement!

Les frères Quasimodo

Nul ne connaît leur nom, ils préférèrent se donner des surnoms et en changent souvent. Le bon docteur les présente comme des « gueules cassées », des vétérans ayant subi de si atroces blessures qu'ils n'ont pu trouver que ce cirque comme foyer. En fait, les « Quasimodo » sont les descendants des plus vieilles familles de la Monstrueuse Parade, le résultat de siècles de consanguinité, et seuls les plus regardables sortent au grand jour. Ils composent la plupart des ouvriers du cirque, ceux qui n'ont pas besoin d'être en contact avec le public... pour l'attirer.

Hommage est rendu à Tod Browning et à ses acteurs de *Freaks*, un film de 1932. À sa sortie, le film avait été violemment attaqué pour son mauvais goût, d'autant que les acteurs étaient incarnés par les véritables « attractions » du cirque Barnum. Ils nous ont pourtant offert une belle leçon d'humanité... Hommage également à Charles Finney, pour son roman *Le Cirque du Dr Lao*.

Effets Spéciaux

La magie des « Freaks » est issue de 2 courants de pensées. Le premier est celui des fidèles d'Échidna, dont la magie est des plus démonstrative, voire vulgaire : elle agit essentiellement sur le corps, et est composée de rituels. Le deuxième, celui des Arts, a été dérobé au fil du temps aux sorcières tziganes. C'est un art plus subtil : il permet de petites manipulations, une légère altération des capacités, ou facilite la communication. Depuis deux siècles que le bon docteur régit la vie du cirque, il a su mixer ces 2 magies d'une façon aberrante, en une osmose que seul un « monstre » tel que lui pouvait concevoir.

Le mauvais œil

Ce sortilège a été « volé » à une vieille tzigane, qui n'a pas survécu aux questions. À l'époque, les gens du cirque durent tuer les membres de la famille de la vieille femme, afin d'éviter une terrible vengeance. Le sortilège attire la malchance et la mauvaise fortune sur l'envoûté.

Aspects : Sphères : altération, magie. Incantation : 1 Round. Durée : 1 journée. Portée : vue. « Dégâts » : nivx1. Complexité : délicat.

Coût de création/apprentissage : 28 PX/14 PX.

Coût de lancement : 14 EV.

Rituel : Le mage regarde sa cible dans les yeux, en levant son poing pour rompre le contact. Il dit : « tu riais, tu pleures. ». Puis il crache par terre en direction de sa cible.

Description : La victime du sortilège subit un malus égal au niveau de la Spé. de Magie du mage, pendant 24 heures, et ce, à tous ses niveaux (caractéristiques, champs, champs + spécialisation). Son minimum reste de 1. De plus, il subira le niveau de la Spé. de Magie en « coups du sort » pendant ces 24 heures. **Ex. :** perte de ses papiers, pigeon malpropre, voiture en panne, etc. Ce sont des « désagréments », il ne lui arrive rien de mortel. Sa maison peut exploser suite à une fuite de gaz, mais pas s'il est dedans. Par contre, elle peut brûler, après tout, rien ne l'empêche d'en sortir pour échapper aux flammes...

Rejoindre les enfants d'Échidna

Ce miracle sert à transformer un être vivant « normal » en « monstre de foire », ou au moins de le marquer d'une « tare » physique : bosse, sans dent, asexué, etc., voire même d'en faire une « chimère » : tête de chien, pattes de boucs, etc.

Aspects : Sphères : attaque, altération, magie. Incantation : 1 journée. Durée : spéciale. Portée : vue. « Dégâts » : niv. x 1. Complexité : difficile.

Coût de création/apprentissage : 39 PX/20 PX.

Coût de lancement : 20 EV, par jour.

Rituel : Le prêtre d'Échidna sacrifie une vipère à sa divinité, puis la dévore entièrement. Il doit alors voir sa victime dans l'heure. Il recommence cela chaque jour, jusqu'à ce que sa victime soit transformée.

Description : Le mage occasionne à sa victime son niveau de magie en dégâts létaux par jour. Cela provient des modifications qui s'opèrent dans son organisme. **Ex. :** pour la création d'un homme tronc, les jambes et les bras s'atrophient, se dessèchent, et finalement « tombent ». Quand la victime en est à 0 PV, elle sombre dans le coma et la transformation est définitive. Désormais, elle ne subit plus les dégâts du sort et peut commencer à regagner ses PV. Si elle le souhaite vraiment...

Le haut de forme du Dr Terallini

Ce chapeau, qui a connu d'autres aspects, est une relique du premier des « Monsieur Loyal » du Carnivale Freaks. La relique s'est modifiée avec le temps pour paraître un couvre-chef « local ». Cette relique permet à tous ceux qui veulent que son propriétaire lui accorde une faveur (**Ex. :** rendre l'argent du poker.), de voir leur faveur accordée en échange de 11 EV, perdus définitivement. 10 EV vont à Échidna en offrande, 1 EV est définitivement rajouté au potentiel maximal de l'intermédiaire (**Ex. :** Dr Terallini). Le contrat, et la perte d'EV sont effectifs dès que le demandeur embrasse la vipère. La relique possède un niveau de volonté de 13. Elle n'est magique que lorsqu'une faveur est « demandée ». À part son invulnérabilité au feu, et ses capacités de « métamorphose chapelière », elle reste un chapeau comme les autres.

Le jeu de cartes du bon Docteur

Cet artefact a été enchanté pour améliorer les capacités de jeu et de triche de Terallini. Il permet à son possesseur d'obtenir le pouvoir : *génus* : Jeu, à un niveau de +4. Le jeu dispose de 52 EV, qu'il régénère au rythme d'un PV toutes les semaines.



L'envie de savoir, le besoin de comprendre, la possibilité de faire sont la vie même du mage. depuis l'aube de l'histoire, il existe, il fait partie de ceux qui appréhendent ce qui se trouve par-delà le voile de la réalité, lui permettant de comprendre des secrets cachés et d'accomplir des exploits défiant l'imagination. suivant les âges du monde, il fut accepté, exclu, diabolisé ou décrié. Aujourd'hui, qu'il soit médium, magicien, nécromancien, prêtre ou mystique, qu'il œuvre dans l'ombre ou au grand jour, le mage sait que le pouvoir a un prix, mais il se doit de poursuivre son chemin de sagesse, dans un monde où l'ignorance peut être une planche de salut. de ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, misant toujours sur son potentiel pour écarter les dangers de sa route, et espérant que son pouvoir lui permettra d'accomplir sa destinée, quelle qu'elle soit.

aptitudes

potentiel

Trouver les moyens d'augmenter et de parfaire son potentiel est la raison de vivre du mage : rechercher les procédés oubliés, découvrir la solution des énigmes de la réalité, trouver d'autres sources encore et encore...

Coût : 1 point de Génération.

Effet : Bonus de +2 dans sa Spé. : Magie (Pas de bonus à l'EV...).

pouvoir

Le Mage sait surpasser ses limites et entrevoir l'absolu. Il peut abolir les lois qui régissent les simples mortels, son pouvoir semble sans limite.

Coût : 4 points de Génération.

Effet : Une fois par scénario, le Mage peut ramener ses EV, personnels : mais pas ceux d'un rituel, à leur niveau maximal.



Coût des champs : Con 1, Com 3, Hab. 2, Soc 2.

Spécialité de départ : Magie (Pas de bonus à l'EV...).

Équipement acquis : Écrits mystiques, matériel de magie et composantes de sorts, un local.

Revenus : 320\$/ mois.

Spécialités typiques : Archéologie, Cryptographie, Divination, Histoire géographique, Langue étrangère, Occultisme, Sciences exactes, Perspicacité, Recherche, Renseignement.

Issu des plaines de l'ouest et dernier vestige de civilisations massacrées, originaire des vastes jungles de l'Afrique et luttant contre ses dangers, ou ayant été élevé dans un monastère perdu des montagnes de l'Asie, il ne cherche que le Soi. Quelle que soit son origine, le guerrier mystique parcourt sa voie, et développe ses pouvoirs. Le combat et la soif de connaissance font partie de sa vie, en principe, peu lui importe ce que font les autres ; il se doit d'atteindre la perfection, l'illumination. Mais dans un monde où se terrent les créatures de la nuit et où l'ombre est meurtrière, il ne lui est plus possible de n'être qu'un spectateur. De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, espérant toujours que sa maîtrise des arts martiaux lui permettra de continuer la lutte sans crainte, et que sa quête de l'illumination lui ouvrira l'osmose, s'il ne disparaît pas avant...

Aptitudes

Maîtrise

Développer sans limite son potentiel combatif, exceller dans le combat, forger sa destinée... Tout cela n'est possible qu'en augmentant la maîtrise de son potentiel et de ses prouesses.

Coût : 1 point de Génération.

Effet : Bonus de +2 à un Pouvoir (Pas de bonus à l'EV).

Osmose

Le guerrier mystique peut entrevoir l'illumination, il peut accomplir des faits qui créent les légendes, rien ne lui semble impossible...

Coût : 4 points de Génération.

Effet : Une fois par scénario, le guerrier mystique peut doubler son niveau de maîtrise d'un pouvoir qu'il utilise avec succès.

Coût des champs : Con 2, Com 1, Hab. 2, Soc 3.

Spécialité de départ : Arts martiaux.

Équipement acquis : Écrits philosophiques, tenue et armes traditionnelles, matériel de voyage.

Revenus : 80 \$ / mois.

Spécialités typiques : Cryptographie, Histoire géographique, Langue étrangère, Occultisme, Armes de mêlée, Arts martiaux, Esquive, Acrobatie, Athlétisme, Politesse.



POUVOIRS MONSTREUX & FAIBLESSES DES CRÉATURES DE LA NUIT

POUVOIRS MONSTREUX

Ancre: Permet de regagner la totalité de ses EV toutes les 24h.

Change Forme: Permet de prendre une forme animale ou d'homme-animal en 1 minute.

Dejà Mort: Insensible aux dégâts superficiels, la Déf. s'enlève des dégâts létaux.

En Morceaux: Les coups tranchants ou les explosions créent des morceaux autonomes.

PV = PHY de la Créature, Déf. et Dég. = 0.

Eternité: La Créature ne vieillit pas et ne meurt pas de maladie, bien qu'elle en subisse les effets.

Étheralité: La Créature n'est pas affectée par les objets physiques et ne peut pas les affecter non plus. Elle est invisible, inodore et silencieuse.

Immortel: La Créature ne vieillit pas, et n'attrape pas de maladie. Elle peut se reconstituer à partir d'infimes particules en un temps plus ou moins long.

Implacable: Aucune barrière naturelle ne l'empêchera d'atteindre sa proie, elle pourra les briser ou les surmonter, en quelques minutes. Quelles que soient les distances qui les séparent, il lui faut au plus 24h pour la retrouver.

Jamais Seul: Une (ou des) attaque de la Créature est contagieuse. Un être vivant subissant plus de Dég. létaux que son PHY fait un jet de Dif. 5, pour ne pas devenir l'un d'entre eux, en un temps variable selon la Créature. Ceux qui sont tués par ses attaques et dont le corps reste « fonctionnel » sont automatiquement transformés.

Maître des Bêtes: La créature peut prendre des « caractéristiques » animales : grimper aux murs comme une araignée, avoir le flair d'un chien de chasse, les griffes d'un tigre, etc. Les Animaux de la Nuit : insectes, loups, et autres animaux maléfiques, considèrent la Créature comme l'une des leurs, elle peut s'en faire comprendre.

Malédiction: La malédiction est prononcée à haute voix, face à ses ennemis et définit clairement les effets escomptés. Sa puissance et sa durée dépendent du lanceur, du mal qu'on lui a fait et du bon vouloir du maître, mais n'ayez pas la main trop lourde. 2 malédiction s'annulent mutuellement.

Manifestation: Un esprit immatériel peut se rendre visible, audible, tangible, et affecter le monde physique. Cela lui coûte 1 EV par action, et son niveau est égal à son MEN. Mettre une giflette, vider un chargeur de Thompson, entretenir une conversation sont 1 action.

Plus Vrai que Nature: Les répliques d'objets que possède la Créature sont comme des vrais : mêmes effets, dégâts, et limitations.

Qu'ils sont Mignons! Les enfants feront tout pour protéger la Créature, tant que celle-ci ne leur fait pas de mal.

Régénération: Guérit 1 PV tous les rounds, jusqu'à sa mort. Les dégâts de Feu et d'Acides ne se régénèrent pas.

Soumission: La Créature peut soumettre un être vivant à sa domination mentale. On oppose son MEN à la Vol. de sa cible. Elle ne peut avoir qu'un nombre de dominés égale à son MEN.

Tu es mon Frère: Quand elle tue un être humain, la Créature le transforme en un être du même type qu'elle. Le modus operandi et le temps de transformation dépendent de la Créature : Un Golem étouffera sa victime avant de souffler de l'air dans ses poumons, la transformation est immédiate. Un vampire la videra de son sang avant de lui faire boire quelques gouttes du sien, la transformation prendra 3 nuits.

Vitalité: La Créature ne s'épuise jamais, quel que soit l'effort. Elle ne dort pas et est insensible à toute forme de sommeil, chimique ou magique. Elle est insensible aux Dég. superficiels.

FAIBLESSES

Ancre: Si l'Ancre de la créature est détruite, elle meurt aussitôt.

Idiot: La créature a le Q.I. d'une huître, elle ne marche qu'à l'instinct : un zombi trouvera plus facile de fracasser une porte que de tourner la clef.

Jouets: La créature est artificielle (cela se voit) et fragile : PV = PHY*2.

Monstrueux: La Créature est inhumaine, bien que pouvant être humanoïde. Cela peut se voir, se deviner, se ressentir.

Odeur: La Créature émet une fragrance particulière, elle a un fumet reconnaissable entre mille. Elle est repérable à son parfum sans jet de PER.

Phases Lunaires: Sensible aux phases de la Lune : le Loup-garou se transforme automatiquement en loup les nuits où la Lune est présente et visible. Les nuits de pleine Lune, il adopte automatiquement sa forme hybride.

Soif de Sang: La Créature doit absorber 1 litre de sang frais par jour, ou elle perd 1 point de PHY.

Vulnérabilité: La Créature est très sensible à certaines choses, leur contact ou leur présence seule lui est douloureuse, voire mortelle. Leur présence lui occasionne un malus de -4. Leur contact lui occasionne 1 point de létal par round, et des dégâts entièrement létaux en combat. Fracasser le crâne d'un vampire à coup de lourd crucifix lui occasionnerait 1 d10 +4 points de dégâts létaux. Lui caresser tendrement la joue avec ne lui causera qu'un tout petit point à chaque round, et un malus de -4. Les Créatures immatérielles subissent les effets également.

CRÉATURES DE LA NUIT

LOUP-GAROU

...1,2: Il vient pour ouvrir en deux,
 3,4: Toute la famille près de l'âtre.
 5,6: Serrez bien vos crucifix,
 7,8: Et barricadez-vous vite.
 9,10: Vous êtes son repas, son sacrifice...

Extrait d'une comptine enfantine des Balkans

Homme revêtant une peau de loup, ou loup se dissimulant sous une peau d'homme, nul ne sait. À la fois créature maudite des forêts du Grand Nord, sauvage pillard Viking redouté, esprit monstrueux des régions isolées de l'Afrique ou animal métamorphique des vastes plaines de l'Asie, le légendaire loup-garou hurle à la lune sur tous les continents, annonçant de ses funestes cris la mort des innocents. Qu'il soit un damné à la recherche d'une rédemption ou un innocent inconscient de la malédiction qui pèse sur lui, quand viennent les nuits de pleine lune, sa nature animale le submerge et il se lance dans une frénésie de destruction aveugle. Le loup-garou possède 3 formes: humain normal, hybride d'homme et de loup et loup ordinaire

Caractéristiques

Loup-Garou	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Def.	Attaques
Hybride	15	5	7	7	7	45	8	3	Crocs & 2 Griffes
Loup	6	5	8	7	7	18	3	2	Crocs 2/r

Pouvoirs Monstrueux: Régénération, Change Forme, Vitalité, Jamais Seul.

Faiblesses: Phases Lunaires, Vulnérabilité: Argent.



VAMPIRE

« Puis-je couper la tête de Mademoiselle Lucy? »
 D' Abraham Van Helsing, dans *Dracula*, de Bram Stoker.

Depuis la plus haute Antiquité, le mythe du vampire est éternel. Ou plutôt le mythe de *la* vampire: empuses multiformes, stryges démoniaques, onoscelles monstrueuses, goules affamées et pennagolans hideuses hantent les nuits à la recherche de victimes. Le vampire mâle n'apparaît, en littérature, qu'en 1819 avec *Le vampire* de J.W. Polidori et ne trouvera, réellement, ses lettres de noblesse qu'avec le *Dracula* de B. Stoker en 1897. Ce recueil de lettres, publiées sous la forme d'un roman épistolaire dévoilera au monde entier les pouvoirs et les faiblesses des vampires, et persuadera longtemps ses lecteurs de la mort du Seigneur de la Nuit: Dracula.

Caractéristiques

Vampire	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Def.	Attaques
Monstre	15	5	7	7	7	45	8	3	Crocs & 2 Griffes
Animal	6	5	8	7	7	18	2	2	Crocs 2/r
Humain	6	5	6	6	6	18	2	2	Crocs & Armes

Pouvoirs Monstrueux: Éternité, Soumission, Maître des Bêtes, Change Forme, Tu es mon Frère.

Faiblesses: Soif de Sang, Vulnérabilités: Soleil, Ail, Eau vive, Symboles Saints.



MOMIE

« Ici, repose la Bannière des Horizons, Le Protecteur Immortel de Kemmet! Nous Te saluons, ô Toi qui fais le tour du ciel! Toi qui Te manifestes sur cette terre, et viens donner vie à l'Égypte! Par Ton Être, les cœurs seront plus joyeux qu'ils ne l'auront jamais été! Que s'inclinent devant Toi, le Vautour et le Cobra! Que meurent les profanateurs et les sacrilèges! »

Inscription sur le sarcophage numéro B318, vendu en 1874 à Sir J. Q. Giffmore.

Reposant depuis des siècles dans la paix de la Mort, la Momie s'éveille pour détruire ceux qui osent profaner sa sépulture. Implacable et meurtrière, la momie s'avance dans l'obscurité pour punir les pillleurs de tombes par la violence et la malédiction. Tout le monde a encore en mémoire, la terrible destinée qui a frappé les membres de l'expédition de l'archéologue Howard Carter, qui découvrirent la tombe du Pharaon Toutankhamon! La plupart disparurent dans d'étranges circonstances:

accidents mystérieux, maladies inconnues...

Caractéristiques

Momie	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Def.	Attaques
Momie	12	7	6	6	9	36	5	3	Poings, Armes

Pouvoirs Monstrueux: Déjà Mort, Implacable, Malédiction.

Faiblesses: Vulnérabilité: Feu, Symboles Saints.

ZOMBIE

« Faim (bruits de gargouillis répugnants)... Faim (bruits de borborgyms abominables)... »

Citation classique du zombie...

Ayant l'apparence d'un cadavre plus où moins frais, le zombie traîne sa carcasse avec une gaucherie qui frôle le comique. Mais ceux qui ont eu à en affronter savent que sa lenteur et sa maladresse ne sont que des apparences trompeuses. Car quand sonne l'heure du repas, les zombies peuvent faire preuve d'une étonnante et mortelle célérité. De plus le zombie n'est jamais seul, car sa morsure contagieuse peut être responsable d'une véritable épidémie terrassant ainsi des communautés entières. Les zombies ne cherchent qu'à assouvir leur faim et si des proies vivantes ne sont pas disponibles, ils se jettent les uns sur les autres et s'entredévorent. L'absorption de nourriture « fraîche » est la seule façon pour eux de ralentir leur décomposition, et de faire cesser l'horrible douleur qu'elle leur occasionne... Isolé, le zombie ira jusqu'à se dévorer!



Caractéristiques

Zombie	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Déf.	Attaques
Frais	8	1	6	7	7	24	2	2	«Crocs», Armes
Putréfié	6	1	4	1	5	18	2	2	« Crocs »

Pouvoirs Monstrueux: Jamais Seul, En Morceaux.

Faiblesses: Odeur, Idiot, Vulnérabilité: Sel.

FANTÔMES

« Esprit, m'entends-tu ? Si tu es là réponds, et manifeste-toi !

—... (Silence)

— Esprit es-tu avec nous ? Je te somme de répondre !

— *Pourrait-on apprendre plus tard ? Votre nouvelle femme de chambre s'apprête à prendre sa douche, et la coquine me semble des plus gironde ! »*

Discussion entre un spirite ennuyeux et un fantôme libidineux.

Le fantôme est un esprit immatériel, le résidu psychique d'une âme en peine qui a encore une tâche à accomplir... Ou une âme athée perdue entre le Ciel et l'Enfer... Ou la victime d'un crime qui crie vengeance...

Ou quoi que ce soit auquel on aspire, ou...

En fait, chaque fantôme a une explication, car chaque vivant a son modus operandi dans la Non-vie. Ils n'ont qu'un point en commun : tous sont encore rattachés à une Ancre, c'est-à-dire une chose importante pour eux : lieu, personne, objet, concept, etc. Certains veillent sur cette Ancre, d'autres ne s'en soucient pas, parce qu'ils ignorent son existence ou parce qu'ils n'ont pas conscience d'être mort... Ainsi certains ne hantent qu'un lieu ou une pièce, alors que d'autres vont et viennent à travers le monde. On fera donc une distinction, purement sémantique, entre l'Apparition – simple image –, le Poltergeist – esprit farceur –, le Revenant – qui « vit » en ignorant son état –, et le Spectre – terrible et malfaisant. Tous sont des Fantômes, seule diffère la perception qu'ils ont d'eux-mêmes.

Caractéristiques

Fantôme	PHY	MEN	PER	Init.	Com	EV	Dég.	Vol.	Attaques
Apparition	-	-	-	-	-	6	-	3	-
Poltergeist	-	3	-	-	-	9	-	4	-
Revenant	-	6	-	-	-	18	-	8	-
Spectres	-	9	-	-	-	27	-	12	-

Pouvoirs Monstrueux : Ancre, Éthéralité, Manifestation.

Faiblesses : Ancre, Vulnérabilités : Cristaux.



POUPÉES MALÉFIQUES

« C'est Mister Clown le vrai méchant, moi j'ai rien fait. C'est lui qui a mis tes photos dans la machine à laver, c'est pas moi. C'est aussi lui, qui a mangé toute la confiture. Tu me crois, Papa ? Tu me crois, dis ? Dis-lui Mister Clown, que c'est pas moi... »

Excuses enfantines...

Ne pensez pas que vous êtes fou ! Derrière leurs yeux de verre et leurs visages peints, se terrent des esprits maléfiques, qui ne rêvent que de pleurs et de souffrances. Ces poupées attendent patiemment dans le coffre à jouets. Elles veillent dans la vitrine d'un magasin pour enfants, vous toisent dans les spectacles de marionnettes, se rient de vous aux bras du ventriloque... Un jour, elles mettront leur plan à exécution et joueront avec vous un jeu de mort. Elles vous entraîneront dans une danse macabre dont vous ne reviendrez pas ! Qu'elles soient de porcelaines ou de chiffons, les Poupées Maléfiques vous surveillent, restez prudents... N'oubliez jamais pourquoi vous avez peur du noir et... méfiez-vous de leurs complices !

Caractéristiques

Poupée	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Déf.	Attaques
Jolie Bergère	3	5	5	4	4	6	1	1	Bâton
Clown Rigolo	5	6	6	5	5	10	2	2	Couteaux
Beau Cow-boy	4	4	7	5	5	8	1	1	Revolver

Pouvoirs Monstrueux : Plus Vrai que Nature, Qu'ils Sont Mignons !

Faiblesses : Jouets.





« J'le regretterai vachement le John, c'tait un bon gars. En 4 ans, jamais malade, jamais en retard, toujours prêt à faire des heures sup. Et ça l'a jamais gêné qu'on échange nos galetouses! Bon, c'tait pas plus varié que c'que prépare ma Grosse, mais au moins c'était bouffable. Et pis, pas chiant avec ça, il causait jamais! Alors moi qui cause tout l'temps, j'appréciais. Et tu pouvais l'inviter à la maison, vu qu'avec sa tronche, i'risquait pas de t'faire cocu. Vrai, j'le regretterai vachement le John. Remarque, t'es sûrement un type bien, toi aussi. Tu lui ressemblerais même un peu, et ça mon gars, c't'un compliment. T'as quoi dans ta galtouse, ma Grosse elle m'a fait un ragoût. On échange? T'es un mec bien, euh... Jo, ouais t'es un mec bien. »

Discussion sur un chantier

Ils errent depuis des siècles, jamais chez eux nulle part, jamais à leur place, mais que peuvent-ils faire d'autre? Certains les traquent comme des abominations. Vous les avez déjà croisés, dans une boutique, ou sur un chantier. Grands, massifs, un visage triste et peu sympathique, la peau terne et les yeux dans le vide.

Quand vous leur parlez, ils répondent d'une voix si monocorde et monotone qu'elle perd toute personnalité. Ce sont des anonymes, toujours prêts à rendre service, pourvu qu'on leur demande. C'est généralement ce que leur reproche leurs employeurs, ce manque total d'initiative. Mais ils les gardent : pas d'ambition, pas de demande, si ce n'est celle de pouvoir travailler quelques heures de plus... Leur Père, le premier de leur race fut créé en ce but et eux-mêmes ne s'en connaissent pas d'autre. Un jour, ils quitteront tout, ils abandonneront le peu qu'ils ont et recommenceront ailleurs. Avant de partir, il cherche un homme, un solitaire qui ne manquera à personne. Il le tue. Il le change. Il en fait un Semblable, qui deviendra un Frère, un autre Golem, un autre fils pour leur Père, qui les attend... Vous les avez déjà forcément croisés, et, si vous faites attention, vous verrez qu'ils sont de plus en plus nombreux...

Caractéristiques

Golem	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Déf.	Attaques
Semblable	10	3	4	4	7	30	3	4	Poings
Frère	13	6	6	7	9	39	6	5	Poings
Père	16	9	8	11	12	48	9	6	Poings

Pouvoirs Monstrueux : Éternité, Implacable, Tu es mon Frère.

Faiblesses : Vulnérabilité : Lieux Saints.

FRANKENSTEIN

« Jamais! Jamais, entendez-vous, je ne créerai un autre être semblable à vous, un être aussi difforme, aussi répugnant, aussi monstrueux! »

D^r Frankenstein, dans Frankenstein de Mary Shelley.

Ou plutôt sa créature. Car nombreux oublient que Frankenstein est le nom du docteur qui un soir joua à Dieu. Rendu célèbre par le roman de son amie Mary Shelley en 1818, il fut immortalisé par le cinéma en 1931. Créée du néant, ou d'assemblage de cadavres, la Créature de Frankenstein est la représentation même de l'aboutissement de la folie géniale des savants : Créer la Vie. Mais quelle vie? Un corps que l'on dit sans âme, une solitude absolue, une vie pathétique. Pourtant en coulisses, dans ces sombres heures de l'Histoire, certains se posent la question : et si la Créature vivait encore, où se cacherait-elle? Et si l'on pouvait l'étudier et la recréer, quelle arme deviendrait-elle?



Caractéristiques

Frankenstein	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Déf.	Attaques
La Créature	17	4	6	6	8	51	10	3	Poings

Pouvoirs Monstrueux : Éternité, Régénération.

Faiblesses : Monstrueux.

DRACULA

« Très cher Abraham, il y a des années que je n'ai pas donné de nouvelles. J'espère sincèrement que vous ne m'en tiendrez pas rigueur, après tout, nous nous sommes quittés en de très mauvais termes. Je vous ai pardonné, à vous et aux autres. Je ne garde aucune rancœur. Mais assez parlé de moi. J'ai appris que l'âge et la maladie vous avaient rattrapé. Vous m'en voyiez désolé. Je viendrai vous rendre visite, avant votre trépas. Saluez les Harker de ma part, et informez-les de ma prochaine venue. Je souhaite vivement que nous nous retrouvions tous une dernière fois. Votre dévoué ami, Vlad III de Valachie, Comte Dracula. »

Correspondance du Dr Abraham Van Helsing.

Vlad III de Valachie naquit en 1430. Sa vie et son règne sur ses terres furent à l'image de cette époque : tourmentée et sanglante. Surnommé Tepès, – l'Empaleur –, il porte aussi le titre de Dracula – Fils du Dragon –, titre hérité de son père, membre de la Societas Draconistarum – Ordre du Dragon –, fondée par Sigismond de Luxembourg en 1408. Répondant à l'appel aux Croisades de Pie II, il fait usage de pratiques d'« inhumaines cruautés », qui seront rapportées dans *L'histoire du Prince Dracula*, parues en 1453, en une longue liste d'atrocités. Du vivant de Dracula, pas moins de 13 éditions de ce livre seront publiées en Europe. Sa légende est en train de s'écrire. Elle ne cessera pas avec sa mort en 1476. Des éditions de cet ouvrage paraîtront jusqu'au XIX^e siècle. À la fin du XIX^e siècle, un autre ouvrage verra le jour avec le *Dracula* de B. Stoker, le prince sanguinaire devient vampire. Aujourd'hui, le Prince de la Nuit sourit en pensant aux livres qui furent écrits sur lui, et aux films qui lui sont consacrés. Jamais il n'aurait pensé devenir une telle légende, un tel héros populaire. Drapé dans son lourd manteau noir, il sourit, et écume les villes du monde à la recherche de nouvelles proies...

Caractéristiques

Dracula	PHY	MEN	PER	PRÉ	Init.	Com	PV	Dég/Déf	Attaques
Humain	10	10	10	10	15	10	30	3	Crocs & Armes

Pouvoirs Monstrueux : Immortel, Soumission, Maître des Bêtes, Change Forme.

Faiblesses : Soif de Sang, Vulnérabilités : Soleil, Ail, Eau vive, Symboles Saints.

Notes : Possède tous les Avantages, toutes les Aptitudes. Spécialisation au choix du MJ.

DIABLE (FAUST)

« Il n'y a pas de cuillère assez longue pour souper avec le Diable. »
Dicton plein de bon sens.

Le Mal existe, et il est présent tous les jours que Dieu fait. Il portait la Lumière Divine aux confins de la Création, il séduisit Lilith, il tenta Adam et Ève, il chuta, il poussa Caïn au meurtre. Il n'avait rien perdu de son pouvoir de séduction. Il est le plus beau des Anges, nul ne l'égale en puissance que Dieu. Et uniquement parce qu'être omnipotent et d'un ennuyeux terrible : plus de challenge, aucun effort, pas de plaisirs. Alors que l'orgueil est si mérité, l'avarice si compréhensible, la gourmandise si délicieuse, l'envie si tentante, la luxure si douce, la colère si salvatrice, la paresse si bienfaisante. Nul ne saurait vivre sans le Mal, surtout à une époque aussi formidable, si pleine de haine et de mesquinerie. Quel mal y a-t-il au Mal? Le Diable seul le sait, et peut-être, vous donnera-t-il quelques conseils avisés, un soir, au souper...

Caractéristiques

Sont-elles vraiment nécessaires?



Portrait

James « Kong » Cunningham



Anglais, H, 35, 2m40, 180 kg
baroudeur marqué par la Bête

Né le 25 avril 1899, à Jaipur, au Rajasthan, dans une modeste famille de colons anglais. Cunningham suit des études en métropole puis revient en Inde où il entame une carrière de journaliste. Sa curiosité malade le pousse au faux-pas : il pénètre dans le harem du roi ! Pour échapper à la vindicte du souverain il doit s'engager dans l'armée. Après deux campagnes militaires dans le Kandhara, son arrogance envers la hiérarchie lui vaut la prison et le renvoi de sous les drapeaux.

Sa vie bascule tragiquement dans la nuit du 12 octobre 1925. Ivre mort, il profane un temple indigène d'Hanuman au beau milieu d'une cérémonie dédiée au Dieu Singe. Le brahmane officiant en appelle à la vengeance d'Hanuman.

Depuis funeste ce jour, James porte sur lui la Marque de la Bête. De longs bras disproportionnés, un front fuyant, une arcade sourcilière proéminente, une stature imposante, une démarche voûtée et chaloupée et un corps entièrement recouvert d'une forte pilosité rousse, le font ressembler à ces grands singes habitant les jungles denses et humides du Kerala.

Croiser la route de James « Kong » Cunningham force l'étonnement ; ce n'est pas tous les jours que l'on aperçoit un gigantesque homme-singe habillé d'une redingote et portant un chapeau melon sur son crâne hirsute !

Depuis, inlassable, il parcourt le pays en tous sens, vendant sa force au plus offrant. Et, avec la pugnacité du tigre en chasse, il recherche désespérément un moyen de conjurer la malédiction.

Caractéristiques

PHY	10	MEN	6	PER	7	PRÉ	5
Con	6	Com	9	Hab	8	Soc	6
PV	30	EV	37	Imp	3	Vol	6
Init	9	Édu	6				

Spé : Langue étrangère (Singe) +1, Bagarre +2, Esquive +2, Survie +4, Acrobatie +4, Discrétion +4, Athlétisme +2, Passe-Passe +2, Intimidation +2

Aptitudes : Débrouillard, Chance Insolente.

Traits : Ambidextre +3, Résistance à la douleur +3, Robuste +2, Marque de la Bête -2.

Pouvoirs : Force Herculéenne +3, Agilité Féline +3.

Réputation : 3, **Points d'Éclat :** 3.



L'Asie

Présentation générale

*On a souvent plus de profit à lire les voyageurs
qui écrivent que les écrivains qui voyagent.*

Nicolas Bouvier, préface à *Oasis interdites*.

Perspective historique

En Asie, l'histoire ne va pas au même rythme qu'en Occident. Tout d'abord, dans ces lointaines contrées, la vie n'est pas une ligne droite, mais un cercle se répétant à l'infini. Et surtout, les concepts d'époques historiques comme l'Antiquité ou le Moyen-Âge n'y ont aucun sens. Par exemple, au Japon, l'Histoire est divisée en ères portant chacune le nom du dirigeant le plus marquant de l'époque.

Les premières civilisations

Les premières cités en brique apparaissent dans la vallée de l'Indus, 2 000 ans avant notre ère. Elles sont établies selon un plan rigoureux et comportent déjà des « commodités ». Les récoltes sont abondantes et permettent le commerce avec la Mésopotamie. À peu près à la même époque, l'hindouisme apparaît.

Dans la péninsule indochinoise, le morcellement physique et humain, ainsi que les influences écrasantes de la Chine et de l'Inde, font que cette région n'abrite, pendant très longtemps, que de petits royaumes sans l'envergure des autres civilisations.

Le Japon, quant à lui, est peuplé très tôt par les Aïnous venus de Sibérie ou de l'Asie méridionale. Il est ensuite habité dans sa partie Sud par une population plus avancée techniquement, ceci environ 1 000 ans avant notre ère. Au cours des siècles, cette civilisation constituera un empire et se livrera à un véritable génocide des premiers habitants de l'île pour finalement les remplacer en tant que « Japonais ». Ceux-

ci profitent, par le biais de leur invasion en Corée, de l'influence de la culture chinoise.

En 375, les Huns, venus du Nord de la Chine actuelle, traversent toute l'Asie pour arriver aux portes de l'Europe et la brise en provoquant une vague d'invasion barbare qui brise celle-ci.

Les grands empires

L'Inde s'unifie au troisième siècle avant notre ère, sous le contrôle d'un roi bouddhiste, Ashoka. Cet empire sera mis à mal par les musulmans à partir du XI^e siècle, eux-mêmes chassés par les Mongols en 1398. C'est l'avènement de la dynastie moghole, descendante des envahisseurs mongols, mais musulmane. Cependant, Akbar (1556-1605) parvient à concilier, par un effort constant les communautés musulmanes et hindoues qui vivent en Inde. C'est cette dynastie moghole qui construit le Taj Mahal. À partir du VI^e siècle, le Sud-Ouest asiatique voit l'émergence de l'empire khmer d'Ankor Vat, dont l'apogée se situe au XII^e siècle. Presque à la même époque, le Viêt-

Chronologie

-2 000	premières villes indiennes. Hindouisme.
-1 000	peuplement définitif du Japon.
-268, -232	règne d'Ashoka, unification de l'Inde.
375	invasion des Huns.
500 - 600	adoption du confucianisme et du bouddhisme au Japon.
939	indépendance du Viêt-Nam.
1206	unification des Mongols par Gengis Khan.
1358	établissement des Mongols en Inde.
1849	l'Inde est soumise à la Compagnie anglaise des Indes orientales.
1854	ouverture du Japon sur l'extérieur.
1857	révolte des cipayes en Inde.
1894 - 95	guerre sino-japonaise.
1895	Taiwan est conquis par le Japon.
1904 - 05	guerre russo-japonaise.
1906	création de la ligue musulmane en Inde.
1910	invasion de la Corée par le Japon.



Nam se libère de l'influence chinoise et devient un royaume indépendant, le Dai-Viêt. Celui-ci atteindra son apogée à la fin du XVIII^e siècle.

Dès 1206, Gengis Khan unifie tous les Mongols et part à l'assaut de l'Asie tout entière. L'empire mongol ira s'étendre des côtes du pacifique jusqu'en Europe dans le sens Est-Ouest, et de la Russie jusqu'en Inde dans le sens Nord-Sud. Bon gré, mal gré, les Mongols laisseront leur empreinte partout en Asie, souvent, paradoxalement, pour le bien des nations conquises. L'empire mongol, le plus vaste ayant jamais existé, survit à la mort de son fondateur, mais les quatre fils de ce dernier détruisent l'empire lors d'une lutte fratricide.

Pendant ce temps, le Japon devient un État féodal. Jusqu'au XVII^e siècle, ce sont les seigneurs, les daimyos, qui ont le pouvoir, pas l'empereur. Cela change avec la dynastie des Tokugawa qui rétablit le pouvoir central du shogunat.

L'Asie moderne

À partir de 1849, l'Inde est contrôlée par la Compagnie Anglaise des Indes Orientales. Après une révolte sanglante en 1857, cette compagnie est jugée incompétente et l'Inde passe sous le contrôle direct de la couronne anglaise. Il s'y développe alors, dès la fin du XIX^e siècle, un mouvement d'indépendance mené par l'*Indian National Congress* et Gandhi. La répression britannique suscite la division entre hindous et musulmans et c'est ainsi que se crée en 1906 la ligue musulmane d'Ali Jinnah qui exige la création d'un Pakistan musulman. En 1854, le Japon est contraint par les Américains de s'ouvrir à l'Occident et se retrouve propulsé, avec l'ère Meiji, dans la modernité occidentale. Le Japon devient alors résolument belliciste. Il déclare la guerre à la Chine (1894-1895), puis à la Russie (1904-1905) – chaque fois avec succès – pour envahir Taiwan en 1895 et la Corée en 1910. Au début des années 30, les militaires prennent le pouvoir et déclenchent l'invasion de la Mandchourie.

L'Asie des années 30

Au Tibet, les moines s'enferment dans leur mysticisme et ne laissent pénétrer le XX^e siècle qu'à la vitesse qui leur permet de l'intégrer facilement. La Sibérie au contraire, s'engouffre dans le machinisme à grands coups de plans quinquennaux. Au milieu, l'Asie centrale, musulmane, sert successivement de zone tampon à la Chine contre les Occidentaux ou

à la Russie contre le Japon.

Les cultures, les religions et les ethnies se rencontrent en un melting-pot plus ou moins heureux; une véritable poudrière.

Afghanistan

L'Afghanistan se libère du joug britannique en 1921. Cette indépendance plonge le pays dans des luttes intestines et provoque l'émergence d'une monarchie féodale. De 1929 à 1933, le plus grand désordre règne dans le pays, jusqu'à l'avènement de Mohammed Zaher Chah. Même si les grandes villes du pays sont modernes, la campagne reste figée dans ses traditions, comme dans les steppes du Sud du pays, où se pratique encore le *buzkashi*, sport particulièrement violent, où tous les coups sont permis aux *tchopendos*, (cavaliers) pour jeter une dépouille de mouton dans un *en-but*, après avoir parcouru un circuit digne d'un tiercé.

Bhoutan

Depuis la moitié du XVII^e siècle, le Bhoutan était une théocratie. En 1907, le roi Ugen Wangchuck établit une monarchie toujours en place actuellement. Les nombreuses *dzongs* (forteresses) construites pour résister aux tentatives d'invasion, servent aujourd'hui de centres administratifs.

Perché dans l'Himalaya, le Bhoutan est un pays relativement inhospitalier. Aux plus basses altitudes, il est constitué de forêts tempérées qui font progressivement place à des forêts alpines, à des steppes arides et, enfin, aux neiges éternelles.

Birmanie

Jusqu'en 1937, la Birmanie n'existe pas en tant que telle. Elle est rattachée à l'Inde britannique. À cette date, elle obtient une autonomie partielle, mais restera un satellite de l'Inde durant tout le reste de cette décennie.

Corée

La Corée remporte son indépendance vis-à-vis de la Chine à la suite de la première guerre sino-japonaise, en 1894. Cependant, elle la perd en 1910 en devenant colonie du Japon. La japonisation de la Corée est d'une violence extrême et en 1939, l'enseignement et l'utilisation de la langue coréenne seront interdits.

Le climat et le relief du Nord sont rudes, mais c'est également dans cette région qu'on trouve les principales ressources industrielles. Le Sud, quant à lui, est plus hospitalier et a adopté l'agriculture comme activité principale.

Empire des Indes

La colonie britannique est en proie à de graves troubles tout au long de la décennie. Le mouvement d'indépendance, présent depuis le début du siècle,



a obtenu de nombreuses promesses lors de la participation de l'Inde à la première guerre mondiale, mais aucune n'a été tenue. En outre, la stratégie politique britannique consiste à jouer sur les dissensions religieuses, ce qui aggrave les tensions au sein de la société indienne. Pourtant, les indépendantistes arrêtent au début des années 30 leur politique de désobéissance civile et, représentés par Gandhi, entament les négociations avec le vice-roi britannique. Celles-ci aboutissent notamment à la réforme de 1935 (*Indian Government Act*) qui prépare l'indépendance de l'Inde et « crée » 30 millions d'électeurs. Enfin, certaines régions reculées, comme le Cachemire, sont toujours en proie à la guérilla entre des tribus rivales; les Anglais tentent d'y mettre bon ordre, avec plus ou moins de bonheur.

Malgré tout, très peuplée et largement occidentalisée, l'Inde apparaît aussi comme une colonie puissante. L'électricité et les moyens de communication modernes sont présents dans la plupart des grandes villes, parfois même dans les campagnes, le voyageur peut se reposer dans de douille relais de routes (*rest-house*). L'administration anglaise est présente partout. C'est cependant une puissance aux fondations fragiles.

Indochine française

Depuis 1893, la colonie française regroupe le Viêt-Nam, le Laos et le Cambodge. Depuis quelques années, le parti national mène un mouvement indépendantiste nettement révolutionnaire. La répression française est à la hauteur de la pugnacité des nationalistes : extrêmement violente. De ce fait, la présence française est de plus en plus mal ressentie par la population. Dans la mesure où l'Indochine n'est pas une colonie de peuplement (le nombre de Français ne dépassera jamais 30 000), cela accentue la fragilité de la colonie.

Menée par un gouverneur général, celle-ci bénéficie pourtant d'un essor économique, notamment grâce à la construction de deux voies de chemin de fer, le transindochinois et la voie du Yunnan, la première reliant le Sud de l'Indochine au Nord, en passant par la côte. Cependant, les profits économiques sont invariablement redirigés vers la métropole, comme dans toute bonne colonie d'exploitation. La population indochinoise, elle, reste rurale à 95 %.

Japon

L'Empire du soleil levant s'étend bien au-delà de son île originelle. Grâce aux guerres menées à la fin du siècle précédent, le Japon s'est établi dans

les îles Kouriles, à Taiwan et, sur le continent asiatique : en Corée, mais aussi en Sakhaline.

Pourtant, le pays est touché comme les nations européennes par la Crise qui accentue l'instabilité du Japon. Entre 1918 et 1932, trois premiers ministres sont assassinés par des groupes terroristes. La Crise aidant, les militaires prennent l'ascendant sur l'empereur Hiro-Hito (investi en 1926), qui se plie à leur politique. C'est le début de conflits avec la Chine, avec tout d'abord la conquête de la Mandchourie en 1931, qui devient la Mandchoukouo, puis le départ du Japon de la SDN en 1933, pour entrer en guerre avec la Chine en 1937. Le Japon est un pays qui s'est occidentalisé rapidement. La caste des samouraïs a depuis longtemps perdu ses privilèges et les citadins s'habillent souvent comme des occidentaux. Pourtant, les villes sont toujours construites en bois et les maisons, y compris à Tokyo, rappellent que l'époque des samouraïs et du Shogunat n'est pas complètement révolue. À ce sujet, nombre de *gaijins* (étrangers) s'égarent dans les rues des villes : ici, le numéro d'une maison n'indique pas sa position dans la rue, mais la date à laquelle elle a été construite. Les Japonais eux-mêmes s'y perdent – personne ne s'étonne d'une demi-heure de retard –, et les taxis demandent fréquemment leur chemin aux passants.

Mandchoukouo

Officiellement, cet État est le fruit de l'indépendance de la Mandchourie, qui se libère ainsi du joug de la République de Chine en 1932. En réalité, le Mandchoukouo est un gouvernement fantoche installé par les Japonais après leur victoire en Mandchourie. Certes, le dernier empereur mandchou et ex-empereur chinois Pu Yi est désigné comme chef de l'exécutif, mais ce sont les successifs « attachés japonais auprès de la maison impériale »

qui dirigent en réalité le pays. Dès 1934, il s'agit de Yoshioka Yasunori, bien que Pu Yi ait été déclaré « Empereur du Mandchoukouo » la même année. La SDN s'intéresse à la situation en 1933 et y envoie Lord Lytton pour mener l'enquête. À la suite de son rapport, elle condamne l'occupation japonaise. Le Japon se retire de la SDN et les condamnations de cette dernière restent lettres mortes.

Sous le joug japonais, la région n'a cependant pas été complètement ruinée. Elle dispose notamment, grâce à l'influence russe du début du siècle, d'un chemin de fer, le transmandchourien. Celui-ci constitue d'ailleurs le prétexte des Japonais pour occuper la région (voir L'invasion japonaise).

Mongolie extérieure

Comme d'autres pays de la région, la Mongolie profite des troubles liés à la révolution chinoise pour déclarer son indépendance en 1911. Elle reste cependant le lieu d'affrontements politiques entre Chinois et Russes et, avec le soutien de ces derniers, devient communiste en 1924.

La Mongolie comprend une région montagneuse, le Nord, et le désert au Sud. Dans la première, la végétation alterne entre des steppes et des forêts de cèdres ou de pins, adaptées à l'élevage nomade. Le Sud est une longue steppe désertique parsemée de *yourtes*, tentes de feutre démontables des cavaliers mongols.

Népal

Le Népal est une autocratie placée sous le contrôle de la dynastie des premiers ministres *Rana*, reléguant le rôle du roi au second plan. Indépendant depuis 1923, le Népal mène une politique isolationniste qui le protège des influences étrangères – grâce notamment à son armée de

L'Asie des années 30

Pays	Capitale	Langue	Monnaie
Afghanistan	Kaboul	Pashtou	Afghani
Birmanie	Rangoon	birman	kyat
Bhoutan	Thimphu	dzongkha	ngultrum
Corée	Séoul	japonais	won
L'empire des Indes	New Delhi	hindi, anglais	Roupie
Indochine française	Hanoi	vietnamien	Piastre
Japon	Tokyo	japonais	yen
Mandchoukouo	Xinjing (Changchun)	cantonnaï	
Mongolie extérieure	Oulan Bator	kalmouk	tughrik
Népal	Katmandou	népal	roupie népalaise
Siam	Bangkok	thaï	baht
Sikkim	Gangtok	anglais (népal)	roupie indienne
Tibet	Lhassa	tibétain	Dollar mexicain
URSS	Moscou	russe	rouble

(*) : approximation

Gurkhas –, mais l'écarte également du progrès technologique.

À l'Est et dans les plaines, le Népal est un pays marécageux, tropical et humide. Le climat change peu à peu lorsqu'on remonte vers l'Ouest et les montagnes; il devient plus sec et froid, pour atteindre les neiges éternelles de l'Himalaya. Les forêts recouvrent 30 % du territoire et la population est presque exclusivement occupée à l'agriculture.

Siam

Grâce entre autres, à la très anglaise Anna Leonowens, les monarques du Siam ont bénéficié du meilleur de l'Occident, tout en conservant l'indépendance de leur pays. En effet, le roi Mongkut et ses descendants ont développé leur pays d'un point de vue technologique et économique. Pourtant, la situation économique se dégrade avant les années 30, provoquant le coup d'État de Pridi Panomoyong le 24 juin 1932. Le colonel Pibul Songkhram installe un pouvoir fort, fondé sur une monarchie constitutionnelle. Au final, le Siam devient la Thaïlande en 1939.

Le Siam est un pays humide et tropical, recouvert de grandes jungles. Les températures dépassent souvent les 30° et, de juin à octobre, les pluies diluviennes se transforment en moussons.

Sikkim

Le Sikkim est un micro-royaume dirigé par une dynastie d'origine tibétaine. Depuis le siècle dernier, il est placé de fait, sous protectorat britannique. Prisonnier entre les monts himalayens, le principal intérêt de ce royaume tient à ce qu'il se trouve sur une route transhimalayenne. Malgré son unité géographique, de par la diversité des altitudes il présente, comme ses deux voisins, plusieurs types de végétations.

Tibet

Le Tibet est sous domination chinoise (dynastie mandchoue) jusqu'à la révolution chinoise de 1911 et l'expulsion des troupes chinoises. Aujourd'hui, il est sous l'influence des Anglais, intervenus militairement à Lhassa en 1904 pour mettre un terme aux manœuvres des Russes. Plus tard, en 1913, la conférence de Simla établit que le Tibet est partagé en deux : le Tibet intérieur passe sous domination chinoise pleine et entière, pour devenir ensuite les deux provinces du Hsikang et du Koukou Nor. Le Tibet extérieur (tout simplement Tibet), quant à lui, est un État indépendant sous suzeraineté chinoise et sous protection britannique.

De nos jours, le Tibet « indépendant » est une théocratie dirigée depuis Lhassa par le treizième Dalaï-Lama. L'ordre monastique, quant à lui, est dirigé à Shigatsé par le chef spirituel, le neuvième Pantchen-Lama, par opposition au Dalaï-Lama, chef temporel.

Les tensions entre ces deux dirigeants grandissent avec l'implantation des Anglais : ligne télégraphique entre Lhassa et Shigatsé, usine hydroélectrique à Lhassa, armée et écoles modernes et accords avec les Anglais en vue de l'installation de mines au Tibet. Le Pantchen-Lama est fermement opposé à la modernisation du Tibet et préfère fuir en Chine dès 1924. Le Dalaï-Lama, quant à lui, meurt en 1933, plongeant le pays dans un chaos tel que les Chinois en profitent pour accroître leur contrôle sur le Tibet, sans complètement remettre en cause l'indépendance de celui-ci. Il faut attendre 1935 pour que naisse la réincarnation du Dalaï-Lama, 1939 pour que ce jeune enfant soit ramené à Lhassa, et 1940 pour qu'il prenne officiellement ses fonctions. Entre temps, le Pantchen-Lama meurt en 1937 sur le chemin du retour.

Du fait de cette situation trouble, les passeports et laissez-passer chinois sont valables au Tibet, mais

Religion	Superficie*	Population*	Influence(s) étrangère(s)
Islam	600 000 km ²	10 millions	anglaise, russe
Bouddhisme	600 000 km ²	20 millions	anglaise
Bouddhisme	50 000 km ²	1 million	–
Bouddhisme, Confucianisme	200 000 km ²	30 millions	japonaise, russe, chinoise
Hindouisme, Islam	3 000 000 km ²	400 millions	anglaise
Bouddhisme	300 000 km ²	15 millions	française
Bouddhisme, Taoïsme,	350 000 km ²	60 millions	américaine
Shintoïsme, Confucianisme			
–	1 500 000 km ²	100 millions	japonaise, russe
Bouddhisme	1 500 000 km ²	1 million	russe, chinoise
Hindouisme, Bouddhisme	150 000 km ²	10 millions	anglaise, chinoise
Bouddhisme	50 000 km ²	25 millions	–
Bouddhisme	7 000 km ²	150 000	tibétaine, anglaise
Bouddhisme	1 500 000 km ²	1 million	anglaise, chinoise
Christianisme, Islam	22 000 000 km ²	150 millions	–

seulement s'ils sont traduits en tibétain. Cependant, s'y rendre n'est pas toujours aisé. À l'Ouest, l'Himalaya constitue un repart naturel infranchissable, en raison de la neige dès le mois d'octobre.

URSS

Face aux puissances coloniales et locales, le géant communiste lorgne fortement sur l'Asie. Staline est le secrétaire général du parti communiste et ce dernier n'a jamais été aussi puissant. Le pays est réorganisé. Les opposants sont exécutés ou déportés et le premier plan quinquennal de 1928 appliqué,

pour le bénéfice de l'industrie lourde. Staline multiplie les procès publics en 1936 et 1937, et proclame un nouvel ordre moral avec notamment l'interdiction de l'avortement en 1937.

Jusqu'en 1933, la politique internationale russe aggrave les affrontements entre « les puissances impérialistes », mais avec la montée en puissance du fascisme, Staline joue le jeu de la sécurité collective en signant des pactes de non-agression et en faisant entrer l'URSS à la SDN en 1934. Pourtant, la mollesse des nations occidentales face à l'Anschluss le jette dans les bras d'Hitler, et il signe le pacte de non-agression avec l'Allemagne nazie le 23 août 1939.

Exploits

Véritable légende vivante, Mohandas Karamchand Gandhi naît en 1869 en Inde. À l'âge de quatorze ans, il se marie à Katsurba. Il part pourtant pour Londres où il étudie. Avocat de profession, il lutte contre les lois racistes en Afrique du Sud jusqu'en 1914. De retour en Inde, il milite farouchement, mais pacifiquement pour l'indépendance de son pays natal. Emprisonné plusieurs fois pour « désobéissance civile », il devient le leader du Congrès National Indien. Dans les années 30, il est le symbole de tous les espoirs des Hindous.

L'une de ces techniques « favorites » de protestation est la grève de la faim. En outre, il organise, le 12 mars 1930, la marche du sel, longue de 300 km qui aboutit le 6 avril sur les côtes de l'Océan Indien. Gandhi y prélève un peu de sel, incitant ses concitoyens à briser le monopole des Anglais sur la récolte du sel. Cette marche joue en la faveur de Gandhi et fait de lui l'interlocuteur privilégié du gouvernement colonial. Il fait à nouveaux les gros titres lors d'un jeûne extrême en 1932.

Mystères

Plus tard, Gandhi prédit sa mort à peine une journée avant que celle-ci ne survienne.

Caractéristiques

PHY	4	MEN	9	PER	5	PRÉ	10
Con	10	Com	5	Hab	7	Soc	8
PV	12	EV	22	Imp	1	Vol	9
Init	5	Édu	10				

Spé (+2) : Histoire géographique, Langue étrangère (anglais), Langue natale (hindi), Lois (+3), Sciences humaines (politique), Artisanat (+1), Baratin, Débat (négociation politique), Milieu (haute société), Milieu (politique), Milieu (justice), Perspicacité, Politesse, Renseignement et Sang-froid.

Prot : Déf. 1.

Armes : Aucune traditionnelle ! Mais une qui fait ses preuves : la grève de la faim !

Équip : robe blanche, bâton, lunettes.

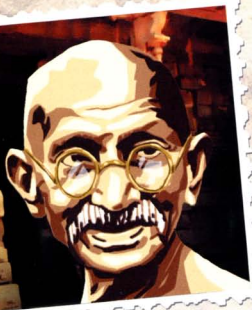
Gandhi

Costume

Dans les années 30, Gandhi porte le plus souvent les habits traditionnels de son pays, notamment la robe blanche qui l'immortalisera plus tard dans l'inconscient collectif. Pourtant, avant cette période, Gandhi était « occidentalisé » et s'habillait comme n'importe quel Anglais de la bonne société.

Caractère

Élevé en bon musulman, Gandhi est très vite passionné par le jainisme, une religion prônant la non-violence. Pourtant, il fait preuve d'une grande détermination, renforcée par une bonté d'âme rare. Ainsi, ses proches l'appellent *bapu*, « père ». Sa politique de non-violence lui a également valu le surnom de *mahatma*, « grande âme » en hindi.



Chine, terre de tous les mystères

Perspective historique

L'antiquité chinoise (-1600, -700)

La civilisation chinoise naît dans la vallée du fleuve jaune (dans la **plaine de Chine**) aux environs de 1 600 avant notre ère. Les récoltes, la chasse et la guerre sont les trois activités des premiers chinois, qui créent un artisanat et un art primitif, ainsi qu'une monnaie et une langue monosyllabique. Les fondations de la civilisation chinoise sont déjà jetées et seront encore présentes plus de 2 000 ans plus tard : le respect des ancêtres et le Tao.

À cette époque, les Chinois sont gouvernés par un roi, mais celui-ci est doté d'un pouvoir plus religieux que politique. Il dispose cependant de nombreux fonctionnaires. Deux dynasties se succèdent, les **Shang** (XVIII^e – XII^e siècle) puis les **Zhou** (XII^e siècle – III^e siècle), qui étendent la civilisation chinoise vers le **Sud**, au Shaanxi.

La période féodale (-700, -500)

Sous la dynastie de Zhou, le pouvoir politique est définitivement transféré entre les mains de cinq princes régionaux, placés au sommet d'alliances entre cités-États : les princes du Jin, du Qi, du Song, du Chu et du Qin. Les nobles dominent alors la société et s'adonnent à la guerre, la chasse et la pêche.

Cette période voit aussi le développement de la société chinoise. Les artisans et les commerçants émergent de la classe paysanne, encore largement majoritaire. En outre, la culture chinoise s'affine, notamment grâce à plusieurs grands philosophes vivant à cette époque :

Lao Tzu (-570, -490) : né dans la province du Henan, il est l'auteur du *Tao-te Ching* traité fondateur du taoïsme.

Confucius (-551, -479) : né dans la province du Shangdong, il est le fondateur de la morale et de l'éthique largement majoritaire en Chine. Il n'a pas

exprimé celle-ci dans un ouvrage, mais l'a transmise à ses élèves qui l'ont ensuite diffusée dans le pays.

Sun Tzu (environ -500) : plus qu'un philosophe, Sun Tzu est un grand stratège. Auteur de *L'art de la guerre*, il en pose les fondations, toujours utilisées aujourd'hui, même par les Occidentaux.

Les royaumes combattants (-453, -221)

Lorsque les Chinois commencent à maîtriser la fonte du fer, une période d'anarchie survient, notamment avec l'éclatement du royaume Jin. Cette crise morale et politique embrase tous les royaumes et la guerre submerge les Chinois.

Finalement, le royaume Qin sort vainqueur de ces guerres fratricides et Qin Shi Huangdi fonde dans le même temps la **dynastie Qin** et la Chine impériale. Celui dont le nom signifie « Premier souverain empereur » est un monarque tyrannique et belliqueux, qui unifie pourtant le pays. Il débute la construction de la muraille de Chine et se fait enterrer avec 10 000 répliques grandeur nature de ses meilleurs soldats. À ce jour, l'emplacement de cette gigantesque tombe reste inconnu.

L'ère impériale (-221, 1911)

Sous la dynastie des **Han**, la Chine devient la plus grande civilisation du monde ancien. L'artisanat chinois connaît un incroyable essor et l'administration se perfectionne – les candidats fonctionnaires doivent passer des examens pour entrer en fonction. Le gouvernement s'appuie sur une armée puissante et des finances stables. La société est alors dominée par une



La grande muraille

La grande muraille est l'une des plus grandes constructions au monde, et l'une de ses sept merveilles. Longue de plus de 2000 km, culminant à 9 mètres, elle est large de 5 mètres. C'est le fruit de grands travaux entrepris par Qin Shi Huangdi visant à rassembler entre elles plusieurs fortifications isolées, afin de constituer un ouvrage défensif cohérent. Cet effort est poursuivi sous les Ming (1368-1644). La fonction originelle de la muraille consistait à refouler les tribus barbares venues du Nord.

noblesse d'argent et par les lettrés. Les religions et les philosophies se diversifient. Du fait de cette puissance, l'empire chinois s'étend vers l'intérieur du continent asiatique.

Pourtant, la Chine est à nouveau divisée en trois royaumes (Wei, Wu et Shu Han) du III^e au VII^e siècle. L'unité est retrouvée grâce aux **dynasties Tang et Sui**. Un nouvel âge d'or s'offre aux Chinois. Ch'ang-an, la capitale de l'époque – la plus grande ville du monde –, est véritablement cosmopolite, accueillant des Arabes, des Tibétains, des Japonais et des Coréens. Les propriétaires terriens maltraitent les paysans à tel point que ceux-ci se rebellent et provoquent un nouvel éclatement de la Chine. Malgré la découverte de la poudre à canon et le rétablissement de la **dynastie Song**, celle-ci ne peut résister à l'invasion mongole en 1279.

La **dynastie mongole**, ou **Yuan** prend alors le pouvoir en Chine, mais l'empire mongol ne survit que brièvement à la mort de son fondateur, Gengis Khan. **Les Ming** succèdent alors aux Yuan en 1368. Les propriétaires terriens et les fonctionnaires détiennent toujours le pouvoir, mais le développement de l'industrie moderne et du commerce engendre une classe moyenne et entraîne des rebellions. La dynastie Ming perd le contrôle de la Chine et, en 1644, les fonctionnaires impériaux font appel aux **Mandchous** pour restaurer l'ordre. Ces derniers en profitent pour instaurer la dernière dynastie impériale, celle des **Qing**.

Bien que les Mandchous respectent les traditions chinoises et développent l'art, l'enseignement et le commerce avec les Européens, ils perdent peu à peu le contrôle du pays ; pendant la rébellion des Taiping, les rebelles contrôlent la majeure partie de la Chine. Les Européens, quant à eux, prennent le contrôle du commerce, notamment par les deux guerres de l'opium. Celles-ci sont provoquées par le trafic organisé par l'Empire britannique

et la *East India Company*. Cette dernière produit l'opium en Inde et l'exporte en Chine, dans la plus parfaite illégalité. Face à ce véritable fléau, le gouvernement chinois tente plusieurs saisies, mais le gouvernement britannique proteste à tel point qu'il déclare la guerre à la Chine. Aidés d'autres puissances occidentales, comme la France, et victorieux par deux fois, les Anglais imposent l'ouverture commerciale aux Chinois et inaugurent la période des « traités inégaux ».

La Chine moderne (1911, aujourd'hui)

La fin de l'ère impériale est due à Sun Yat-sen. Cet homme aux multiples diplômes fonde dès la fin du XIX^e siècle des sociétés révolutionnaires et fricote avec des sociétés secrètes chinoises. Père de la République et du triple déisme, il organise avec succès la révolution de 1911 qui aboutit à la fondation de la République de Chine et du Kuomintang, le parti nationaliste chinois. Pourtant, dès l'année suivante, il se retire au profit de celui qui a obtenu l'abdication du dernier empereur mandchou, le très jeune Pu-Yi, à savoir, le général Yuan Shi Kai, qui devient le nouveau président de la République. En quelques années, il détruit celle-ci, exile ses fondateurs et décide de se proclamer empereur. Le risque de rébellion l'oblige finalement à abandonner son projet. Après sa mort en 1916, le gouvernement se disloque, ouvrant le règne des « seigneurs de la guerre », une terrible période de chaos et de guerre civile qui dure jusqu'en 1927. En effet, Sun Yat-sen établit une base révolutionnaire dans le Sud du pays dans les années 20 et lance l'expédition vers le Nord, avec l'aide de la Russie et du Parti communiste chinois. Sun meurt en 1925, mais son fidèle lieutenant Jiang Jieshi (Tchang Kaï-chek, voir La Chine des années 30) reprend la tête du Kuomintang et achève victorieusement l'expédition en 1927. Il reconstruit alors le pays sur le plan politique et économique, tout en trahissant ses alliés communistes.

Présentation géographique

Décrire la Chine comme une terre exotique peut faire rire certains. Pourtant, l'Européen moyen est perdu dans cette terre ô combien mystérieuse. Ici, l'homme est confronté à ce qu'il convient d'appeler « les grands espaces ». Chaque région est aussi vaste qu'un pays d'Europe. Chaque voyage prend plu-

La route de la soie

L'artisanat chinois était si évolué que le commerce avec l'Occident se développa dès le III^e siècle avant Jésus-Christ et engendra la route de la soie, ou route du Pamir. Celle-ci reliait la capitale de Chang-an à l'Iran, en longeant la grande muraille et en traversant le Pamir. Une autre voie, plus modeste, menait jusqu'en Inde. La route de la soie permit non seulement le commerce, mais également l'introduction en Chine de nouvelles religions, comme l'islam ou le bouddhisme. Des marchands de toutes les nationalités se rencontraient sur cette route.



seurs mois. Le pays est si vaste que ceux qui vivent à l'Est ne ressemblent en rien à ceux qui vivent à l'Ouest. Les fleuves charrient tant de terre et de boue qu'ils en prennent la couleur jaune, bleue, rouge ou verte. En traverser un, est un exploit et braver un simple col peut vous coûter la vie. Et si le pays ne suffisait pas à plonger le visiteur dans la stupeur, les troubles politiques qui l'agitent y parviendraient. En Chine, chaque région est stratégique, tant sont nombreux les intérêts et les camps qui s'y affrontent.

Note : les textes en italique peuvent être lus directement aux joueurs lorsque leurs personnages visitent ces régions.

La plaine de Chine

Après avoir traversé le Yangtziang (le fleuve Bleu) du Sud vers le Nord, vous découvrirez une vaste plaine alluviale et fertile, souvent constituée de loess, une terre limoneuse. Cœur de la Chine républicaine et moderne, cette plaine s'étend sur des centaines de kilomètres vers le nord, le long de la mer, seulement interrompue par quelques vallées ou collines et, au nord-est, par le massif du Shandong. C'est la plaine de la Chine. Les pluies y sont abondantes, les étés chauds, tandis que les hivers sont marqués par des températures souvent négatives. Cette plaine se prolonge au nord-est par celle, immense, qui forme le cœur de la Mandchourie. Malgré le climat clé-

ment, bien peu de forêts sont présentes, remplacées par les interminables champs et cultures.

La plaine de Chine est le cœur du pays. C'est là que passe le Huang-He, le fleuve jaune, et c'est là qu'est née la civilisation chinoise, il y a plus de 2 000 ans. C'est également la région de Chine la plus fertile, le centre du gouvernement républicain et la région la plus sûre.

C'est donc ici que séjournent le plus d'Occidentaux. Chaque grande ville accueille d'ailleurs des légations, des missions et des hôtels étrangers. Depuis les guerres de l'opium le fleuve Yang-Tsé a un statut international, et les navires occidentaux peuvent y circuler librement, plaçant la capitale Nankin à portée des canons étrangers ! Ainsi, la plaine de Chine est la région la plus moderne du pays. Les grandes villes sont pourvues d'électricité et sont reliées par le chemin de fer. On peut y voyager en voiture et y profiter du même confort qu'en Occident, tant et si bien que de nombreux Chinois de cette région considèrent ceux du désert intérieur comme des barbares misérables.

La plaine de Chine est aussi une terre agricole constituée de petits villages sur lesquels le passage au XX^e siècle est à peine perceptible. Ceux-là continuent de vivre au rythme de la pluie et des chevaux. Les provinces du Honan et de Chensi sont déjà à la

limite de cette région et ne sont peuplées que de paysans misérables et troglodytes.

Nous sommes dans la province du Honan, déjà très loin de l'immensité des plaines mandchouriennes. Le sol s'élève en gradins. Dans la base de chaque degré, s'ouvrent de misérables habitations de paysans, d'où la fumée du foyer s'échappe en noirissant la falaise au-dessus de la porte.

Oasis interdites

Sining, quant à elle, est la dernière ville civilisée avant **le désert intérieur**. Il faut environ un mois pour l'atteindre depuis Pékin. Son gouverneur est Ma Lin, l'oncle de Ma Pou Fang (voir La révolte musulmane). Déjà, l'islam se fait plus présent.

Dans la ville musulmane, séparée de la ville chinoise par un grand mur percé d'une seule porte, une impression toute neuve me pénètre. Elle ne me vient assurément ni de la grand-rue, avec ses artisans qui travaillent en plein air sous l'arcade ; ni des portiques ornementaux où s'encadrent, de loin en loin, la perspective des rues ; ni des enseignes en dentelle de papier qui se balancent devant les restaurants. Mais dans ce décor de Chine flotte pour la première fois une atmosphère d'Islam. Des vieillards vêtus de soie comme des mandarins, mais enturbannés de blanc ou de jaune, se mêlent à la foule. Ces Dounganes ressemblent aux Kirghizes à barbiches, et je me souviens avec surprise que parmi les Kirghizes des monts Célestes, au contraire, je trouvais aux Dounganes un aspect chinois. Des femmes, à califourchon sur des poneys ébouriffés aux fronts larges, portent la robe chinoise, mais leur visage disparaît sous un voile de crin noir, semblable au tchédra de Boukhara, à quatre mille kilomètres d'ici.

Oasis interdites

Le Sud

Loin, à l'ouest se tiennent les contreforts de l'Himalaya et, plus près de vous, les montagnes du Yunnan et les plateaux calcaires de Guilin. Devant vous, vers le nord et l'est s'étendent des vallées encaissées tapissées de rizières, jouissant d'un climat pluvieux, aux étés chauds et aux hivers modérés. Ces vallées abritent des collines sculptées dans des matériaux cristallins ou schisteux, mais aussi dans des coulées de laves récentes. Celles-ci sont si étranges et typiques, vous les avez vues si souvent en cartes postales qu'elles vous paraissent presque familières.

Le fleuve Yangzijiang (Yang Tsé Kiang) marque la frontière avec **la plaine de Chine**. Troisième fleuve le plus long du monde, il alimente un quart des terres cultivables de Chine à lui tout seul et mesure 6 000 km de long pour une dizaine de large. Si le Sud est aussi fertile que **la plaine de Chine** – c'est ici qu'est cultivé tout le riz chinois –, il n'est malheureusement pas aussi accueillant. Certes, l'Occident y a aussi amené le confort moderne dans les grandes villes, mais les voies de communication

ne sont pas aussi efficaces et, surtout, c'est ici que les communistes ont installé leur place forte au début de la décennie, dans les montagnes du Jiangxi (Kiang-Si). À leur corps défendant, leur présence amène le chaos et la guerre civile. Ici, la guerre est omniprésente et, sur les routes, on croise souvent des camions remplis de soldats.

Pourtant, le Sud peut aussi être agréable. L'été est chaud ; dans les campagnes on entend les cigales et les longues pluies rafraîchissent l'air ambiant. La végétation est exotique et luxuriante, typique du climat humide de la Chine du Sud. En revanche, comme plus au Nord, les forêts sont quasiment absentes, remplacées par les cultures hormis à la pointe méridionale, où les forêts restent vertes toute l'année.

Le désert intérieur

Devant vous se tient l'une des régions les plus inhospitalières de Chine. Des centaines de kilomètres de plateaux de basse altitude, de chaînes de montagnes de steppes et de désert, notamment le Tsaidam. Ici, vous redouterez les marécages et chercherez les oasis, heureusement assez fréquentes, presque plus que les quelques villages et campements qui survivent dans ces contrées hostiles, au milieu des ruines de fortifications abandonnées au sable. Dans cette région, les étés sont brûlants, les hivers froids et la sécheresse permanente, surtout dans les régions les plus basses.

Cette région, également appelée Tibet extérieur ou Mongolie intérieure est un véritable barrage au milieu de la Chine. En effet, ce désert à la fois physique et humain ralentit le voyageur en même temps qu'il le met en danger. Il sépare ainsi **le Turkestan** du cœur de la Chine. Le niveau technologique y est digne de l'âge de bronze et on y trouve très peu d'Occidentaux. Lorsque c'est le cas, il s'agit le plus souvent de missionnaires. La région est si abandonnée de tous, y compris des autorités, que les étrangers peuvent s'y installer sans permis de séjour. Le désert est aussi le repaire de nombreux chercheurs d'or.

Outre la Mongolie intérieure, cette région contient le désert de Gobi, ainsi que les provinces chinoises du Kansou et du Koukou-Nor. Le Kansou est une province misérable, son gouverneur est le général Ma, qui a malgré tout eu le mérite de faire construire de nombreuses routes.

Quelle vie misérable que celle du Kansou ! Accroupies devant leurs mures de boue, les femmes cousent pour leurs maris, d'épais chaussons d'étoffe. Le visage vide, la veste et le pantalon poudreux, elles semblent n'avoir de coquetterie que pour leurs moignons de pieds, chausés d'une étoffe brodée où s'encastre un petit talon de bois cambré. [...] Les enfants pitoyables, sérieux avant l'âge, sont exploités sitôt que leurs jambes sont assez solides : en

voici quatre qui manient une charrue primitive sous les yeux d'un homme qui flâne en filant une poignée de coton éclatant [...].
Oasis interdites

D'est en ouest, le désert annonce également la pénétration du Moyen-Orient ; la province du Koukou-Nor, aussi appelée Tsaidam (Tsailam), ayant été créée en 1929 par les Chinois musulmans, les Dounganes. Les montagnes et les steppes de cette région sont particulièrement froides. C'est ici qu'on trouve le plus de plateaux marécageux. Dans le désert, la piste est uniquement marquée par des paniers remplis de pierre.

À près de 3000 mètres, Dzoun est à l'extrémité de l'immense plateau marécageux du Tsaidam, qui mesure environ 700 kilomètres de long sur 200 de large. La terre y est saturée de sel et les rares troupeaux des Mongols ne trouvent à brouter qu'au pied des montagnes environnantes, d'où sortent des rivières saisonnières. Au sud, s'élève la chaîne des Bourkhan Buta, contrefort d'une vaste région inhabitée du Tibet.
Oasis interdites

Le Turkestan (ou Sinkiang)

Le Sinkiang, dont la superficie est double de celle de la France, est isolé du reste du monde par les plus hautes montagnes et le plus grand désert qui soient (monts Célestes, Pamirs, Karakoram, Kouen Loun et Gobi). La seule voie naturelle qui mène vers cette immense région passe par la Sibérie.

Au sud, la plus grande partie du Sinkiang est constituée par le désert de Takla Makane (800 km de long), où coulent le Tarin et ses affluents ; les oasis fertiles n'occupent que 1,5 % de sa surface. Cette province, qui est la plus vaste de Chine, ne compte guère que trois millions d'habitants, pour la plupart des Turks musulmans. Il semblerait que cette région ne présente rien qui puisse exciter la convoitise des conquérants : c'est sa valeur stratégique qui en fit de tout temps l'objectif de ses voisins ambitieux. Mais pourquoi fut-elle toujours aussi à leur merci ?

Les habitants, pour la plupart d'origine iraniennne, et turquises au début de notre ère par les invasions des Ouigoures alliés aux Huns, sont des agriculteurs sédentaires, aux mœurs douces ; ils ont besoin de tout leur temps pour irriguer leurs champs et n'ont jamais eu le moindre penchant guerrier. Et aucun sentiment national ne les a jamais liés : toutes les oasis étant séparées de leurs voisins par un désert qu'on ne traverse pas volontiers, chaque village vit dans l'isolement, grâce à un système économique fermé. Seul jusqu'à ces derniers temps, le fanatisme de l'Islam les a soulevés lorsque l'opresseur chinois et bouddhiste devenait insupportable.

Oasis interdites

Du fait de sa valeur stratégique, le Turkestan, ou Sinkiang, a été conquis par la Chine. Enfin, surtout par le gouverneur Tso Tsing Tang sur sa propre ini-

tiative en 1877. Aujourd'hui, cette région est en proie au chaos le plus incroyable et c'est certainement la moins sûre de Chine, ce qui, pour les années 30, n'est pas peu dire. La population, largement musulmane, est mécontente d'un gouvernement local tyrannique. Les différentes nations étrangères, voisines ou pas, en profitent pour manipuler les factions présentes dans l'espoir d'arracher le Sinkiang à la Chine. En 1935, cela débouche sur une guerre civile (voir La révolte musulmane). Les Chinois eux-mêmes, n'en savent pas tellement sur le Sinkiang, car aucune nouvelle précise n'en provient depuis 1931. Le gouvernement de Nankin stoppe tous les voyageurs avant cette région pour dissimuler aux yeux étrangers son manque de contrôle sur celle-ci.

Malgré tout, on peut y trouver beaucoup d'étrangers, arrivés depuis les Indes britanniques, la Russie ou le Moyen-Orient. Il s'y trouve même des Allemands et des Suédois, ainsi qu'un consul anglais à Kachgar qui accorde sa protection aux Occidentaux. Cependant, en raison des tensions qui règnent avec la Russie et les communistes, un décret de Nankin interdit aux émigrés russes de s'installer dans cette région. Cela n'empêche pas certains de se glisser au travers des patrouilles chinoises, notamment des cosaques échappant aux troubles de l'URSS.

Même si certaines grandes villes (Ouroumchi, Kachgar) disposent du confort moderne, il n'y a ni télégraphe ni poste au Turkestan, et deux semaines de voyage représentent une entreprise fort risquée.

Au bout d'une sinieuse rue pavée, nous franchissons le seuil d'une petite cour fleurie de lauriers-roses : nous sommes chez l'aksakal (notable local) Rholma Mohammed Khan. Dans la chambre où nous entrons, Peter et moi ouvrons des yeux ronds : un parapluie pend à une patère, un assortiment de lampes à pétrole voisine avec une lampe électrique de poche, une chaise de pont s'allonge dans un coin et plusieurs horloges ornent les murs ; le soir, comble de luxe, nous dormirons entre des draps blancs sur la plate-forme surélevée qui entoure la cour. Dans une chambre voisine, une machine à coudre tressaute sans interruption : un jeune homme qui tousse fabrique en série les calottes que les Chantos portent sous leur turban.

Oasis interdites

Même l'expédition commandée par Nankin de Sven Hedin, qui devait permettre la construction d'une route entre Nankin et le Sinkiang, fut un échec. Le chaos est tel que les autorités locales l'avaient emprisonné pour éviter que cette route ne permette au gouvernement central d'exercer son autorité au Turkestan. Le Suédois est finalement relâché en 1935.



Glossaire chinois

- Chao-djiou** : alcool chaud.
Djundjang : colonel.
Dounganes : chinois musulmans.
Dui bu qi : pardon.
G'o (après le nom d'une personne) : signifie « grand frère », c'est une marque de respect.
Gobi : désert.
Hsiang-ye : maire.
Japonais : désigne tous les étrangers qui viennent de par-delà la mer.
Jeter sur le gobi : abandonner un animal trop fatigué pour poursuivre la route.
K'ang : plate-forme surélevée chauffée par en-dessous.
Khatag : écharpe bleue, symbole de paix.
Lis : unité de mesure. Vaut approximativement 0,5 km.
Mous : unité de mesure. Vaut approximativement 1/15 d'hectare.
Moussé : les missionnaires, et par extension les Occidentaux.
Ni Hao : bonjour.
Pao-tze : raviolis bouillis.



Les grandes expéditions

La Chine est un pays gigantesque, et bien que la plupart de ses régions soient habitées, les communications entre les différentes parties du pays sont rares. Ainsi, aucun Occidental ne traverse la frontière sino-indienne entre 1927 et 1937 date à laquelle Ella Maillart utilise cette route.

La croisière jaune

De 1931 à 1932, Georges M. Haardt mène une croisière publicitaire pour Citroën. 30 000 km sont parcourus en autochenilles, de Beyrouth à Pékin, en traversant le Turkestan russe, le Sinkiang et le désert de Gobi jusqu'au fleuve jaune. L'expédition est retenue en otage pendant trois mois dans le Sinkiang, par le gouverneur d'Oroumchi. Elle n'est libérée que grâce à des cadeaux somptueux.



- Sseuling** : commandant.
Ta-jen : maître ou grand homme, marque de respect.
Tou-fé : Pirates !!! Les pirates ne sont pas que sur les mers. « Pirates » désigne toutes sortes de criminels.
Wawa : enfant chinois.
Xiexie : merci.
Yakdane : caisse convenablement installée.
Ya-men : palais du gouverneur, hôtel de ville.
Zai jian : au revoir.

Glossaire tibétain

- Thukpa** : Soupe avec des nouilles et un peu de viande.
Tsampa : Farine d'orge grillée mélangée à du thé salé. La tsampa est la base de l'alimentation tibétaine traditionnelle.
Momos : Raviolis à la viande ou aux légumes, cuits à la vapeur.
Tashi Delek : Formule courante pour dire bonjour, au revoir, bonne chance, etc.

Arrivé le 12 février 1932 à Pékin, Haardt n'en repartira jamais. Épuisé, il meurt le mois suivant d'une grippe. Pourtant, la croisière ne s'est pas arrêtée avec la mort de son capitaine. Un livre a été publié à son sujet en 1936 et dans certaines régions isolées du Sinkiang ou de l'Inde, on peut trouver des autochenilles abandonnées de la croisière jaune.

Oasis interdites

En 1935, partant de Pékin, Ella Maillart traverse toute la Chine, d'est en ouest, pour visiter les oasis du Turkestan, « interdites » de facto par les troubles qui y règnent alors. Elle est accompagnée de Peter Flemming, journaliste et correspondant en Chine pour le Times.

Cette extraordinaire épopée donne lieu, en 1936 à un ouvrage en langue française, *Oasis interdites*, qui raconte celle-ci par le menu. Un must pour tous les personnages d'*Arkeos* désireux de s'aventurer en Chine.

Sept ans au Tibet

En 1939, une expédition allemande, mais à caractère privé, se lance à l'assaut du Nanga Parbat, un sommet himalayen sur la frontière indo-tibétaine. Celle-ci échoue et la plupart de ses membres, dont un certain Heinrich Harrer, alpiniste explorateur autrichien, finissent comme prisonniers de guerre dans un camp britannique de l'Empire des Indes. Harrer et certains de ses compagnons parviennent à s'évader au début des années 40, pour rejoindre le Tibet où ils se fondent parfaitement dans la popula-

tion. Anobli par les Tibétains, Heinrich est accepté dans l'entourage proche du Dalai-lama, avec lequel il se lie d'amitié.

Pourtant, des doutes pèsent sur l'allégeance politique d'Harrer. Certains prétendent qu'il serait un SS et que son expédition de 39 était en « service commandé ». Cependant, il est possible que cela ne soit qu'une propagande, éventuellement d'origine chinoise, pour diffamer le gouvernement tibétain et justifier une intervention militaire.



Ella Maillart

... la Terre est là, la Terre m'appartient, je veux la voir.
Je veux aller dans les déserts et les montagnes... Le
sort m'a donné des yeux qui aiment voir.

Costume

Dans les années 30, Ella est une femme d'âge mûr à la carrure sportive, presque masculine diraient les mauvaises langues. Les cheveux courts, le visage avenant, elle est vêtue de façon pratique, prête pour l'aventure !

Caractère

Ella est une voyageuse solitaire dans l'âme. Mal à l'aise en Occident, tel un fauve en cage, elle supporte difficilement la vie de groupe. En revanche, seule sur son âne dans le désert du Koukou-Nor, elle ne saurait être plus heureuse. Elle aime les grands espaces, la caresse du vent et la douce chaleur du soleil sur son visage.

Exploits

Ella naît en 1903 en Suisse. Jeune déjà, elle s'adonne sans compter au sport, notamment le ski (elle représente la Suisse à plusieurs championnats du monde), la voile et l'alpinisme. Plus tard, elle exerce la profession de marin ainsi que d'autres métiers plus anecdotiques, mais toujours très variés : sportive, écrivain, journaliste, photographe, elle est surtout connue pour ses voyages dans le Caucase, en Asie centrale et maintenant en Chine. Là, elle trouve non seulement le plaisir du voyage, mais aussi la satisfaction d'une quête mystique de paix intérieure. Dans les années 30, elle séjourne en Chine et dans les pays limitrophes, comme correspondante pour le compte du *Petit parisien*.

Son fidèle compagnon en Chine, Peter Flemming, est un dilettante aristocrate *so british*. Flegmatique à souhait, mais également irrémédiablement pressé, il exerce dans les années 30 la noble profession de correspondant pour le Times. Grand chasseur, il sait également s'y prendre avec les bureaucrates, avec ou sans « cadeaux ».

Mystères

Plus tard dans sa vie, Ella Maillart se tournera vers le mysticisme hindou, en quête d'une vérité que l'esprit occidental ne pouvait lui offrir.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	8	PER	7	PRÉ	6
Con	7	Com	7	Hab	8	Soc	7
PV	21	EV	23	Imp	2	Vol	8
Init	7	Édu	7				

Spé (+2) : Armes de poing, Histoire Géographie, Langue étrangère (anglais), Langue étrangère (russe), Langue natale (français), Médecine, Navigation, Occultisme, Sciences humaines, Athlétisme (escalade), Dressage, Équitation, Premiers soins, Sports (ski), Survie, Système D, Politesse.

Prot : 2 + 1 (veste en cuir)

Armes : Webley

Équip : comme un baroudeur prêt à l'aventure !

La Chine éternelle

Cultures

Les ethnies

La population chinoise est composée de grands groupes : d'une part, les Han ou fils de Han qui représentent 90 % de la population et d'autre part une cinquantaine de minorités ethniques, linguistiques et/ou religieuses, réparties sur l'ensemble du territoire. Parmi celles-ci, certaines occupent, une place particulière : les Dounganes, les Mongols et les Tibétains.

Les **Han** sont les Chinois qui descendent des premiers habitants de la vallée du fleuve jaune, c'est pour cela qu'ils portent le nom de la première dynastie impériale. Centrés sur la **plaine de Chine** et le **Sud**, ce sont les Chinois que tous les Occidentaux connaissent.

Les **Dounganes** vivent surtout dans le **Turkestan** et le **désert intérieur**. Ce sont des Chinois musulmans, très proches des **Turkis**, les habitants « originels » du **Turkestan**. Ces deux ethnies partagent la même religion.

Après la prière de cinq heures, j'y croise des musulmans chinois aux têtes enturbannées de blanc. [...] Leur type, rencontré en Chine, m'étonne : yeux à peine bridés, sourcils touffus au bas d'un front carré, nez droit aux ailes minces et découpées, lèvres finement ourlées, barbe en collier soulignant la mâchoire inférieure... quel contraste avec l'ovale imberbe des Chinois !

[...]

Le premier Turki que nous croisons est un berger roux aux yeux clairs, au nez droit, et dont le visage brûlé par le soleil de l'altitude est du même acajou que celui des Mongols [...].

Oasis interdites

Les **Mongols** sont surtout présents dans le **désert intérieur** où ils sont économiquement exploités (notamment par le biais de taxes) par les Chinois. Ils semblent issus d'une autre époque : ils vivent dans des yourtes, certains sont encore sous l'autorité de princes et ceux qui voyagent dans le désert ne se lavent pas, car l'eau est un élément féminin nocif. Les Mongols offrent des moutons à manger aux invités, cou-

tume d'hospitalité, mais ne marchandent pas. Leurs cadavres sont abandonnés au désert.

Dzoun No Ye (prince mongol) est assis à la turque sur une vieille peau de mouton ; sur sa tête, posé à la diable, un calot de feutre brun soutaché d'or et doublé de fourrure. Sa pelisse de mouton est recouverte de satin rouge. Âgé de vingt-six ans peut-être, il est beau : yeux à peine bridés, nez mince et bouche petite dans un visage rond aux pommettes bombées. Il porte une turquoise à son doigt, une grande boucle à une seule de ses oreilles, et autour de son cou, comme tous ses compatriotes, la boîte métallique d'une amulette [un porte-bonheur].

Oasis interdites

Les **Tibétains**, et leurs cousins du Nord, les **Tangoutes** vivent, comme leur nom l'indique dans le Tibet « indépendant » et le Tibet intérieur (**le désert intérieur**). Les **Tangoutes** ont vaincu Genghis Khan et sont toujours craints pour cet exploit. Dans le sud du Koukou-Nor, ce sont souvent des pillards. Si les jeunes femmes sont joyeusement coiffées de centaines de tresses, les hommes ont l'air inquiétant :

[...] mais une sorte de dignité qui leur est naturelle, leur permet de dissimuler leur curiosité. Élégants, les Tibétains aux nez droits ont la tête ceinte d'un turban rouge sombre ou d'une peau de renard fauve. Un seul large revers de mouton blanc barre leur manteau de laine rouge. Les plus riches ont des chemises bordées de panthère.

Mais les Mongols du Tsaidam sont encore plus étranges : n'enfilant qu'une manche du vêtement de mouton qu'ils portent avec le cuir à l'extérieur, ils laissent à découvert la moitié de leur brune poitrine où pend une boîte d'argent contenant quelque amulette, quelque bouddha d'argile. Leur vêtement lui-même, serré à la taille, tombe jusqu'au genou comme une jupe aux nombreux plis ; dans le blousant volumineux que forme la ceinture, l'homme cache tout ce qu'il possède. Un grand sabre est pendu au côté ; le fourneau de cuivre d'une longue pipe émerge de la botte massive à la pointe retroussée. Ils sont parfois coiffés d'un calot brun soutaché d'or, mais la plupart d'entre eux, séduits par la dernière mode, ont adopté le triste feutre européen à bords mous...

Oasis interdites



Les langues

Dans un pays qui compte presque soixante communautés ethniques, le problème de la langue est crucial. Ici, on peut distinguer quatre grands groupes linguistiques.

Officiellement, le « chinois » est le **mandarin** ou *putonghua*. Celui-ci compte plusieurs dizaines de milliers de caractères, dont environ 3000 sont utilisés couramment, chacun ayant plusieurs prononciations différentes. Le mandarin, principalement employé à Pékin et dans la plaine de Chine, reste la langue des lettrés et des fonctionnaires.

Malgré son statut de « dialecte », le **cantonais** ou *guangdonghua*, originaire de Canton est tout de même parlé par plusieurs dizaines de millions de chinois, principalement dans le **Sud**. Il utilise le même alphabet que le mandarin, mais avec des prononciations différentes. Le Cantonais est majoritairement utilisé au sein des Chinois expatriés.

Il existe un moyen simple pour un Occidental de distinguer le mandarin du cantonnais ; le premier est bien plus « chuintant » que le second.

Ensuite viennent les dizaines de **dialectes** parlés par les différents groupes ethniques de Chine. Il n'est pas rare que des habitants d'une même région ne puissent se comprendre ! Enfin, l'arrivée des Occidentaux a introduit des **langues étrangères**, surtout l'anglais, le français et le russe. En outre, les Dounganes et les Turks parlent le turc, mais les Tibétains et les Tangoutes parlent le tibétain.

Le véritable drame de la langue chinoise, est sa diversité. Tout a plusieurs noms en Chine, au gré du langage, de la prononciation ou de la typologie officielle, tantôt nationaliste, tantôt communiste. En outre, au sein d'une même langue, les homonymes sont nombreux et troublent encore les cartes ; chaque idéogramme pouvant être prononcé de plusieurs façons. Il est difficile de traduire un mot sorti de son contexte, de sa phrase. Ainsi, les noms propres ont souvent un sens « réel » : Les caractères qui forment le prénom féminin Bai-Lan signifient également « Fleur d'orchidée blanche ».

Légendes

La création du monde

Selon une légende chinoise le monde a été créé par le géant Pan Gu. Celui-ci dormait dans le chaos originel, mais se réveilla un jour mécontent. Il cassa l'enveloppe de l'univers, et la Terre et le paradis furent créés. Pan Gu décida que les deux devaient être séparés, et les maintint à distance respectable. Épuisé après 18 000 ans d'efforts, il mourut sur Terre.

Son sang devint les rivières, ses veines les routes et les chemins ; ses muscles se transformèrent en terres fertiles et sa peau en végétation luxuriante. Son souffle devint le vent, son œil gauche le soleil et son

œil droit la lune. C'est ainsi que la Terre devint habitable pour l'humanité.

La naissance de l'humanité

Après la création de la Terre, seule la déesse Nü Wa habitait celle-ci. Comme elle s'ennuyait toute seule, elle décida, après avoir vu son reflet dans une mare, de créer des êtres qui lui ressembleraient. Elle créa les premiers êtres humains avec beaucoup de patience, en mélangeant de la terre et de l'eau. Cependant, cela la fatiguait beaucoup.

Comme peupler la Terre promettait d'être long, Nü Wa décida d'utiliser une méthode plus rapide ; elle trempa une baguette dans l'eau et projeta ainsi des gouttes sur la terre. Des êtres humains naquirent immédiatement, et bien plus rapidement. Les premiers hommes devinrent les plus riches, alors que ceux nés des gouttes étaient condamnés à être pauvres.

Plus tard, Nü Wa différencia les hommes des femmes et leur permit de faire des enfants, afin que la race humaine puisse perdurer sans son aide.

Les huit immortels

La quête de l'immortalité joue un grand rôle dans le taoïsme religieux. Ainsi, les taoïstes vénèrent huit immortels qui ont obtenu la vie éternelle par leur piété et leur vertu. Selon les versions, ils vivent à des époques différentes, selon d'autres, ils sont tous amis les uns des autres. L'élément constant reste leur royaume de Kunlun, au centre de la terre où ils vivent en compagnie des Dieux. De même, tous les trois mille ans, ils se rendent à la fête de l'impératrice Hsi Wang-mu durant laquelle ils dégustent les pêches d'immortalité.

Le roi des singes

Le roi singe est d'abord un personnage de la mythologie hindoue, dans laquelle il se nomme Hanuman. Chez les Chinois, il se transforme en Shun-Wu-Kong ou Sun Wu-k'ung (le singe qui comprend la vacuité), et devient le héros de la légende du roi des singes. Celle-ci continua son périple et le roi des singes devint San Goku chez les Japonais.

Sun Wu-k'ung est le symbole de la recherche spirituelle et de la foi. C'est également un héros qui se bat souvent ! Sa quête est divisée en trois parties : sa naissance – et son ascension au titre de roi –, sa vie et sa quête finale. En effet, le roi des singes est plusieurs fois en conflit avec Bouddha. Emprisonné par ce dernier, il est tout de même libéré par Bouddha qui souhaite lui confier une mission pour le bien de l'humanité. Le roi-singe s'en acquitte et les humains sont sauvés.

Religions

Confucianisme

Le confucianisme fait partie des trois religions traditionnelles de la Chine, bien qu'il ne soit pas

Sagesse populaire

- « Tuer le coq pour faire peur aux singes. » : tuer le chef pour faire peur aux sous-fifres.
- « Peu de soupe de riz pour beaucoup de bonzes. » : beaucoup d'appelés, peu d'élus.
- « On est content quand on est heureux de ce qu'on a. »
- « Tout ce qui doit arriver arrive. »
- « Monsieur Peut-être a épousé Madame Doucement et leur fils s'appellera Ça ira. »
- « Manger épicé permet de faire sortir la chaleur du corps. »
- « Le destin, ça ne se force pas. » : Tout vient à point à qui sait attendre.
- « La bonté porte-bonheur, la méchanceté porte-malheur. »

réellement une religion. Il s'agit en réalité d'une philosophie, principalement à destination des fonctionnaires. Ce code éthique établit une relation entre l'ordre du cosmos et l'ordre de la société humaine, ainsi qu'entre le gouvernement d'une famille et celui d'un royaume. Ainsi, la piété filiale et le dévouement au pays sont les deux valeurs complémentaires et fondamentales du confucianisme. En outre, celui-ci partage tout de même quelques traits avec une religion puisqu'il établit une cosmologie et des pratiques divinatoires, le Yi jing, fondé sur l'interprétation de diagrammes.

Taoïsme

Le Taoïsme est l'une des trois religions traditionnelles de la Chine. Il s'est constitué au III^e siècle de notre ère à partir d'anciennes croyances populaires qu'il a codifiées et auxquelles il a rajouté un panthéon. Véritablement mystique, le taoïsme établit les concepts de yin et de yang, la théorie des cinq éléments (la terre, le feu, l'eau, le bois et le métal) et celle du souffle : tout est le souffle, composé de yin (féminin et négatif) et de yang (masculin et positif).

L'Islam

En Chine, l'Islam est appelé « petite foi », par opposition au Bouddhisme, « grande foi ». Il s'est introduit en Chine par la route de la soie dès le VII^e siècle de notre ère et s'est établi principalement dans le **Turkestan**, mais aussi dans la **plaine de Chine**. Autorisé par les autorités chinoises, l'Islam a tout de même dû s'adapter ; par exemple, la construction de minarets est interdite et les mosquées sont construites comme des pagodes. En Chine, les musulmans enterrent leurs morts et marquent les tombes d'un piquet avec une queue de yak.

Les missionnaires

La Chine est constellée de missions, presque exclusivement chrétiennes. Même dans les régions les plus reculées et les plus inaccessibles, il est possible de trouver une église ou une chapelle. Les missionnaires ne se contentent pas de propager leur foi, ils jouent souvent le rôle de médecin ou d'instituteur. En outre, ils constituent autant de relais et de points de chute pour les Occidentaux, quelle que soit l'occupation de ces derniers.

Traditions

Il est impossible de résumer en quelques lignes une culture aussi diverse et ancienne que la culture chinoise. Cependant, voici quelques traditions surprenantes ou particulièrement récurrentes du peuple chinois. Invoquer la coutume des ancêtres est une justification qui marche presque à tous les coups, surtout au sein d'une famille.

La politesse

Tout comme en Occident, la politesse et le ridicule jouent un grand rôle dans les relations sociales ; à vrai dire, même un peu plus qu'en Occident. Ces règles de bienséance sont respectées à travers toutes les couches sociales, et non pas seulement dans l'aristocratie. Ainsi, les Chinois se mettent-ils difficilement en colère et les bagarres sont rares, car cela enfreint les règles de politesse. De même, la bienséance interdit de dire franchement à quelqu'un que c'est un escroc.

Cette « souplesse sociale » est fondamentale en Chine, pays de la *souplesse* par excellence : la terre est fluide, la nourriture est bouillie, la langue n'a pas de consonne et le caractère des Chinois est à l'avant. Plutôt que de créer un conflit ou de se heurter à un refus, ceux-ci préfèrent canaliser et manipuler leur interlocuteur. Plutôt que de construire une digue face à l'antagonisme, ils préfèrent creuser un sillon dans lequel celui-ci s'engouffrera tel le fleuve. En outre, les Chinois prennent garde de ne jamais perdre la face (ne jamais avoir l'air ridicule), car cela est désastreux. Comme c'est très embarrassant, il est de bon ton de ne pas faire perdre la face à son interlocuteur. Ainsi on invente des prétextes idiots pour ne pas prêter de l'argent à quelqu'un que l'on croit trop pauvre pour rembourser, etc. Par hypocrisie, politesse ou tradition, on est prêt à faire des excuses et des politesses dans les pires moments. Personne n'est dupe, mais personne ne dit rien puisque c'est la norme.

Dans ce contexte, les Européens passent pour des idiots. La grande guerre a, du point de vue chinois, démontré l'absence de solidarité et le chaos qui règne en Europe ; ses habitants ont donc « perdu la face ».

La lenteur

La culture chinoise est la culture de l'incertitude, la logique et la précision si chères aux Occidentaux n'y ont pas leur place. En Chine, il ne faut jamais être pressé, car on aurait alors toujours l'impression d'attendre. En outre, on agacerait les Chinois, pour qui le tic-tac d'un réveil est une violence insupportable.

Cette lenteur n'est en rien une marque de faiblesse ou de fainéantise. Elle est en réalité liée au fatalisme propre aux Chinois : « Le destin, ça ne se force pas. ». Si tout est écrit à l'avance, il est inutile de vouloir presser les choses. Sans le savoir, les Chinois sont des adeptes du « Tout vient à point à qui sait attendre. »

La famille

Dans cette Chine encore d'un autre âge, la famille joue un rôle fondamental. Ici, plusieurs générations vivent sous le même toit et les enfants devenus adultes donnent de l'argent à leurs parents trop vieux pour travailler. À la campagne, il est indispensable

d'engendrer des fils pour assurer la subsistance de la famille et du nom. Il vaut même mieux en avoir deux au cas où l'un d'entre eux mourrait. Ainsi, les familles chinoises comptent-elles souvent beaucoup d'enfants.

Au sein de cette famille, l'une des traditions qui intrigue et heurte le plus les Occidentaux, tient aux pieds bandés. Vraisemblablement, depuis la dynastie Tang, il est considéré comme vertueux pour une jeune fille d'avoir les pieds les plus petits possibles. On surnomme alors ceux-ci des *san-cun-jing-lian* (fleurs d'or et de lotus à trois pouces) ou *xiang-lian* (fleurs de lotus fragrances). Ce résultat est obtenu en serrant dans des bandes de tissus les pieds de l'enfant dès l'âge de deux ou trois ans. Les bandes sont si serrées que les os cassent ou se déforment. Elle ne peut les enlever que pour se laver. Elle les conservera jusqu'à la fin de sa croissance.

Les malheurs de la femme chinoise ne s'arrêtent pas là : « La vertu d'une femme est dans son ignorance. ». Selon Confucius, la femme devait être soumise, d'abord à son père, ensuite à son mari, enfin à son fils aîné. Faire des enfants est donc crucial

Armes culturelles

Au cours de leur histoire, les Chinois et plus particulièrement les pratiquants d'arts martiaux, ont utilisé des dizaines d'armes toutes aussi étranges et exotiques du point de vue occidental. Ces armes traditionnelles sont collectivement appelées *bingqi* (les dix huit armes représentatives), mais la composition exacte des armes *bingqi* varie grandement avec l'époque. Voici donc un petit échantillon d'armes *bingqi*. Celles qui sont particulièrement exotiques sont ici décrites.

Anneaux du feu et du vent : les lames de ces anneaux permettent de lacérer la cible, et les anneaux eux-mêmes sont utilisés pour entraver l'arme de l'adversaire.

Crochet à neuf dents : cette arme redoutable comporte une lame à double tranchant, un crochet, une pointe et une garde barbelée. Elle ne peut être maniée que par un personnage disposant de la Spécialité Arts martiaux (*Wu-shu*).

Jien : il s'agit de l'épée chinoise traditionnelle. Celle-ci est droite, à double tranchant et plus légère que les épées occidentales. Elle est d'ailleurs d'une flexibilité incroyable.



Armes blanches

Nom	Poids	Dég.	C/R
Anneaux du feu et du vent	1,5	+ 5	1*
Bâton	1	+ 4	2
Crochet à neuf dents	2,5	+ 6	2*
Hache de la lune	1	+ 4	1
Jien	1, 2	+ 6	1
Lame du soleil et du ciel	1,5	+ 5	2
Tai-Dao	2	+ 7	1

(*) : ces armes s'utilisent toujours par paires.



Portrait Wong fei Hong



Costume

Fei Hong est un jeune homme au visage rond et souriant. Le crâne chauve, mais une longue natte descendant jusqu'aux reins, il est vêtu d'une grande robe, souvent blanche. Pourtant, il ne répugne pas à se parer de quelques ornements occidentaux, comme un chapeau canotier ou bien un parapluie. Bien sur, Fei Hong a un corps d'athlète aux muscles gracieux.

Caractère

Sous des dehors presque joviaux, Fei Hong est un homme qui place la discipline et la raison au centre de sa vie. Il est donc rigoureux dans sa vie quotidienne et dans ses jugements moraux. Il est sûr de lui, mais pas arrogant ; il sait quand se battre et quand fuir.

Exploits

Wong Fei Hong naît en 1847 à Xiquiao, un village de la province de Canton (Guangzhou), Son père, Wong Kai Ying est un pratiquant du *Wu-shu*, mais il refuse de l'enseigner à son fils et ce dernier apprend l'art de la guerre auprès du maître de son père, Luhk A-Choi.

Fei Hong devient alors l'un des dix tigres de Canton et gagne sa vie comme instructeur pour le 5^e régiment de l'armée cantonaise et pour la milice civile de Canton. Plus tard, il prête main-forte à une révolte populaire souhaitant un gouvernement démocratique et une armée menée par Fei Hong.

Cette révolution échoue et ce dernier revient à Canton où il ouvre une échoppe médicinale – Fei Hong est acupuncteur, docteur et lettré –, « Bo Chi Lam » et se fait discret.

Plus tard, il se marie plusieurs fois, se tient tranquille, et voit les siens mourir les uns après les autres. Il s'éteint à l'âge de 77 ans, en 1924.

Mystères

En réalité, Fei Hong n'est pas mort. Il a utilisé son savoir médicinal et a découvert, presque par hasard, l'élixir d'immortalité. Aujourd'hui, il voyage en Chine, avec sa jeunesse retrouvée et défend les traditions de son pays contre l'envahisseur occidental, tout en redressant les torts dont il est témoin.

Caractéristiques

PHY	10	MEN	8	PER	7	PRÉ	7
Con	8	Com	9	Hab	9	Soc	7
PV	30	EV	26	Imp	3	Vol	8
Init	8	Édu	11				

Spé (+2) : Arts martiaux (+ 5), Histoire géographique, Langue étrangère (anglais), Lois, Médecine (acupuncture), Occultisme (alchimie), Sciences humaines, Stratégie/tactique, Acrobatie, Artisanat (herboristerie), Athlétisme, Premiers soins, Dêbat, Intimidation, Milieu (armée), Perspicacité, Politesse.

Prot : 3

Armes : ses mains ! Son parapluie.

Équip : trousse d'acupuncture, chapeau, parapluie.

pour une femme mariée, car elle n'existe et n'est utile qu'à travers la descendance qu'elle fournit. Ainsi, une femme chinoise ne fait aucun choix important dans sa vie. En revanche, les rares heureuses qui s'affranchissent de ce joug, ont un caractère bien trempé, souvent plus que celui des hommes.

Arts martiaux

En Chine, les arts martiaux ne sont pas appelés, comme beaucoup d'Occidentaux le pensent *kung-fu* (ou *gongfu*), mais *Wu-shu*. En effet, *kung-fu* signifie « technique parfaite » et peut être appliqué à n'importe quelle discipline, alors que *Wu-shu* signifie bien « art de la guerre ».

Le *Wu-shu*, donc, est né de l'union entre des formes de combat à mains nues propres à la Chine et datant du V^e siècle avant notre ère, avec des techniques importées d'Inde par le moine bouddhiste Bodhidharma, aux environs du VI^e siècle de notre ère. Cette union eut lieu dans les temples Shaolin de la province du Honan. Cette discipline s'est ensuite rapidement diffusée en Chine, s'est diversifiée et a survécu aux multiples destructions des temps Shaolin; elle a même influencé la création du Karaté. Bien que le *Wu-shu* soit à la base un style de combat à mains nues, il incorpore également l'utilisation d'armes diverses et variées.

Aujourd'hui, le *Wu-shu* est principalement pratiqué par les Chinois. Certes, il a été importé aux USA et a servi de modèle à de nombreuses techniques de close-combat occidentales, mais encore bien peu d'étrangers sont autorisés à l'apprendre. Il se divise en de nombreux styles

Us et coutumes

Pour conclure, quelques traditions particulières :

« Mon kung-Fu est meilleur que ton kung-Fu ! »

En termes de jeux, le *Wu-shu* constitue une Spécialité d'arts martiaux : Arts martiaux (*Wu-shu*). Il confère alors le bonus suivant.

Spécial : le personnage peut utiliser son score d'Arts martiaux (*Wu-shu*) pour l'utilisation d'armes de mêlée *bingui*.

Cependant, le joueur peut aussi sélectionner une double-spécialité en Arts martiaux (*Wu-shu*), auquel cas celle-ci représente l'un des nombreux styles de *Wu-shu* existants. En voici un échantillon ; le « spécial » s'ajoutent au « spécial » générique du *Wu-shu*.

Le style de la grue blanche

Ce style met l'accent sur la souplesse et la rapidité.

Animaux : on n'achève pas un animal souffrant dans une caravane : le fantôme de celui-ci la poursuivrait pour se venger. Il ne faut pas non plus se lamenter sur cette mort, car cela attire les mauvais esprits.

Couches sociales : avant le XX^e siècle, la profession militaire était la plus vile. L'intrusion des Occidentaux a renversé la donne.

« **Dieu du ciel !** » : c'est ainsi que les Chinois « jurent ». C'est l'équivalent local du « Mon Dieu ! ».

Nouveaux-nés : ils sont tatoués et leurs parents disent d'eux qu'ils ne sont pas beaux, afin d'éloigner les démons et les mauvais esprits.

Morts : les Chinois brûlent de la monnaie de papier pour que les morts récupèrent cet argent dans l'au-delà et puissent s'y acheter des articles de la vie quotidienne. Dans certaines régions, les morts ne sont pas enterrés, mais déposés sur les terres ancestrales dans des cercueils. Des stèles et des allées sont tout de même installées dans ces cimetières.

Obo : ce sont des tas de pierres empilées en raison d'un rite millénaire, au bord des routes. Chaque voyageur qui passe rajoute une pierre.

Pipe : elle est parfois en bambou. En Chine, les femmes fument la pipe comme les hommes.

Reincarnations : c'est une croyance populaire largement répandue. Les hommes méchants se réincarnent en animaux, les bons en princes ou en empereurs : « La bonté porte-bonheur, la méchanceté porte-malheur. »

Rouge : c'est la couleur du bonheur et du mariage. On la retrouve à maintes occasions. Les cadeaux sont toujours présentés dans du papier rouge, les pétards sont rouges, tout comme le papier des lanternes aux jours de fêtes, etc.

Ses pratiquants se tiennent sur une jambe et miment une grue.

Spécial : le personnage ne subit qu'un malus cumulatif de - 1 à ses actions défensives lorsqu'il utilise cette double-spécialité.

Le style de l'homme saoul

Un pratiquant de ce style a l'air ivre mort et se déplace en titubant. Pourtant, il conserve toutes ses capacités martiales.

Spécial : les malus dus à l'alcool infligés au personnage deviennent des bonus lorsque ce dernier utilise cette double spécialité.

La Chine des années 30

La République de Chine

Capitale : Nankin.

Langue : mandarin, cantonnais.

Monnaie : Lan ou Lianze, mais surtout le Dollar mexicain.

Religion : confucianisme, bouddhisme, taoïsme, islam et de nombreux missionnaires occidentaux.

Superficie : 9 580 000 km².

Population : 400 millions.

Influence(s) étrangère(s) : anglaise, française, allemande, russe.

Aujourd'hui, la Chine est en proie au chaos politique et à une guerre civile entre nationalistes et communistes. C'est un pays déchiré entre ses régions. Les frontières chinoises ont beaucoup évolué au cours de l'histoire et le pays compte donc d'innombrables cas comparables à celui de l'Alsace-Lorraine, régions où les nationalités se percutent et où l'autorité centrale est faible. En outre, la Chine moderne ne l'est pas encore vraiment. À l'Ouest subsistent encore de nombreux titres et classes sociales fondés sur la noblesse, et les merveilles technologiques du XX^e siècle y sont encore rares.

Politique globale

Les nationalistes

Le Guomindang (parti nationaliste) mené par Tchang Kaï-shek (Jiang Jieshi) est le parti au pouvoir en Chine. Il y applique sa doctrine politique, mise au point par Sun Yat-sen, le triple démisme. Ses trois points sont :

Nationalisme : débarrasser la Chine des influences étrangères ;

Démocratie : installer une République parlementaire durable ;

Bien-être : reconstruire économiquement et socialement la Chine pour la hisser au rang des grandes puissances.

La politique d'égalisation de la propriété terrienne tend à faire du triple démisme une doctrine socialiste. Le parti nationaliste a d'ailleurs amélioré les conditions de vie et construit de nombreuses infrastructures.

Les communistes

Le parti communiste chinois constitue donc la force d'opposition, non pas politique, puisque le parti est illégal, mais bien militaire, sous la forme d'une terrible guerre civile, surtout dans le **Sud**. Malgré tous ses efforts, dans les années 30 il n'obtient pas le pouvoir escompté. Pourtant, il n'est pas seul ; la Mongolie indépendante est elle-même communiste et les Russes sont très influents au **Turkestan**. De ce fait, le **désert intérieur** devient stratégique, car il permettrait la jonction des forces communistes.

Les influences étrangères

Les nations étrangères ne se privent pas de profiter du chaos qui règne en Chine. Si les Européens visent surtout à obtenir des avantages économiques, les Russes voudraient bien obtenir la souveraineté sur le **Turkestan**, et les Japonais sont ouvertement belliqueux.

Gouvernement central

La République de Chine est parlementaire. Elle comprend donc un exécutif dirigé par un président, Jiang Jieshi – parfois considéré comme un dictateur militaire –, un parlement et un pouvoir judiciaire. Construite sur le modèle occidental, cette République voit sa politique appliquée par des ministères semblables à ceux qu'on pourrait trouver en Europe. Le plus connu des Occidentaux est le *Waichapou*, le ministère des affaires étrangères qui s'occupe notamment de toutes les formalités liées aux étrangers. (voir plus bas)

Cependant, l'ère impériale n'a pas disparu de toutes les mémoires. Les personnes les plus âgées s'en souviennent encore. Par exemple, avoir passé l'examen impérial des lettrés est encore considéré comme une solide référence.

Gouvernement local

Malgré l'apparente modernité du gouvernement central, la Chine pêche par son gouvernement local. Le pays est divisé en provinces, chacune administrée par un gouverneur civil et un gouverneur militaire, tous deux installés dans une capitale de province. Chaque province est presque une nation indépendante. Les gouverneurs locaux signent au nom de celle-ci des accords avec des nations étrangères. Pourtant, ce système génère de nombreux problèmes.

Tout d'abord, les gouverneurs sont parfois illettrés, ce qui en dit long sur leur éducation. Ensuite, ils sont souvent issus de véritables dynasties locales et songent plus aux intérêts de celle-ci qu'à la bonne administration de leur province. En outre, les gouverneurs civils et militaires se contredisent souvent, parfois de façon absolument flagrante, même au vu et au su d'étrangers ; c'est une bonne méthode que de miser sur cet antagonisme pour obtenir gain de cause. Il arrive même que l'administration locale

échappe complètement au contrôle du gouverneur et agisse selon son bon vouloir. Enfin, et surtout, le gouverneur est maître chez lui; le gouvernement de Nankin a toutes les peines du monde à garder le contrôle des provinces les plus éloignées, comme au **Turkestan** (voir La révolte musulmane).

Les agglomérations, quant à elles, sont gouvernées par des maires, comme en Occident.

Le maintien de l'ordre

La guerre et les soldats sont omniprésents. De ce fait, le maintien de l'ordre est conjointement assuré par la police (gouverneur civil) et l'armée (gouverneur militaire). Dans ce climat d'incertitude, tout le monde est suspecté de transporter des armes pour un groupe dissident, et les contrôles sont fréquents. Les autorités se servent de ce climat pour installer des barrages un peu partout.

La police est organisée en préfectures, sous-préfectures et bureaux locaux de police. Ses agents sont équipés d'un uniforme en toile grise et d'un fusil à baïonnette. Sans être agressifs, ils sont souvent sur le qui-vive, car le danger rôde partout. C'est la police qui, en principe, s'occupe des étrangers en ville.

L'armée, quant à elle, contrôle les frontières entre provinces. Elle est gigantesque : chaque province abrite environ 100 000 soldats et des fortins ont été construits un peu partout pour combattre les brigands. Pourtant, les soldats sont mal payés et mal équipés ; quelques tanks et un avion suffisent pour gagner une bataille. Et parfois, des groupes de plusieurs dizaines de soldats se révoltent et s'enfuient avec armes et véhicules. Pour parer à cela, les gouverneurs militaires ne se privent pas pour réquisitionner les biens des civils. Cependant, ces réquisitions sont toujours justifiées, du point de vue de l'armée en tout cas. Malgré tout, l'armée chinoise manque cruellement de matériel moderne, comme des tanks et des avions, et ses hommes sont mal entraînés.

Ces soldats, en uniforme gris, arpentent le pays dans de longues patrouilles. On peut en rencontrer de petits groupes dans les villages et dans les relais. Ils sont souvent aussi perdus que les voyageurs. Cependant, les officiers, comme partout ailleurs, sont privilégiés et ont parfois des permissions de cinq jours.

La Chine au quotidien

Le quotidien vu par les Chinois.

Le quotidien est relativement paradoxal au vu de la situation politique. En effet, si le quotidien dans les grandes villes est empreint de la frénésie de l'occidentalisation et si certaines régions sont en guerre

Région	Le courrier en Chine	
	Ville	Village
La plaine de Chine	tous les jours	toutes les semaines
Le Sud	tous les jours	toutes les semaines
Le désert intérieur	tous les mois	tous les mois
Le Turkestan	toutes les semaines	tous les mois

ouverte, il existe aussi de nombreux endroits — villages modestes, petits villages — où la vie s'écoule doucement et paisiblement, à la façon de l'un des majestueux fleuves chinois. Finalement, malgré les distances, la vie de cette paisible Chine ne diffère pas tellement de celle d'une région d'Europe un peu délaissée par le **XX^e** siècle : les hommes travaillent au champ, dans une échoppe ou sur un chantier ; les femmes font le marché, tiennent la maison et cuisinent pour toute la famille.

Avant, c'était un lieu animé, grouillant du matin au soir de marchands de quatre-saisons et de paysans de la banlieue, debout, accroupis ou assis sur un escabeau, une brique ou une simple toile de sac étalée à même le sol dans la poussière jaune, derrière leurs cages de bambou dans lesquelles s'entassaient des poulets, des canards ou des oies, leurs seaux de bois lourds de pousses de bambou marinières, leurs grands paniers ronds remplis selon les saisons.

La couleur du bonheur

Le courrier

Sont indiquées dans le tableau « Le courrier en Chine » les fréquences auxquelles passe le facteur. Indépendamment de celles-ci, un courrier met une semaine à voyager dans une même région, un mois dans une région voisine, et plusieurs mois au-delà. La plupart des Chinois sont malheureusement illettrés. Ceux qui ont le plus de chance de savoir écrire sont les aristocrates, les fonctionnaires et les riches marchands. Pourtant, la Chine dispose d'universités dans les grandes villes.

Je me dirige d'un pas machinal vers l'armoire, ouvre le tiroir du bas, en tire un pinceau de poils de loup, un bâtonnet d'encre solide fait de fumée de branches de pin, un rouleau de papier blanc, un encrier taillé dans un morceau de pierre vert-noir au bord duquel s'enroule un dragon en relief sculpté à même la pierre.

La couleur du bonheur

Quelques objets de la vie quotidienne

Là où un Européen utiliserait de l'alcool à 90°, un Chinois emploie de l'**huile à dix mille fleurs**.

Dans les boutiques, les marchands font leurs comptes grâce à un **boulier** placé en évidence.

La nuit, on dort protégé par une **moustiquaire**.

Une famille conserve une **photo** (une seule !) des êtres chers.

Cependant, dès le début de la lutte contre les communistes, une ambiance de paranoïa s'était installée :

dénonciations, tortures, exécutions sommaires, etc. La situation empire avec l'invasion japonaise ; on ne trouve plus de savon, et les haut-parleurs placés dans les rues actionnent leurs sirènes dès que les bombardiers japonais approchent.

Le calendrier chinois

Le calendrier chinois est construit non seulement à partir des révolutions de la Terre autour du Soleil, mais également des phases de la Lune. D'autre part, les Chinois ne comptent pas les années de façon linéaire, mais en cycle. **1930 est ainsi la septième année du soixante-dix-septième cycle.**

Une année chinoise compte douze ou treize mois et chaque mois compte vingt-neuf (petits) ou trente (grands) jours. Un mois commence par une nouvelle Lune et la pleine Lune se situe toujours au quinzième ou seizième jour du mois.

Ce calendrier restera en vigueur jusqu'à la fondation de la République populaire de Chine, en 1949.

Nouvel an chinois	Signe du zodiaque	Nombre de mois	Mois petits
30/01/30	Cheval	12	1,4,5,6,9 et 12
17/02/31	Chèvre	12	3,5,7,10 et 12
6/03/32	Singe	12	4,6,8,9 et 11
26/01/33	Coq	13	1,4,7,9,10 et 11
14/02/34	Chien	12	1,3,6,8 et 11
04/02/35	Cochon	12	1,2,4,6,9 et 12
24/01/36	Rat	13	2,3,5,6,9,11 et 13
11/02/37	Bœuf	12	2,3,5,6,8 et 12
31/01/38	Tigre	13	3,4,6,7,9 et 12
19/02/39	Lapin	12	3,4,6,7,9 et 11
8/02/40	Dragon	12	3,5,7,10 et 12
27/01/41	Serpent	13	3,6,8,9,11 et 13

Gastronomie

Aucun voyage en Chine ne serait complet sans un panorama des plats qu'on peut y goûter. Voici donc quelques plats souvent méconnus des Occidentaux. Évidemment, ils sont tous dégustés grâce à des baguettes, et les soupes, censées faciliter la digestion, sont servies à la fin des repas. Pour les voyageurs, l'eau bouillante et le thé sont fondamentaux. La bouilloire est leur possession la plus précieuse. Souvent les plats chinois ont des noms poétiques : « pieds de phénix » pour des pattes de poulet ou « fleur d'argent » pour de la cervelle de porc.

Baozi : petits pains farcis. Le petit pain chinois est une boule de pâte bouillie à la vapeur.

Manto : pain de la ville.

Mien : repas typique et quotidien du Nord, composé d'une soupe de pâtes de farine de blé et, pour les plus riches, de viande. Le tout est assaisonné de poivre rouge.

Nian-gao : grand gâteau rond de riz gluant et de sucre brun.

Riz : surtout utilisé dans le Sud, mais pas dans le

Nord où il n'est même pas cultivé. Il est parfois cuisiné en soupe de riz aux pois rouges.

Shao-dijou : eau de vie chaude.

Thé : inutile de préciser que les Chinois boivent beaucoup de thé. Celui-ci est aromatisé de mille façons (au jasmin par exemple), et parfois au lait (pour les moines bouddhistes).

Tsamba : nourriture tibétaine à base de farine d'orge grillée. Dans un thé bouillant, on fait fondre un morceau de beurre auquel on mélange la farine. Le tout est malaxé en une petite boule et mangé sur-le-champ. Préparée avec du cognac, la Tsamba a le goût d'un mauvais baba au rhum.

Loisirs

Bien qu'il y ait des cinémas (de piètre qualité) un peu partout, parfois même jusqu'aux tréfonds du **désert intérieur**, les Chinois préfèrent le théâtre et les romans. Ceux-ci sont très différents de leurs homologues occidentaux : ils ne comportent pas de longues descriptions psychologiques ; tout est exprimé en un geste, une parole.

Aucune fête n'égale dans le cœur des Chinois la célébration du nouvel an. Celle-ci dure officiellement quatre jours (la veille et les trois jours suivants), mais seuls les restaurants et les théâtres ouvrent au quatrième jour ; les autres établissements attendent le septième jour de la nouvelle année, et l'ambiance reste festive et relâchée jusqu'à la moitié du mois.

De même, les festivités du nouvel an commencent une semaine auparavant, par l'adieu au génie du foyer, qui part faire son rapport à l'empereur de jade. Puis, la veille du nouvel an, la famille exécute l'hommage aux ancêtres, en faisant des offrandes à ces derniers, souvent des oranges. Le lendemain, c'est jour de fête. Les enfants présentent leurs vœux aux aînés et reçoivent en échange de petites enveloppes rouges contenant l'argent de bonne chance. On ne lave pas son linge le premier jour de l'an, car la chance partirait avec l'eau sale et les ordures. Surtout, on se souhaite la bonne année : « Puissiez-vous vivre aussi longtemps que le Mont du Sud, puisse votre bonheur être sans limite comme la mer de l'Est ». Pourtant, ce que les Occidentaux retiennent le mieux, c'est la fameuse danse du dragon, exécutée durant la nuit du nouvel an ou le lendemain matin. Le dragon est considéré comme un symbole de noblesse, de bravoure et de chance.

Durant toutes ces festivités, les maisons et les rues sont décorées de lampions rouges et jaunes, ainsi que de messages de bon augure dans les mêmes tons. Et complètement incontournable pour les Chinois : les pétards que l'on entend sans discontinuer pendant toute la journée, et jusqu'à la fin complète des festivités.

Mode

Les hommes sont tous vêtus d'un pantalon ample, serré à la cheville par une bandelette et d'une veste courte doublée

de mouton qui leur donne une silhouette de skieur; les travailleurs en effet, ne portent pas la robe-manteau.

Oasis interdites

Bien que l'occidentalisation et notamment l'introduction du cinéma américain ait changé les modes vestimentaires, la plupart des Chinois continuent de s'habiller de façon traditionnelle. La robe chinoise est doublée d'agneau et, les jours de fête, on sort une longue blouse de soie.

La soie est en effet largement utilisée et alimente l'un des principaux artisanats de la Chine. Selon les saisons, le satin et le coton sont également utilisés. Le rouge est fréquemment employé dans les vêtements, notamment par les femmes, car c'est la couleur du bonheur. Le vêtement féminin le plus commun est la *qipao*, d'origine mandchoue. Il s'agit d'une robe longue en satin ou en soie, brodée, avec un col haut et rond bordé de noir et des manches également bordées. Ces robes se resserrent au niveau des reins puis s'élargissent de nouveau.

Habitations

Pour la première nuit, nos trois camions firent halte tout près de Sian, dans un village boueux et noir comme de la poix. Après avoir avalé des pâtes à l'eau chez le gargotier du coin, pour quelques sous, nous avons dormi entre des murs de terre battue, en partie écroulés. Dans un bol ébrêché, une mèche de coton traînant dans de l'huile nous éclairait à peine.

Oasis interdites

Si, dans les grandes villes de la **plaine de Chine**, les bâtiments occidentaux fleurissent, la campagne chinoise est encore ancrée dans le passé: certaines maisons sont construites en boue séchée, surtout dans le **désert intérieur** et les seules commodités se présentent sous la forme d'une cuvette au fond de la chambre à coucher, délicatement posée sur un porte-cuvette en bois. Entre ces deux extrêmes, on trouve les bâtiments chinois construits à l'ancienne, mais en pierre et en bois avec leur sublimes toits en pagode.

Malgré ces différences, certaines constantes existent. Tout d'abord, les noms de rues sont souvent figurés, comme la rue des sept étoiles, la rue de la pêche céleste, la rue du phénix ou la rue du Temple. En outre, les maisons chinoises dépassent rarement le rez-de-chaussée car les étages transpercent les bons esprits. Enfin, il n'y a pas d'électricité à la campagne, on s'y éclaire à la lampe à beurre ou, si les moyens le permettent, à la lampe à huile ou à pétrole.

Voyager en Chine

Les moyens de transport

Voyager en Chine n'est pas chose aisée; en alternant les moyens de transport modernes et traditionnels, il faut entre huit mois et un an pour

Noms et prénoms chinois

Les Chinois placent leur nom de famille en premier, suivi du prénom. Cependant, l'un comme l'autre peuvent être composés de deux caractères plutôt que d'un seul. Ainsi Ha Wei-Wei porte le nom de famille Ha et le prénom Wei-Wei.

Noms de famille: Ba, Cheng, Fang, Gao, Han, Gou, Huang, Kwan, Lai, Li, Ma, Shiu, Su, Tan, Tang, Tong, Tsai, Wang, Wu, Yuan, Zeng.

Prénoms masculins: Chang-Fan, Fu-Shen, Hong, Jiang, Lai-Fu, Meng-Yué, Ming-Ming, et Zhong-Ge.

Prénoms féminins: Bai-Lan, Bi-Zhu, Fan-Fan, Gui-Hua, Jing-Hua, Kong-Hua, Lian-Hua, Lu-Lu, Mei-Li, Shiao-Wa et Sui-Lan.

Les moyens de transport

Nom	Par heure	Par jour
À pied	4 km	30 km
Avion	250-300 km	1 500-3 000 km
Bicyclette	30 km	250 km
Camion	15-25 km	100 km
Chameaux	6 km	55 km
Mule	5 km	40 km
Pousse-pousse	20 km	100 km
Train	100 km	1000-1500 km

À diviser par deux hors des routes, par trois, dans les montagnes.

traverser la Chine dans le sens Est-Ouest. Ces durées de voyage, ajoutées aux difficultés administratives, font que les proches des explorateurs ne s'inquiètent pas avant une année d'absence. En outre, la plupart des cartes sont fausses ou incomplètes, d'autant plus qu'elles concernent des régions plus à l'Ouest. Dans ces conditions, un guide est indispensable et qui plus est, nécessairement local. En effet, chacun d'entre eux ne connaît qu'une toute petite région, la sienne, ce qui correspond à un trajet parcouru en quelques jours ou en une ou deux semaines. En tout cas, ils ne s'aventurent jamais au-delà de leur province d'origine.

Ce wagon de troisième contient quatre bancs dans le sens de la longueur, deux contre les parois et deux au milieu, dos à dos. Fatiguée, je dors jusqu'au matin, toute recroquevillée. Au-dessus de moi une petite fenêtre à glissière comme un guichet, me permet de voir le paysage lorsque je m'agenouille.

Oasis interdites

C'est ainsi que les Chinois voyagent par train. Le réseau ferroviaire chinois est dans un piètre état. Seules les grandes villes de la **plaine de Chine** et du **Sud** sont desservies par train, et encore, selon un réseau incomplet, obligeant à faire de grands et longs détours pour arriver à destination. En outre, les trains sont assez fréquemment en retard, parfois même d'une journée, mais il y a un omnibus presque toutes les heures dans la **plaine de Chine**. De

ce fait, les trains sont bondés et il faut souvent voyager debout.

Pourtant, les trains chinois sont bien plus imposants que leurs homologues occidentaux ; avec entre vingt et vingt-cinq wagons, ils mesurent environ 500 m. Ces trains, tirés par des locomotives à vapeur, parcourent régulièrement plusieurs milliers de kilomètres, mais jamais à plus de 100 km/h. Ainsi, pour rallier Pékin à Canton (2 300 km), il faut presque une journée et demi, mais une journée seulement pour le trajet Pékin-Shanghai (1 470 km).

Il n'y a pas de voirie mieux faite qu'en Chine.

Proverbe chinois

En effet, le crottin est systématiquement ramassé, car il sert pour allumer les feux de camps des voyageurs. Il serait possible d'aller dans le **désert intérieur** à bicyclette si on pouvait prendre suffisamment de vivres. Cependant, dans les montagnes, les sentiers et les routes sont très mal entretenus.

Même dans ces conditions, cinq camions, c'est déjà une expédition. Ces voyages sont physiquement éprouvants : le camion est surpeuplé (souvent 25 passagers), les avaries mécaniques sont nombreuses, la poussière de la route irrite et l'exiguïté du camion provoque de sérieuses crampes. Chaque avarie (même une simple crevaisson) peut provoquer un retard de plusieurs heures.

Face à ces problèmes, il est tentant de vouloir recourir à des véhicules plus modernes, comme l'avion. Malheureusement, seules les capitales de province disposent d'un aéroport (souvent de la compagnie Eurasia), et ceux-ci sont fréquemment hors-service. De plus, il n'y en pas dans le **désert intérieur**.

Le transport fluvial est plus sûr ; les grands fleuves chinois sont fréquemment parcourus par des embarcations de toutes sortes, notamment les typiques sampans. Seulement, l'hydrographie chinoise fait que ce mode de transport ne peut être employé que dans l'axe Est-Ouest (et vice versa), les canaux orientés Nord-Sud étant très peu nombreux.

Avant l'aube, sans heurts ni bruits inutiles, deux cent cinquante chameaux, une trentaine de chevaux et environ quatre-vingts êtres humains se disposent au départ. Les chameaux, qui restent bâtés la nuit, ont dormi accroupis en demi-cercle près des ballots de leurs propriétaires, jonchant le sol de petites crottes rondes et noires comme de grandes olives. Avec la cendre des feux, c'est la seule trace que laissera notre passage. Et sans les restes analogues des caravanes précédentes, nous n'aurions pu faire cuire notre soupe.

Oasis interdites

Sorti de l'Est chinois, le mode de transport le plus utilisé, est la caravane ! De grandes entreprises de transport entretiennent des relais un peu partout et y louent des mules ou des chameaux. En effet, ces animaux se vendent rarement, en général unique-



Taux de change

50 lianze = 1 \$ mex
70 lans = 500 \$ mex
5 FF = 1 \$ mex
1 US \$ = 5 \$ mex

ment lorsque le voyage prévu est dangereux. Dans un cas comme dans l'autre, les relais manquent souvent de chameaux et il faut attendre plusieurs jours que ceux précédemment loués reviennent.

Une auberge typique

Chaque jour à la nuit tombante, nous arrivons au village qui doit nous servir d'étape. Wang ouvre le double battant d'une porte et nous entrons dans une cour allongée où donnent huit ou dix chambres. La plus grande, face à l'entrée, est réservée aux clients de marque, mais nous la refusons car ses dimensions, son toit mal joint, ses fenêtres en lambeaux, la rendent glaciale

Oasis interdites

La monnaie

Il existe beaucoup de monnaies en raison des gouvernements plus ou moins fantoches qui naissent et disparaissent dans la tourmente des années 30, telle la République doungane du Sinkiang. Souvent, celles-ci ne valent pas grand chose. Pour cette raison, la seule monnaie ayant véritablement cours dans toute la Chine est le Dollar mexicain – espagnol en vérité. Celui-ci, introduit dès le milieu du XVI^e siècle par les colons espagnols, a l'énorme avantage de se présenter sous la forme de pièces d'argent. La présence de ce métal précieux assure au Dollar mexicain sa pérennité. Cependant, les autres monnaies occidentales, le Franc, notamment, ont aussi cours en Chine. En revanche, plus on s'enfonce dans le **désert intérieur**, moins la monnaie a cours et plus on a recours au troc. Dans ce cadre, les bouteilles vides ont une valeur ahurissante.

Liste de matériel

Les Occidentaux ont intérêt à s'équiper. Sortis de la plaine de Chine et du Sud, ils ne trouveront plus les articles suivants : café, cacao, confitures, chocolat, curry, macaroni, porridge, tabac, moutarde et malheureusement cognac. De même, il est bon d'emporter des

Matériel	
Tente	10 \$
Nourriture	
Brique de thé	4 \$
Mouton	1 \$
100 abricots	2 c
Transports	
100 km en camion	4,15 \$/pers.
Chameau	1 \$/jour
Chameau (à l'achat)	60 \$
Poney	1,50 \$/jour
Divers	
Eau de Cologne	60 c
Cigarettes russes	15 c
Salaires	
Chercheur d'or	8 \$/mois
Soldat	1 \$/mois

objets typiquement occidentaux (lampe électrique, jumelles, etc.) pour offrir aux chefs locaux.

Tous les prix sont en Dollar mexicain. Les articles occidentaux peuvent être achetés en Chine au double de leur prix habituel.

Formalités

Les frontières, même de province, sont surveillées par les autorités (voir *Le maintien de l'ordre*). Qu'on soit Chinois ou pas, il est donc nécessaire d'être porteur d'un visa pour changer de province. Ce visa, apposé sur le passeport de l'étranger, est fourni par le ministère des affaires étrangères à Nankin, ou par les autorités de la province, les gouverneurs (voir *Gouvernement local*). Cependant, en cas de trouble, seul le visa militaire reste valable dans les faits. Les légations peuvent aussi délivrer des laissez-passer, mais ils apparaissent souvent douteux. Quoi qu'il en soit, le nom de chaque province que le voyageur aura à traverser doit être indiqué sur le passeport, sous peine d'être refoulé aux frontières de celles-ci. Obtenir ou faire valider son visa prend facilement une semaine. Il est également possible d'obtenir des lettres de recommandation de missionnaires se connaissant. Cela ne change rien pour les contrôles aux frontières, mais permet d'avoir, à destination, un lit douillet dans une église.

Lors de ces formalités, le cauchemar du voyageur consiste à se faire *emprunter* son passeport par les autorités « pour vérification ». C'est être mis dans une grande situation de dépendance (on ne peut plus quitter la province), et c'est mauvais signe (les autorités vérifieront auprès de la capitale ou du lieu d'émission). Pourtant, si le passeport est valable, il sera remis quelques jours plus tard à son propriétaire.

Malheureusement, les contrôles ne s'effectuent pas qu'à la frontière; les soldats et les policiers interpellent et contrôlent sans arrêt les Occidentaux, surtout dans les régions « chaudes ». De même, il n'est pas inconcevable d'être escorté par un soldat qui attendait à quelques jours de la ville du gouverneur, bien que cela soit plus un gage de politesse que de malveillance.

Cependant, l'Occidental n'est pas qu'une proie à traquer. Porter (à raison) sur ses vêtements un petit drapeau représentant sa nationalité protège des bavures, de même que la nationalité étrangère confère une immunité face aux réquisitions de l'armée.

Par ailleurs, il faut savoir se présenter aux autorités et aux notables locaux. La coutume veut que des cartes de visite soient échangées avant le premier rendez-vous, il vaut donc mieux en prendre des dizaines sur soi avant de partir. En outre, des cartes et du papier à en-tête (pour les demandes écrites) impressionnent le personnel administratif local et le rendent plus conciliant.

Catastrophes naturelles

Inondations : Les Chinois ont déboisé leur pays et désormais, plus rien ne retient les fleuves monumentaux qui sillonnent la Chine, en crues dévastatrices. Une inondation peut s'étendre à plusieurs kilomètres de part et d'autre du lit du fleuve, montant jusqu'à un étage de hauteur, et durer de deux jours jusqu'à une semaine. Ce phénomène se produit surtout en été, après de fortes pluies.

Les PJ peuvent être confrontés de deux façons à une inondation : pendant et après. En effet, l'inondation est brutale et les eaux se déversent comme un torrent. Un personnage peut être emporté et ballotté comme un fétu de paille par le courant. Pour simuler cela, il faut lui appliquer à la fois les règles des chocs (vitesse faible) et celles de l'étouffement (cf. *Arkéos 1*, p. 36). Le personnage peut être ainsi malmené pendant plusieurs minutes, mais à chaque round, il a droit à une confrontation d'**Athlétisme** (ND 12). En cas de réussite, il s'extirpe du courant et barbote tranquillement. Par contre, un personnage en hauteur – parfois simplement sur une colline – est épargné par ce danger.

Une fois que « Le dragon jaune du fleuve Yang décide enfin de retourner se coucher dans son lit, fatigué lui aussi », tout n'est pas fin pour autant :

Dehors, c'était un paysage complètement différent de celui qu'ils connaissaient. L'herbe haute, les arbrisseaux, les sentiers, tout avait disparu sous une mer jaune brouillée. Les bouquets d'arbres étaient devenus des îlots sombres. Ici et là, un poteau télégraphique se penchait en frissonnant vers l'eau terreuse, ainsi qu'un vieux paysan se penche sur sa récolte perdue.

La couleur du bonheur

Pour se déplacer dans cet environnement, les personnages doivent utiliser une embarcation ou réussir une confrontation d'**Athlétisme** (ND 7). En outre, toutes les actions effectuées les pieds – et le reste – dans l'eau, subissent un **modificateur au ND de +5**.

Tremblements de terre : Lorsque le Dieu de la Terre se sent offensé, il punit les Chinois en provoquant un tremblement de terre. Le plus souvent, un tel phénomène dure moins d'une minute, et jamais plus d'une demi-douzaine.

À moins que les PJ ne soient à proximité de construction ou en souterrain, ils ne risquent que de chuter, mais subissent à toutes leurs actions physiques un **modificateur au ND de +5**. Sinon, ils peuvent être ensevelis sous des décombres. Pour éviter cela, ils doivent réussir une unique confrontation de **Survie** (ND 7) ou subir 7 points de dégâts létaux, 15 en cas d'échec critique. Cette confrontation peut être renouvelée une ou deux fois si le tremblement est particulièrement violent ou long.



Enfin, il faut un permis de chasse pour chaque arme transportée, sous peine de confiscation immédiate.

Se vacciner

C'est préférable, surtout lorsque l'on sait que certaines maladies chinoises sont inconnues en Occident. Par exemple, le « Gastéropode » ou « maladie des rizières », peut provoquer la mort, mais les locaux sont inexplicablement immunisés. Malheureusement, la plupart des vaccins ne peuvent être effectués qu'à Pékin ou Nankin.

Les grandes villes

Nankin

Depuis 1928, Nankin a retrouvé son statut de capitale chinoise qu'elle avait perdu en 1421 ; elle le conservera durant toute la décennie. De son passé de capitale, Nankin conserve un palais impérial et les tombeaux des empereurs Ming. De même, on peut encore y admirer les vestiges de l'enceinte détruite par la révolte des Taiping et la tour du Tambour construite par les Ming où les gardes sonnaient le gong toutes les deux heures.

Nankin est également un port de commerce dynamique et un centre industriel. Évidemment, c'est ici que les Occidentaux peuvent trouver les sièges des différentes institutions gouvernementales.

Malheureusement, en 1937, Nankin sera prise par les Japonais (voir *L'invasion japonaise*).

Pékin

Pékin est l'ancienne capitale de la Chine et son visage est toujours marqué par le passé. Ainsi, l'urbanisme pékinois est fondé sur la géomancie ; son plan quadrillé tente une relation harmonieuse entre le microcosme (les bâtiments) et le macrocosme (l'univers). Ce plan, inspiré également par le tracé des champs de la région, divise la ville en deux ; la ville tartare au Nord et la ville chinoise au Sud. Au centre de la ville se trouve le vieux Pékin. Ce

quartier est constellé de petites ruelles (*hutou*) qui s'ouvrent sur des maisons basses construites autour d'une cour carrée. Pékin conserve un peu de son influence culturelle et accueille de nombreuses légations européennes ainsi que de nombreux visiteurs étrangers, comme Ella Maillart, qui loge habituellement à l'hôtel du Nord.

Malgré son placement au bord d'une région presque désertique, Pékin profite de l'influence de la mer et donc d'un climat clément.

La cité interdite

Construite par les Ming pour héberger la famille impériale, la cité interdite se trouve au cœur de Pékin. Ce quartier rectangulaire de 1 000 x 780 m est ceint d'une muraille, elle-même entourée d'un fossé. Il est organisé autour d'un axe central et tous les bâtiments qui le composent répondent à un nom symbolique : Salles de la Préservation de l'harmonie ; Salle de l'Absolu, Palais de la Tranquillité terrestre, Palais du Long Printemps, Palais de la Nourriture de l'esprit, Palais des Élégances accumulées, etc. Au milieu de ces bâtisses, serpente la rivière d'Or, traversée par cinq ponts de marbre blanc.

Le bâtiment principal de la cité interdite, le palais de l'Harmonie suprême, se trouve au centre de la cour d'honneur, une terrasse de marbre blanc. Aujourd'hui, il ne sert plus de salle d'audience, toute la cité interdite n'étant plus qu'un vaste musée.

Shanghai

Shanghai est la ville la plus peuplée de Chine et certainement l'un de ses ports les plus prospères. En effet, son emplacement la rend accessible aux navires de fort tonnage et son ouverture forcée au commerce international, en 1842, a profité à son économie. Shanghai est aujourd'hui le plus grand centre commercial et industriel de la Chine, et les années 30, son âge d'or. Contrairement aux autres grandes villes de l'Est, Shanghai n'est donc pas une ville du passé, avec son cortège de monuments et de musée, mais bien une ville du présent, ouverte sur l'Occident et la modernité.

Cependant, Shanghai est aussi une ville à problèmes. Tout d'abord, la plupart de ses habitants n'y sont pas nés, et un vent de communisme souffla ici, violemment réprimé par Jiang Jieshi s'appuyant sur la mafia locale. Ainsi, pendant toute cette décennie, Shanghai est la capitale du crime, de la prostitution, de la drogue, du spectacle et des plaisirs en tous genres.

De 1932 à 1937, Shanghai est une zone démilitarisée (voir *L'invasion japonaise*).

Lanchow

Les rues de Lanchow sont larges, bordées d'échoppes où les commis s'affairent derrière leurs comptoirs ; quel-

ques boutiques de faïence ou d'étoffes méritent même le nom de magasin avec leurs fenêtres vitrées sur la rue, au lieu du classique treillis de bois recouvert de papier blanc. Sur la grand-place devant la résidence du gouverneur (qui ne veut pas nous accorder l'entrevue que nous lui demandons), un agent de police fait observer le « sens giratoire » que suivent mules chargées, cyclistes encore inquiets de leur équilibre, pousse-pousse et charrettes en tous genres. Vêtus de leur courte veste de satin noire sur la longue robe bleue, les lettrés lisent chaque jour le journal collé au mur sur la place; c'est le Quotidien du Nord-Ouest, donnant les dernières nouvelles de l'avance communiste.

Dans une baraque branlante, il y a même un cinéma, que je soupçonne fort d'être tourné à la main. La projection de scènes shanghaiennes des plus égratignées est fort pâle, et à vrai dire j'essaie avant tout de comprendre ce que nous dit en mauvais anglais plein de sous-entendus, notre voisin, un certain M. Wang. Affilié ou non à la police, il semble savoir qu'on se renseigne à notre sujet à Pékin et que d'ici cinq à six jours, peut-être, nous connaissons notre sort.

Oasis interdites

Lanchow constitue un excellent exemple de ville modeste, partiellement occidentalisée: elle est dotée de l'électricité et d'un aéroport.



Jiang Jieshi

(Tchang Kaï-chek)

Costume

Le président de la République de Chine est vêtu de son uniforme gris et d'une casquette arborant l'emblème du Guomindang: le soleil. La quarantaine passée, il porte une moustache poivre et sel. Son crâne est soigneusement rasé. En dépit du sourire affiché, quelque chose dans son visage et ses attitudes trahit le requin politique.

Caractère

Jiang Jieshi est un homme audacieux, prêt à tout, y compris les pires trahisures, pour parvenir à ses fins. En l'occurrence, il est réellement convaincu du bien-fondé du triple-démisme de son maître à pen-

ser Sun Yat-sen. Ainsi, Jiang Jieshi est un homme d'État sincère, certes, mais sans scrupules.

Exploits

Jiang Jieshi naît en 1887 dans une famille aisée. À l'âge de vingt ans, il parfait son éducation militaire au Japon et revient en Chine pour participer à la révolution de 1911. Son influence au sein du Guomindang grandit en 1925 à la mort de Sun Yat-sen et il en épouse la belle-sœur en 1927. Sa position assurée, il reprend la Chine aux seigneurs de la guerre et trahit les communistes la même année. Pourtant, durant cette décennie, il doit de nouveau s'allier au parti de Mao Zedong pour combattre l'invasion japonaise, lutte qui durera jusque dans les années 40.

Mystères

Jiang Jieshi a de multiples contacts dans la mafia chinoise: les triades. Non seulement il s'est allié à ces dernières pour s'assurer le contrôle du pays, mais des rumeurs circulent selon lesquelles il aurait pénétré dans les hautes sphères des sociétés secrètes chinoises (les triades) et se serait initié à leur ésotérisme.

Caractéristiques

PHY	5	MEN	6	PER	7	PRÉ	10
Con	8	Com	6	Hab	6	Soc	9
PV	15	EV	17	Imp	2	Vol	6
Init	6	Édu	8				

Spé (+2): Armes d'épaules, Histoire géographique, Langues étrangères (japonais), Langues étrangères (anglais), Lois, Occultisme, Sciences humaines, Stratégie/tactique, Athlétisme, Baratin, Débat, Intimidation, Milieu (armée), Milieu (crime), Milieu (politique), Perspicacité, Politesse, Renseignement.

Prot: 2

Armes: ses soldats.

Équip: uniforme, casquette, stylo.

La décennie de tous les dangers

Perspective générale

Contexte politique international

Jusqu'ici la Chine avait toujours su, par une longue expérience, quelle diplomatie pouvait lui permettre de reconquérir les provinces dont la perte avait ébranlé son pouvoir. Mais au XIX^e siècle, l'attaque des Occidentaux, arrivés par la mer, constitue un fait nouveau auquel la dynastie mandchoue décadente ne sait pas s'adapter. En voulant appliquer la vieille tactique chinoise, qui consiste à opposer l'une à l'autre les nations ennemies, la Chine subit des empiètements désastreux : concessions, emprunts, contrôles étrangers, occupations militaires et navales.

La période actuelle voit redoubler d'acuité les convoitises continentales. Le Japon, acharné à décomposer la Chine, est maître au Mandchoukouo ; l'URSS contrôle la Mongolie extérieure ; l'Angleterre protège le Tibet extérieur ; et le Yunnan est dans une zone d'influence française. Au-dedans de cette ceinture, les territoires encore nominellement chinois de la Mongolie intérieure, du Sinkiang et du Tibet intérieur, sont bouleversés par des soulèvements ou par la convoitise de leurs voisins. Le moindre évènement qui se produit aujourd'hui dans l'un de ces territoires dépasse la portée d'un simple incident local : tel un coup de sonde dans un abcès prêt à éclater, il indique aussitôt aux intéressés la balance des forces.

Oasis interdites

Une époque difficile

Comme le fait donc remarquer Ella Maillart, les années 30 sont une période particulièrement troublée pour la Chine et, d'une façon générale, pour l'Asie. C'est une époque de grande mutation où beaucoup de gens perdent leurs repères et sont pris d'une sorte de vertige lorsqu'ils tentent de les retrouver.

Cette décennie s'ouvre sur une famine et la lutte entre les nationalistes et les communistes, empêche le gouvernement nationaliste de résister aux grignotages japonais dans le Nord du pays. Pourtant, vers la fin de la décennie, la guerre sino-japonaise devient le principal problème de la Chine, à tel point qu'une fragile alliance est conclue avec les communistes. Malheureusement, cela ne sauvera pas la Chine de l'occupation nipponne.

Un peu d'espoir ?

Dans ce contexte, la découverte de l'homme de Pékin en 1937 n'est qu'une anecdote, heureuse certes, mais dérisoire. Ces ossements et cette boîte crânienne du plus vieil *homo erectus* sont retrouvés à proximité de la ville éponyme, entreposés là jusqu'à la guerre sino-japonaise durant laquelle leur trace se perd.

La lutte entre Nationalistes et Communistes

Les forces communistes

Durant toute la décennie, les troupes communistes sont cantonnées aux régions rurales de la Chine. Elles y installent des gouvernements plus ou moins fantoches, avec le soutien de la population locale, comme la République soviétique fondée en 1931 dans les montagnes du Jinggang au Jiangxi (Kiang-Si). C'est dans ces mêmes régions qu'elles combattent à partir de 1937 l'avancée nipponne, de façon coordonnée ou pas avec les troupes nationalistes.

La Longue marche

Cependant, c'est la Longue marche qui constitue le haut fait des communistes de cette décennie. En 1932, ceux-ci sont encerclés par les nationalistes et des officiers allemands. Deux ans plus tard, Mao Zedong décide de lancer une offensive : la Longue marche. Celle-ci, couvrant 12 000 km, fait 100 000 victimes chez les communistes, et seulement 30 000 survivants. Véritable épopée mythologique du XX^e siècle, elle confronte les communistes aux vicissitudes du climat des régions chinoises les plus sauvages, à l'aviation et aux troupes nationalistes, ainsi qu'aux populations locales parfois insoumises. Pendant un an, les communistes parcourent quotidiennement en moyenne 35 km et livrent une bataille par jour. L'épisode le plus délirant reste le passage de la rivière Dadou, privée de pont, que les communistes traversent sur des câbles porteurs et sous le feu ennemi.

Cette Longue marche permet aux communistes d'échapper à la destruction par l'encerclement du Kiang-Si, de répandre les idées communistes dans les campagnes et d'aguerrir les cadres et les soldats du parti, désormais plus expérimentés que les nationalistes. Surtout, elle assoit le rôle de Mao Zedong comme leader du parti. Les communistes arrivent ainsi dans la province du Shaanxi (Chansi) où ils fondent leur base d'opération à Yan'an (Yenan). Ils la conservent jusqu'à la fin de la décennie et au-delà. Cependant, des forces communistes continuent d'opérer dans le Sud, assiégeant des villes parfois pendant six mois et plus, forçant leurs habitants à recourir à la nécrophagie.

Le front commun

En 1936, des généraux du Guomindang s'allient avec des cadres communistes pour kidnapper Jiang

Jieshi (l'incident de Xi'an) et le forcer après deux semaines de captivité à signer une trêve avec les communistes. Ces derniers ne peuvent pourtant empêcher l'avancée des Japonais, car ils manquent de matériel moderne, notamment de tanks et d'avions.

La invasion japonaise

Historique

Plus ou moins orchestrée par le gouvernement japonais, l'explosion d'une bombe à Moudken le 18 septembre 1931 sur une voie ferrée, fournit à ce dernier une excuse pour envahir la Mandchourie, qui devient le Mandchoukouo en 1932, sous son contrôle. Dès lors, les troupes nippones grignotent peu à peu la frontière de la Chine, dont les troupes ne font pas le poids. Ce conflit larvé entraîne des manifestations anti-japonais et le boycott des produits japonais par les Chinois, qui lui-même entraîne l'incident de Shanghai: les troupes japonaises y débarquent après un mois de combats, et forcent la Chine à signer le 5 mai 1932 un accord mettant fin au boycott et instaurant une zone démilitarisée autour de Shanghai.

Après la création du front commun, les Japonais sont obligés de presser le pas. Le 7 juillet 1937, un soldat japonais stationné à l'extrémité Est du pont Marco Polo (Lugougiao) près de Pékin – en vertu d'accords datant de la révolte des Boxers – s'absente pendant quelques heures dans une maison de passe. Les Japonais le déclarent enlevé par les Chinois et en profitent pour entrer en guerre avec ces derniers le 28 juillet de la même année.

Les affrontements sont terribles. Malgré un avantage numérique considérable (2,5 millions de soldats contre un million), les Chinois ne résistent pas aux Japonais, bien mieux équipés et entraînés. Ainsi, en moins de dix-huit mois, le Japon envahit toute la **Plaine de Chine**. Pékin est prise le 7 août, Nankin le 13 décembre, Shanghai avant la fin de l'automne 1938 et Canton le 21 octobre de la même année.

Dès l'automne 1938, le conflit s'enlise. Les armées nationalistes et communistes ne peuvent que contrer l'avance japonaise, sans mener autre chose qu'une guerre de résistance. Souvent, les civils doivent s'enfuir des villes pendant plusieurs semaines, le temps que les troupes japonaises quittent la région. De son côté, le Japon entre dans la seconde guerre mondiale et tourne son attention vers l'Asie du Sud-Est; il parvient à effectuer une percée de 1938 à 1940 jusqu'en Indochine française. Pendant cette période, le gouvernement nationaliste est démenagé à

La décennie de tous les dangers

- 1931** Mao Zedong proclame la République soviétique (au communisme paysan et militaire) (11/12/31). Attentat contre la voie ferrée du Sud-mandchourien, prétexte pour l'invasion japonaise.
- 1932** les troupes nationalistes, encadrées par des officiers allemands, encerclent les communistes. Les Japonais créent un gouvernement fantoche en Mandchourie (mars), le Mandchoukouo. Ils attaquent Shanghai (28/01) et y créent une zone démilitarisée.
- 1934** rébellion musulmane du Khotan.
- 1934/35** la Longue Marche (21/10/34-20/10/35).
- 1935** Mao Zedong est nommé président du comité central (18/01/35) et impose la poursuite de la marche (10/07/35). Fondation d'une nouvelle République soviétique au Shaanxi, à Yan'an (octobre).
- 1936** incident de Xi'an (12/10/36), Jiang Jieshi accepte le front commun avec les communistes contre les Japonais.
- 1937/45** guerre sino-japonaise (26/7/37-02/09/45).
- 1940** fondation à Nankin du gouvernement pro-japonais de Wang Jingwei (30/03/40).

Chongqing, dans le **Sud**, sur les rives du fleuve bleu. Parallèlement, les Japonais installent en 1940 un gouvernement fantoche de collaboration à Nankin, dirigé par Wang Jingwei (Wang Tsin-wei).

Les armes de l'invasion japonaise

(Cf. tableau ci-dessous). Les prix sont exprimés en dollar américain.

Jusqu'en 45, les officiers ont la désagréable habitude de conserver leur katana et de charger sabre au clair lorsqu'ils n'ont plus de munitions. Les katanas ont les mêmes caractéristiques que les rapières.

La prise de Nankin

Au matin du 13 décembre 1937, lorsque les troupes japonaises entrent dans la ville de Nankin, un véritable cauchemar débute pour les habitants et les défenseurs de la ville. Les Japonais y font preuve d'une sauvagerie et d'une cruauté incroyables et infligent tout au long des semaines qui suivent les pires atrocités aux malheureux résidents de l'ancienne capitale.

Les soldats sont souvent ivres et tirent sans sommation et sans raison sur les Chinois et les étrangers qu'ils croisent, quel que soit l'âge ou le sexe de ces derniers. En moins de trois jours, envi-

Nom	T/R	C/R	Mag.	P.E.	P.M.	Dég.	Année	Type	Prix
Nambu type 14	1	2	8	15	45	+ 7	1925	Poing	35
Arisaka type 38	1	2	5	200	1 000	+ 11	1938	Épaule	30
Nambu type 11	3	3	25	100	400	+14	1922	Lourde	200



ron 10 000 Chinois trouvent la mort aux mains des vainqueurs. Les Japonais pillent les maisons, violent et torturent les femmes de la plus horrible des façons avant de les massacrer, et c'est presque 20 000 viols qui sont perpétrés en un mois. Toute résistance est punie par une exécution sommaire et immédiate. De même, les maisons et les commerces pillés sont incendiés, ce qui provoque la destruction d'un tiers de la ville.

Les prisonniers de guerre sont tous exécutés en masse par des tirs de mitrailleuse et les fugitifs subissent le même sort dans un périmètre de 100 km autour de la ville. Près de 60 000 fugitifs sont ainsi retrouvés dans des camps de fortune dans les environs. Ils sont capturés, torturés, affamés, puis exécutés.



L'unité 731

Bien qu'elle ne reçoive cette dénomination qu'en 1941, cette terrible unité japonaise existe dès 1932, sous le titre de « département de prévention des épidémies et de purification de l'eau de l'armée du Kwantung ».

Basée près de Ha'erbin au Mandchoukouo et dirigée par l'éminent bactériologiste Dr Shiro Ishii (1892-1959), elle compte une dizaine de milliers d'hommes, savants, médecins, mais également soldats. En effet, la mission de l'unité 731 consiste à développer des armes bactériologiques grâce à un budget illimité et à une totale absence de scrupules. Cette politique est menée sur le terrain selon deux axes.

Tout d'abord, l'unité du Dr Ishii procède à des expériences sur les prisonniers de guerre de toute nationalité. Elle leur inocule divers germes (peste, typhus, choléra, anthrax, variole, dysenterie, syphilis, fièvre hémorragique, etc.) et se livre à des vivisections. D'autres expériences sont menées, sur les champs de bataille, en lâchant par exemple des rats porteurs de germes dans des villages chinois.

Par ailleurs, l'unité 731 fournit effectivement à l'armée japonaise tout un arsenal de bombes bactériologiques que l'armée nipponne utilise frénétiquement tout au long de la guerre contre la Chine. Il s'agit d'obus contenant du gaz toxique, notamment du gaz moutarde et de bombes larguées par avions. Ces armes sont utilisées sur les civils comme sur les militaires.

Les armes chimiques

L'unité 731 utilise trois types de gaz : gaz lacrymogène, gaz toxique et gaz moutarde. Tous trois sont traités comme des poisons. Propagés par une unique bombe ou un unique obus, ils se diffusent à la vitesse de 20 m/round, pour une zone de 100 m de rayon.

Toutes ces exactions ne semblent avoir d'autre raison que l'idée pour les soldats japonais qu'ils avaient le droit à une récompense, sous la forme de cette odieuse débauche de barbarie. Le commandement japonais ferme les yeux.

La révolte musulmane

Du fait de l'étendue du pays et des troubles d'ampleur nationale qui agitent la Chine, de nombreuses régions sont en proie au chaos ou à la guerre civile. La révolte doungane (musulmane) du Turkestan en est un bon exemple, quoique extrême.

Au Sud du Turkestan, le Khotan se soulève en 1934. Cet événement marque la fin des voyages de l'Est vers l'Ouest et des communications dans l'autre sens. En 1935, c'est tout le Turkestan qui est

Propagés à une échelle stratégique, ils peuvent recouvrir une zone de trois ou quatre kilomètres.

Gaz lacrymogène

Le gaz lacrymogène est visible et odorant. Il provoque une inflammation des yeux et des voies respiratoires, incapacitant ainsi le personnage intoxiqué. Si la confrontation de virulence est un échec, ce dernier subit un malus de -4 à toutes ses actions. Une fois qu'il n'est plus exposé au gaz, il peut tenter une confrontation toutes les minutes. Au premier succès, il n'est plus affecté par le gaz.

Inoculation : respiration ; **Virulence :** 8.

Latence : 1 round. ; **FD :** -

Gaz toxique 731

Ce gaz enfle le visage des victimes et provoque des pleurs, le vertige et une respiration difficile. Globalement, les personnages intoxiqués sont affaiblis et subissent un malus de -8 à toutes leurs actions. Ils peuvent échapper à ce malus comme ci-dessus, mais la confrontation ne peut être tentée qu'à l'issue d'une semaine d'hospitalisation.

Inoculation : respiration ; **Virulence :** 8.

Latence : 1 minute. ; **FD :** -

Gaz moutarde

Le gaz moutarde provoque une inflammation des yeux et des voies respiratoires. Il occasionne également une perte momentanée de la vue et une cécité permanente en cas d'échec critique lors de la confrontation de virulence. L'inflammation des voies respiratoires est telle qu'elle finit par endommager ces dernières et tuer le personnage intoxiqué.

Inoculation : respiration ; **Virulence :** 8.

Latence : 1 minute. ; **FD :** + 5/jour.

Masque à gaz

Le port d'un masque à gaz protège contre les trois gaz ci-dessus.

en proie à la guerre et en 1937, les dounganes contrôlent tout le Sud de cette région.

Ceux-ci sont dirigés par le général Ma Djoun Ying de la dynastie Ma de Sining, qui s'est toujours un peu mêlé des affaires des musulmans en Chine. Ce vétéran des guerres locales des années 20 voue une haine profonde au gouvernement chinois, responsable de l'exécution de son père. Bien qu'il ait servi Nankin en tant que gouverneur militaire, il répond au début des années 30 à l'appel à l'aide des musulmans du Turkestan. Alternant défaites et victoires, alliances et trahisons, il part en Russie au milieu de la décennie, pour convaincre cette nation d'abandonner le gouverneur du Turkestan pour se rallier à la cause des dounganes.

Car la révolte musulmane n'a pas pour but de s'affranchir du contrôle de Nankin, au contraire. Ce que contestent les dounganes, c'est la légitimité du gouverneur et du gouvernement local, largement influencés et soutenus par les Russes et ayant instauré une dictature militaire quasi-féodale. Les Russes fournissent des conseillers économiques, des avions et des tanks au gouverneur d'Oouroumtchi, ainsi capable de mettre en échec la révolte.

Comme tout ce qui se passe en Chine, cette lutte dépasse donc largement le cadre des frontières nationales. Le Turkestan est une région capitale pour la compétition entre Anglais et Russes, qui jouent de leur influence pour choisir un camp et tenter de faire gagner ce dernier. Ainsi, même si les Russes semblent soutenir le gouvernement local, ils sont prêts à négocier avec les dounganes; il en va de même pour les Anglais.

Les triades

Origines historiques

Les triades chinoises sont comparables à un savoureux mélange entre la franc-maçonnerie française et la mafia italienne. Ce sont des sociétés secrètes, parfois ancestrales, qui ont dégénéré en organisations criminelles.

Prise dans son acceptation la plus large, la définition des triades s'applique à des sociétés secrètes très anciennes, comme celle des *sourcils rouges*, contemporaine de la dynastie Han. Cependant, les triades mafieuses sont nées bien plus tard, au XVIII^e siècle, sous la dynastie mandchoue des Qing. La plupart des triades avaient alors pour but de renverser cette dynastie « étrangère » et de rendre la Chine aux Chinois. Il semblerait que ce but soit atteint, puisque Sun Yat-sen aurait été un membre éminent des triades.

Cependant, comme tout groupe révolutionnaire, les triades ont dû financer leurs activités par le crime, pour ne finalement plus s'occuper que de cela, surtout dans la mesure où la révolution a eu lieu. Cependant, certaines sont restées fidèles à leur tradition ésotérique, comme la triade des 108 sphères (cf. *Arkéos* 2).

Nouvelle drogues

Avec la proximité du triangle d'or – région comprenant le Laos, la Birmanie et le Siam –, les triades engrangent des bénéfices colossaux grâce au trafic de stupéfiants, notamment l'opium et le haschich.

L'opium

Cette drogue est tirée de la culture du pavot et fumée dans de longues pipes. Elle détend son consommateur, provoque l'euphorie et les rêves. En Chine on peut trouver de l'opium et des fumeries d'opium dans toutes les villes et même certains villages.

Virulence: 10; **Délai:** une minute.

Le haschich

Consommée sous la forme d'un bloc compact de résine visqueuse, le haschich provient de la culture du cannabis. Ses effets sont principalement euphoriques, mais sont moins puissants que ceux de l'opium.

Virulence: 6; **Délai:** une minute.

Traditions

Le terme « triade » désigne l'harmonie entre la terre et le ciel, par l'intermédiaire de l'homme. Les symboles triangulaires sont donc largement utilisés par les triades. Celles-ci ne cherchent pas (en principe) qu'un bien-être matériel, mais également une harmonie mystique, pour chaque homme et pour la société en général; pour le bien des Chinois, bien entendu!

Entrer dans une triade nécessite d'exécuter le rituel des 36 serments, au cours duquel le candidat exprime sa fidélité à la triade. Ce rituel dure une journée et se conclut par la décapitation d'un coq blanc. Le serment lui-même comporte de nombreuses promesses, en rompre une seule est punissable de mort. Ainsi, la loi du silence est assurée au sein de la triade. Les membres d'une même triade s'appellent « frère » entre eux.

En outre, les membres d'une triade doivent s'entraider, c'est la loi du *Gwan si*, ou partage des ressources. Ainsi, un membre d'une triade ne peut abandonner l'un de ses frères; mais certaines triades vont plus loin et organisent de véritables systèmes de cotisations.

Enfin, les triades n'aiment pas les étrangers, sentiment solidement ancré depuis leur création. Un Occidental averti en vaut deux.

Malgré ce respect des traditions, il ne faut pas s'y tromper, les frères font également preuve d'une terrible cruauté et d'un manque de scrupule complet lorsqu'il s'agit de parler affaires.

Structure

Chaque triade est indépendante des autres. Parmi les plus importantes, on trouve:

La triade Sun Yee On: certainement la plus puissante de toutes, cette triade est originaire de Canton,

mais s'est établie à Hong-Kong en 1841, où elle acquiert pignon sur rue avec la « société commerciale et industrielle Yee On » en 1921. Ses principales activités concernent l'industrie du cinéma et le trafic de stupéfiants. Elle est dirigée par la famille Heung.

Grand cercle : cette triade reste très mystérieuse, notamment grâce à sa division en quatre groupes presque indépendants. Ses soldats sont particulièrement féroces, presque sauvages. La principale activité du grand cercle concerne l'immigration clandestine. Ces deux triades, et toutes les autres, sont organisées de la même façon. Les différents postes sont désignés par des chiffres, car les triades sont férues de numérologie. Ainsi, tous les grades commencent par le chiffre 4, représentant le nombre de mers qui défendent la Chine et donc un chiffre bénéfique :

- 489 Shan Shu ou dragon. C'est le chef de la triade.
- 438 Fu Shan Shu ou remplaçant. Ce frère est l'assistant personnel du 489.
- 438 Heung Chu ou maître des encens. Ce titre désigne le responsable des rituels.
- 432 Cho Hai ou sandale de paille. Ce membre est un messenger et un diplomate. Il communique les ordres aux membres de la Triade et négocie avec les autres Triades.
- 426 Hung Kwan ou bâton rouge. Ce titre désigne un chef de gang.
- 415 Pak Tse Sin ou Éventail de papier blanc. Ce membre est un comptable et un administrateur.
- 49 Soldat. Ce membre est le garde du corps et l'exécutant de la Triade.



Mao Zedong

Costume

Mao est un homme d'une quarantaine d'années. Le visage plutôt rond, le front dégarni, il n'en est pas moins athlétique, sans pour autant avoir une carrure impressionnante. Vêtu à l'occidental, il affectionne les vestes à la coupe stricte et au col montant. Sur le terrain, il ne se gêne pas pour troquer ses tenues officielles contre des vêtements plus pratiques.

Caractère

Il réfute l'ordre établi en Chine par le confucianisme, refusant l'autorité de son père, le mariage forcé et critiquant la condition de la femme. Résolument tourné vers l'avenir et l'étranger, il veut détruire les symboles du passé. En outre, c'est

un stratège hors pair, tant au niveau politique que militaire. Enfin, il conteste les clivages traditionnels (villes et campagnes, manuel et intellectuel). Il s'attachera à rester en forme.

Exploits

Mao naît en 1893 dans le Honan. À dix ans, il fugue de chez son père. Plus tard, dans les années 10, il participe à la révolution du Guomindang. Ensuite, il devient professeur à l'école normale du Honan. C'est au cours des années 20, après un voyage à Pékin puis à Shanghai, que Mao devient communiste. Rencontrant les pères fondateurs du communisme chinois, il gravit rapidement les échelons du parti pour en prendre définitivement la tête lors de la Longue marche.

Mystères

Mao reste une légende vivante, même pour les Chinois qui ne l'apprécient pas. Ce statut bien particulier est renforcé par l'excellente condition physique de Mao et les anecdotes, vraies ou fausses, que celle-ci a suscité au cours de la Longue marche.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	7	PER	7	PRÉ	7
Con	7	Com	7	Hab	7	Soc	7
PV	21	EV	21	Imp	2	Vol	7
Init	7	Édu	7				

Spé (+2) : Armes d'épaule, Histoire géographique, Langue natale, Sciences humaines, Stratégie/tactique (+4), Athlétisme, Survie, Baratin, Débat (+4), Intimidation, Milieu (politique), Milieu (universitaire), Perspicacité, Politesse, Renseignement, Sang-froid.

Prot : 2

Armes : une arme d'épaule et une arme de poing durant la Longue marche.

Équip : matériel de survie pendant la Longue marche.

Le colonialisme et les Occidentaux

Le colonialisme en Asie

Le colonialisme occidental et plus particulièrement européen s'opère par le biais de compagnies coloniales. Ces sociétés privées sont en réalité sponsorisées et soutenues par leur nation d'origine qui leur confère un pavillon national, un monopole commercial et bien souvent une force armée.

En Asie, les puissances les plus présentes sont la France, l'Angleterre, l'Espagne, le Portugal et la Hollande. En outre, des Suédois, des Allemands et des Russes sont toujours à l'affût d'un « bon coup », mais ces pays ne constituent pas de véritables puissances coloniales. Certaines de ces nations disposent d'ambassades et de consulats, d'autres uniquement de légation.

Quoi qu'il en soit, tous ces Occidentaux se connaissent entre eux. Certains sont même en Asie depuis si longtemps qu'ils ont du mal à parler leur langue natale. À l'inverse, il est possible de retrouver la trace d'un Occidental en repérant dans les conversations des autochtones des termes ou des expressions empruntées à leur langue natale. Ceux-ci ne se discernent qu'à proximité du lieu de résidence de l'Occidental en question.

Pondichéry

Historique

Le comptoir de Pondichéry est fondé en 1674 par la Compagnie des Indes françaises dans un petit village d'Inde. Son histoire est marquée par de nombreux conflits militaires avec les Hollandais et les Anglais, et la ville change plusieurs fois de mains aux cours des trois derniers siècles. Notamment, entre 1742 et 1814, sous le gouvernement de Joseph François Dupleix, la ville connaît une grande période de troubles durant la guerre franco-anglaise.

La ville de Pondichéry est rattachée au territoire de Pondichéry ou « établissements français de l'Inde », construction purement administrative, puisque celui-ci comprend quatre comptoirs séparés les uns des autres par plusieurs centaines de kilomètres.

autochtones, les tamouls. Mais, quel que soit le côté de la ville dans lequel on se trouve, les rues portent des noms français étrangement exotiques dans ce cadre oriental.

Ambiance

Dans la ville française, on marche entre des maisons aux teintes pastel et aux colonnes grecques, dans le plus pur style colonial. La ville, prospère, baigne dans une ambiance étrangement calme pour un comptoir. Ses habitants, quelle que soit leur nationalité, jouent à la pétanque et dégustent des baguettes.

Hauts-lieux

Les habitants de la ville prennent beaucoup de plaisir à se balader sur la jetée depuis laquelle ils peuvent accéder au phare, aux douanes ou à l'hôtel de ville. Au cœur du quartier colonial se tient sur la place du gouvernement qui abrite un square, l'hôtel du gouvernement, l'hôpital de la maternité (à partir de 1937), la chambre de commerce et l'UCO Bank, anciennement banque d'Indochine.

Géographie

La ville de Pondichéry est coupée en deux par le canal. À l'Est vivent les Français, dans ce qu'il convient donc d'appeler la ville coloniale. À l'Ouest vivent les

Nouvelle spécialité

Milieu (Occidentaux) : le personnage a séjourné quelques temps dans une colonie, un comptoir colonial ou s'est fait recommander par un ancien colonial. Il connaît donc les Occidentaux qui séjournent en Asie et en Chine. Il sait leur nom, leur nationalité, leur occupation et, à quelques jours près, l'endroit où ils se trouvent.



Saigon

coloniale, la ville est construite suivant un plan en damier. Au Sud de la rivière s'étendent à perte de vue les installations portuaires construites par les Français. Au Nord de la rivière se trouve la « vraie » ville de Saigon : à l'extrême Nord, les quartiers résidentiels ; plus à l'Ouest, le centre administratif et commercial de la ville et, sur les berges, les quartiers populaires et commerçants. Toute la ville est construite sur des terrasses alluviales, parcourues par de grandes avenues bordées d'arbres.

En outre, un peu à l'écart de la ville se trouve Cholon, le Chinatown local où l'on trouve le plus grand marché de la ville, le marché Binh Tay. Entre la ville et ce quartier ont été installées les principales industries de la ville.

Ambiance

Saigon n'est pas une belle ville, mais elle est prospère et opulente. Elle est célèbre pour ses fumeries d'opium et ses maisons closes. Saigon est toujours en effervescence, la foule s'agglutinant dans ses rues et ses marchés. Cependant, Saigon est également une ville dangereuse où les agressions sont courantes.

Hauts-lieux

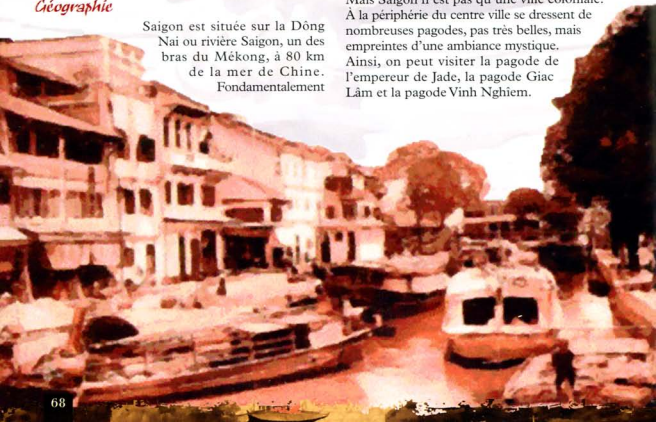
L'hôtel de ville a été construit en 1908 au bout de l'avenue Nguyen Huê. Décoré par Ruffier, sa façade bariolée est on ne peut plus kitsch. Non loin de là ont été bâtis le théâtre municipal et la poste centrale. Celle-ci est construite sur une charpente métallique conçue par Gustave Eiffel. Juste en face de la poste se dresse la cathédrale Notre Dame qui constitue un des points de repère de la ville. Mais Saigon n'est pas qu'une ville coloniale. À la périphérie du centre ville se dressent de nombreuses pagodes, pas très belles, mais empreintes d'une ambiance mystique. Ainsi, on peut visiter la pagode de l'empereur de Jade, la pagode Giac Lâm et la pagode Vinh Nghiem.

Historique

Prise par les Français sous Napoléon III en 1859, Saigon devient la capitale de la Cochinchine, puis du Viêt-Nam. En outre, Saigon est le centre commercial et portuaire du Sud du Viêt-Nam, but avoué des Français. À la fin du XVIII^e siècle, les Chinois s'installent à proximité de la ville, dans ce qui deviendra plus tard le quartier de Cholon.

Géographie

Saigon est située sur la Dong Nai ou rivière Saigon, un des bras du Mékong, à 80 km de la mer de Chine. Fondamentalement



Portrait
Fu man chu**Costume**

Man Chu est un chinois grand et mince. Son visage est celui d'un homme d'âge mûr, mais son corps regorge encore de l'énergie de la jeunesse. Il porte une longue moustache, un couvre-chef traditionnel et son regard est d'une incroyable sévérité. Il se tient droit, le front haut, comme un prince.

Caractère

Fu Man Chu est un être à l'ambition dévorante et sans pitié. Son ambition confine à la folie : il compte chasser les Occidentaux de Chine, détruire l'Europe et les autres nations coloniales, pour ensuite ériger la Chine comme première super-puissance, avec lui à sa tête, bien sûr. Il deviendra ainsi... le maître du monde !

Exploits

Personne ne connaît les origines du docteur Fu. Certains disent même qu'il serait né dans le Chinatown de Londres. Le docteur prétend qu'il descend d'une dynastie chinoise, en se gardant bien de préciser laquelle, et d'avoir obtenu de prestigieux diplômes dans au moins trois universités occidentales. Ce qui est sûr, c'est que Fu Man Chu est le 489 d'une triade, qu'il est effectivement docteur et maîtrise bien d'autres sciences, occidentales ou pas. Il est toujours accompagné de sa fidèle esclave égyptienne, Karamanèh et inlassablement combattu par deux Anglais, l'officier de police Nayland Smith et son ami le D^r Petrie.

Mystères

Fu Man Chu dispose d'un palais, son quartier général, dans la province du Kiang-Sou. C'est de là qu'il dirige la triade du grand cercle (voir *Les triades*) et en manipule bien d'autres. Il connaît d'ailleurs toutes les sociétés secrètes de l'Asie, même les Thugs d'Inde. En outre, il dispose de pouvoirs paranormaux.

Caractéristiques

PHY	4	MEN	10	PER	5	PRÉ	9
Con	10	Com	5	Hab	7	Soc	7
PV	12	EV	24	Imp	1	Vol	10
Init	5	Édu	10				

Spé (+2) : Arts martiaux (*Wu-shu*), Archéologie (Chine), Divination (*yi jing*), Histoire géographique, Langue étrangère (anglais), Langue étrangère (cantonais), Médecine, Occultisme, Sciences exactes, Stratégie/tactique, Recherche, Baratin, Débat, Intimidation, Milieu (crime), Perspicacité, Politesse, Renseignement.

Prot : 1

Armes : aucune.

Équip : robe de mandarin.

Pouvoirs magiques : Mesmérisme (+2), Magie (+3).

Sorts : Immunisation analgésique aqueuse suprême, Convocation impérieuse des spectres serviles et Vagabondage éthéré par-delà les reflets.



Macao

Historique

Macao est la première colonie européenne en Chine; elle est fondée en 1557 par les Portugais, et malgré l'attaque des Hollandais – repoussée grâce à un coup de canon chanceux d'un prêtre jésuite –, ceux-ci en sont toujours les maîtres dans les années 30. Les Portugais légalisent les jeux en 1847 et les paris quelques années plus tard. Depuis, la ville est surnommée « Le Monte Carlo de l'Orient ». Le monopole des jeux est ensuite confié à la compagnie Tai Xing en 1937.

Géographie

Macao n'est pas qu'une ville, c'est en réalité tout un territoire (environ 10 km²) concédé par les Chinois aux portugais. Celui-ci comprend la ville de Macao, installée sur une presqu'île et deux îles, Taipa et Coloane, surnommées « l'autre Macao ». Le tout se situe à environ 75 km de Hong Kong et 150 km de Canton.

Le climat y est chaud et humide; la température peut monter au-delà de 30° et descend rarement en dessous de 14°. Macao et Coloane disposent de superbes plages agrémentées de pins odorants. Cependant, la région est tributaire de typhons.

Les habitants de Macao sont appelés des Macaviens. Ils parlent le cantonnais, le portugais, ainsi qu'un dialecte local.

Ambiance

La ville de Macao est un heureux mélange entre les cultures chinoises et portugaises; de nombreux bâtiments ont été construits par les colons, et on

se croirait en Europe, surtout dans la vieille ville. Pourtant, ce qui constitue désormais le cœur de la ville, c'est le jeu. Macao est constellée de salles de jeux plus ou moins clandestines et comporte une demi-douzaine de casinos, dont certains sont installés sur de gigantesques bateaux jaunes et rouges croisant entre les presqu'îles. Cependant, la compagnie Tai Xing étant très conservatrice, on ne peut y pratiquer que des jeux chinois, comme le majong et le pai gow, mais c'est bien suffisant pour perdre tous ses Dollars mexicains! En outre, on peut aussi parier sur des courses de chevaux et même de chiens, Macao étant dotée d'un hippodrome et d'un cynodrome.

Malheureusement, l'industrie du jeu a attisé la convoitise des triades et, complètement corrompue. L'administration de Macao est aux mains de la mafia chinoise. Ce sont les triades qui règlent les disputes entre casinos et y gèrent la sécurité, en n'oubliant pas de prélever leur commission, bien sûr.

Monuments

La vieille ville est construite autour de la place Largo do Senado, qui s'étend de l'Alvenida de Almeida Ribeiro jusqu'à l'église de Saint Dominique. C'est sur cette place qu'on trouve le Leal Senado (Sénat loyal), centre du gouvernement et meilleur exemple de l'architecture portugaise à Macao.

Par ailleurs, les prêtres jésuites ont construit à Macao la basilique São Paulo, qui constitue le plus beau monument chrétien en Extrême Orient. Lors de l'attaque des Hollandais, ils se réfugièrent dans la Fortaleza do Monte, équipée des fameux canons chanceux.

Le colonialisme en Chine

La Chine n'est pas à proprement parler une colonie; c'est toujours un pays autonome et indépendant. Cependant, les traités inégaux la forcent à commercer régulièrement avec les Occidentaux et nombreuses sont ses villes qui constituent de véritables comptoirs coloniaux (comme Macao) ou qui sont ouvertes de force au commerce international (comme Shanghai). Ainsi, on peut croiser de nombreux « hommes d'affaires » en Chine qui n'ont rien à envier aux coloniaux d'Afrique, d'Inde ou d'Indochine.

Ceux-ci se concentrent principalement dans la plaine de Chine et le Sud, mais ils s'enfoncent également dans les terres, sur les axes commerciaux et dans les grandes villes. Il n'y a que dans les régions les plus désolées du désert intérieur qu'on est à l'abri de ces gens-là. En outre, il arrive que le gouvernement chinois fasse évacuer tous les Occidentaux, pour la sécurité de ces derniers. La dernière fois, ce fut en 1927.

Malheureusement, la présence des étrangers, déjà vécue comme une souffrance par les Chinois, cache

en plus des activités belliqueuses: la plupart des nations étrangères disposent d'espions et d'hommes de main en Chine, dont la mission consiste à déstabiliser le gouvernement en place ou à favoriser l'influence de tel ou tel pays. En fait, de nombreuses bandes de brigands sont en réalité des agents à la solde d'un gouvernement étranger.

Nankin abrite de nombreux consulats, ambassades et légations, mais n'en a pas le monopole. Ainsi, en raison de la proximité de ces deux pays ou de leurs protectorats, Kachgar, ville du Turkestan, abrite le colonel Thompson Glover (consul britannique) et le consul russe, Tierkuloff.

Les Chinois se méfient des Occidentaux et ont tendance à confondre les nationalités entre elles, de la même façon que beaucoup d'Occidentaux ne savent pas différencier un Chinois d'un Japonais. Cependant, ils en sont également très curieux, et il n'est pas rare, dans un village ou une ville modeste, de voir toute la population locale défiler dans l'hôtel ou la mission où se sont installés de nouveaux voyageurs.

Le Bouddhisme

Histoire

Fondation

Le bouddhisme est fondé en Inde aux environs du ^{vi} siècle avant Jésus Christ. À cette époque, l'Inde vit une période de grandes mutations sociales et religieuses, notamment par l'émergence de la société aryenne dont les us et coutumes remplacent peu à peu ceux des autochtones.

Le fondateur du bouddhisme est un prince, Siddhârta Gautama, régnant sur la région de Sakka, proche de l'actuelle frontière avec le Népal. À l'âge adulte, il renonce à gouverner et débute une quête mystique empreinte de brahmanisme, la religion dominante en Inde à l'époque. Pourtant, il rejette l'ascétisme forcené des Brahmanes et décide d'ouvrir une « voie du milieu » entre celui-ci et la vie dispendieuse des princes de l'époque. Le bouddhisme est né et le prince devient Bouddha. Celui-ci insiste bien, sur le fait que son message n'est pas d'origine divine, mais se nourrit d'un examen de la nature et de l'univers.

Arrivée en Chine

Le bouddhisme Mahayana traverse la frontière aux premiers siècles de notre ère par l'Asie centrale et la route de la soie. Au début, les Chinois le considèrent comme une secte d'affiliation taoïste. Il faut attendre le ^{vi} siècle pour que le bouddhisme connaisse un essor en Chine, alors qu'il séduit les lettrés et se répand dans toute l'Asie, notamment la Corée et le Japon.

Au cours des siècles suivants, le bouddhisme se diffuse dans toute la société chinoise et suscite une véritable ferveur religieuse. Malheureusement, la dynastie Tang ne supporte pas cette forme de concurrence et déclenche une vaste persécution au milieu du ^{ix} siècle. Le culte bouddhiste en Chine n'y surviva qu'en tant que superstition et croyance populaire ou au sein de sociétés secrètes.

Le Tibet, quant à lui, reçoit la visite au ^{viii} siècle d'un philosophe bouddhiste indien, Padma Sambhava. Celui-ci implante au Tibet une doctrine bouddhiste née de l'union entre l'école tantrique indienne et le culte animiste local (la religion

des Bön). Le bouddhisme tibétain n'est pas victime de la même oppression qu'en Chine, bien au contraire.

Le bouddhisme moderne

Dans les années 30, la religion bouddhiste est surtout présente au Tibet où elle tient le rôle de religion officielle de la théocratie régnante. Son histoire se confond donc avec l'histoire politique de ce pays et le gouvernement chinois n'est pas dupe. Ainsi, en 1937, lorsque le Pantchen Lama cherche à retourner au Tibet, il est l'objet d'une attention toute particulière car suspecté de vouloir y ramener près de huit mille fusils de contrebande.

Cependant, même dans les régions où le bouddhisme a disparu en tant que religion institutionnelle, ses idées et ses valeurs continuent d'y influencer la morale et la culture.

La religion bouddhiste

Les grands principes du bouddhisme

Le Bouddhisme s'articule autour des quatre vérités, qui en constitue le socle idéologique :

Dukkha :

la souffrance est inséparable de l'existence

Samudaya :

la souffrance provient de l'attachement

Nirodha :

il existe un chemin hors de la souffrance

Magga :

ce chemin est la voie du milieu, la voie des huit vertus

Ainsi, si la première vérité fait apparaître le bouddhisme comme une religion pessimiste, il n'en est rien. La première vérité insiste surtout sur le fait que rien n'est durable ; tout bonheur est éphémère, mais la mort l'est également, puisque toutes les âmes sont appelées à renaître dans le cycle des réincarnations, selon leur karma, leurs bonnes et leurs mauvaises actions.

Les deuxièmes et troisièmes vérités sont liées par un lien de cause à effet.

L'attachement n'est autre que l'ensemble des désirs, des passions et des envies qui animent l'homme. Si on supprime ces attachements, on supprime la cause de la souffrance, et la souffrance elle-même.



La quatrième vérité apparaît alors comme le mode d'emploi pour supprimer les attachements. Les huit vertus auxquelles elle fait référence sont regroupées en trois thèmes :

La sagesse :

la compréhension juste et la pensée juste

La moralité :

la parole juste, l'action juste et les moyens d'existence justes

La méditation :

l'effort juste, l'attention juste et la concentration juste

C'est cette quatrième vérité qui choqua le plus les Chinois au début de notre ère : le taoïsme les avait habitués au cycle des réincarnations, mais la possibilité d'y échapper était plus que nouvelle.

En suivant ces préceptes, le moine bouddhiste parvient à l'éveil. La nature exacte de celui-ci varie selon les courants de pensée, mais il mène toujours à un état de conscience supérieure et parfois à la mort, fin du cycle de réincarnations.

Les grands courants du bouddhisme

Il existe trois grands courants au sein du Bouddhisme, nés successivement après les premiers enseignements de Bouddha.

Le courant **Hinayana** est également appelé « petit véhicule ». C'est une version plus laïque du bouddhisme, qui ne reconnaît pas à son fondateur de statut divin. Elle met l'accent sur une morale très stricte au sein d'un enseignement profondément mystique.

Le courant **Mahayana**, ou « grand véhicule », s'articule autour du principe selon lequel les moines qui ont accompli l'éveil peuvent rester sur Terre et aider les autres moines dans leurs parcours. Ces *bodhisattvas* peuplent donc un véritable panthéon dans lequel Bouddha occupe une place divine. C'est ce courant qui s'est répandu en Chine et au Tibet. Cependant, au Tibet, il a muté pour donner le **bouddhisme tibétain**, ou lamaïque ou école du tantra. Il reprend des principes issus de l'hindouisme et oubliés du bouddhisme Mahayana et repose sur un examen approfondi du cosmos. Ses textes concernent principalement les rituels, qui confinent aux formules magiques.

Traditions et rituels bouddhistes

Il n'y avait sur la feuille de papier qu'un dessin qui ressemblait à une porte, et au milieu de la porte un seul caractère, écrit au pinceau : Vide. Pas de signature. Pas de date.

[...]

« Il a rompu ses liens avec le monde d'ici-bas.

— Tu veux dire qu'il s'est fait bonze ? demanda Fan-Fan.

— Oui, expliqua Mei-Li. Le dessin et le mot signifient

kong-men, « la porte du vide », doctrine de la vacuité de toutes choses du bouddhisme. Le message veut dire qu'il s'y est déjà converti. »

La couleur du bonheur

Bien que le bouddhisme soit une religion riche et complexe, il est certains rituels qui retiennent plus l'attention que d'autres :

Les moulins à prières : ces moulins sont en réalité de gros cylindres de bois creux sculptés. Ils contiennent des prières inscrites sur des parchemins et sont installés sur des axes en bois verticaux. En faisant tourner le moulin, on fait monter la prière vers les cieux. Parfois, ils sont installés en batteries et tournent inlassablement.

Les mandalas et les thangkas :

Les thangkas sont des peintures sur tissus représentant des sujets religieux ou mystiques, notamment des personnages saints ou divins. Les mandalas constituent un type de sujet particulier. Il s'agit ici de représenter le palais d'une divinité du bouddhisme tibétain, elle-même placée au centre de la thangka.

La réincarnation :

Les bouddhistes croient donc à la réincarnation. Au Tibet, celle-ci prend un sens particulier : le Dalaï-Lama est en principe la réincarnation de Bouddha et il se réincarne continuellement. Pour trouver son nouveau « réceptacle », les lamas font passer des tests aux jeunes enfants : ceux-ci doivent reconnaître des objets personnels de leurs vies antérieures.

Les sectes bouddhistes

Les bonnets noirs

L'école Kargyupa est fondée au XI^e siècle par un yogi tibétain du nom de Marpa (1012-1093). Ce sont les bonnets noirs qui ont initié la tradition de la réincarnation du Dalaï-Lama. La pratique des bonnets noirs met l'accent sur le tantrisme et la magie plus que sur la quête spirituelle du bouddhisme. Il existerait des rapports troubles entre certains lamas des bonnets noirs et le III^e Reich. Cette secte est présente au Tibet et au Sikkim.

Les bonnets rouges

L'école Sakyapa du bouddhisme tibétain est fondée au XII^e siècle par Kön Könchog Gyelpo et est dirigée par un Panchen-Lama. Aujourd'hui, les bonnets rouges ont presque complètement disparu au profit des bonnets jaunes, en réalité et en quelque sorte leurs descendants. La pratique des bonnets rouges met l'accent sur la contemplation.

Cette secte est présente au Tibet et au Ladakh.

Les bonnets jaunes

L'école des Gelugpa constitue l'actuelle église tibé-

taine réformée, le courant principal du bouddhisme tibétain. La légende, datant du XIV^e siècle, dit que son fondateur, Tsong Khapa n'avait pas de bonnet (rouge à l'époque) pour la prière et qu'il mit un jaune à la place. Aujourd'hui, le jaune est la couleur des robes des moines tibétains. La pratique des bonnets jaunes met l'accent sur l'ascétisme prôné par les enseignements originels de Bouddha. Cette secte est présente au Tibet.

Le culte bouddhiste

Le moine bouddhiste

À sa demande, sous sa tente qui sentait le beurre et les aiguilles de pin brûlées, je dus le photographier en grande tenue de cérémonie : haute mitre de satin jaune sur la tête et feuillets du livre saint dans les mains, il avait grande allure devant ses objets de culte en argent travaillé de Derguë. Il y avait les coupes d'offrandes, le crâne doublé d'argent pour les libations, la clochette et le dordgé, le petit tambour, les plumes de paon et la couronne en pétales de velours qu'il s'attachait autour de la tête. Accroupi dans sa pose hiératique, il ressemblait étonnamment à une divinité bouddhique.

Oasis interdites

Pour devenir moine tibétain (lama), il faut tout d'abord prêter serment de respecter dix interdits lors d'une première ordination, puis, passer un examen. Si celui-ci est réussi, le moine est confirmé lors d'une seconde ordination. Les dix interdits sont :

- ne pas tuer
- ni voler
- ni forniquer
- ni mentir
- ni ingurgiter des boissons fortes
- ni manger aux heures interdites
- ni danser et chanter ou assister à des spectacles
- ni s'embellir
- ni utiliser un lit ou un siège confortable
- ni recevoir de l'or ou de l'argent

Malgré ce dixième interdit, les moines profitent des dons des laïques, sous forme de nourriture et de robes neuves. En échange, ils pratiquent des prières, notamment pour les défunts.

La vie d'un moine tibétain s'articule autour de l'étude, de la prière et des cérémonies religieuses. Cependant, les moines participent également à la vie laïque en servant de professeur, en accomplissant des cérémonies religieuses et parfois en travaillant la terre. Ils vivent donc à proximité des agglomérations.

Le temple bouddhiste

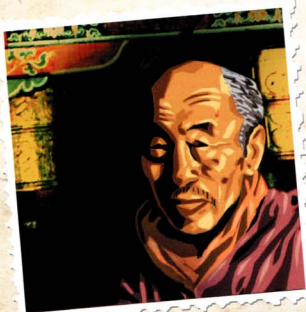
Mais tout à coup, sans transition, sans accès monumental, nous voici dans un étroit parvis où donne la plus sainte des pagodes, et où pousse un rejet de l'arbre mer-

veilleux aux signes bouddhiques. Mais c'est l'hiver et l'arbre est sec. La pagode est de style chinois, basse, avec des toits aux coins retroussés. Une galerie aux colonnes recouvertes d'étoffe jaune, au sol de bois poli, règne sur toute la façade du temple. Et en ce moment même une dizaine de croyants – lamas – jupes ou simples pélerins – sont là, et sans arrêt se jettent à plat ventre, se redressent sur leurs genoux, se relèvent, s'agenouillent, s'aplatissent à nouveau. Ce rite, pour lequel la main est rembourrée de feutre afin que la paume glisse mieux sur le bois, s'accomplit depuis tant de siècles que le plancher poli est creusé de profondes ornières. Je passe entre ces dévots pour pousser la porte du sanctuaire, et un jet de lumière frappe le visage doré d'un grand bouddha de bois aux bras surchargés d'écharpes votives, qui trône à l'endroit même où naquit Tsong Kapa, recouvrant un chorten où est préservé le tronc de l'arbre sacré. Devant lui est dressée une longue table d'offrandes, où le beurre brûle perpétuellement dans une multitude de cupules. Quelques lamas, accroupis sur leurs talons, marmonnent des prières et, par d'obligeants sourires, me font comprendre que je ne les dérangerai pas en prenant mes photographies.

Une cour voisine, grande et belle, largement pavée, donne accès à la seconde pagode, vaste salle de prière précédée elle aussi d'une colonnade revêtue d'étoffes. L'intérieur, très obscur, est encombré de bannières de soie, souvent peintes de sujets religieux. Des parois entières sont couvertes de casiers où reposent les livres saints. Au pied d'une colonne est assis en tailleur un prêtre à la calotte surmontée d'un haut cimier jaune. Sur ses genoux est posé le livre sacré dont il murmure les prières, et dont il passe, au fur et à mesure, les feuillets aux plus voisins des moines, novices et stagiaires accroupis devant lui en rangs parallèles ; les longues feuilles imprimées vont alors de main en main pour retourner à leur point de départ. Tous ces lamas au crâne tondu, jeunes ou vieux, crasseux ou élégants, lettrés tibétains au visage fin, Mongols à la face pleine, ne paraissent souffrir aucunement du froid qui m'engourdit : ils n'ont pourtant, outre leur toge bordaux et leur ample jupe foncée, qu'un gilet sans manches, dont la crasse ne parvient pas toujours à masquer le riche brocart. Aux extrémités des rangs sont les petits « chabis » de dix à douze ans, reniflant et sales, qui ont peine à rester immobiles et plaisaient en cachette. Un serviteur passe d'une rangée à l'autre avec un grand broc de cuivre ; de leur sein les fidèles sortent leur bol en bois et, sans quitter leur position hiératique, ils aspirent tous goulument leur thé au lait.

Oasis interdites

Cette scène décrit le temple bouddhiste de Koumboum, ville chinoise abritant environ trois mille lamas.



Dhardo Rimpoche

Chérissez la doctrine, vivez unis et rayonnez d'amour.

Costume

Dhardo est un jeune homme d'une vingtaine d'années. Plutôt en forme physiquement, mais l'air un peu triste ou mélancolique, il est vêtu du traditionnel costume rouge et jaune des lamas. Il porte à son côté une minuscule besace contenant les quelques effets personnels qu'il transporte avec lui. Un grand calme émane de sa personne, et son regard peut apaiser les pires colères.

Caractère

Dhardo est un être empli de bonté et de miséricorde. Sans être naïf, il regorge de bons sentiments,

notamment à l'égard des enfants. Il ne perd pas une occasion de les préparer à l'âge adulte et surtout au fait que toutes leurs actions ont des conséquences.

Malgré son jeune âge, Dhardo est déjà très sage et presque exempt d'impulsivité. Il agit toujours dans le calme et la réflexion.

Exploits

Dhardo est encore un jeune moine tibétain. Pourtant, il est déjà reconnu comme la réincarnation de l'abbé du collège Losel-ling. Il a suivi les études traditionnelles d'un lama au monastère Drepung et au collège tantrique de Gyud-med. Il a donc le titre officiel de docteur en philosophie. Il profite d'un petit moment de répit pour voyager au Tibet et en Chine, dispensant la bonne parole de Bouddha.

Mystères

Dhardo Rimpoche est promis à un grand avenir. Il sera l'un des mentors de Sangharakshita, responsable de la diffusion du bouddhisme en Occident. On dira de Dhardo qu'il est un bodhisattva.

Caractéristiques

PHY	5	MEN	9	PER	5	PRÉ	9
Con	9	Com	5	Hab	7	Soc	7
PV	15	EV	23	Imp	2	Vol	9
Init	5	Édu	9				

Spé (+2) : Histoire géographie, Langue étrangère (mandarin), Médecine, Occultisme, Sciences humaines (bouddhisme) (+4), Survie (Himalaya), Débat (pédagogie), Milieu (religieux), Perspicacité, Politesse.

Prot : 2

Armes : aucune

Équip : presque rien

Pouvoirs : Flux vital (+ 1), Vision d'esprit (+ 1)

Chronologie chinoise

- 1700, -1200 : première grande dynastie chinoise, celle des Shang.
- 1600 : première villes chinoises dans la vallée du fleuve jaune.
- 722, -481 : Printemps et Automnes.
- 600, -400 : période des hégémons.
- 570, -490 : vie de Laozi (Lao-tseu), fondateur du Taoïsme.
- 559, -478 : vie de Bouddha.
- 551, -479 : vie de Confucius.
- 453, -221 : époque des Royaumes combattants.
- 221, -206 : règne du premier empereur, l'empereur Qin.
- 206, -220 : dynastie Han.

- 150 : le Bouddhisme se répand en Chine.
- 220 : éclatement de l'Empire chinois.
- 581 : réunification de l'Empire chinois par la dynastie Sui.
- 600 : le Tibet devient un royaume indépendant.
- 618 - 906 : dynastie Tang, essor de l'empire chinois.
- 754 : 50 millions de Chinois.
- 845 : fermeture de nombreux temples et monastères bouddhistes.
- 960 - 1279 : dynastie Song (poudre à canon, imprimerie, arts).
- 1215 : prise de Pékin par Gengis Khan.
- 1275 : Marco Polo débarque en Chine (il y reste une vingtaine d'années).
- 1279 : conquête de la Chine par les Mongols.
- 1279-1368 : dynastie Yuan (mongole) en Chine.
- 1368 : fondation de la dynastie Ming.
- 1557 : fondation du comptoir de Macao par les Portugais.
- 1582 : Les Ming laissent le pouvoir aux fonctionnaires.
- 1644-1911 : fondation de la dynastie Qing (mandchoue). Nouvel âge d'or.
- 1674 : fondation du comptoir de Pondichéry par les Français.
- 1683-1830 : Pax sinica, plus grande période de prospérité de l'empire chinois.
- 1695 : conquête de la Mongolie par la Chine.
- 1720 : conquête du Tibet par la Chine.
- 1839-1842 : première guerre de l'opium.
- 1842 : Traité de Nankin, ouverture de la Chine par cinq ports (Xiamen, Fuzhou, Ningbo, Shanghai et Canton) et cession de Hong-Kong. Début de l'ère des « traités inégaux ».
- 1850-1864 : rébellion des Taiping.
- 1856-1860 : deuxième guerre de l'opium.
- 1858 : Traités de Tianjin (T'ien-tsin) entre la Chine et les Occidentaux. Traité d'Aihun avec les Russes.
- 1860 : les Anglais et les Français imposent l'ouverture de onze nouveaux ports.
- 1877 : conquête du Turkestan par Tso Tsing Tang.
- 1883-1885 : guerre franco-chinoise au Tonkin.
- 1884-1885 : traités franco-chinois de Tianjin.
- 1894-1895 : défaite contre les Japonais.
- 1900 : révolte des Boxers.
- 1904 : fondation du Guomindang (Kuo-min-tang, parti nationaliste) par Sun Yat-sen.
- 1908-1912 : Puyi (P'ou-yi), dernier empereur de Chine.
- 1911 : fondation de la République chinoise par Sun Yat-Sen à Nankin. Celui-ci devient le premier président de la République de Chine.
- 1912-1915 : Yuan Shikai, président de la République de Chine (dictature militaire).
- 1916 : mort de Yuan Shikai.
- 1917 : tentative de restauration des Qing en Chine, révolte de Sun Yat-sen à Canton.
- 1921 : Sun Yat-sen est élu président de la République de Chine à Canton.
- 1923 : alliance entre les nationalistes et les communistes, soutien soviétique.
- 1925 : mort de Sun Yat-sen. Tchang Kaï-chek (Jiang Jieshi) lui succède. Expédition vers le Nord.
- 1927 : le parti communiste se réfugie dans les campagnes. Évacuation générale des Occidentaux.
- 1928-1929 : Mao Zedong se cache dans les montagnes du Jiangxi.
- 1929 : création du Koukou-Nor par les Chinois musulmans.
- 1931 : Mao Zedong proclame la République soviétique (au communisme paysan et militaire) (11/12/31). Attentat contre la voie ferrée du Sud-mandchourien, prétexte pour l'invasion japonaise.
- 1932 : les troupes nationalistes, encadrées par des officiers allemands, encerclent les communistes. Les Japonais créent un gouvernement fantoche en Mandchourie (mars), le Mandchoukouo. Ils attaquent Shanghai (28/01) et y créent une zone démilitarisée.
- 1934 : rébellion musulmane du Khotan.
- 1934-1935 : la Longue Marche (21/10/34-20/10/35).
- 1935 : Mao Zedong est nommé président du comité central (18/01/35) et impose la poursuite de la marche (10/07/35). Fondation d'une nouvelle République soviétique au Shaanxi, à Yan'an (octobre).
- 1936 : incident de Xi'an (12/10/36), Jiang Jieshi accepte le front commun avec les communistes contre les Japonais.
- 1937-1945 : guerre sino-japonaise (26/7/37-02/09/45)
- 1940 : fondation à Nankin du gouvernement pro-japonais de Wang Jingwei (30/03/40).



Seconds rôles

Membre des triades (49)

PHY 8 MEN 5 PER 5 PRÉ 6 Con 6 Com 7 Hab 7 Soc 6
PV 24 EV 18 Imp 2 Vol 5 Init 7 Édu 6

Spé (+2) : Armes automatiques, Armes de poing, Arts martiaux (*Wu-shu*), Esquive, Athlétisme, Vigilance, Intimidation, Sang-froid.

Prot : 2.

Armes : hache de la lune, Tokarev.

Équip : quelques dollars mexicains.

Membre des triades (489)

PHY 5 MEN 6 PER 7 PRÉ 8 Con 7 Com 6 Hab 6 Soc 8
PV 15 EV 17 Imp 2 Vol 6 Init 6 Édu 7

Spé (+2) : Commerce, Divination, Langue étrangère (anglais ou français), Stratégie/tactique, Baratin, Débat, Intimidation, Milieu (crime), Milieu (justice), Perspicacité, Politesse, Renseignement, Sang-froid.

Prot : 2.

Armes : aucune.

Équip : habits traditionnels ou occidentaux sur mesure, quelques doses d'opium et des gardes du corps (49).

Policier chinois

PHY 8 MEN 5 PER 5 PRÉ 6 Con 6 Com 7 Hab 7 Soc 6
PV 24 EV 18 Imp 2 Vol 5 Init 7 Édu 6

Spé (+2) : Armes automatiques, Armes de mêlée, Bagarre, Esquive, Lois, Athlétisme, Vigilance, Sang-froid.

Prot : 2.

Armes : Matraque.

Équip : uniforme de police, quelques pièces de la monnaie locale.

Soldat (chinois ou japonais)

PHY 8 MEN 5 PER 5 PRÉ 6 Con 6 Com 7 Hab 7 Soc 6
PV 24 EV 18 Imp 2 Vol 5 Init 7 Édu 6

Spé (+2) : Armes automatiques, Armes de mêlée, Armes d'épaule, Esquive, Athlétisme, Survie, Vigilance, Sang-froid.

Prot : 2.

Armes : Lee enfield Mk IV ou Arisaka type 38, machette ou katana.

Équip : uniforme militaire, sac à dos et barda, quelques pièces de la monnaie locale.

Bestiaire

Animal	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Déf.	Attaques
Serpent	3	2	2	3	3	9	1	1	Dents 1/r, poison*
Tigre	14	5	10	12	12	42	4	4	griffes et crocs 2/r
Tigre Blanc	15	5	12	14	14	45	4	4	griffes et crocs 2/r
Yack	8	3	4	6	6	24	2	2	dents et sabots 1/r
Yéti	20	5	8	14	14	60	5	5	griffes 2/r

(*) : Virulence : 8/Latence : 1 heure/Facteur de dégâts : + 10/heure.

Bibliographie

Oasis interdites et *La couleur du bonheur* sont deux ouvrages qui ont grandement aidé la rédaction de celui que vous tenez entre vos mains. Le premier a été écrit par Ella Maillart et raconte son expédition de 1935. Le second est l'œuvre de Wei-Wei, une chinoise ayant étudié aux USA. Il raconte l'histoire d'une femme chinoise et de sa famille à travers les tourmentes du xx^e siècle en Chine.

Si *Oasis interdites* offre le point de vue d'un PJ en Chine, *La couleur du bonheur* est, à la manière d'un livre de Pagnol, un récit touchant de la vie quotidienne.

scénario Arkeos

L'œil de l'éternel

campagne Arkeos, scénario #6

Février - Début avril 1937

séquence pré-générique

Un matin ensoleillé, dans la somptueuse chambre d'un magnifique palais. Un homme bouleversé, fixe un écrin vide. Il ne tourne pas la tête quand le capitaine de sa garde entre précipitamment.

« Il ne manque que l'invité Français, Ô Radjah. C'est lui le voleur, votre Majesté.

— Tes certitudes ne me ramèneront pas Ma Pierre, capitaine. Trouve ce félon, ce fourbe, ce... Ce...

— Je le retrouverai, je te ramènerai sa tête!

— Ramène surtout Ma Pierre, imbécile! »

Et, contemplant incrédule, l'écrin vide, le Radjah reste seul, dédaignant ses autres trésors.

Acte 1 : frère Jacques

Pondichéry, tout le monde descend

Pondichéry (cf. page 67)

Le vol et l'atterrissage se sont déroulés sans problème. Les PJ débarquent à l'aérodrome en ce début d'après-midi trop calme. L'air sec et étouffant accentue l'effet de soleil de plomb. L'aérodrome semble vide, à peine perçoit-on des bruits de moteurs. Une oreille exercée peut les identifier comme ceux de voitures et non d'avions.

Sauvés par la Foi

Sortant de l'ombre d'un hangar, 3 hommes en **imperméable** se rapprochent tranquillement des PJ, semblent vouloir les saluer... mais brusquement ouvrent le feu. Simultanément, 2 voitures surgissent d'un autre hangar. Debout **sur les marchepieds**, d'autres hommes ouvrent eux aussi le feu sur les PJ. Les 3 hommes continuent de vider leurs chargeurs. Soudain une moto s'élance, croisant la route des voitures. Le motard lance 2 bâtons de dynamite. Une voiture vole en éclats, l'autre fonce sur les PJ. Les balles fusent. Jacques, le motocycliste, change sa trajectoire et revient prêter main-forte aux PJ. Déjà la voiture est sur eux. Le feu nourri des tireurs, balaye tout, alentour.

S'il est blessé ou si sa voiture est endommagée, le conducteur de la voiture, tente une action suicide et percute l'avion. Sinon il s'enfuit. Les bâtons de dynamite de Jacques stoppent net sa course... Boum!

Faux frère

Leur sauveur se présentera comme le **frère Jacques de LaChaiseDieu**, moine (alcoolique) défroqué et farouche partisan d'une certaine forme d'antigermanisme primaire. Présentations faites, il invite

les PJ à le suivre dare-dare jusqu'à son « p'ti chez soi », soulignant que la police locale, française, n'aime guère les pétarades et se montre plutôt expéditive.

On est bien que chez soi

Le P'ti Chez Soi est la maison close de la ville, dirigée par Madame Mathilda, opulente mère maquerelle d'âge mûr, qui connaît Jacques depuis longtemps (elle l'a dépucelé, il y a 30 ans). Elle sera ravie de laisser les PJ « se planquer des condés » chez elle, tant qu'ils se comportent poliment. Le lupanar compte une trentaine de filles alléchantes, venues « des 4 coins du globe ». Jacques passera le reste de la journée à leur poser un tas de questions sur les événements de l'aérodrome. Quant à lui, il leur expliquera qu'il suivait « ses sales Teutons » depuis le matin ayant été intrigué par leur air « pas catholique ». Tout cela devant une bonne bouteille, évidemment!

Histoire de famille

En échange d'un petit coup de main, Jacques leur propose de les aider à rejoindre Pékin discrètement, avec étape à Saigon qui se trouve sur leur trajet. C'est là que vit son frère Maxime de Fourquette, qui l'a comme qui dirait « déshérité ». Il a gardé une petite boîte contenant un rubis taillé, bijou de famille qui lui revenait de droit.

La vraie histoire de famille

En réalité, Jacques est un éminent membre de la Doctrine pour la Foi Chrétienne (la Très Sainte Inquisition), à la recherche de la Pierre Philosophale. Son soi-disant frère est l'homme qui devait la dérober pour lui, mais a rompu son contrat. Tombé par hasard sur les **GrabRaüber**, il les suivait pour les éliminer, et a profité de l'opportunité pour enrôler les PJ à leur insu.

Les 9 grabraüber de pondichéry

Ils ont le profil des *Hommes de mains* (cf. *Arkeos* #2, p.21). Ces grands blonds aux yeux bleus ne sont pas des as de la discrétion ni de la finesse. En costumes sombres, chapeaux noirs et lunettes de soleil, ils portent un imperméable masquant maladroitement leurs armes. Ils attendent les PJ de pied ferme. Leurs 2 voitures sont dissimulées dans un hangar proche. Les 3 GR à **imperméable**: armés de Mauser 1932. Les 4 GR **sur les marchepieds**: armés de Schmeisser MP38.

Les 2 chauffeurs: au volant d'une Ford A

Acte 2 : Long feu pour un pétard

Good Morning Saigon

Saigon (cf. page 68)

Après un court voyage maritime, les PJ débarquent à Saigon. La ville est en fête. Durant une semaine se succéderont sans interruption : danses, chants, spectacle de rue, pétards... Le festival du Têt, bat son plein !

Dans la moiteur des jours et des nuits, l'air est chargé d'odeurs d'encens, de nourriture et de poudre. Jacques, qui a dû laisser son side-car sur le bateau, leur propose de loger chez un de ses amis, « Gros Riton », tenancier du meilleur « clandé » de la ville. Henri Legros est un vieil homme gras à l'image de sa maison de jeu, bruyant, puant le tabac et l'alcool. Ce tatoué, pur et dur vétéran de nombreuses prisons, logera le groupe dans une pièce au confort modeste, juste au-dessus de sa salle de jeu.

L'Ombre du Tibétain

Lors d'une sortie près du port de Saigon, les PJ, peuvent avoir la désagréable surprise de tomber nez à nez avec une dizaine de Tibétains (cf. *Arkeos #1*, p.66) qui les reconnaîtront et réagiront violemment. Il s'ensuit une course-poursuite échevelée, entre des Tibétains ivres de haine et armés jusqu'aux dents, et des PJ. Il en arrive de partout, (ils sont 30 en tout). Le port, sa foule, ses quais et ses sampans colorés offre un cadre magnifique pour une « baston générale » féroce...

Enfin de retour à leur planque, Jacques leur propose de partir dès cette nuit récupérer sa boîte, et de quitter la ville aussitôt. En cas de blessures, il connaît des remèdes, douteux d'apparence et d'odeur, et de « Saintes Imprécations ». En quelques heures les PJ ne sentiront plus rien (remettre les compteurs de dégâts à 0).

Une rue si calme

La maison de Maxime, belle propriété isolée, se dresse au Nord de la ville. Les 2 chiens de garde assoupis ne posent aucun problème. La seule pièce éclairée est le bureau, où les attend dans un lieu dévasté, un funeste spectacle : Maxime étendu exsangue, un **document** cloué sur le torse. Il tient un sabre à la main. Au centre de la pièce, dans une mare de sang gît un avant-bras tranché net portant un étrange tatouage (cf. *Arkeos #1*, p.66) et un chapelet de bois noirâtre (cf. *Arkeos #2*, p.29). Sur le bureau : un écrin vide ! Jacques jure et vocifère.

Ceux qui font attention peuvent entendre du bruit dans l'escalier : des Indiens en costumes militaires font irruption en hurlant : « Pour notre Radjah, mort aux voleurs ! », et se ruent à l'assaut. Leur chef porte une cassette ornée d'un étrange symbole « tibétain ».

vous avez un message

Si Darline Fergusson est contactée, elle fournira les moyens nécessaires aux PJ. Elle envoie un télégramme à une banque, dans la ville du choix des PJ, pour leur permettre un retrait. Elle demandera aussi un petit rapport sur les derniers événements.

Le document

C'est une reconnaissance de dettes de Maxime : 8 000 \$, qu'il devait au propriétaire du *Coffre au Trésor*, situé à Macao.

Les Hommes du Radjah (20)

Ces gardes d'honneur sont des fidèles du Radjah de Limpopour, à qui on a dérobé un bijou somptueux. Ils braveront la Mort pour venger cet affront fait à leur maître et à eux, chargés de sa sécurité. Ils portent de splendides costumes rappelant la tenue de parade des officiers britanniques dans leurs somptueux tons bleus brodés d'or. Ils sont coiffés d'un superbe turban blanc, rehaussé de perles. Leurs longues barbes sont soigneusement peignées. Leurs yeux farouches marquent leur détermination.

Malgré leur entrée en matière virulente, ils cherchent à capturer les voleurs pour les ramener au Radjah. Ils visent donc les membres et frappent du plat du sabre. Mais en cas de pertes des leurs, ils ne feront plus de sentiments.

Caractéristiques

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

Spé (+2) : Armes de mêlée, Armes d'épaules, Armes de poing, Anglais, Hindi, Athlétisme, Conduite, Intimidation, Politesse.

Prot : Déf 2+1 : uniforme.

Armes : un sabre et un Webley, ou un fusil Modèle 1917, avec baïonnette.

Équip : Un joli costume, des véhicules.

frère Jacques de Lachaisedieu

Ce truculent « Bon Père » ancien moine trappiste défroqué, a laissé le monastère, la bière et Dieu derrière lui. Il parcourt le monde en découvreur insatiable des peuples et... de leurs alcools. Excessif en tout, il parle avec de grands mouvements de bras et ponctue ses phrases de jurons mêlant les Saints et le sexe. Il reste cependant pointilleux et reprendra toute personne qui blasphémerait en sa présence : la pénitence étant de lui offrir... à boire. Ce brave quinquagénaire ne cache pas ses sentiments anti-allemands, vieux restes des années passées dans les tranchées. Il se déplace sur un antique side-car rafistolé lui servant opportunément de lit de fortune, les nuits de grande ivresse.

Jacques est en fait un agent de terrain de l'Inquisition, en mission. Il n'a aidé les PJ que parce qu'ils étaient aux prises avec des « salauds de Boches ». Il ne sait rien d'eux si ce n'est ce que les PJ lui apprendront, mais pourra envoyer un rapport à son supérieur, le cardinal Francisco Torqué*, à leur sujet. Il a été l'un des instructeurs de la charmante Kaitlin Hollis*, et l'appréciait.

* **Note :** cf. *Arkeos* #2, p.25 et 26.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	6	PER	6	PRÉ	6
Con	7	Com	6	Hab	7	Soc	6
PV	18	EV	35	Imp.	2	Vol	8
Init	7	Édu	7				

Spé (+3) : Armes de mêlée, Armes d'épaules, Armes de jet, Armes de poing, Bagarre, Esquive, Cryptographie, Divination, Navigation, Médecine, Occultisme, Sciences Humaines, Anglais, Arabe, Hébreux, Latin, Français, Athlétisme, Conduite, Démolition, Premiers soins, Survie, Système D, Baratin, Débat, Intimidation, Perspicacité, Politesse, Magie.

Prot : Déf 2.

Traits : Résistance à l'alcool (+3).

Équip : Une moto avec side-car, « équipement de brousse », de mauvais cigares, des bâtons de dynamite, une bible, une douzaine de bouteilles d'alcool de qualités et de provenances diverses.





shahai numo, dite tante ying, la reine des pirates

Grande femme au corps de déesse et à la pres-
tance de reine, Tante Ying laisse ses longs cheveux
l'envelopper comme un écrin, tandis que ses vête-
ments soulignent des courbes propres à damner
un saint ! Son œil droit brille d'une lueur diaboli-
que, le gauche est recouvert d'un bandeau.

Derrière cette désirable façade au sourire
sensuel, se cache une meurtrière dont
la réputation démoniaque dissuaderait
le plus affamé des requins. Fille de
prostituée, sa vie semblait tracée, mais en
tuant son premier client (il avait mauvaise
haleine), elle décida qu'elle ferait « une bien
piètre putain ». Elle a prouvé depuis long-
temps sa valeur aux Triades. Désormais
Macao est son fief, et on la craint. On la
hait aussi, mais elle a su gagner le respect
de l'« Éternel Parfait de Jade »^{*1} et celle du
sinistre D^r Fu Man Chu^{*2}, jusqu'à s'élever au
titre de Tante, grâce à l'appui de ce dernier. Chef
incontestée de la Triade des 108 Sphères^{*1} qui
règne sur la région, elle ne se livre plus que rare-
ment à la piraterie, préférant s'occuper de son
Coffre au Trésor, où de temps en temps elle choisit
un amant, dont les flots ramèneront le cadavre le
lendemain, s'il ne l'a pas satisfaite...

^{*1}Note : cf. *Arkeos* #2, p. 29

^{*2}Note : cf. page 69

Caractéristiques

PHY	7	MEN	7	PER	7	PRÉ	7
Con	7	Com	7	Hab	7	Soc	7
PV21	EV	21	Imp	2	Vol	10	
Init12	Édu	7					

Spé (+4) : Armes de mêlée, Armes de jet, Armes
de poing, Bagarre, Esquive, Navigation, Anglais,
Arabe, Chinois, Acrobatie, Athlétisme, Clavecin,
Survie, Système D, Intimidation, Jeu,
Perspicacité, Renseignement (Torture),
Séduction.

Prot : Déf 2.

Armes : dissimulées, mais à portée. Pourvu que
cela lacère, tranche et transperce.

Traits : Ambidextre, Force Mentale, Rapidité.

Spécial : Sens du combat, Survivant.

Équip : Le *Coffre au Trésor* et son personnel, son
navire *La Diablesse des Mers* et son équipage, une
cohorte de Petits Frères et de Petites Soeurs et
une armurerie pour les équiper, une grande et
vaste demeure sur son île et une flottille
de pirates.

chambers chance

De petite taille, des cheveux noirs impeccablement coiffés, une fine moustache peignée, un visage mince, plutôt quelconque. Avec son costume sur mesure, son chapeau melon, son parapluie et l'indispensable montre à gousset, Chance a tout l'air d'un dandy Anglais, air encore accentué par des manières polies et un flegme à toute épreuve. Il se promène dans Macao tel un Lord flânant dans les rues de Londres. Mais Chance est surtout un joueur de légende, il a gagné et perdu plus d'argent que certains magnats n'en brassent tout au long de leur vie. Le bruit court qu'il aurait même gagné au poker contre le Diable en personne. Mais il ne se soucie pas des rumeurs, seul compte pour lui le Jeu, et tant que Dame Chance marchera à ses côtés, il continuera. Et si un jour elle se lasse de lui, alors il jouera... pour oublier!

Caractéristiques				
PHY	3	MEN	6	PER 6 PRE 6
Con	6	Com	4	Hab 5 Soc 7
PV	9	EV	15	Imp 1 Vol 6
Init	4	Édu	9	

Spé (+3) : Armes de mêlée (Parapluie), Esquive, Divination (Cartes), Sciences Humaines, Anglais, Cantonnais, Portugais, Baratin, Jeu, Perspicacité, Politesse.

Prot. : Déf 1.

Armes : Parapluie (Dég.+2).

Traits : Hypermnésie (+3).

Spécial * : Chance insolente, Excellence, 3 Points d'Éclats.

***Note :** Ne peut les utiliser que quand la Spé. Jeu est concernée.

Les participants à la bagarre

Membres des sinistres triades, pirates assoiffés de sang, prostituées paniquées mais hargneuses, joueurs et buveurs voulant venger une table renversée, tous ceux qui sont présents se jettent dans la bataille. Pas tous contre les PJ, heureusement... À noter que les fumeurs d'opium ne s'apercevront de rien...

Caractéristiques				
PHY	4	MEN	4	PER 4 PRE 4
Con	4	Com	4	Hab 4 Soc 4
PV	12	EV	12	Imp 1 Vol 4
Init	4	Édu	4	

Prot : Déf 1

Spé : rien d'utile.

Armes : toutes armes de mêlée, et surtout l'improvisation.

Si les PJ s'enfuient, les Indiens les poursuivront, ils disposent du même véhicule que les PJ : voiture contre voiture, pousse-pousse contre pousse-pousse.

Et maintenant ?

La seule piste des PJ est la reconnaissance de dettes de Maxime. Jacques leur propose donc de se rendre à Macao, de toute façon, c'est sur leur route, non ?

Acte 3 : poker mortel

Macao (cf. page 70)

La Chance vous sourit

Jacques ne connaît pas la ville, mais lui, ou l'un des PJ, a entendu parler d'un certain **Chambers Chance**, un joueur professionnel, qui écume les salles de jeu et serait fiable. Heureusement Chance est connu à Macao, et pour le retrouver il suffit de fréquenter quelques maisons de jeu et d'y laisser un peu d'argent. Il est attablé à une table de poker. Il n'acceptera pas d'interrompre la partie, mais conviera au jeu, les PJ qui le souhaitent. Après tout, on a toujours besoin de pigeons, euh... de bons partenaires.

Après une bonne partie et un bon repas, il acceptera d'aider les PJ et les conduira au **Coffre au Trésor**, l'établissement qu'ils recherchent. Mais ils les mettra en garde : les lieux mal famés sont moins dangereux que leur propriétaire : **Tante Ying** !

Jacques hurlera au scandale lorsqu'on lui confisquera sa dynamite à l'entrée, mais hormis cela, pas de problème. Au bout de quelques minutes, Chance désignera une table. Un gros marin dont la coupe du costume évoque celle des *toréadors*, tente un bras de fer avec une femme. Alors qu'elle est sur le point de perdre, la femme plonge 2 doigts de sa main libre dans les yeux de l'homme. Celui-ci roule par terre en hurlant, les yeux crevés. La femme se relève victorieuse, sous les applaudissements des spectateurs. Chance commente laconique : « C'est Tante Ying, elle ne perd jamais ! ».

Le Coffre au Trésor

L'établissement se trouve sur les quais, une gigantesque enseigne richement éclairée le signale. C'est un vaste entrepôt reconverti en un lieu de débauche absolue. À l'entrée, une dizaine de videurs s'assurent que les clients ont de quoi payer. La salle est immense. Tous les éléments y sont réunis pour passer une agréable soirée : bar, tables où s'entassent les joueurs invétérés et les buveurs impénitents, paillasses crasseuses près des murs pour les amateurs d'opiums. Et, dans l'atmosphère lourde, enfumée et malodorante, et la lumière étrange dispensée par des lanternes colorées, on devine une scène où « dansent » des filles qui attendent de monter à l'étage, en mezzanine.

Quand elle se tourne, elle reconnaît Jacques et donne des instructions à ses hommes : en une demi-heure une horde d'hommes de mains sont présents. En attendant les renforts, elle se montrera une hôtesse exemplaire. La fuite des PJ sera ardue : ambiance de bagarre de saloon démesurée, garantie !

Tante Ying profite de l'échauffourée pour s'échapper, couvrant sa fuite de la plus mortelle des façons. Les PJ se retrouvent une fois de plus le bec dans l'eau, il est temps que cela change...

Acte 4 : l'île aux pirates

In the Navy

Jacques est morose, jusqu'à ce que Chance propose aux PJ une solution pour rejoindre Shahai Numo sur l'île des Pirates, où se trouve son repère.

Pour cela il lui faut contacter son vieil ami l'Amiral Doobs. Qui ne verra pas d'objection à se mettre à leur service, contre une forte somme, cela va de soi. Chambers, quant à lui retournera à ses tables de jeu préférées.

Le plan est simple : se faire passer pour des pirates, infiltrer l'île, s'introduire dans la demeure de la Reine, retrouver le rubis de Jacques et s'enfuir ni vu, ni connu. Les PJ peuvent apporter quelques améliorations s'ils le souhaitent. Penser à un déguisement est déjà un grand plus...

Le groupe débarque de bon matin. La petite ville pirate est continuellement en effervescence, et il est évident que si atteindre le palais de Tante Ying n'est pas une mince affaire de nuit, de jour, c'est impossible. Il leur faut patienter, et découvrir les « joies » d'une ville de pirates...

Dans Gentleman Pirate, il y a pirate...

Le palais est une gigantesque demeure, sur 2 étages. Elle est entourée d'un mur qui englobe le jardin (à l'Anglaise). L'intérieur de la demeure est splendide : grandes pièces, riches tapis, statues anciennes, dorures et marbres... L'infiltration dans le palais est laissée à votre entière discrétion, mais ne doit pas friser l'impossible. En effet, ils sont attendus.

Lorsque les PJ sont arrivés au cœur du palais, laissez le doute planer quelques instants : pas de chiens, peu de gardes, pas de portes fermées... En fait, les pirates sont... derrière eux !

Lorsqu'ils pénétrèrent dans les appartements de Tante Ying, le piège se referme : des dizaines de pirates, d'hommes des 108 Sphères, de Tibétains et une vingtaine de vieux Thaïlandais, les encerclent. Shahai Numo joue du clavecin, félicité en cela par ce bon vieil Amiral Doobs, qui finit son souper. Même une résistance acharnée ne permet pas de s'enfuir : renoncez !

l'île des pirates

Située à une douzaine de miles nautiques, c'est un repère de coupe-jarrets, où tous les pirates des Mers de Chine viennent entreposer le fruit de leurs rapines. On y trouve un port, permettant la réparation des navires, une petite ville ; succession de tripots, de bordels, de marchés et autres endroits où dépenser ses gains. La demeure de la Reine, qui serait aussi vaste que la Citée Interdite est tout aussi majestueuse. C'est un lieu d'infamie et de misère.

l'Amiral doobs, gentleman pirate

Cet ancien officier de la Royal Navy a déserté pendant la Guerre. Il a profité de « l'intoxication alimentaire » de l'équipage, pour engager des pirates thaïlandais qui venaient de perdre leur navire et se trouvaient aux fers à ce moments-là. Quand dans l'histoire de la marine on préfère le capitaine Morgan à l'amiral Nelson, on tourne mal. C'est un Anglais d'une soixantaine d'années, à la barbe bien taillée, aux cheveux blancs coupés à la taille réglementaire. Engoncé dans un uniforme de parade et arborant fièrement des galons d'amiral, c'est un pirate, il reste un gentleman Britannique ; il prend le thé à 17h. Son navire est une ancienne canonnière camouflée en bateau marchand baptisé en toute modestie l'Amiral Doobs. Son équipage n'a pas changé depuis 25 ans.

Caractéristiques de l'Amiral

PHY	4	MEN	5	PER	6	PRÉ	6
Con	5	Com	5	Hab	6	Soc	5
PV	15	EV	15	Imp	2	Vol	5
Init	4	Édu	9				

Spé (+3) : Armes de poing, Armes lourdes, Commerce, Navigation, Anglais, Chinois, Thaï, Baratin, Perspicacité, Politesse.

Prot : Déf 1+1 uniforme.

Armes : Webley.

Équip. : Une canonnière, 20 fidèles (mais vieux), pirates.

Caractéristiques des pirates

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

Prot : Déf 1.

Spé : Armes de mêlées, Navigation, Anglais, Thaï.

Armes : toute armes de mêlée, quelques armes à feu.

Aux fers, moussaillons

Les PJ et Jacques sont enfermés dans les sinistres geôles du sous-sol. Tante Ying viendra les voir et passera quelques heures à jouer au chat et à la souris avec eux. Elle leur révèle qu'ils sont les pièces maîtresses d'un rituel magique qui permettrait à son maître d'atteindre l'immortalité dès son retour prévu dans une semaine. Mais, elle préfère s'assurer que le rituel est efficace, et a décidé de le tester dès le lendemain soir, pour son seul bénéfice. Quant à Jacques, elle l'interrogera plus tard. Elle ne leur veut aucun mal, mais un peu de torture la détendrait... Ce bon Amiral Doobs, passera lui aussi, les voir dans la matinée, il s'excusera de sa conduite, et regrettera sincèrement d'avoir dû en arriver là, ainsi va la rude vie d'honnête pirate...

acte 5 : nuit de noces

Le rituel peut commencer

La cérémonie a lieu en grandes pompes. Tante Ying est assise sur un trône et, dans la salle et celles adjacentes, des dizaines de pirates sont réunis. Les tibétains sont vêtus de robes noires et coiffés d'étranges couvre-chefs (cf. p. 10). C'est sous la menace des armes des pirates que s'effectuera la *Cérémonie de la Céléste Consécration* (cf. p. 11). Les PJ sont emmenés attachés, au centre de la pièce. À leurs pieds, dans une boîte, luit un rubis...

Coups de canons

Alors que le rituel débute, un murmure parcourt la foule. Shahai Numo se dresse, les pirates s'écartent : le célèbre Fu Man Chu et ses sbires des Triades, arrivent à l'improviste. La discussion est violente. Une odeur de règlement de comptes, plombe l'atmosphère. Parlant d'un maître qui sera mécontent, les Bonnets Noirs enveniment la situation. Les pirates portent la main à leurs armes, les sbires de Fu Man Chu serrent les leurs... BOUM, BOUM... deux coups de canon ébranlent le palais. Le carnage commence.

Dans Gentleman Pirate, il y a gentleman...

Les PJ peuvent voir l'Amiral Doobs et quelques-uns de ses hommes leur faire signe en agitant frénétiquement l'équipement des PJ. Jacques est avec eux, libre, les yeux fous et pleins de colère, le torse bardé de dynamite. Il détache les PJ, et quand ils ont récupéré leurs armes, les exhortent pour l'aider à reprendre le rubis. Cela fait, il s'excusera de les avoir trompés, les saluera et couvrira leur fuite. BOUM! Pendant ce temps, Fu Man Chu, Shahai Numo et tous leurs sbires, poursuivent leur carnage : les têtes roulent, les morts s'amoncellent et les obus pleuvent au petit bonheur la chance.

Une explication semble nécessaire

L'amiral et ses hommes escorteront les PJ vers la sortie, il est vraiment désolé de les avoir trahis, mais

c'était pour la bonne cause : ils n'auraient jamais été d'accord avec ce plan d'infiltration nécessitant des prisonniers, et ils ne lui auraient dans ce cas jamais permis d'avoir accès aux sous-sols, où se trouvent les geôles et... la salle aux trésors, que ces hommes ont vidée. On allège le bateau du superflus, y compris les obus, pour tout embarquer! Sous les tirs d'obus maladroits des hommes de Doobs, leur cavalcade vers le port est ponctuée d'échauffourées violentes dues à quelques poursuivants.

Il ne leur faut que quelques minutes pour atteindre l'Amiral Doobs, et pouvoir enfin poursuivre leur aventure... Jacques aura perdu la vie pour un joyaux maintenant en possession des PJ.

épilogue

À bord d'une jonque, un longue planche dépasse. Sur le bord de la planche, Shahi Numo se retourne, fixant les marins sur le pont. Elle sourit, ils reculent :

« On m'a nommée Reine des Pirates car j'étais cruelle et ambitieuse. Vous voulez me mettre à mort pour cette même ambition. Mais ma cruauté ne mourra pas, je reviendrai. J'étais votre Reine, je serais votre cauchemar... »

Elle plonge en riant. La jonque s'éloigne.

À quelques encablures de là, l'amiral Doobs referme sa longue vue :

« Pleine vitesse, nous devons la sortir de là !

— Est-ce bien prudent Amiral ?

— Gentleman, Britannique et pirate. Trois raisons pour ne pas se laisser noyer une femme belle, reine et pirate. Ce sont les bases de l'étiquette et... du profit. »

Ce que certains PNJ savent de l'œil de l'Éternel

C'est la Pierre Philosophale, créée par Paracelse, et qui fut « offerte » par Cartier, croyant que c'était un « simple joyaux », au Radjah de Limpopou, grand collectionneur de pierres précieuses. Elle fut dérobée par Maxime de Fourquette, pour le compte de Jacques de LaChaiseDieu, qui devait la détruire. Mais Maxime a préféré la remettre aux 108 Sphères en paiement d'une de ses dettes de jeux. Ce qui n'empêchera pas ceux-ci de le tuer pour d'autres retards de paiements. Les 108 Sphères devaient la vendre aux Bonnets Noirs, pour le compte des GrabRäuber. Mais Fu Man Chu avait demandé à Tante Ying de garder la Pierre, dans le dessein d'excuter la *Cérémonie de la Céléste Consécration*.

Ce que certains PNJ ignorent de l'œil de l'Éternel

Ce n'est pas la Pierre Philosophale, mais l'un des yeux du Crâne de Cristal, permettant d'activer celui-ci. Les GrabRäuber en ont besoin pour accéder à la puissance qui leur permettra de dominer le monde.

Les cendres du dragon

Campagne ARKEOS, Scénario #7

Mai - août 1937

séquence pré-générique

Le vieil Anglais, en costume bien trop chaud pour la saison, attend que son assistante pose un carton sur la table, puis il l'ouvre d'un geste habile, tout en fixant le militaire chinois lui faisant face.

« Je crois savoir que vous aimez le cognac, Colonel ! Celui-ci devrait vous plaire. »

— J'aime tout ce qui a de la valeur et du goût. »

Après un rapide regard connaisseur aux bouteilles, le Chinois se redresse sur son siège.

« Mes hommes sont plutôt sensibles à la valeur de l'argent sonnante et trébuchante, Professeur Davenport. »

— Soyez tranquille Colonel, nous avons prévu ce qu'il fallait. La Société Londonienne de Recherches des Énigmes Historiques ne manque pas de mécènes généreux. »

— Alors l'affaire est conclue. »

Les deux hommes se serrent la main.

Acte 1 : Berceau de l'éternel

Premier contact

Après 3 pénibles semaines de bateau en mer de Chine et 1 autre, affreuse dans l'inconfort d'un camion, les PJ arrivent enfin à Pékin.

La ville est actuellement balayée par le vent du désert et, dans les rues, le sable se dépose en une fine couche. Malgré les 30 °C de la température ambiante, l'atmosphère est quelque peu refroidie par la ronde incessante des soldats Chinois. Sauf autour des légations étrangères, où les troupes viennent de métropole. Dès leur arrivée les PJ sont enjoints par les patrouilles locales à rejoindre leurs légations pour obtenir des laissez-passer en règle.

Les aléas de l'administration

L'administration Chinoise est vieille, limite cacochyme ! La multiplication des passe-droits a augmenté considérablement le nombre de fonctionnaires, de bureaux et de documents officiels nécessaires. L'absence d'un pouvoir central, la toute puissance des gouverneurs locaux et la mainmise des nations étrangères finissent de transformer l'administration Chinoise déjà lente, inefficace et corrompue, en une véritable représentation de l'Enfer sur terre.

Les PJ auront vite fait de comprendre qu'un seul tampon d'une seule nation n'est pas un laissez-passer suffisant selon les provinces de Chine, voir les quartiers des villes où l'on veut aller.

On leur conseillera de descendre à l'**Hôtel du Nord**, lieu de résidence privilégié des « touristes » occidentaux, telle Ella Maillart, à Pékin.

De là, après quelques incertitudes, il leur est aisé de trouver le « Muséum ». En effet, le lieu que **Pei Lei** dénomme ainsi n'est autre que la **Cité Interdite**. Les autres établissements de ce type (Histoire Naturelles, Géologie, etc.), ne sont que des fausses pistes, et les *Pei Lei* qu'ils y rencontreront ne comprendront rien à ce que les PJ peuvent leur vouloir.

Révélation

De nombreuses questions, quelques remarques sur leur laissez-passer et autres tracasseries administratives, demanderont quelques heures au PJ pour arriver jusqu'à **Xian Pey Ley**. Quand ils arrivent à son bureau ; encombré d'objets anciens, de livres et de traités et où flotte une agaçante odeur de parfum bon marché, ils ont la surprise d'apercevoir le visage rondouillard d'un petit bout de femme, qui se cache derrière le titre « d'assistant du conservateur adjoint ». Elle sera ravie de rencontrer des amis du Rabbini, et fondra en larmes en apprenant sa mort, et les circonstances de celle-ci.

Une fois remise de ses émotions, elle leur explique le peu qu'elle sait. Elle n'a rencontré Ismaël Leikowski qu'une seule fois, il y a 6 ans, lors d'un congrès à Paris. Ils étaient restés en contact car c'était un homme pour lequel elle éprouvait une réelle admiration. Depuis 1 an, il écrivait régulièrement pour se tenir informé des fouilles effectuées par la SLREH (Arkeos #2, p. 24), dans la province de Chensi près

l'hôtel du nord

Ce majestueux hôtel de 3 étages est une merveille de modernité, de classe et de calme. Un décor somptueux – mêlant agréablement luxe occidental et chinois –, n'arrive jamais à tomber dans le mauvais goût. On y trouve un restaurant très coté, un bar des mieux fournis, plusieurs salles et salons, et une centaine de chambres. Le personnel, entièrement Chinois, est d'une efficacité exemplaire. Il ne reste pratiquement plus de chambres libres, les autres étant occupées par une foule d'aventuriers en tous genres et de toutes nationalités.

Oasis interdites

pékin et la cité interdite (cf. page 60)

xian pey ley

Âgée de 35 ans, c'est une charmante Chinoise vêtue à l'occidentale pour qui le terme de gironde, semble avoir été inventé. Avec son petit 1,45 m et ses 54 kg harmonieusement répartis, elle offre une agréable vision à la gent masculine. Son visage rond et souriant est surmonté de longs cheveux noirs coiffés en chignon, tentant de lui donner un air sévère que démentent des lunettes – soigneusement choisies –, qui accentuent la douceur de ses grands yeux noirs. Grâce à son père, riche négociant en fumier, elle a fréquenté les meilleures écoles. Il espérait qu'en l'éduquant à l'occidental, et en lui assurant une dote confortable, il lui « décrocherait » un mariage lucratif avec un riche Européen. Mais elle a préféré une carrière et a compensé sa vie de célibataire en se jetant à corps perdu dans le travail. Sachant pourtant que sa condition de femme ne lui permettra plus d'évoluer professionnellement, elle s'est désormais mise à la recherche d'un mari. Mais elle a trois handicaps : un manque d'odorat, qui la pousse à s'asperger de parfum et d'eau de toilette ; une incompétence totale en matière de cuisine, pouvant être confondue avec une tentative d'empoisonnement ; et le bruit incongru, sorte de grognement, qu'émet son ventre en toute situation tant soit peu stressante, telle un dîner romantique avec un Beau PJ Séduisant, par exemple.

Caractéristiques

PHY	4	MEN	6	PER	5	PRÉ	8
Con	7	Com	4	Hab	5	Soc	7
PV	12	EV	16	Imp	1	Vol	7
Init	5	Édu	11				

Spé (+4) : Archéologie, Histoire géographique, Anglais, Chinois, Occultisme, Sciences humaines, Recherche, Milieu universitaire, Politesse.

Prot : Déf 1.

Traits : Hypermnésie (3), Obsession : trouver un bon mari (2), Sens limités : Vue (1), odorat (4!!!).

Équip : Des vêtements à la mode (des années 20), une véritable collection de parfums, un appartement avec cuisine tout équipée (et un extincteur), des livres de recettes.

quin shan po

Le conservateur du « Muséum » est un vieux Chinois aigri, qui feint la surdité pour mettre fin aux conversations qui le dérangent. 8^e fils d'une famille aisée, il ne doit sa place et ses responsabilités qu'aux manigances de ses parents. Il a toujours voulu laisser à ses enfants et petits-enfants de l'argent, qu'il n'a jamais su gagner. Pourtant, depuis quelques semaines, il est en contact avec des étrangers qui lui ont promis une véritable fortune, s'il leur permettait d'accéder à certaines reliques du site de fouilles...

de la ville de Sian. Il pensait que cela pourrait l'aider dans ses recherches sur le lien entre les premières civilisations et le mythe du Jardin d'Eden. Il y a quelques semaines, elle a reçu l'un des premiers objets importants provenant de ce site : un **Guerrier de Terre Cuite** ! L'équipe est tombée sur l'une des chambres d'un antique tombeau. Le Guerrier est à l'étude, car on n'arrive pas à déterminer son âge. De plus l'équipement laisse penser à un prince – fait rare –, et non à un simple soldat. Il est donc devenu un des trésors de la Chine. Le conservateur **Quin Shan Po** a mis au travail une équipe compétente et bien entendu, exclusivement chinoise !

Pey Ley supervise la préparation d'un convoi chargé de ramener les prochaines pièces importantes au « Muséum ». Un premier camion est parti dès la réception du « Guerrier #1 », mais il n'est pas encore revenu... s'il revient !

Elle se fera une joie de permettre aux PJ de l'accompagner, et avec encore plus de facilité si ce « Beau PJ Séduisant » est prêt à venir chez elle, goûter à sa cuisine.

Les derniers préparatifs prennent 1 semaine, et le convoi peut enfin se mettre en route.

acte 2 : Le passé imparfait

Sur la route, encore

Le convoi est composé de 12 camions poussifs chargés de tonnes de matériel et de dizaines d'étudiants pressés d'effectuer leur première fouille. Entre le manque de routes fiables, les problèmes mécaniques et les habituelles tracasseries administratives, il faut 3 semaines pour atteindre le site (1 000 km à vol d'oiseaux). L'ambiance pendant le trajet est plutôt détendue, malgré un fait que les PJ peuvent remarquer : l'Oeil de l'Éternel (le rubis décrit page 83) émet par intermittence une faible lueur, qui se stabilisera à l'arrivée sur le site.

Le tombeau

Le « Site du Tombeau de Xiang » est un chantier immense : une vingtaine de véhicules, des dizaines de tentes réparties sur plusieurs hectares et abritant des centaines d'ouvriers, tandis qu'une autre douzaine réservée aux soldats « encercle » le site. Dès leur arrivée, les PJ et leurs compagnons de route sont accueillis par le **Colonel Shao Dien**, et quelques-uns de **ses soldats**.

Après vérification de tous les papiers, il assignera les gens à des emplacements et conduira Xian Pey Ley et les PJ jusqu'aux responsables du site : **Sir Chadwick Davenport** et son assistante **Selena Thorpe**, respectés membres de « Ligue des Chasseurs de Reliques ».

Quand les PJ arrivent, Selena est en train de traduire aux contremaîtres les directives de Davenport. Le site se dévoile entièrement aux PJ : une vaste

ouverture donnant accès à une immense salle souterraine et, des centaines de guerriers en terre cuite alignés. Un peu plus loin, d'autres trous mènent à différentes chambres mortuaires : le tombeau d'un roi ou celui d'un empereur.

Miss Thorpe et surtout Sir Davenport sont ravis de rencontrer de nouvelles têtes et leur feront bon accueil. Ils ne feront aucun mystère des découvertes effectuées lors des fouilles, et prendront même une joie enfantine à les dévoiler... à des professionnels s'entend :

Objets et bijoux en bronze et en jade, incrustés d'or et d'argent, ornement de marbre, céramiques rouges et noires, boîtes et ustensiles en bois laqué, soieries peintes, et environ 600 statues de terre cuites : des soldats, des conseillers, des religieux, des courtisanes, etc... Tous ces objets semblent être d'une facture proche des ères Yao et Shan (âge de bronze).

Pendant 2 semaines, les travaux s'arrêteront, le temps que les archéologues en herbe ou confirmés effectuent un premier recensement de tout cela. Seule fausse note au tableau, le sarcophage avec le corps du seigneur des lieux est parti pour Pékin depuis plus d'un mois, dans le camion affrété par le Muséum...

Pendant ces 2 semaines les PJ sont libres de suspecter le pire et de se jeter dans des embrouilles. L'Oeil de l'Éternel brille toujours faiblement... Ils pourraient remarquer que certains des objets portent un étrange symbole, comme une spirale...

En parallèle, on révise les camions pour le retour.

Message mystérieux

Après le premier inventaire, on commencera à préparer le transport des découvertes, et les travaux reprendront. Au bout d'une semaine, dans une cache de la tombe une bien étrange **tablette** sera mise à jour.

Xian Pey Ley décide de ramener immédiatement cette tablette à Pékin et demande l'aide des PJ. Les Chasseurs de Reliques proposent de continuer les fouilles, mais demandent à être informés au plus vite. Il faut quelques jours pour préparer les 10 camions du retour. Le colonel dépêche 6 de ses soldats pour l'escorte.

Dans les camions chargés au-delà du raisonnable et à bout de souffle, la route semble encore plus longue que la première fois.

À l'abri des regards indiscrets, l'Oeil de l'Éternel brillera de plus en plus...

Acte 3 : Le premier Empereur

Soleil rouge

Au bout de quelques jours, le 7 juillet, ils ont connaissance de la Guerre sino-japonaise. Le convoi est confronté à de sérieux problèmes : Les soldats de l'escorte tentent de pirater les camions, certains

colonel shao dien

Âgé d'une quarantaine d'années, Dien est un homme vigoureux, exigeant et profondément antipathique. Grand et sec au regard torve, aux gestes précis et nerveux, sa tenue et son aspect négligés ne sont guères engageants. Ses lèvres lippues et son visage anguleux au teint couperosé n'arrangent rien. Il ne croit plus depuis longtemps à la grandeur de la Chine, et la régularité avec laquelle on oublie de lui verser sa solde l'a amené à louer parfois ses troupes afin d'assurer leur subsistance, sans avoir trop à recourir au brigandage. **Ses soldats** (20) n'ont pas meilleur aspect que lui et ne sont courageux qu'en face des paysans... désarmés de préférence.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	5	PER	5	PRÉ	4
Con	4	Com	5	Hab	5	Soc	4
PV	18	EV	16	Imp	2	Vol	5
Init	5	Édu	4				

Spé (+2) : Armes de mêlée, Armes d'épée, Athlétisme, Survie, Intimidation.

Prot : 2+1 uniforme.

Armes : Lee Enfield Mk IV, machette.

Équip : uniforme militaire, sac à dos et barda, quelques pièces de monnaie.

sir chadwick davenport

Passionné par l'Asie et archéologue confirmé, sir Davenport a rejoint *La Société Londonnienne de Recherches des Enigmes Historiques*, quasiment à sa création, en 1876. C'est un octogénaire encore vert, vivant à la dure et ayant voyagé sur tous les continents. De taille moyenne, il s'est tassé avec l'âge, il reste d'une constitution robuste grâce à un entraînement quotidien à la boxe anglaise. Manière, il dissimule sa calvitie sous un éternel chapeau et prend grand soin de ses favoris, comme de ses toilettes. En bon gentleman Britannique, il est poli avec les Dames et prend les Autres – Non-britanniques et non-nobles (dans cet ordre) –, pour de gentils simplets. Tout le monde ne peut avoir le bon goût de naître Anglais, après tout.

Caractéristiques

PHY	5	MEN	7	PER	5	PRÉ	5
Con	8	Com	5	Hab	6	Soc	5
PV	15	EV	19	Imp	2	Vol	7
Init	5	Édu	10				

Spé (+3) : Boxe Anglaise, Archéologie, Histoire géographique, Anglais, Sciences exactes, Sciences humaines, Recherche, Survie, Milieu universitaire, Politesse.

Prot : Déf 3.

Traits : Robuste.

Équip : Des vêtements des couturiers de La Famille Royale, des gants de boxe, son matériel de fouille. Un médaillon avec le symbole de *La Société*...

selenia thorpe

La charmante Selenia est tout le contraire de son mentor Sir Davenport ; simple, gentille, douce et calme. Elle souffre pourtant d'un immense complexe : elle ! En effet lorsque l'on mesure 1,86 m pour 76 kg, il est difficile de rentrer dans les canons de la beauté actuelle. Quand en plus un père Irlandais vous a légué une peau laiteuse criblée de taches de rousseurs et une chevelure aussi flamboyante que rebelle, alors là... Selenia s'est lancée très jeune dans les études et le sport. Elle a été recrutée par Sir Davenport à la sortie de l'université il y a 3 ans à peine, et ne regrette rien : ni les insectes, ni les maladies exotiques, ni le comportement condescendant de son employeur. Elle a rencontré des gens fabuleux, dans des pays merveilleux... D'après Sir Davenport elle est la plus efficace des collaboratrices et la plus douée des sparring-partners.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	6	PER	5	PRÉ	4
Con	5	Com	6	Hab	6	Soc	4
PV	21	EV	16	Imp	2	Vol	5
Init	6	Édu	8				

Spé (+2) : Boxe Anglaise, Archéologie, Histoire géographique, Anglais, Langues étrangères, Sciences exactes, Sciences humaines, Recherche, Survie, Milieu universitaire, Politesse.

Prot : Déf 2.

Traits : Linguiste (2).

Équip : Des vêtements d'hommes à la mode (des années 20), une véritable collection de livres à l'eau de rose, et quantité de livres très sérieux. Un médaillon avec le symbole de *La Société*...

Les 12 samouraïs

Formés dès l'enfance au code du bushido, rien ne les effraye. Entraînés depuis toujours au maniement de leur ancestral katana, nul ne peut leur résister. Protégés par les armures forgées par les meilleurs artisans du Japon, nul ne peut les vaincre. Viva Hara-kiri !

Caractéristiques

PHY	7	MEN	6	PER	6	PRÉ	5
Con	6	Com	6	Hab	6	Soc	6
PV	21	EV	19	Imp	2	Vol	9
Init	9	Édu	9				

Spé (+3) : Katana, Athlétisme.

Prot : 2+4 armure.

Armes : Katana (Dég.+7).

La tablette

De pierre grise, inconnue, elle est ornée de motifs chinois semblant plus récents (époque Han). Plus étrange encore que la matière insolite qui la constitue, c'est le texte en GREC dont elle est gravée qui interpelle. Il parle d'un crâne de glace aux deux yeux de feu se trouvant dans une forteresse située – selon le descriptif du parcours –, dans l'actuel Shantang.

chauffeurs s'enfuient, les autorités sont chatouilleuses, etc.

Tandis que le convoi se rapproche de Pékin, il semble – d'après les infos qui leur parviennent –, que les Japonais en fassent de même...

Le 26 juillet au soir, le convoi atteint enfin Pékin. Le bruit des canons est proche, la guerre est aux portes de la ville. Une odeur de poudre flotte dans la chaleur de cette nuit d'été, des avions rodent au-dessus, quelque part, des gens courent en tous sens. Le convoi parvient (enfin) au « Muséum », dans cette ambiance de folie.

Les portes de la Cité Interdite sont grandes ouvertes, le marbre blanc de la grande terrasse d'honneur et jonché de cadavres de soldats Chinois et de parachutes aux couleurs du Japon. Devant les portes du Palais de l'Harmonie Suprême, un spectacle encore plus effrayant les paralyse un instant : 12 **Samourais** en armure cérémonielle les chargent katana au poing.

Sur le parvis du palais, Quin Shan Po agonise. « Je ne voulais pas cela », lance-t-il dans un dernier rôle.

Mon Oeil pour mon empire

Dans la grande salle où ne parvient que la lumière des étoiles, une étrange scène attend les PJ : dans un silence de mort, une vingtaine de Japonais immobiles, se dressent telles des statues de soldats et de moines. Le vent s'engouffre soudain dans la salle et les corps tombent en une fine poussière.

Sur le trône, une silhouette semble s'illuminer. De la cour proviennent des sons, un nom est répété sans cesse : **Xiang Xing**

L'Oeil de l'Éternel brille d'une telle intensité que même couvert sa lumière reste perceptible. Des bruits de pas se font entendre derrière les PJ. Ils peuvent voir des Chinois avancer lentement, les yeux vides et les bras ballants. Ils sont accompagnés des **Statues de Terre Cuite** que le convoi avait ramenées...

Lorsque sa nouvelle cour lui aura rendu les hommages, l'Empereur s'intéressera au PJ et à Son Oeil, les sommant de le lui restituer (dans la langue qu'il parlait à l'époque). Face à leur refus, ou s'ils se sont enfuis, il lancera ses loyaux sujets à leur poursuite.

Acte 4 : pour une poignée d'ossements

Jusqu'au cou

L'Empereur utilise à bon escient son Pouvoir : Implacable, et sa maîtrise de la « magie », pour faire de cette course-poursuite dans les ruelles de Pékin (en état de siège) un véritable Enfer. Serveurs dominés et Statues surgissant de nulle part, vélos et pousse-pousse animés (pas de véhicules à moteur, il ne comprend pas leur fonctionnement), maisons qui explosent (visuelles, mais pas mortel, il ne veut pas détruire L'Oeil), etc.

Nazis et Japonais

Alors que les PJ semblent pris au piège, l'intervention d'un homme qu'ils connaissent déjà, les sort de ce mauvais pas. Jusco Burns, accompagné d'un détachement d'élite des SKGR, et de blindés Japonais propose un marché est clair et non-négociable : il possède le moyen de neutraliser Xiang Xing, il ne demande que... l'Oeil en échange. Il peut évidemment le récupérer sur leurs cadavres... Ils sont coincés entre un Xiang Xing justicier et un Burns goguenard qui jubile à l'idée de ce qui les attend. Quand les PJ lui lance l'Oeil, Jusco le place dans une petite boîte, et grimpe en hâte dans l'un des chars. L'effet est immédiat, les Statues se figent et les Serveurs se réveillent d'un coup. « Vous avez eu tort, les amis, j'adorais mes bottes. » crache Jusco, par le haut-parleur du char. L'Empereur n'est plus qu'un squelette qui tombe en une fine poussière que chasse le vent...

Acte 5 : Le dernier pékin

Les chars tournent leurs tourelles en direction des PJ. Tous les soldats de l'Axe présents font de même. La chasse commence ! Burns part d'un grand éclat de rire.

Les PJ peuvent se réfugier dans une église proche pour attendre les soldats. Leur entrée déclenchera l'envol de douzaines de colombes blanches. Les soldats n'insisteront pas longtemps, l'armée Chinoise est proche et les chars se sont retirés. Nous sommes le 27 juillet 1937, l'armée Japonaise entre dans Pékin. Le 7 août, la ville est conquise. En fuyant Pékin, les PJ retrouvent par hasard Xian Pey Ley. La seule relique qu'elle a pu sauver est la tablette. Elle la leur confie, espérant que cela les aidera dans leur quête. Ne leur reste donc qu'une tablette et la piste du Tibet et... à survivre à un interminable périple à travers un pays déchiré par les dissensions et la guerre.

épilogue

Quartier général des GrabRäuber. Jusco tend la boîte à l'officier des SKGR.

« Tenez, débarrassez-moi de ce truc.

— J'ai comme l'impression que tout cela vous effraie, Herr Burns, dit Rahn d'un ton moqueur.
— Seuls les morts et les idiots n'ont peur de rien ! réplique agressivement Jusco.

— Mais, le lieutenant Lannheld, risque d'être déçu d'apprendre qu'ils se sont encore échappés.

— C'était délibéré. Je ne voulais pas me mettre entre elle et eux.

— Vous les vouez ainsi à une mort horrible.

— C'est que je tenais vraiment à mes bottes, Herr Rahn... »

qui fait quoi ?

Les Japonais : Le corps découvert était, d'après certains textes anciens, celui de leur Premier Empereur, le Fils du Soleil et de la Lune. Ils voulaient le ressusciter afin qu'ils les guident à la victoire.

SKGR : Ils voulaient juste récupérer l'Oeil, et faire comprendre à leurs alliés nippons le potentiel dont ils disposaient.

SLREH : Ne savent pas ce qui se passe. Pour eux c'était une fouille comme les autres.

Xiang Xing : Incarnation d'Otto Rahn, qui a gardé une parcelle de l'énergie du Crâne. L'Oeil et le corps réagissent à leur présence respective, éveillant une parcelle de puissance.

La tablette : Écrite par une réincarnation de Rahn, alors qu'il n'était que général d'Alexandre le Grand et qu'il fonde la Lamaserie des Bonnets Noirs.

La guerre en chine, 1937-1945

Le Japon est une puissante nation insulaire ne disposant pas de ressources suffisantes pour assurer sa survie. La Chine voisine, faible et en plein chaos, est la cible idéale. En 1931, la garnison japonaise s'empare de la Mandchourie, faisant d'elle un fief de Tokyo. En 1937, l'armée japonaise conquiert une grande partie de l'Est de la Chine, la plus fertile et la plus peuplée. L'année suivante l'ancienne capitale Pékin et la nouvelle, Nankin, tombèrent aux mains des Japonais.

1936 : Le 25 novembre : signature du pacte tripartite de l'Axe entre Hiro-hito, Hitler et Mussolini.

1937 : 7 juillet : Un incident entre les Japonais et les Chinois, au pont Marco Polo dans le nord de la Chine, « force » le Japon à attaquer. Ses soldats suivent les voies ferrées et se rendent rapidement maître de Pékin. L'armée chinoise ne peut rien faire, malgré sa supériorité numérique, car elle manque terriblement d'équipement.

Les Japonais lancent une attaque sur Shanghai le 8 août. Les combats dureront jusqu'au 11 novembre.

La Chine connaît alors l'une des périodes les plus sombres de son histoire. Sa stabilité politique, déjà précaire, vole en éclats. Les armées Chinoise et Japonaise, les seigneurs de guerres, les groupuscules criminels et terroristes vont se répandre comme une nuée de sauterelles, apportant mort et infamie à travers tout le pays !

xiang xing, empereur spectral

Il ne comprend pas pourquoi il est là, ni ce qui se passe. Il ne sait pas encore où il est. Mais qu'il importe ! Il ne se soucie que du nom qui résonne dans son crâne. Certes, il n'a plus de crâne, mais il se souvient du nom, Son nom. Alors il se souvient de son titre : Empereur. Il régnait sur le monde et régnera à nouveau. Tous s'inclineront devant lui, tous le vénéreront. Il a assez dormi, assez perdu de temps. Ses soldats se dressent à nouveau... Son peuple se soumet à nouveau...

Bientôt les étoiles elles-mêmes chanteront son nom...

Effrayante vision que celle de ce squelette qui prend vie, mais plus horrible encore est son visage de flammes surnaturelles dans ce vent jaillit de nulle part qui agite sa tenue mortuaire en lambeaux et semble le porter, le rapprocher, l'amener à vous. L'Empereur n'est plus mort, gloire à l'Empereur, que son règne soit éternel !

	MEN	EV	Magie	Déf.
Xiang Xing	13	69	+7	13

Pouvoirs Monstrueux : Immatérialité, Implacable, Manifestation, Régénération (EV), Servitude : Xiang Xing peut soumettre un être vivant à sa domination mentale. On oppose son MEN à la Vol. de sa cible. Elle peut avoir un nombre de dominés égale à son EV. Sa victime se trouve affublée de la Faiblesse : « Idiot », et ne peut donc pas utiliser de Spé.

statues de terre cuite (100 à pékin...)

Figées dans l'immobilité de la mort, insensibles au temps, gardiens et spectateurs éternels d'un empereur oublié, oublié d'eux-mêmes, pour eux, seul le devoir compte. Le devoir et la loyauté, absolue, éternelle. Du haut de leur 1,30 m ces fidèles reproductions d'humains morts depuis des siècles, n'ont rien d'effrayant. Sauf quand elles s'animent.

Pouvoirs Monstrueux : Plus Vrai que Nature, Vitalité.

Faiblesses : Jouets, Idiot, Vulnérabilité : Eau.

Caractéristiques

Statue	PHY	MEN	PER	Init.	Com	PV	Dég.	Déf.	Attaques
Courtisane	3	-	6	4	4	6	1	1	Ongles
Quidam	4	-	5	5	4	8	1	1	Outils
Soldats	5	-	7	5	6	10	2	2	Armes de mêlée



Extraits de *Toujours pas d'ardoise chez la Pékinoise*, de Rick Willman.

Extrait n°1

"Je connaissais trop bien "Le Hollandais" pour ne pas me méfier. Et un type comme lui, qui dit juste acheminer des boyaux de moutons, depuis l'Inde, à travers un pays en guerre, tout ça pour le compte d'une "honnête" conserverie aux USA, qui fabrique des saucisses à hot dog... Que voulez-vous, j'arrivais pas à le croire."

Extrait n°2

"Cette archéologue et son professeur d'histoire de père allaient nous attirer des ennuis. Et en plus d'eux, il nous fallait assurer la protection de leur satanée relique. Dès qu'on les aurait aidés à la récupérer, bien sur! Faut toujours se méfier des british et de leur rouquine; de trop jolie, fille."

Extrait n°3

"Tout ça pour une pépé chinoise, dont les beaux yeux verts avaient fait craquer Cunningham. Et maintenant, c'était à mézigue de les sortir des griffes de ce malade de mandarin. N'empêche, j'aurais aimé comprendre comment ce taré des Triades pouvait balancer des éclairs?"

Extrait n°4

"Un village mort, dans la région, c'est monnaie courante. Mais un village dont la population a été tuée par des papillons, j'avais encore jamais vu ça. Et tout ça aurait un rapport avec la vieille forteresse dans laquelle on s'était réfugiés, d'après notre guide... Du moins avec le trésor qui y serait planqué. J'avais vraiment trop de veine, en ce moment."

Lamaserie

Lhasa

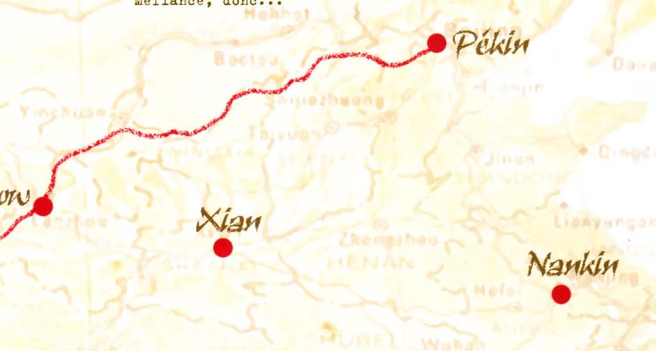
Evénements et chemin suivi
d'Août 1937 à mai 1938

Extrait n°5

"Depuis mon enfance dans la ferme paternelle, j'avais une sainte horreur du travail des enfants. Mais en plus, quand on les enlevait pour en faire des esclaves dans une mine, soi-disant hantée, alors là, mon sang ne faisait qu'un tour. Le seigneur de guerre local et son foutu réciteur de formules magiques pouvaient compter leurs abatis."

Extrait n°6

"Cette auberge perdue à la frontière du désert semblait un véritable miracle, mais les types qui y traînaient n'étaient certainement pas des saints. Outre des GrabRaübers, des chasseurs de reliques, quelques membres de la ligue pan-islamique japonaise, des trafiquants, des gars des Triades, on trouvait certains inconnus qui m'inspiraient encore moins confiance, et semblaient moins amicaux... Et, bien que la tenancière soit jolie, ses boulettes de viande avaient un drôle de goût... Méfiance, donc..."



Extrait n°7

"Un fort oublié, des soldats par centaines, et le canon de mon.45 qui commençait à virer au rouge tellement j'avais vidé de cartouches. Je regardais une dernière fois cette fille à cause de laquelle on allait mourir. Elle me sourit et sa beauté m'empêcha de lui en vouloir. Une vraie Princesse, au sens propre comme au sens figuré. Je savais que Davy Crockett et les gars de Fort Alamo allaient être fiers de moi aujourd'hui..."

Portrait

Lama Djordni Dern

Maître Guerrier de Shambala,
Protecteur du Royaume d'Agartha

Tibétain, Vétéran, H, 376 ans, 1m67, 67 kg



Lama Djordni Dern est un Maître Guerrier de Shambala. Surtout, il est le dernier des Quatre Protecteurs de Fer du Mythique Royaume d'Agartha. Ses trois compagnons d'armes sont tombés mais lui a survécu. Voici bientôt quatre siècles qu'il accomplit sans faiblir sa mission : protéger envers et contre tout, la demeure où reposent en secret les Dix Maîtres du Monde. Cette demeure sacrée, le Royaume d'Agartha lui a été montrée une seule fois, le jour de son douzième anniversaire. Jour où il fut accepté au sein de la communauté des moines guerriers de Shambala. Il a tant contemplé la splendeur des Maîtres du Monde que son regard s'est définitivement éteint à la lumière profane. Aveugle, il a pourtant réussi son initiation comme les autres. Depuis, il est toujours le meilleur d'entre eux. Aussi froid que les neiges éternelles du Mont Kailhasa, il est, à l'image de son animal totem, le *léopard sacré des neiges*, d'un courage sans égal. Les heures passées en méditation et son entraînement martial quotidien ont fait de son corps une arme mortelle et de son esprit une armure indéfectible. Moine errant solitaire, il va de monastère en monastère, mendiant sa nourriture. Il défend sans relâche le Toit du Monde et la demeure de ses Maîtres Immortels contre toute profanation et contre l'empreinte des Tchilingas, les étrangers à peau blanche.

Caractéristiques

PHY*	11	MEN*	1	PER	6	PRÉ	6
Con	9	Com	9	Hab	11	Soc	6
PV	33	EV	78	Imp	3	Vol	6
Init	11	Édu	9				

Spé : Occultisme tibétain +3, Stratégie et Tactiques +4, Yoga & Méditation +3, Arme de Mêlée +4, Art Martiaux +6, Esquive +4, Discrétion +4, Premiers Soins +2, Survie +6, Débat +2, Langues étrangères Intimidation +2, Politesse +2.

Prot : Déf. 4.

Aptitudes : Sens du Combat, Survivant.

Traits : Code d'Honneur de Shambala +3, Force Mentale +3, Rapidité +2, Robuste, Sens Limité : Aveugle.

Pouvoir :

Magie tibétaine +3.

Réputation : 7.

Points d'Éclat : 5.

*** Note :** Représente la maîtrise supérieure de ses Pouvoirs, qui ayant atteint un niveau de maîtrise totale lui permettent de surpasser les limites humaines.

scénario ArKEOS

Le 7^{ème} pas de Bouddha

campagne ArKEOS, scénario #8

Arrivée: Début mai 1938 – départ mi-mai

Arrivée Istanbul juin 1938

séquence pré-générique

Le soleil du printemps illumine paresseusement la montagne et les plateaux environnants. La neige s'accroche encore aux toits de la lamaserie refusant avec entêtement de fondre. De la cour s'élève les prières des moines, dont les robes noires flottent au vent. Leurs mouvements sont interrompus par un grand éclat de rire, suivis d'une cavalcade. Semblant glisser le long de la paroi montagneuse, bondir sur les toits, un léopard des neiges finit sa course effrénée au milieu des frères. Quand le vent chasse le tourbillon de neige qui accompagne son bond, un homme frêle en émerge. Les lamas en robes noires s'inclinent devant lui, alors qu'il s'exprime :

« Des Tchilingas curieux arrivent. Leur esprit est ennoblé de questions sans réponses. Leurs âmes ont besoin de connaître la Lumière. Menez-les à moi. »

ACTE I : La route du pavot

La nature est ton ennemi

Les PJ ont enfin atteint le but de ce périple : le Shantang. Ils ont franchi les hautes cimes des montagnes du Toit du Monde, pour arriver dans la région dévoilée par la mystérieuse tablette. Il ne leur reste plus que quelques jours de voyage pour atteindre leur destination finale : la lamaserie du Crâne, la lamaserie de Shambala...

Le vent s'est levé depuis leur entrée sur le plateau, et les PJ et leurs mules (s'ils ont la chance d'en avoir encore), sont exténués et transis de froid.

Le shantang

Province du Tibet perdue dans les hauts plateaux. Ceint par les montagnes, le Shantang offre des paysages étonnants au long de ses vastes terres ombrées de rose, que la neige peut recouvrir même l'été. L'hiver y est des plus rigoureux, et l'été très chaud et humide. La population très éparse est composée de nombreux clans répartis dans de nombreux villages fortifiés et divisés en familles. La couleur rose qui prédomine dès les premières chaleurs, est due aux immenses champs de pavots.

Le trou du cul du monde

Le vrai nom de ce village est Aavargolpocha, mais Capo n'a jamais réussi à le prononcer, comme d'ailleurs aucun mot de la langue tibétaine, qu'il n'a

Têtes de mules

La vision d'un village est donc une agréable perspective, malgré la présence de palissades de bois et de pierres. La population semble farouche mais accueillante. On laisse les PJ se diriger jusqu'à la maison du chef. De l'intérieur de celle-ci, provient une voix qui leur souhaite la bienvenue dans *Le Trou du Cul du Monde*, avec un fort accent... italien !

Dans l'encadrement de la porte se dessine la silhouette du chef, Capo. Il sourit aux PJ, avant de les faire entrer dans sa demeure. Capo se montre un homme courtois, surtout avec les dames, et explique sa mauvaise condition physique comme le résultat d'une ascension ratée.

Les PJ pourront faire aussi la « connaissance » des 6 déserteurs dévoués à Capo, qu'ils ne quittent que pour aller monter leur garde. Ils ne prononceront pas le moindre mot.

La soirée se passera calmement, et si les PJ comprennent le Tibétain, ils pourront percevoir que sous le couvert de formule de politesse ou de discussions entre eux, les villageois leur conseillent de partir au plus vite. Capo essaie vainement de cacher sa folie et sa méchanceté. Pendant la soirée, il ne s'énervera pas, du moins pas envers les PJ.

Pendant la nuit, Capo tente d'assassiner les PJ, en commençant par tout individu un peu « sportif », ses 6 gardes se ruent au combat immédiatement. Ils essaient de capturer les femmes vivantes, mais tenteront de tuer les hommes. Ils ne se rendront en aucun cas.

jamais apprise. Le village compte une trentaine de familles, véritables serfs, travaillant sans relâche pour la culture et le traitement du pavot. Capo, secondé par 6 « déserteurs de l'armée chinoise », se conduit comme le maître du village. Tous obéissent aux « BönPo », les moines qui vivent reclus à des kilomètres du village, mais qui dirigent toute la région.

Le village est fortifié, car malgré la mainmise des Bonnets Noirs sur la région, les villages des alentours gardent une tradition guerrière qui les conduit à se piller les uns les autres, de temps en temps. Aavargolpocha est entouré de modestes champs et de plantations de pavots qui semblent s'étendre jusqu'à l'horizon.

ACTE 2 : Bonnets noirs pour blancs-becs

N'oubliez pas le guide

Le lendemain, à l'aube, un bien étrange spectacle provoque une agitation certaine dans le village. Une procession arrive, formée d'un groupe d'enfants qui guident une femme montée sur une mule. Ils sont tous vêtus d'une robe blanche de moine, arborent un crâne rasé et, seule marque distinctive : un étrange tatouage sur le front. Une spirale noire !

Elle demandera à voir les étrangers, et si les PJ se dissimulent, elle les appellera par leur nom, leur promettant sa protection d'une voie pleine de colère. La protection de Palden Lhamo.

Si les PJ acceptent de la suivre, les enfants s'occupent de leurs bagages et elle les mènera jusqu'au soir où ils arriveront en vue du monastère. Pendant ce voyage, elle ne leur adressera pas la parole, et fera mine de ne pas les comprendre. Les enfants ne parlent que le tibétain.

Dans le cas contraire, elle s'en ira tout simplement, jusqu'à disparaître de leur champ de vision. Quand les PJ reprendront la route, ils s'égareront dans la tempête, sous une pluie glacée et un bruit de tonnerre assourdissant, et erreront 3 jours durant avant d'atteindre le monastère.

On conduit les PJ à travers cette lamaserie grande comme une ville. Ils y croisent des centaines de moines et de laïques, tous en train de vaquer à leurs occupations. Ils gravissent d'innombrables escaliers avant d'arriver devant une grande porte semblant sculptée dans la montagne. Là, un homme les attend. C'est un Européen d'une cinquantaine d'années, totalement rasé. Il porte la tenue des lamas des Bonnets Noirs et leur sourit. Il se présente comme le lama Herschel Steinschneider (cf. p. 16 : *Hamussen*), et leur annonce qu'ils sont attendus, et ce, par l'un des « supérieur de Leur foi ». Après quoi, il les laisse, alors que sans un bruit, la porte s'ouvre.

Devant eux se trouve un vieil homme, semblant particulièrement vigoureux et alerte. Sa voix résonne dans le profond couloir. Il se présente aux PJ, comme le lama **Djorni Dern**, et les salue par leurs noms. Il leur souhaite ensuite la bienvenue dans le sanctuaire sacré du Gouffre de Shambala. En effet, les couloirs du sanctuaire ne sont que des passerelles de pierre : la montagne semble être creuse.

ACTE 3 : La plume et le vent

Le lama Djorni Dern les conduit le long d'un interminable couloir, faiblement éclairé par de petites lampes à huile de yak à l'odeur entêtante. Pendant les quelques minutes où il les guide, il se fait un plaisir de répondre aux questions des PJ, par d'autres

capo

C'est une vision tragique que celle de cet homme : un visage portant les marques du fer, qui plus est, manchot et unijambiste et traînant sa maigre carcasse sur une béquille. Ses yeux et ses cheveux sont aussi noirs que son âme. Trafiquant d'armes d'origine italienne, il est arrivé il y a 8 ans. Une mésentente sur le prix et la qualité de ses marchandises lui a valu de se faire trancher le bras droit et la jambe gauche, après de longues tortures. Mais les Bonnets Noirs se montrèrent généreux, et, en échange de quelques-uns de ses contacts, lui permirent de rester à ce poste de « hautes responsabilités », où sa perversité fait merveille. De plus, ils lui ont promis qu'après 15 ans de bons et loyaux services, ils lui rendraient son bras et sa jambe. Ainsi qu'une forte rémunération. D'autres auraient ri de ce genre de marché, mais Capo a été témoin des pouvoirs dont disposent les Bonnets Noirs. Il sait qu'ils pourront tenir leur promesse. En attendant, l'opium quotidien l'aide à oublier ce qu'il est devenu.

Caractéristiques

PHY	3	MEN	5	PER	6	PRÉ	4
Con	6	Com	4	Hab	6	Soc	6
PV	9	EV	13	Imp	1	Vol	6
Init	6	Édu	6				

Spé (+2) : Armes de Poing (Beretta), Commerce (Contrebande), Anglais, Italien, Lois, Contrefaçon, Baratin, Intimidation.

Prot : Déf 1.

Armes : Beretta 1924.

Équip : Vieux vêtements, holster, sa haine du Monde.

Les 6 déserteurs

Des chinois de taille moyenne, assez maigres, couverts de cicatrices et au regard vide. Ils accompagnaient Capo quand il a essayé son arnaque, et ils ont payé le prix fort : leur âme. Ce ne sont plus que des pantins asservis aux ordres de Capo, n'ayant gardé que de rares souvenirs de leur ancienne vie. Leurs uniformes sont rapiécés de toute part, tout comme eux.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	2	PER	2	PRÉ	2
Con	1	Com	4	Hab	4	Soc	1
PV	18	EV	NA	Imp	2	Vol	NA
Init	4	Édu	1				

Spé (+2) : Armes d'épaules, Armes de mêlée.

Prot : Déf 2+1 : uniformes.

Armes : fusils variés.

Spécial : Déjà mort.

palden Lhamo

Cette Déesse, parfois assimilée à Kali, est la Protectrice des Dalai-Lamas. Sa peau est de couleur bleu nuit, elle a des traits courroucés, et elle est montée sur une mule dont le tapis de selle est une peau humaine. C'est l'un des protecteurs les plus craints du Panthéon tibétain.

la lamaserie de shambala

La lamaserie est grandiose. Les montagnes qui semblent s'élever d'elle, accentuent l'effet irréel qui coupe le souffle ! Sur sa façade démesurée, s'inscrit en pierres blanches, le mantra « Om mani padme hum ». Ceinte par un mur circulaire, sa porte est sculptée de Arhats et d'Asuras. Autour des murs sont disposés les chortens. L'intérieur est composé de 108 bâtiments de proportions titanesques, disposés en un mandala géant. Un escalier colossal disparaît au flanc de la montagne. Tout dans le monastère semble monumental. De vastes escaliers paraissent courir partout et accentuent une étrange impression d'immense labyrinthe. Un élément cependant semble moins antique que le reste du monastère : une haute et fine tour de pierre qui s'élève du rempart. À ses côtés, une longue route droite goudronnée, part d'un ensemble de bâtiments « modernes », et se prolonge sur quelques centaines de mètres. Un Mage reconnaîtra le monastère pour ce qu'il est : un gigantesque focus... Auquel les moines sont tous liés.

Apchi

Déesse protectrice de l'école lamaïste des Bonnets Noirs. Blanche et juchée sur un cheval, elle tient dans une main une coupe façonnée dans un crâne et, dans l'autre, un miroir.

Airavata, l'éléphant blanc

Caractéristiques

PHY Init. Com PV Dég. Déf. Attaques
20 6 12* 120 +8 8 Trompe 1/R

*Note : sa valeur de combat baisse de 1/Round.

À 0, l'éléphant se fige.

Les khadromas

Sont des démons à tête d'animal, buveuses de sang.
Pouvoirs Monstrueux : Éternité, Maître des Bêtes.
Faiblesses : Soif de Sang, Vulnérabilités : Métaux.

Caractéristiques

PHY MEN PER Init. Com PV Dég. Déf. Att.
7 6 6 6 6 21 2 2 Crocs

questions et par l'emploi de métaphores et d'aphorismes. En arrivant devant une porte de bronze, il leur annonce que leurs épreuves vont commencer. Il ouvre alors la porte.

La caresse du fouet

Les PJ se trouvent dans un petit bureau, richement décoré. Aux murs sont accrochés de magnifiques tableaux, des mandalas. De nombreuses vitrines abritent de fines statuettes d'or et de jade. Assis derrière le bureau en bois laqué, se trouve la forme translucide d'un vieux chinois, vêtu d'une antique robe de magistrat rouge et verte. Cette robe est brodée de spirales et de crânes...

« Moi, Amban, émissaire de Xian Xing, Empereur Céleste et Immortel. Droiture, Constance et Ordre, je dis : répondez à mes questions ou souffrez.

1^{re} question : Qu'est-ce qui couvre la Terre entière ? (R : L'obscurité).

2^e question : Les plus nombreux sont-ils les vivants ou les morts ? (R : Les morts, car les vivants sont voués à disparaître).

3^e question : Quel est votre contraire ? (R : Nous-même).

4^e question : Qu'est-ce qui est inévitable pour chacun ? (R : La folie).

Dernière question : Quelle est la plus grande merveille ? (R : La mort nous assaille et nous vivons comme si nous étions immortels).

Vous pouvez passer. »

Il attend chaque réponse, avant de poser la question suivante. Si les joueurs ne trouvent pas les réponses, les PJ peuvent réaliser que ces questions sont les versions dévoyées de certaines des *Énigmes de Daarma*. Un jet de Dif. 8 en Hindouisme, permet de le comprendre et d'y répondre – un jet par réponse. Avec Littérature, Occultisme, Éducation ou MEN la Dif. est de 12.

À chaque mauvaise réponse – toute parole qui lui est adressée et qui n'est pas la réponse est une mauvaise réponse –, les PJ voient apparaître un fouet de lumière verdâtre (Dég. normal), qui les frappe une fois chacun, un jet d'Esquive de Dif. 10 suffit à l'éviter. Une fois toutes les réponses données, Amban les laisse passer, en leur indiquant une porte qui vient d'apparaître.

Le pas de l'éléphant

La porte s'ouvre sur une grande salle hémisphérique. Les murs sont décorés de fresques narrant les exploits de Tonpa Shenrab, ses conquêtes et ses victoires. Il a pour visage un crâne de cristal aux yeux de flammes et le front marqué d'une spirale. Au centre du dôme se trouve un éléphant de marbre blanc à 4 défenses de taille réelle. Son corps est gravé de représentations de **Apchi**. Sur le dos de l'éléphant, le lama Djorni Dern médite. Il n'inter-

vient pas pendant le combat, et ne peut être blessé pendant celui-ci.

Soudain, l'éléphant marche vers les PJ et tente de les frapper!

Lorsque l'éléphant se fige, Djorni ouvre les yeux et félicite les PJ. Il leur propose de prendre un peu de repos, leur affirmant qu'ensuite il répondra à leurs questions

Dès qu'il est descendu de l'éléphant, les PJ peuvent voir sur le dos de celui-ci (qui reprend sa place au centre de la pièce), un palanquin soutenant une statue dont le visage ressemble trait pour trait à la momie de la Cité Perdue d'Afrique (cf. *Arkeos* #2, p. 91). Différence notable cependant: la statue a un visage grimaçant, langue sortie, le corps ceint d'une peau de tigre, des têtes coupées autour du cou, six bras, et les jambes pendantes.

La faiblesse de la chair

La pièce, dans laquelle les conduit ce bien curieux lama, est une grande salle au sol couvert de coussins. De petites tables sont disséminées partout, couvertes de mets délicats et de breuvages fins et subtils. Des jeunes femmes, uniquement vêtues de colliers et de bracelets, les accueillent (2 par PJ). Djorni explique aux PJ qu'elles sont une partie de leur récompense, l'autre partie étant des réponses sincères à leurs questions. Les PJ seront soignés, massés, servis et cajolés pendant tout le temps de l'entretien. Djorni répond à toutes les questions sur son compte, les Bonnets Noirs et le Crâne. Mais il use toujours des mêmes métaphores et aphorismes et, en dépit de sa sincérité, a tendance à se montrer évasif. Tout n'est que légende. Si on lui en fait la remarque, il s'en excuse, regrettant de parler trop mal leur langue. Si les PJ parlent le tibétain, il déplorera que leur abominable accent les rende quasiment incompréhensibles.

Ce qu'il peut leur apprendre :

- Les Bonnets Noirs servent les Maîtres Secrets du Mythique Royaume d'Agartha. Et Eux seuls.
- Les Maîtres Secrets sont des Bodhisattvas, des entités spirituelles ayant rang de divinités et renonçant à entrer dans le nirvana pour aider à la délivrance de tous.
- Leur foi est « plus vieille que le Monde ».
- Le Crâne de cristal et ses Yeux de rubis sont les réceptacles du Maitreya Chamba, le premier Bouddha, futur sauveur du monde. C'est sa statue qui chevauche l'éléphant blanc. Un de ses avatars fut Tonpa Shenrab.
- Xian Xing en fut un autre.
- La tablette écrite en grec fut placée dans sa tombe pour aider les avatars futurs dans leur quête. Elle fut écrite par un général nommé Kallikratès, lui-même un avatar.
- La Cité africaine est la 1^{re} Cité des Hommes. Sièges du 1^{er} Maître du Monde.
- Le Crâne attend de se ré-Éveiller.

Les rebelles (environ 3000, ou un peu plus ?)

Issus des nombreux villages de la province, ils sont constitués de la majorité des hommes des clans environnants, en âge de se battre. Ils sont déterminés à « renverser » les Bonnets Noirs. Depuis des décennies, ils se battent entre eux, contre les provinces voisines et contre les étrangers. De plus, de nombreux chefs pensent qu'il est temps pour eux de s'approprier les richesses de la culture du pavot et du trafic de l'opium. Ils sont équipés de toutes sortes d'armes sauf : Armes lourdes, Grenades, explosifs. Ils ne disposent pas d'un grand stock de munitions.

Caractéristiques

Groupe*1 de :

PHY	PV	Com*3	Init.	Dég.	Attaque*4
6	90*2	10	5	Armes	1/Round

*1 Note : représente 10 individus.

*2 Note : PV nécessaire pour mettre le Groupe hors d'état de nuire.

*3 Note : Prend en compte la synergie du groupe.

*4 Note : Représente une salve de balles, ou une volée de flèches, ou une série de coups, etc.

LES 20 SS sonderkommando grabräuber*

Bêtes de guerre dévouées corps et âmes à leur lieutenant et à ses haineux rêves de vengeance. Issus d'unités SS, ces vétérans s'accomplissent en suivant aveuglément leur officier.

Caractéristiques

Groupe*1 des :

PHY	PV	Com*3	Init.	Dég.	Attaque*4
7	315*2	13	7	Armes*5	1/PJ/Round

*1 Note : Représente les 20 SKGR.

*2 Note : PV nécessaire pour mettre le Groupe hors d'état de nuire.

*3 Note : Prend en compte la synergie du groupe.

*4 Note : Représente une salve de balles, une volée de flèches, une série de coups, etc.

*5 Note : Luger, mitraillette Schmeisser, dague SS, grenades, Panzerschreck.

* Note : Le groupe est une entité à part entière. Ils se trouvant avec eux, les SKGR doivent être éliminés avant qu'elle puisse être atteinte. Ils, elle n'a pas de restriction de cible.



Otto Rahn

Après ces quelques « éclaircissements », Djorni informe les PJ de la dernière épreuve. Affronter la faiblesse de l'Homme. Sur ces mots, les jeunes femmes, des **Khadromas**, se ruent sur les PJ, tous crocs dehors.

Djorni félicitera les PJ pour leur victoire. Il les conduit à travers un véritable méandre de couloirs avant de les faire entrer dans une grande pièce : une armurerie.

Acte 4 : Les serres de l'aigle

La pièce est remplie de centaines d'armes, anciennes et modernes. On peut quasiment tout trouver, tout ce qui perce, tranche, lacère et tire. Il leur dit alors qu'il est temps pour eux d'affronter leur passé dans le présent, pour connaître enfin le futur.

Au-dehors de nombreux cris haineux se font entendre.

Qu'est-ce qui se passe ?

Ilsa est toujours sur les traces des PJ. En suivant leur piste, elle est arrivée dans la région et, elle finit par découvrir qu'ils sont dans la lamaserie. Elle a passé les derniers jours à attiser les dissensions des différents clans, et a réussi à engager ceux-ci comme mercenaires, afin de prendre d'assaut le monastère.

Ils ont à leur disposition de l'armement fourni par Ilsa. Tout ce qu'elle demande c'est la tête des PJ. Lorsque les PJ sortent du sanctuaire, l'armée est sur le pied de guerre.

Mauvaise surprise

Les PJ se voient obligés de défendre la lamaserie, car comme le leur apprend le lama Herschel Steinschneider, c'est eux que les chefs des « rebelles » veulent. L'armée est forte de plusieurs centaines d'hommes et pourtant la plupart des moines vaquent tranquillement à leurs occupations. Seuls quelques-uns semblent vouloir participer à la défense, rejetant les échelles et les grappins que les assaillants envoient, et tirant des flèches sur les porteurs du bélier rudimentaire. Les PJ sont livrés à eux-mêmes, et ont accès à toutes les armes disponibles dans l'armurerie. Mais ils n'ont pas d'Armes lourdes, de Grenades ni d'explosifs et ils n'ont qu'un (ou deux) chargeur par arme. Dès le début de la bataille, ils peuvent remarquer, hors de portée pour le moment, cette chère Ilsa et une vingtaine de soldats allemands qui semblent diriger l'assaut.

La bataille du gouffre de Shambala

La bataille est intense et paraît durer des heures. Successions de volées de flèches qui sifflent à leurs oreilles, centaines de balles de tous calibres qui les frôlent. Des dizaines d'assaillants prennent pied sur le mur d'enceinte... La confusion est totale. Les PJ semblent cerner de toutes parts et aucune échappatoire n'est possible, leur destin semble scellé. Soudain tout se fige : la porte du monastère vient de tomber. Alors qu'ils se ruent à l'intérieur, le cri de victoire des rebelles monte vers le ciel, pour se transformer en cris de stupeur qui enflent comme une houle, quand le ciel leur répond...

Le navire des cieux

Tous se figent et se taisent brusquement, désignant les nuages au-dessus du monastère. Un immense engin découpe les nues, et s'accroche paresseusement à la grande tour du mur d'enceinte...

Les rebelles reprennent l'assaut, pendant qu'Ilsa exulte en un cri de victoire en reconnaissant le Utse. L'immense croix gammée qui orne les flancs du Zeppelin LZ129 : *SS-SKGR : Erbschaft*, ne laisse aucun doute quant à son origine. Semblant provenir de toutes les bâtisses de la lamaserie, le rire dément du *Phurba de Khaïlash* (cf. p. 11) lui fait écho...

colonel blanc, garde du corps noir

C'est un Amahagger type, faisant une tête et une largeur d'épaule de plus que la plupart des gens. Garde du corps, homme à tout faire, majordome, et âme damnée d'Otto Rahn, il lui voue un véritable culte.

Ses relations avec les autres GrabRäuber sont tendues. Beaucoup n'apprécient pas la place de confiance qu'il détient. De plus, d'origine africaine, il ne correspond pas aux critères physiques en vigueur dans le III^e Reich, et nul ne connaît les circonstances qui ont mis les 2 hommes en rapport.

Peut-être en saurez-vous plus dans *Arkeos* #4 ?

Après de courts instants, une soixantaine de nazis émergent de la tour. La plupart sont en uniformes militaires de parade, mais équipés d'un barda complet. Une quinzaine de plus ne portent que leurs armes et leur casque sur un bleu de travail.

Ô surprise, tous se ruent à l'assaut, tirant rafales sur rafales sur tous ceux qui ne portent pas la robe noire des lamas : le monastère a de nouveaux défenseurs.

Leurs officiers, Otto Rahn et sa garde personnelle, une vingtaine d'hommes en tout, se fraient un passage vers le Utse et s'y engouffrent. Parmi eux, un immense Noir aux yeux jaunes, en uniforme SS, se dressant entre le danger et son colonel.

Quand Otto sera informé de la situation, il donnera l'ordre de capturer les PJ sur-le-champ. Pris « entre 2 feux », la situation est explosive : des rebelles ivres de vengeance, une Ilsa pleine de haine et des Nazis consciencieux. Ils n'ont pas d'autre choix que de s'enfuir, comme le leur fera « comprendre » à sa manière Djorni, en leur disant qu'il est temps pour eux de « s'élever ». Cela tombe bien, le magnifique Zeppelin, dernier cri, n'attend qu'eux.

Course d'élan

Il leur faut maintenant courir très vite, en esquivant embûches et coups de feu, et surtout en distançant leurs adversaires. Ils ne devront y arriver que de justesse. Une chance, pour eux, le dirigeable est vide, tout le monde, soldats et machinistes, a pris les armes. Il ne reste plus qu'à démarrer et à prendre... la poudre d'escampette !

Acte 5 : rendez-vous au 7^e ciel

À terre, il ne faut que quelques minutes à Ilsa et Rahn pour s'expliquer de manière houleuse. En effet, Ilsa est la première surprise en voyant là son supérieur. Elle découvre ainsi les relations des GrabRäuber avec la Lamaserie... et les joies d'une organisation bien cloisonnée ! Malheureusement pour les PJ, les Bonnets Noirs, sont actifs dans le trafic d'opium et une des meilleures façons pour eux d'acheminer leur marchandise est l'avion : se rappellent-ils cette étrange « route » droite goudronnée et des bâtiments y attenants ?

Corsaires à 6 heures

Après une demi-heure de répit, ils sont rattrapés par les 3 avions de transport du trafic d'opium. Ceux-ci, n'étant pas des avions armés, les SKGR à bord se voient obligés, soit de descendre le dirigeable soit de « l'aborder », et la destruction du Zeppelin n'est PAS à l'ordre du jour.

Ils peuvent par contre l'endommager en tirant quelques salves au travers des nombreuses verrières. C'est ce que fera l'un des avions.

Pendant que leurs comparses essaient de détour-

ner l'attention, les 2 autres avions se placent au-dessus du Zeppelin, et les hommes à bord se jettent sur le dirigeable pour le prendre d'assaut. Action plus ou moins précipitée selon que les PJ auront compris leur tactique ou non. Ilsa fait évidemment partie des « abordeurs ». Tel est le prix exigé par Rahn pour son pardon.

Les PJ doivent s'en débarrasser. La haine au ventre, Ilsa se jette à bord. Elle ne se laissera pas faire prisonnière, et se jettera dans le vide plutôt que de se rendre... une chute dont elle ne rattrapera pas !

Monastère, Nazis, Trésors ?

Enfin au calme, les PJ peuvent savourer leur victoire, et peut-être fouiller les chambres du dirigeable. Celui-ci est un engin civil luxueux (cf. *Arkeos* #2, p. 15) affrété, ou plutôt confisqué, par les SKGR. L'une des cabines présente un intérêt particulier. C'est évidemment celle d'Otto Rahn.

Outre un décor et un confort dignes d'une cabine de 1^{re} classe, elle contient quelques effets personnels : vêtements, Uniforme SS, photos, une kippa, etc. Elle contient surtout un secrétaire où s'entassent de nombreux documents, dont :

- Des notes sur l'histoire de Constantinople. Toutes références à un œil, un regard, etc., y sont soulignées.
- Un plan d'Istanbul.
- Des écrits sur l'obélisque de Théodore 1^{er}, érigé sur la place Sultanamet.
- Une biographie d'Anthemius de Tralles.
- Des notes sur les conjonctions astrologiques et le Wewelsburg (château en Allemagne).
- Une série de clichés de la Lune et de ses phases.
- Une photo de Rahn et de Hitler. Le visage de Rahn leur semble désormais familier, offrant de biens singulières similitudes avec celui de la Momie de la Citée Perdue.
- Un dossier : Harayan. Il contient des centaines de pages de notes sur les civilisations disparues, leurs mythes et leurs légendes. Des photos et des dessins de représentations du Crâne y sont présents.
- Tout cela devrait diriger les PJ vers Istanbul et ses mystères... En 1^{re} classe !

séquence post-générique

Otto Rahn, quelque part dans la lamaserie, alors que les chants des moines s'élèvent en emplissant la pièce. Il marche vers un miroir et passe au travers dans une explosion d'éclat de verre. Il ressort par un autre miroir qui se brise. La pièce est une chambre ; sur le lit, une jeune femme dort. Il prend la main de la femme dans la sienne, et elle se réveille soudainement. Elle tourne son beau visage vers Rahn : « Elle est morte, je l'ai senti. Il faudra qu'ils payent pour la mort de ma sœur... Ma pauvre Ilsa. »

Joueur :
personnage :

énergie vitale
volonté

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	71
72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143
144	145																						

nom du sortilège :

sphères	incantation	durée	portée	cible	complexité
coût de création/apprentissage	PX/	PX	coût de lancement	EV	
description					

nom du sortilège :

sphères	incantation	durée	portée	cible	complexité
coût de création/apprentissage	PX/	PX	coût de lancement	EV	
description					

nom du sortilège :

sphères	incantation	durée	portée	cible	complexité
coût de création/apprentissage	PX/	PX	coût de lancement	EV	
description					

nom du sortilège :

sphères	incantation	durée	portée	cible	complexité
coût de création/apprentissage	PX/	PX	coût de lancement	EV	
description					

nom du sortilège :

sphères	incantation	durée	portée	cible	complexité
coût de création/apprentissage	PX/	PX	coût de lancement	EV	
description					

nom du sortilège :

sphères	incantation	durée	portée	cible	complexité
coût de création/apprentissage	PX/	PX	coût de lancement	EV	
description					

Arkeos So Pulp!

#03 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,
évitiez la Menace Rouge, et surtout,
craignez les fonctionnaires corrompus!

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
et fatal faux pas.

Oserez-vous affronter *L'œil de l'Éternel*,
déranger *Les Cendres du Dragon* et arpenter
la voie du 7^{ème} pas de Bouddha?

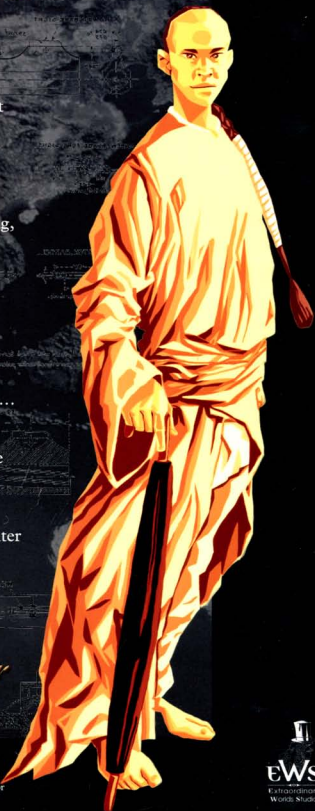
Rappelez-vous:

*Mon kung-Fu est meilleur
que ton kung-Fu!*



9 782915 566024

Les Cendres du Dragon est un supplément
au jeu Arkeos#1, L'ombre du Conquistador



EWs
Extraordinary
Worlds Studio