

EW-universe # 05
hiver 2004

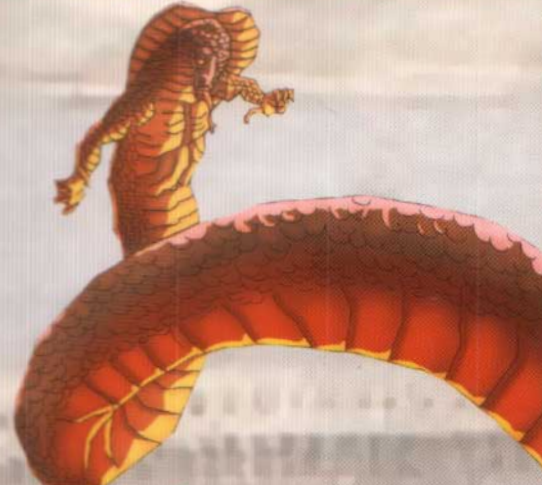

EWs
Extraordinary
Worlds Studio

12 €

Les Carnets de Voyage
Arkeos
Les Cités d'Or




ewsystem



Les carnets de voyage d'Arkeos

Cette nouvelle série de suppléments présente divers cadres de jeux permettant au MJ de s'approprier l'univers d'Arkeos au-delà de la campagne *Les Reflets de l'Histoire*. Il s'agit bien de décors, pas de scénarii : le MJ est libre de les insérer à sa guise dans sa propre campagne, mais il doit aussi fournir un minimum de travail pour mettre en scène ces cadres ; c'est le prix à payer pour la liberté ! En outre, pour construire sa propre version de l'univers d'Arkeos, le MJ peut selon son inspiration, n'utiliser que certains éléments de chaque décor.

Chaque carnet de voyage traite d'un thème spécifique, mais toujours de la même façon : en présentant des lieux, des personnages et des intrigues que le MJ peut agencer comme bon lui semble. Ces éléments peuvent être utilisés à n'importe quel moment des années 30.

sommaire

Jouer avec les cités d'or	3
Babylone	7
Carthage	20
El-Dorado	38
Angkor	54

Les cités d'or

Ce premier Carnet de voyage a pour sujet quatre cités mythiques et mystérieuses. Ce sont ces mystères que les aventuriers d'Arkeos découvriront au fil de leurs explorations. En effet, que ces cités aient déjà été explorées ou qu'elles dorment toujours à l'écart de la civilisation, leurs ruines n'ont pas encore livré tous leurs secrets :

Babylone : cette cité, parmi les premières de l'humanité, abrite plusieurs merveilles du monde, dont la tour de Babel. Les inventions qui y sont enfouies manipulent le temps et les mystères de l'univers.

Carthage : la terrible concurrente de Rome est aujourd'hui une paisible ville tunisienne. Pourtant, la porte qui permit autrefois au terrible Baal Hammon d'entrer dans notre dimension, existe toujours. Les aventuriers d'Arkeos auront-ils le courage de la franchir ?

El-Dorado : la cité mythique convoitée par les conquistadors existe bien, toujours à l'abri dans la jungle amazonienne. Elle cache un être immortel, des secrets scientifiques extraordinaires et de l'or !

Angkor : de la capitale de l'Empire khmer, il ne reste que des ruines envahies par la jungle. Pourtant,

dans les sous-sols des temples sont cachés de magnifiques trésors archéologiques et artistiques.

Les trois premières de ces quatre cités sont liées par un même secret, une même intrigue : un Harayan (cf. *Arkeos* #2, p. 91 et 98) a visité Babylone et El-Dorado, provoquant la chute de la première et la construction de la seconde. En outre, il a conclu un pacte avec Baal Hammon, seigneur de Carthage. De même, ces trois cités sont liées par une même ambiance : le fantastique très présent, et parfois débridé, emmène les personnages dans d'autres mondes.

À l'inverse, la cité d'Angkor est traitée d'une façon plus historique, et son exploration ressemblera bien plus aux aventures d'un certain professeur d'archéologie ou d'une célèbre pilluleuse de tombes, qu'à une envolée onirique.

Note : le terme « cités d'or » est utilisé dans cette introduction pour désigner n'importe laquelle des quatre cités décrites dans ce supplément. Cela dit, dans les chapitres qui suivent, seule la cité de l'El-Dorado est appelé « cité d'or ».

Jouer avec les cités d'or

Il existe bien des façons pour le MJ de propulser un groupe de PJ dans les cités d'or. En voici quelques-unes :

Le goût de l'aventure : dans le cadre de sa vie quotidienne ou de son emploi, un PJ est confronté aux mystères ou aux promesses de trésor de l'une des cités et décide d'embarquer ses amis dans l'aventure.

Le mécène : un personnage influent ou l'un des PNJ décrits dans ces pages veut s'approprier les trésors de l'une des cités d'or. Il engage alors les PJ pour s'y aventurer. Si seul un objet l'intéresse, l'arrangement peut prévoir que les PJ aient le droit de récupérer tout le reste, plutôt que d'être payés.

Le monde de l'ombre : au cours de la campagne *Les reflets de l'histoire*, les PJ ont été confrontés à divers acteurs du monde de l'ombre (cf. *Arkeos* #2, p. 16). Pour aider ou entraver l'un d'entre eux, ils peuvent se lancer à la découverte d'une cité d'or. Par exemple, mettre des bâtons dans les roues du SKGR, est un classique qui ne rate jamais.

Les intrigues secondaires : il n'est pas nécessaire que les PJ partent à l'aventure en sachant que celle-ci concerne une cité. Ils peuvent s'intéresser d'abord à l'un des PNJ ou à l'une des intrigues secondaires de ce carnet de voyage pour ensuite découvrir une cité d'or.

Le hasard : dans la tradition cimmérienne, lorsqu'ils pénètrent les ruines de la cité, les PJ sont pourchassés par une tribu agressive. La tribu abandonne la chasse, effrayée par le caractère sacré de celles-ci, mais les PJ doivent désormais affronter un péril bien plus grand...

La ruse : certaines cités contiennent des indices sur les autres. En enquêtant sur ceux-ci, les PJ s'intéresseront aux secrets de celles-là.

Fouilles archéologiques

Face aux mystères archéologiques, les PJ disposent de quatre outils pour en apprendre plus :

Les recherches en bibliothèque : Les PJ peuvent consulter une multitude d'ouvrages antiques ou modernes concernant une cité d'or, ainsi que les rapports des missions archéologiques antérieures. Ces recherches peuvent être menées dans n'importe quelle capitale occidentale ou dans les lieux cités dans ce supplément, grâce à une confrontation de **Recherche**, mais souffrent d'un malus de +5, sauf dans un musée mentionné dans le chapitre correspondant (+3) ou dans un musée proche du site (+0). Le ND de cette confrontation dépend du type d'information recherché. Il est indiqué dans les encarts page 4 (les libellés font référence à des titres de chapitre ou de section).

Lorsqu'un PJ effectue une telle confrontation, il doit d'abord poser une question précise au MJ. Cette recherche ne peut concerner les paragraphes débutant par « Ce que l'histoire n'a pas retenu » ou « En secret ». En outre, elle n'est d'aucune utilité en ce qui concerne les paragraphes traitant de l'exécution ou du résultat de fouilles dans le chapitre *Le décor*. Dans les autres cas, si la confrontation est une réussite, le PJ obtient la réponse à sa question, éventuellement par la lecture du paragraphe correspondant.

Les témoignages : Grâce à **Milieu (Universitaire)** ou à leurs pérégrinations près du site, les PJ peuvent rencontrer des individus intimement liés à une cité d'or : anciens conservateurs, vieux archéologues, etc. Ceux-ci sont des mines d'informations. Profiter de ces connaissances est simulé de la même façon que les recherches en bibliothèque, à ceci près que la Spécialité utilisée est **Renseignements** et que les ND sont augmentés de +3 si le témoin n'a jamais vu le site concerné.

Les fouilles archéologiques : Une fois sur le terrain, les PJ peuvent se livrer à de véritables fouilles. Cela nécessite une semaine de travail et une confrontation d'**Archéologie** – celle-ci est résolue lorsque la semaine s'est écoulée. Le ND de cette confrontation est indiqué dans les encarts. Chaque site précise

ce qui peut y être trouvé ; en outre, une confrontation réussie permet de déterminer la morphologie générale du lieu : dimensions, silhouette, etc. Une réussite critique sur une telle confrontation permet d'avoir accès à la description précise du site (textes en italique), au temps de la gloire passée de la cité d'or. En inspectant pendant quelques minutes les fouilles menées par d'autres, il est possible d'en déterminer le but avec une confrontation d'**Archéologie** (ND 8).

L'analyse des fouilles : Une fois les indices récoltés sur un site, que ce soit par le biais de fouilles ou par un rapide examen, il faut encore analyser ou identifier ceux-ci. Cela nécessite une journée de travail dans un endroit calme (un bureau, un campement d'archéologues, etc.) et une confrontation réussie d'**Archéologie** (ND 13). Les indices liés à la civilisation harayanne ou baal sont plus difficiles à cerner (ND 15). Lorsque c'est pertinent, le MJ peut substituer à **Archéologie** les **Spécialités Occultisme** ou **Sciences exactes** – notamment pour l'examen des machines hydrauliques, de l'architecture ou des inventions harayannes.

Fouilles babyloniennes

Les recherches en bibliothèque :

L'empire babylonien : 15
L'empire néo-Babylonien : 12
La tour de Babel : impossible !
Le mystère : aujourd'hui : 8
Babylone : cité en ruine : 12
La carte du site et sa légende : 12
Helmut Von Steinhöldt : Exploits : 12

Les fouilles s'effectuent toujours avec un ND 15.

Fouilles puniques

Les recherches en bibliothèque :

Les origines de la ville : 15
La civilisation punique : 12
Le mystère : aujourd'hui : 8
Carthage : banlieue résidentielle : 13
La carte du site et sa légende : 10
La lutte pour l'indépendance : 12
Les fouilles s'effectuent toujours avec un ND 13.

Fouilles dorées

Les recherches en bibliothèque :

Les origines du mythe : impossible !
Le mythe de l'El-Dorado : 10
Les expéditions des conquistadors : 10
Les fouilles modernes : 8
Les vestiges du mythe : 15
La région (vue générale et Manaus uniquement) : 12
Les fouilles s'effectuent toujours avec un ND 15.

Fouilles khmères

Les recherches en bibliothèque :

La construction d'Angkor : 10
L'apogée de la civilisation khmère : 10
La fin de la cité des rois : 12
La découverte d'Angkor : 10
Travaux en cours : 12
Angkor, cité prisonnière de la jungle : 12
Les fouilles s'effectuent avec un ND 12 lorsqu'elles ont un caractère purement archéologique. Celles qui visent à trouver des passages secrets sont résolues avec un ND 15. En outre, dans ce cas, **Recherche** peut se substituer à **Archéologie** et la fouille ne dure qu'une heure.

Personnages secondaires et bestiaire

Certains profils de PNJ apparaissent dans les quatre cités d'or. Pour plus d'ergonomie, ils sont tous présentés ici.

Les archéologues

Ces personnages peuvent être au service d'un archéologue étranger, des autorités du pays concerné ou même des PJ. Ce sont de jeunes explorateurs ; ils sont compétents mais il s'agit de leur premier chantier. En outre, ce sont des individus « normaux » : ils ne se battent que s'ils sont menacés (et encore), et n'ont pas l'habitude des phénomènes paranormaux. De même, ils ne sont que « raisonnablement » hon-

nêtes et peuvent être convaincus de trahir leur employeur, qu'il s'agisse d'un PNJ ou d'un PJ !

Note : remplacer ces PNJ par les PJ est une bonne façon d'introduire ces derniers dans le cadre de jeu.

Archéologues

PHY	5	MEN	7	PER	7	PRÉ	5
Con	6	Com	6	Hab	6	Soc	6
PV	15	EV	19	Imp	1	Vol	7
Init	6	Édu	6				

Spé (+2) : Archéologie, Histoire géographique, Langue étrangère (anglais), Sciences humaines (anthropologie), Conduite, Recherche, Politesse et Renseignement.

Prot: DEF 1

Réputation: 1

Armes: aucune

Équip: matériel de fouille, chapeau et de nombreux livres.

Les ouvriers

Ces ouvriers habitent à proximité du site. Ils sont engagés par le chef de la mission archéologique pour effectuer les travaux les plus physiques nécessités par les fouilles. La plupart parlent juste assez la langue de leur employeur, pour se faire comprendre des archéologues de la mission. Ils n'ont que peu de goût pour l'histoire, le combat ou le surnaturel, et ils sont loin d'être payés assez cher pour prendre des risques.

Ouvriers

PHY	10	MEN	5	PER	5	PRÉ	4
Con	5	Com	8	Hab	8	Soc	5
PV	30	EV	20	Imp	2	Vol	5
Init	8	Édu	5				

Spé (+2): Bagarre, Langue étrangère (celle de l'employeur), Artisanat (gros travaux), Athlétisme, Conduite, Système D, Jeu et Milieu (Crime).

Prot: DEF 2

Réputation: 1

Armes: Masse de chantier (+4)

Équip: des vêtements solides, un casque de chantier, des cordes, un pied de biche et un peu de monnaie locale.

Les barbouzes

Qu'ils soient au service du pays abritant le site ou d'une nation étrangère, ces agents secrets sont des habitués des opérations clandestines et des mauvais coups. Patibulaires, sans scrupule, ils effectuent leur travail par patriotisme, goût du risque ou perversité. Ils ont l'habitude de se battre, n'aiment pas être menacés, mais réagissent mal au surnaturel: en général, ils lui tirent dessus. En revanche, ils font preuve d'une remarquable loyauté, ainsi que d'une résistance certaine aux interrogatoires.

Barbouzes

PHY	8	MEN	4	PER	8	PRÉ	4
Con	4	Com	8	Hab	6	Soc	6
PV	24	EV	16	Imp	2	Vol	4
Init	8	Édu	4				

Spé (+2): Armes automatiques, Armes de poing, Bagarre, Esquive, Athlétisme, Survie, Sang-froid et Conduite, Vigilance ou Intimidation.

Prot: DEF 2

Réputation: 1

Armes: Poignard, Webley et Thompson A1

Équip: vêtements solides, jumelles, carte de la

région, un peu de monnaie locale et une Ford A Cabriolet (cf. *Arkeos*#2, p. 9).

Les gardiens du passé

Les gardiens du passé sont des automates créés il y a plus de 2 000 ans par Mardouk pour protéger son domaine et ses inventions. Aujourd'hui, ils sont toujours en état de fonctionner, bien que l'usure ait quelque peu réduit leurs capacités. Privés de leur maître, les gardiens du passé obéissent aux derniers ordres qu'ils ont reçus: tuer tous les intrus et protéger les possessions de leur maître. Si ce sont des tueurs sans remord, ils ne peuvent poursuivre leurs proies en dehors du lieu dont ils ont la garde. Les gardiens du passé ont une silhouette humanoïde. Ils sont construits autour d'un squelette doré dont les articulations sont constituées d'énergie pure et les membres gravés d'inscriptions harayannes. Leur tête n'est pas sans rappeler le crâne de cristal (de la campagne *Les Reflets de l'Histoire*) et leurs yeux sont des pierres précieuses.

Caractéristiques des gardiens du passé

PHY	15	MEN	4	PER	5	PRÉ	4
Con	4	Com	10	Hab	10	Soc	5
PV	45	EV	25	Imp	3	Vol	n.a.
Init	10	Édu	n.a.				

Spé (+3): Armes intégrées, Bagarre, Esquive, Stratégie/Tactiques, Athlétisme, Discrétion, Recherche, Vigilance, et Intimidation.

Prot: DEF 10

Réputation: 1

Spécial: Déjà mort(*), Éternité(*) et Vitalité (*)

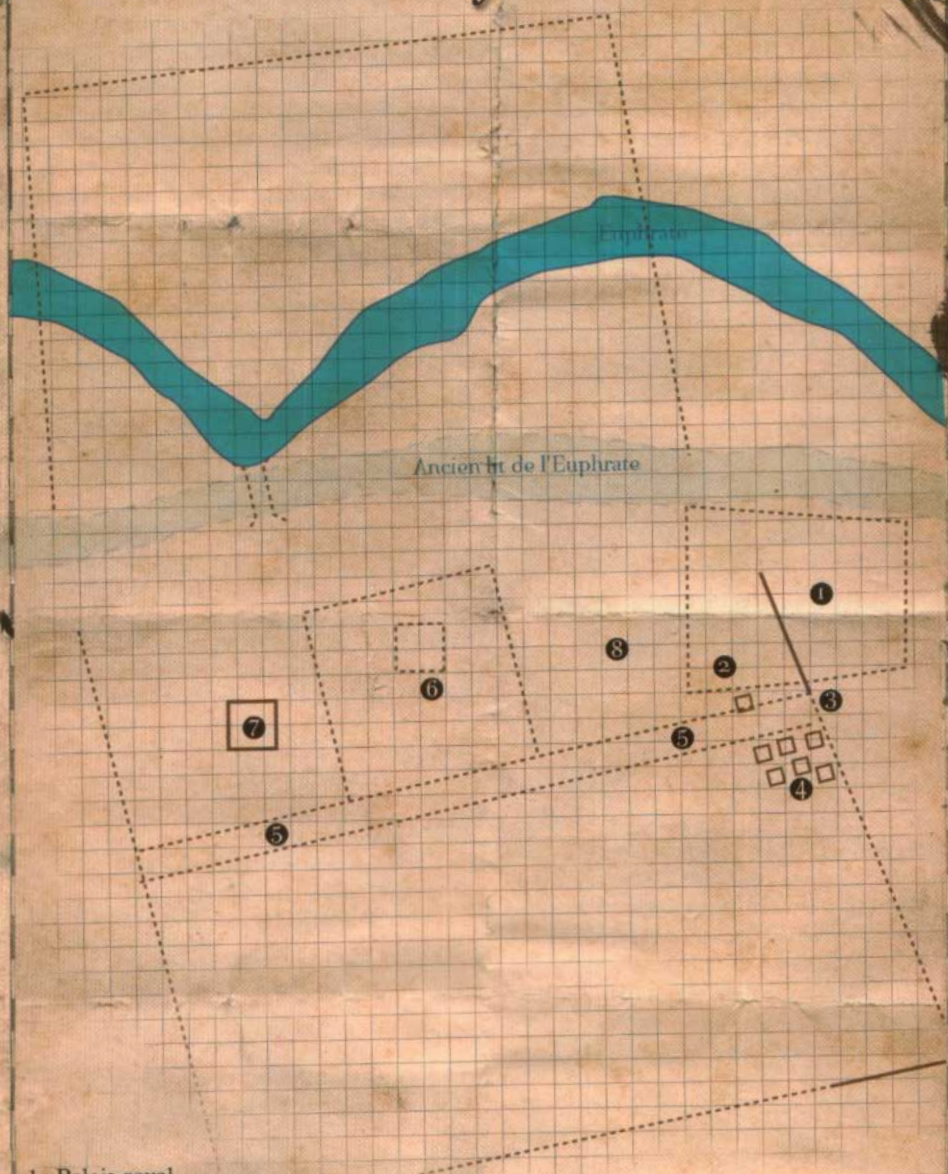
Armes: Éclair énergétique (Dég. +5/Portée 20/C/R 2), Frappe énergétique (+7 à l'Impact).

Équip: Champ de répulsion (+5 à l'Esquive ou Vol à une vitesse de 15 m/tour)

(*) : cf. *Arkeos*#3, p. 28



Babylone



- 1: Palais royal
- 2: Jardins suspendus
- 3: Porte d'Ishtar
- 4: Habitations
- 5: Voie processionnelle
- 6: Tour de Babel
- 7: Temple de Mardouk
- 8: campement Von Steinhöldt

50 m ➔ N
 Vestige disparu
 ——— Vestige existant

Babylone

Ils dirent encore : Allons ! Bâtissons-nous une ville et une tour dont le sommet touche au ciel, et faisons-nous un nom, afin que nous ne soyons pas dispersés sur la face de toute la terre.

Genèse 11,4

Le mystère

Il y a longtemps, bien longtemps...

L'empire babylonien

Babylone naît dans la Mésopotamie, berceau des premières villes de l'histoire connue, à l'époque du royaume d'Akkad. La ville profite d'une situation avantageuse, sur les rives de l'Euphrate, région surnommée « le croissant fertile », et se développe rapidement. Les Babyloniens sont d'une certaine façon les héritiers des Sumériens ; ils disposent de nombreuses richesses matérielles (or, bijoux, etc.), mais également intellectuelles : le chariot à roues, l'écriture cunéiforme et les mathématiques.

Avec le déclin du royaume d'Akkad, Babylone devient la capitale d'un empire autonome, d'une monarchie militaire et théocratique. Son souverain le plus mythique n'est autre qu'**Hammourabi**. Celui-ci rédige le premier texte de lois de l'humanité, le **code d'Hammourabi**, comprenant 282 articles et fait de **Mardouk** le dieu tutélaire des divinités de Babylone, posant ainsi les bases du monothéisme. En outre, les Babyloniens ont le goût du commerce. C'est un peuple éclairé, par opposition aux Assyriens, peuple belliqueux par excellence.

Ce que l'histoire n'a pas retenu, c'est que Mardouk a réellement existé. **Harayan** exilé de sa cité africaine, il trouve en Babylone un terrain fertile pour créer un nouvel Eden. Conscient de l'hostilité des humains, il se cache derrière le masque du dieu tutélaire et utilise les monarques successifs de Babylone pour mener à bien son projet : élever la race humaine.

Malheureusement, face à l'hostilité des peuples voisins, le projet de Mardouk échoue. La ville est prise, occupée et détruite bien des fois, pour être ensuite reconstruite – ce qui pose à l'heure actuelle de grandes difficultés aux archéologues. Pendant cette

longue période de domination étrangère, Mardouk est contraint à la clandestinité.

L'empire néo-babylonien

Celui-ci naît grâce à Nabopolassar et à la révolte contre les Assyriens, à l'époque maîtres de Babylone. Ceux-ci vaincus, l'empire babylonien renaît de ses cendres, et le pacte de Mardouk également. Grâce au roi **Nabuchodonosor II**, fils de Nabopolassar, cette alliance porte ses fruits, et Babylone atteint son apogée. Tous les monuments et les vestiges archéologiques connus datent de cette époque.

C'est une cité prospère et un centre de commerce florissant ; les négociations y ont lieu dans les temples des dieux du commerce. Les savants développent l'astrologie, notamment la prédiction des éclipses lunaires et certaines rumeurs affirment que Nabuchodonosor II dérobe **l'arche d'alliance** lors de sa mise à sac de Jérusalem.

Le monarque babylonien rend d'ailleurs hommage à sa capitale : il y fait construire une grande enceinte dont la **porte d'Ishtar** est le principal point d'accès. Dans son palais, il installe des **jardins suspendus** pour distraire sa princesse Amyitis. Il dirige les travaux d'une impressionnante ziggourat, la **tour de Babel**. Celle-ci, dédiée à Mardouk, prend pour modèle une ziggourat d'Ur, cité sumérienne de Mésopotamie.

La tour de Babel

Profitant de la félicité de Babylone et des connaissances scientifiques des savants de celle-ci, Mardouk décide de construire un laboratoire dans lequel il pourra, en compagnie de disciples triés sur le volet, poursuivre ses expériences scientifiques et découvrir **les secrets de l'univers**. Outre des réponses à ses questions existentielles, Mardouk espère découvrir ainsi un moyen de construire un empire planétaire. Dans un premier temps, les expériences de la tour de

Lexique babylonien

Du fait du nombre de civilisations différentes qui se sont intéressées à Babylone, il existe bien des façons d'y désigner une même chose. Le MJ peut jouer sur ces synonymies pour dérouter les joueurs et leur fournir des informations tout en requérant d'eux un minimum de réflexion.

Babel : traduction en hébreu de Babylone. La tour de Babel est donc la tour de Babylone

Ésagil : temple de Mardouk

Etemenanki : « la maison du fondement, du ciel et de la terre », autrement dit, la tour de Babel.

Porte des dieux : traduction en akkadien de Babylone.

Ziggourat : nom donné à la tour de Babel par les historiens « rigoureux ».

Babel portent leurs fruits et les savants qui y travaillent sont sur le point de formaliser une théorie scientifique permettant d'expliquer tous les mystères de l'univers, un langage mathématique unique que la Bible retiendra plus tard comme une **langue commune à tous les hommes**.

Malheureusement, à deux doigts du succès, Mardouk et ses fidèles commettent des erreurs, et les appareils utilisés pour les expériences explosent dans un déchainement d'énergies primordiales. Ce désastre prélève un lourd tribut dans la communauté scientifique de Babylone et contraint son monarque à chasser Mardouk. C'en est fini de l'empire néo-babylonien.

La fin de Babylone

Au VI^e siècle avant notre ère, Babylone tombe face au monarque Cyrus II. Elle ne retrouvera plus jamais son autonomie. Quand au IV^e siècle, **Alexandre le Grand** projette d'y installer sa capitale, pendant une brève période, on croit sa gloire revenue.

En secret, il y rédige un **testament** où il expose les fondations d'un empire qui lui survivrait, prolongeant sans le savoir le rêve de Mardouk. Il dissimule ce testament dans l'**ésagil**, grâce à un artefact harayan (cf. *événements-clefs*, p. 19).

Malheureusement, le décès d'Alexandre et les luttes de succession qui s'en suivirent, mirent un terme à cette éventuelle renaissance. Finalement, la cité est détruite une dernière fois au III^e siècle de notre ère.

Dans la Bible, Babylone est décrite comme le symbole de la décadence et de l'orgueil, notamment par le mythe de la tour de Babel selon lequel les hommes, unis dans la même langue, ont tenté de construire une tour si haute qu'elle rejoindrait le Ciel. Dieu punit l'orgueil des hommes en multi-

pliant les langues. Ainsi désormais pour comprendre ce que disaient les autres ils devraient faire preuve de réflexion. La légendaire cité a été maintes fois décrite, et parfois de façons contradictoires, par de nombreux historiens grecs et latins, notamment Hérodote et Diodore.

Aujourd'hui

Trésors archéologiques

De nombreuses fouilles ont lieu à Babylone au cours du XIX^e et du XX^e siècle (cf. *chronologie*, p. 9). La plupart relèvent du travail de fourmi et si elles ont permis de connaître la civilisation babylonienne dans son ensemble, elles ne sont que de peu d'intérêt pour les aventuriers d'*Arkeos*. Certaines cependant, ont mis à jour de véritables trésors archéologiques.

Tout d'abord, une copie du code d'Hammourabi a été découverte sur une stèle de basalte. De même, cinq tablettes attribuées à Nabuchodonosor II, *Topographie de Babylone*, ont été retrouvées et servent encore aujourd'hui de base aux diverses recherches archéologiques entreprises dans la ville. Au milieu du XIX^e siècle, G. Smith découvre dans le temple de Mardouk, une tablette rédigée à Uruk en -229, appelée depuis *la tablette de l'ésagil*. Celle-ci contient de précieuses informations sur la ziggourat de Babylone, notamment sa forme et ses dimensions. Malheureusement, personne ne s'accorde sur la traduction et chaque expert qui s'est penché sur cette stèle a produit une reconstitution différente de la ziggourat. Aujourd'hui, ces trois trésors archéologiques sont exposés au musée du Louvre (cf. *Arkeos*#4, p. 63).

La mission Koldewey

C'est surtout la mission Koldewey qui a mis à jour au début du siècle, les fondations des **jardins suspendus**. Les successeurs de Koldewey en inspectent les bas-reliefs et effectuent des recoupements avec des sources écrites pour déterminer la composition florale de ces jardins. Ils concluent que celle-ci était représentative des espèces régionales et présentes dans les compositions florales des Perses, sans doute source d'inspiration pour les Babyloniens. Malgré tout, l'aspect exact des jardins suspendus reste un mystère et certains remettent toujours en doute leur existence.

Les années 30

Aujourd'hui encore, la majorité de la ville n'a pas été explorée et le mythe de Babylone n'a pas livré tous ses secrets. Les ruines, leur examen et les trésors qui en sont extraits sont sous la responsabilité du

Chronologie sumérienne

- 2340 : construction du village qui deviendra Babylone
- 1894 : statut de capitale.
- 1792, -1750 : règne du roi Hammourabi
- 1595 : prise par les Hittites du roi Mursili, fin de l'empire babylonien
- 612 : révolte contre les Assyriens
- 609 : début de l'ère néo-babylonienne
- 605, -562 : règne du roi Nabuchodonosor II
- 600 : construction des jardins suspendus et de la tour de Babel par Nabuchodonosor II
- 587 : Nabuchodonosor II pille Jérusalem et ramène des prisonniers hébreux
- 539 : chute face aux Mèdes et aux Perses de Cyrus II
- 331 : prise par Alexandre le Grand
- 323 : décès d'Alexandre le Grand à Babylone
- 141 : prise par les Parthes arsacides
- III^e siècle : destruction définitive par les Sassanides
- 1811 : sondages par C.J. Rich et R. Mignan pour la East Indian Company
- 1849 : fouilles par les géologues W.K. Loftus et P.E. Botta
- 1850 : A. H Layard débute ses fouilles autour de la ziggourat
- 1852 : F. Fresnel et J. Oppert réalisent le premier plan détaillé de la ville
- 1854 : brèves fouilles par H.C. Rawlinson et G. Smith
- 1876 : fouilles par H. Rassam
- 1887 : fouilles par W. Budge pour le compte du British Museum
- 1899-1909 : mission archéologique allemande dirigée par R. Koldewey
- 1899-1914 : mission archéologique allemande dirigée par W. Andrae, F. Wetzel, O. Reuther et G. Buddensieg.

ministère irakien de la culture. Depuis 1925, date de l'établissement de la monarchie irakienne actuelle (sous protectorat anglais), les autorisations se donnent au compte-gouttes et les trésors découverts finissent bien souvent au musée national de Bagdad. **Rachid Ali** représente le ministère de la culture sur les lieux. Il est domicilié à **Hilla**. Actuellement Babylone est fouillée par la mission **Von Steinhöldt**, également installée à Hilla.

Le décor

Babylone, cité en ruine

Le site de Babil

Votre regard balaye une plaine à la végétation presque inexistante où seuls quelques buissons et touffes d'herbe cachent parfois la terre sombre du site de Babil. Là où autrefois se tenait la capitale de la Mésopotamie, vous n'apercevez que des ruines, parfois un simple pan de mur. Personne ne vit ici, aucun bâtiment moderne n'a été construit sur les ruines de l'ancienne cité. Seules les tentes des archéologues y apportent un semblant de vie. Pourtant, la cité mythique n'a pas dit son dernier mot. De larges tranchées attestent de la présence de la ziggourat, la voie processionnelle est encore là et quelques temples se dressent toujours, résistant inlassablement au temps. À

certaines endroits, la muraille de la ville en délimite les anciens contours. Le temps d'un rêve, on pourrait imaginer la cité renaissant de ses cendres.

Celle qui faillit être la capitale du monde se nomme désormais Babil et se trouve à une centaine de kilomètres au sud de Bagdad, près d'une petite ville nommée Hilla. Cet emplacement n'est un secret pour personne, même s'il est difficile à trouver sans une bonne carte. La ville d'Hilla sert de camp de base et de refuge à la plupart des archéologues plus ou moins autorisés qui gravitent autour de la ville mythique. Toute la région vit sous un climat chaud, sans pourtant se transformer en désert. Cela dit, la végétation est rare et il vaut mieux emporter de l'eau avec soi. Le gouvernement irakien prétend que la région est sécurisée, mais il arrive que des brigands attaquent les voyageurs imprudents. Babil désigne donc plus un site de fouilles qu'une ville. Celui-ci mesure plusieurs kilomètres carrés délimités par le tracé de l'ancienne muraille de Nabuchodonosor II et comprenant une partie du nouveau lit de l'Euphrate. Seuls quelques pans de la muraille sont encore intacts, mais on peut tout de même y admirer des bas-reliefs. Ils mesurent tous un peu moins de quatre mètres de haut. Le site lui-même offre un contraste saisissant : si certaines structures de la Babylone antique ont survécu, la presque totalité de la ville a été détruite.

De l'ancienne Babylone, il ne reste que les vestiges suivants :

- Une partie du palais (1)
- Quelques pans de la muraille, dont la porte d'Ishtar (3)
- Une partie des habitations proche de la porte d'Ishtar (4)
- La voie processionnelle (5)
- Le temple de Mardouk (6)

En outre, le visiteur attentif ou simplement patient peut remarquer les fondations de nombreuses constructions, notamment :

- Les jardins suspendus (2)
- La tour de Babel (5)

Enfin, et peut-être surtout, le site est parcouru de part en part par les archéologues de la mission Von Steinhödt. Ceux-ci ont installé leur campement entre le palais et la ziggourat : un ensemble de grandes tentes à la teinte maronnasse abritant parfois des structures « dures » : sanitaires, cuisine rudimentaire, etc. Les archéologues ne vivent pas ici, mais leurs horaires de travail et les conditions climatiques les forcent parfois à dormir au campement.

La porte d'Ishtar

Il ne reste de celle-ci que les murs attenants, portant des bas reliefs : un taureau, plusieurs fois reproduit et un animal fantastique. Les archéologues et les historiens estiment que la porte d'Ishtar était l'accès principal de Babylone, lourdement défendue par des fortifications extérieures. C'est d'ici que part la **voie processionnelle**, une route pavée de plus de vingt mètres de large. Elle traverse Babylone pour rejoindre la muraille sud, mais son parcours n'est dégagé que sur 900 m. Quelques statues de lions, partiellement rénovées jalonnent son parcours, ceint d'un mur de sept mètres de haut.

Il est possible d'identifier les symboles de la porte : l'animal fantastique se nomme **mushkhushu** et représente le dieu Mardouk. Le taureau, quant à lui, symbolise le dieu Adad, dieu de l'orage. En outre, des fouilles réussies permettent de reconstruire le tracé et la configuration des fortifications de la porte (cf. p. 6).

Les jardins suspendus

De l'une des merveilles du monde, il ne reste que quelques chambres voûtées et une fontaine alimentée par trois tunnels. Ces fondations sont en pierre de taille, et en examinant leur architecture et les inscriptions qui y sont gravées, il semble évident qu'il s'agit bien là des jardins suspendus de Babylone.

Avec le temple de Mardouk, ce site est l'un des plus stratégiques de Babil. Pourtant, il ne s'agit pas des jardins eux-mêmes, mais bien de leurs fondations et de leur infrastructure hydraulique. Les jardins eux-

mêmes devaient se trouver plusieurs mètres au-dessus de ces fondations.

Mener des fouilles sur ce site permet de reconstruire le système d'alimentation des jardins. Analyser celui-ci révèle une avancée technologique surprenante pour l'époque, même en comparaison des autres exploits de la civilisation babylonienne. En outre, en effectuant des mesures scientifiques à partir des fondations, un personnage peut tenter de déterminer la hauteur et la configuration initiale des jardins (cf. p. 11).

La ziggourat

Il n'y a rien à voir ici ; que la plaine et les buissons !

En effet, vu depuis le sol, et depuis une perspective humaine, le site de la ziggourat ne présente aucun intérêt.

Cependant, en inspectant de plus près ce carré d'environ cent mètres de côté, on remarque que :

- Une tranchée qui entoure ce carré est en réalité le tracé des fondations de la ziggourat
- Une zone rectangulaire où la terre est légèrement aplanie. Il s'agit de l'emplacement du gigantesque escalier qui menait au sommet de celle-ci (cf. p. 6)
- Le carré délimité par la tranchée est le socle de la ziggourat. On peut y remarquer la trace des murs extérieurs et des murs porteurs, sans pouvoir en tirer aucune conclusion

Depuis que la communauté scientifique a effectué ces observations, le site de la ziggourat est presque abandonné ; peu de fouilles y sont organisées. En effet, les archéologues sont convaincus que la tour a été détruite dans son intégralité et que peu de renseignements pourront être glanés ici. En outre, il existe dans les vestiges d'Ur (une autre ville antique, à plus de 200 km au sud-est de Babil, sur les rives de l'Euphrate), une ziggourat dont les étages inférieurs existent toujours et qui constitue un bien meilleur site de recherches.

Du fait du caractère particulier de la tour de Babel, son exploration constitue un événement-clé (cf. p. 12).

Le temple de Mardouk

Hauts de presque dix mètres, les impressionnants murs d'un temple vous font face. De la même teinte que le sable, ils semblent prêts à résister à un assaut en règle. Pourtant, le temps a fait son œuvre, et en bien des endroits le revêtement des murs a disparu, laissant place aux briques qui en constituent le cœur. À l'intérieur, plus rien ne subsiste de la grandeur passée du lieu. De grandes salles de prière vides, s'ouvrent régulièrement sur les deux cours du temple et partout, le sable se soulève sous vos pas.

Le temple de Mardouk constitue l'un des principaux vestiges de la cité. Sans être véritablement surveillé, son accès est « sensible » : personne n'empêchera un visiteur d'entrer, mais il est probable qu'il aura des problèmes avec les autorités à sa sortie.

En outre, le temple est rarement inoccupé, car il constitue également l'un des sites de fouilles privilégiés. La plupart de ses salles sont encombrées de fines cordelettes qui délimitent les zones de fouilles et il n'est pas rare d'y croiser un archéologue.

Les recherches effectuées ici ont un intérêt principalement historique. Cependant, un personnage connaissant la culture **harayanne** peut y identifier des vestiges babyloniens liés à celle-ci. En outre, l'un des murs de ce temple renferme le **testament d'Alexandre le Grand**. En connaissant l'emplacement précis de celui-ci et en réussissant une confrontation d'**Artisanat (maçonnerie)** ou **Démolitions (ND 18)**, un personnage peut récupérer le document, si précieux pour les historiens.

Babylone, la porte des Dieux

Note : ce chapitre décrit Babylone telle qu'elle existe dans les années 30, mais également au temps de Mardouk. En effet, un événement clef donne aux PJ la possibilité de contempler la cité au temps de sa gloire.

Vue générale

Babylone est une ville superbe. Sûrement, elle mériterait d'être la capitale du monde. Ses murailles sont aussi puissantes que finement décorées. Ses rues sont pavées et propres et la voie processionnelle est si longue qu'elle semble sans fin. De magnifiques lions en jalonnent le parcours. Et si les milliers de maisons entassées les unes sur les autres menacent d'étouffer le visiteur, les terrasses des temples et du palais dégagent tant de majesté que la ville fait honneur à son titre de « porte des dieux ». Des canaux, dont certains sont construits sur des chaussées surélevées, servent au transport ainsi qu'à l'irrigation des champs.

La ville connaît son âge d'or sous Nabuchodonosor II. Elle abrite alors presque 100 000 âmes et son expansion nécessite la construction d'une nouvelle enceinte. De nombreux canaux irriguent la ville construite selon un plan en damier d'une remarquable régularité. Elle se situe à cheval sur l'Euphrate : à l'Ouest se tiennent les quatre quartiers de la ville ancienne, à l'Est les six de la ville nouvelle. Un unique pont relie ces deux ensembles.

C'est dans la partie Est que se trouve la ville intérieure, l'enceinte sacrée abritant la tour de Babel. Cette enceinte est bien réelle, il s'agit d'une haute muraille de près de quatre mètres de haut. De même, au nord de la ville se dresse le palais du

roi, s'étendant même par-delà la muraille sous la forme de fortifications.

Le palais royal

Le palais de Nabuchodonosor est à la fois la demeure de celui-ci et un ouvrage défensif stratégique. En effet, sa partie Nord constitue une véritable forteresse, apte à défendre l'entrée principale de la ville : la porte d'Ishtar.

La partie Sud du palais, plus résidentielle, est organisée autour de cinq cours que le visiteur traverse dans un ordre précis. La première d'entre elles, la cour de l'Est ou cour d'entrée, s'ouvre sur la voie processionnelle. Vient ensuite la cour moyenne ou cour des services administratifs. La troisième cour mène directement à la salle du trône, mesurant plus de cinquante mètres de long elle est décorée par des briques bleues émaillées. La quatrième cour correspond aux appartements royaux et la cinquième abrite prétendument un harem. En réalité, c'est là que loge Mardouk et ses plus fidèles serviteurs. Ces deux dernières cours mènent toutes deux aux jardins suspendus de Babylone.

Les jardins suspendus

Ces jardins carrés, mesurent un peu plus de cent mètres de long et forment un amphithéâtre reposant sur de puissantes voûtes. Des colonnes s'y élèvent à diverses hauteurs et en délimitent le pourtour, laissant filtrer le soleil par leurs interstices. Les plates-formes des quatre terrasses qui composent ces jardins sont couvertes de terre, accueillant une végétation luxuriante et exotique. La fraîcheur du sous-bois parvient à résister au climat de la région et le bruit de l'eau qui s'écoule invite à la relaxation. Point de sable ici, on marche pieds nus sur l'herbe, la terre ou les quelques sentiers de pierre qui jalonnent les multiples terrasses des jardins suspendus de Babylone.

Les blocs de pierre qui constituent le plancher des jardins sont recouverts d'une couche de roseaux mêlés de beaucoup d'asphalte. Sur cette couche repose une double rangée de briques cuites, cimentées avec du plâtre et recouvertes de lames de plomb afin d'empêcher l'eau de pénétrer dans les fondations. Sur cette couverture s'étend une masse de terre suffisante pour recevoir de grands arbres. Parmi les colonnes, une seule est creuse. Elle contient les machines hydrauliques qui faisaient monter du fleuve une grande quantité d'eau sans que personne ne puisse rien voir de l'extérieur.

Ce sol artificiel accueille une multitude d'arbres de toutes espèces, qui charment la vue par leur dimension et leur beauté. Ces variétés proviennent pour la plupart de Perse, afin de rappeler son pays natal à la princesse Amyitis, épouse de Nabuchodonosor II. Cette merveille du monde est en partie un cadeau de Mardouk à son allié. L'Harayan a en effet participé à la conception des plans et a également

contribué au « peuplement » du jardin par quelques plantes génétiquement modifiées de son invention – il est d'ailleurs possible d'identifier ces espèces qui n'ont rien de commun avec celles issues de Perse. De ce fait, il est né une certaine complicité entre Mardouk et Amyitis à laquelle il se confiait parfois. (cf. *événements-clefs*, p. 18-19).

La porte d'Ishtar

Le principal accès de Babylone est constitué d'une série de tours carrées placées de part et d'autre de la route, à l'extérieur de la ville, et complétée par deux portes consécutives chacune flanquée de deux tours carrées. L'ensemble de cet édifice défensif est recouvert de faïence bleue et décoré de symboles et d'animaux en or : un taureau et le mushkhashu.

Les personnages peuvent se livrer ici aux mêmes analyses que dans la contrepartie actuelle de ce lieu.

La voie processionnelle

Large d'une vingtaine de mètres, une majestueuse route pavée, traverse la ville de part en part. Séparée du reste de celle-ci par un mur de sept mètres de haut ouvert en de maints endroits, elle est jalonnée par cent vingt lions – grandeur nature – en brique émaillée.

Cette voie est le moyen le plus sûr de se rendre sans se perdre, de l'un des vestiges à un autre.

La tour de Babel

Visible depuis n'importe quel point de la ville, cette ziggourat mesure une centaine de mètres de haut, pour autant de côté. Au sommet de ses sept étages se trouve un temple recouvert de faïence bleue. La ziggourat est au cœur de l'enceinte sacrée, une vaste terrasse délimitée par une muraille, accueillant arbres et végétation luxuriante. On y pénètre depuis la voie processionnelle par la porte sainte, en passant par deux cours fermées faisant office d'antichambres.

Les processions en l'honneur de Mardouk s'arrêtent à la porte sainte. En effet, comme son nom le laisse supposer, l'enceinte sacrée est réservée aux fidèles de l'Harayan. Sous ce masque religieux se cache la nécessité de réserver ce lieu aux individus connaissant le secret du faux-dieu. Celui-ci travaille dans son laboratoire personnel, le temple au sommet de la ziggourat, dont les prêtres prétendent qu'il est dédié au dieu tutélaire de Babylone.

L'intérieur de la ziggourat est plein, à deux exceptions près : les étages supérieurs renferment les laboratoires des plus proches fidèles de l'Harayan. Un monte-charge relie le laboratoire de ce dernier aux sous-sols de la ziggourat ; c'est le seul accès.

C'est là que se cache le véritable secret de la tour. À l'intérieur d'un bunker métallique en forme de

cube, dans de vastes salles souterraines, les savants babyloniens ayant juré le secret, travaillent d'arrache pied à élucider les mystères de l'univers. Grâce au savoir et aux inventions de Mardouk, ils mènent des expériences que même les scientifiques des années 30 ne peuvent imaginer. Ces laboratoires contiennent de gigantesques machines comparables aux accélérateurs de particules, mais également des engins plus spécifiques aux Harayans, reposant sur leur science des vibrations : ceux-ci permettent d'étudier les dimensions parallèles de l'univers et, dans une certaine mesure, le temps.

Les étapes marquantes de ces recherches sont traitées comme événements-clefs (cf. p. 16).

Le temple de Mardouk

Avec ses murs de plus de dix mètres de haut et ses tours carrées massives, le temple de Mardouk ressemble plus à une forteresse qu'à un lieu de culte. Situé dans l'enceinte sacrée, faisant face à la ziggourat, il se compose du temple lui-même et d'une annexe. À l'intérieur, les salles décorées de mushkhashu résonnent des prières des fidèles. On peut aussi y croiser les prêtres, fidèles serviteurs du dieu qui séjourne ici.

De l'extérieur, le temple ressemble beaucoup à sa contrepartie actuelle. À l'intérieur, toutes les salles – notamment l'annexe – ne sont pas ouvertes au public et les gardes du temple veillent au respect de cet interdit. En effet, ce temple est pour Mardouk une place forte, un camp retranché en cas de problème. Il y entropose donc de nombreuses machines et inventions harayannes. Les hommes qui les gardent lui sont plus dévoués qu'à Nabuchodonosor II. C'est également pour cette raison que le temple a survécu au temps : Mardouk a utilisé des techniques harayannes pour s'assurer de la solidité de l'édifice.

Les acteurs

Rachid Ali, conservateur irakien

Costume

Monsieur Ali est un Irakien d'une trentaine d'années à la carrure plutôt fragile. Le teint basané et le visage glabre, il s'habille à la mode occidentale : un costume gris, une chemise blanche, un nœud-papillon et un chapeau-melon assorti. Souriant et d'un naturel chaleureux, il semble toujours pressé, sauf lorsqu'il se trouve au sein des vestiges de Babylone. Alors, c'est comme si un songe s'emparait du jeune homme.

Caractère

Rachid est un personnage cultivé et patriotique. Ainsi, il constate l'émergence des nations modernes partout dans le monde, y compris dans les régions du globe les plus reculées. Il est heureux de participer, à sa façon, au développement de l'Irak moderne. Dans ce sens, il considère que protéger le passé et construire le futur sont une même chose. Il est entièrement dévoué à sa mission.

Au quotidien, Rachid est plutôt réservé ; c'est un « garçon de bonne famille » – il ne boit pas d'alcool et mène une vie tranquille. Il est musulman, mais se permet quelques infractions au Coran. En outre, il est attaché à l'idée d'un État laïque. Il est célibataire et n'a aucun ami à Hilla, si ce n'est quelques collègues de bureau. Tous ses proches vivent à Bagdad.

Rachid n'a rien contre les étrangers ou les Occidentaux et, jusqu'à ce jour, ses collaborations avec ces derniers ont toujours été fructueuses. Il a appris à négocier et à faire des compromis. Cependant, s'il fait preuve d'une remarquable souplesse face à un interlocuteur également transigeant, il est capable d'une rare vindicte lorsqu'il se sent trahi, berné ou lorsque le site de Babil est menacé. Enfin, Rachid est conscient de l'influence britannique dans son pays qu'il préférerait voir gagner une réelle indépendance.

Exploits

Rachid naît en 1903 à Bagdad, lorsque l'Irak fait encore partie de l'Empire Ottoman. Il est adolescent quand les Anglais occupent le pays, et garde un mauvais souvenir de cette époque. En revanche, jeune adulte, il profite de l'attention que porte la SDN à son pays et suit un cursus universitaire d'histoire



en 1920, afin de devenir conservateur de musée. Cependant, la vie reste difficile en Irak et Rachid ne peut intégrer le musée de Bagdad. Au fil des promotions et des transferts, il parvient à une place pourtant convoitée : conservateur du site de Babil. Aujourd'hui, sa mission consiste à conserver, fouiller et restaurer le site de Babylone. Malheureusement, son pays ne dispose pas encore des experts et des moyens nécessaires à la fouille minutieuse du site, aussi Rachid s'est-il habitué aux programmes de coopération avec des pays étrangers.

Désormais, il ne compte plus changer de poste. Fier d'être responsable de la ville mythique de Mésopotamie, il associe sa carrière professionnelle aux découvertes effectuées sur le site et porte un vif intérêt à la bonne marche des fouilles.

Comme infrastructure, Rachid dispose d'un bureau et d'un domicile de fonction à Hilla, ainsi que d'une demi-douzaine de collaborateurs, la plupart des administratifs et/ou des traducteurs. En outre, il s'est vu confier une voiture de fonction, une Studebaker « dictator » (cf. *Arkeos*#2, p. 11).

Mystères

Rachid est un homme ordinaire – avec tout ce que cela suppose de grandeur et de petitesse – placé dans des circonstances extraordinaires. Ainsi, les mystères qu'il cache dépendent grandement des circonstances.

Au début des années 30, sa mission se déroule sans encombre et il tient le rôle normal d'un conservateur de musée. Avec l'arrivée au pouvoir des Nazis en Allemagne et le début des courses au trésor caractéristiques d'*Arkeos*, le site de Babil devient de plus en plus stratégique, et Rachid doit sans cesse composer avec le monde de l'ombre. Il a à l'égard de celui-ci l'attitude d'un fonctionnaire zélé: il informe le gouvernement irakien de ces problèmes et lui demande un soutien, qui lui est accordé sous la forme de barbouzes (cf. p. 5).

Informé du caractère surnaturel du passé de Babylone, Rachid sera tout d'abord incrédule. Pourtant, il est très imprégné du mythe de cette cité, et il sera possible de le convaincre avec des preuves tangibles, sachant qu'il est prêt à se livrer à des « expériences », si son interlocuteur semble sain d'esprit.

Caractéristiques de Rachid Ali

PHY	4	MEN	9	PER	6	PRÉ	7
Con	8	Com	5	Hab	7	Soc	7
PV	12	EV	22	Imp	1	Vol	9
Init	5	Édu	8				

Spé (+2) : Histoire géographique, Langue étrangère (anglais), Sciences humaines, Conduite, Baratin, Débat, Milieu (archéologues), Milieu (politique), Milieu (universitaire), Perspicacité, Politesse, Renseignement et Sang-froid.

Prot : DEF 1

Réputation : 3

Armes : Aucune!

Équip : costume occidental, Studebaker « dictator » et une serviette pleine de documents en arabe et en anglais.

Helmut Von Steinhöldt, archéologue allemand

Costume

Von Steinhöldt est un Européen grand et mince, d'une cinquantaine d'années. Le crâne dégarni et le port altier, il promène sur son entourage un regard hautain. Impeccablement vêtu d'un complet légèrement rétro, il fait preuve d'une politesse et d'un respect de l'étiquette incomparables. Même au milieu des fouilles, il conserve une certaine classe, à tel point qu'il paraît toujours légèrement mal à l'aise ou maladroit.

Caractère

Helmut Von Steinhöldt est un digne représentant de l'aristocratie prussienne moribonde. Issu d'une autre époque – d'un autre monde presque – il ne se sent à l'aise qu'au milieu de vestiges aussi étrangers que lui, à celle-ci. Pourtant, loin de baisser les bras, il s'estime dépositaire d'une façon de vivre plus civilisée que celle du monde moderne et met un point d'honneur à en faire la démonstration en toutes circonstances.

Quant à son métier, Von Steinhöldt envisage l'histoire comme un héritage précieux que lui aurait légué non seulement sa famille – avec son lot de vieux châteaux à rénover –, mais également toute la planète. Pour lui, faire renaître du sable les vestiges d'une époque disparue permet de se plonger dans un âge d'or révolu, oublié des jeunes barbares qui sévissent dans les années 30. En outre, son passé commun avec le site de Babil en fait un chercheur particulièrement dévoué à la renaissance de la cité mythique.



Exploits

Helmut naît en 1885, à une période où les nations d'aujourd'hui n'existent pas. Promis à un brillant avenir, il est élevé dans le respect des traditions ancestrales. Au tournant d'un siècle nouveau, il préfère regarder vers un passé plus chaleureux que le futur inconnu, et devient archéologue. Il participe, en tant qu'apprenti, à la mission de Koldewei et n'oubliera jamais le plaisir de ce dernier lors de la découverte des fondations des jardins suspendus. Par la suite, au gré des fouilles, il continue ses voyages à travers le monde et, triste témoin d'un âge de barbarie, il vit la Grande guerre de loin. Lorsqu'il

retourne finalement en Allemagne pour y prendre soin de sa famille meurtrie, il ne se reconnaît plus dans ce pays humilié par la défaite et déchiré par la politique. Il use des dernières faveurs qu'il a conservées auprès de jeunes bureaucrates pour se faire à nouveau muter dans la dernière ville qui vaille la peine d'être visitée : Babylone.

Aujourd'hui, Helmut fouille cette dernière comme d'autres profiteraient de leur retraite : avec beaucoup de patience, mais également une pointe de tendresse. Célibataire, sans enfant, Helmut sait que le seul héritage qu'il peut laisser derrière lui se trouve enfoui ici, sous le sable.

Dans sa quête, il est accompagné d'une demi-douzaine d'archéologues et d'une dizaine d'ouvriers. Ses fonds ne sont pas illimités, mais d'ordinaire, tant qu'il justifie d'un intérêt archéologique, il obtient ce qu'il veut de Berlin. En outre, il a noué des relations cordiales avec le conservateur Ali.

Mystères

Au cours de son existence, Helmut a été confronté à de nombreux mystères archéologiques. Il en a résolu la plupart en faisant appel à la raison et à la science, leur découvrant finalement une explication toute historique et profane. Cependant, à la limite de son champ de perception, il a toujours senti une pointe de fantastique, que son esprit trop engoncé dans une culture rationnelle lui a interdit d'assimiler. Pourtant, il peut aiguiller les aventuriers d'*Arkeos* sur d'autres cités d'or ou même des intrigues d'autres *Carnets de voyages*.

Concernant Babylone, il en connaît l'histoire des fouilles ainsi que le mystère, exception faite de la

présence de Mardouk et de la véritable identité de celui-ci. Convaincu qu'il ne s'agit que d'un mythe, il ne s'intéresse pas spécialement à la ziggourat, et poursuit la quête de son mentor : la reconstitution des jardins suspendus.

Malheureusement, tout comme le conservateur Ali, Von Steinhöldt est au cœur des luttes du monde de l'ombre. De nationalité allemande et toujours au service du ministère de la culture de ce pays, il doit rendre des comptes au gouvernement, quel qu'il soit. Ainsi, à partir de 1935, il est contacté par le SKGR (cf. *Arkeos*#2, p. 17) et doit collaborer avec ce dernier. Antinazi et pacifiste convaincu, il ne le fait pas de bon cœur. On lui adjoint des Grabräubers d'élite (cf. *Arkeos*#2, p. 21). Ils sont chargés à la fois d'aider et de surveiller le vieil archéologue dont la nouvelle mission est de découvrir la langue commune de l'humanité ou le testament d'Alexandre auxquelles le Reich prête des vertus mystiques.

Caractéristiques d'Helmut Von Steinhöldt

PHY	6	MEN	8	PER	5	PRÉ	7
Con	8	Com	6	Hab	7	Soc	6
PV	18	EV	22	Imp	1	Vol	8
Init	6	Edu	8				

Spé (+2) : Armes de mêlée (escrime), Archéologie, Histoire géographique, Langue étrangère (arabe), Sciences humaines (anthropologie), Recherche, Survie, Débat, Milieu (haute société), Perspicacité, Politesse, Renseignement et Sang-froid.

Prot : DEF 1

Réputation : 6

Armes : Mauser Mod. 1932

Équip : plusieurs tenues de rechange, matériel de fouille, chapeau et de nombreux livres.

Scène clefs de Babylone

Les fouilles

L'arrivée sur le site

Un groupe de PJ dispose de trois moyens pour accéder au site de Babil et y effectuer des fouilles :

Obtenir l'autorisation du gouvernement irakien : les PJ contactent celui-ci par le biais d'une ambassade ou d'un consulat dans une grande capitale occidentale ou directement sur place, à Bagdad. Entre la frilosité du gouvernement et la présence de la mission allemande sur les lieux, les PJ doivent démontrer que leur entreprise est particulièrement intéressante pour l'Irak. Outre le récit des aventures

passées du groupe, les PJ peuvent recourir au **Débat** (ND 12), au **Baratin** (ND 13) ou à la **corruption** (idem mais - 1ND par 500 \$).

Obtenir l'autorisation de Von Steinhöldt : les PJ contactent le vieil archéologue par l'une des connaissances de celui-ci en Allemagne ou directement sur place à Hilla ou Babil. Celui-ci n'a pas besoin de « renforts » pour son équipe. Cependant, si les PJ sont recommandés par un ami de Steinhöldt, détiennent une information inconnue de celui-ci ou si leur réputation est supérieure à la sienne, il les acceptera au sein de son équipe, à titre gracieux.

Pénétrer illégalement sur le site : en désespoir de cause ou parce qu'ils sont résolument asociaux, les

PJ procèdent seuls. De jour, il est presque impossible de pénétrer sur le site qui est en rase campagne : il faut réussir une confrontation de **Discrétion** (ND 15). Une fois sur le site, les PJ doivent se déguiser ou continuer à se cacher pour se déplacer ou fouiller. La nuit, en revanche, c'est une promenade de santé – **Discrétion** (ND 3) – à moins que des barbouzes ou des GrabRäubers soient sur place, auquel cas la confrontation est en opposition avec la Vigilance de ceux-ci (avec un malus de -3 pour la nuit). Cependant, en raison de cette même obscurité, les PJ souffrent alors d'un malus de -3 pour toutes leurs recherches sur le site.

Fouiller la Tour de Babel

La tour de Babel recèle bien des secrets, mais ceux-ci sont particulièrement bien cachés. Si un personnage procède à des fouilles sur ce site sans rien préciser, il utilise la procédure habituelle et obtient les renseignements relatifs au deuxième paragraphe de la description actuelle de la ziggourat. Il semble qu'il n'y ait rien de plus à trouver sur ce site. Cependant, si la confrontation s'est soldée par une réussite critique ou si le PJ exprime un mécontentement quant à l'absence de « trésor », le MJ doit lui suggérer que le site est vaste et que sa fouille n'a fait qu'en effleurer la surface. Il serait peut-être bon de se concentrer sur une zone en particulier. Si un personnage examine plus particulièrement la forme et la profondeur de la tranchée, il faut résoudre une confrontation d'**Archéologie** ou de **Sciences exactes (Architecture)** (ND 15). En cas de réussite, le personnage comprend que les fondations n'ont pas supporté un bâtiment du poids supposé de la ziggourat : celle-ci devait être moins haute que prévue ou... creuse.

Si un personnage inspecte expressément les parois intérieures de la tranchée, il faut résoudre une confrontation d'**Archéologie** ou de **Sciences exactes (Géologie)** (ND 12). En cas de réussite, le personnage trouve étonnant que ce « cube » de terre ait à ce point supporté l'érosion. La seule explication logique est que ce « cube » n'est en réalité pas en terre, mais en minéral. C'est alors la régularité du « cube » qui laisse perplexe le personnage.

Si un personnage tente de comparer la ziggourat d'Ur aux vestiges de celle de Babylone, il faut résoudre une confrontation de **Sciences exactes (Architecture)** (ND 12). En cas de réussite, et si le personnage a découvert le tracé des fondations de la tour de Babel ou pris connaissance de la **tablette de l'ésagil**, il découvre de nombreuses différences entre la structure des deux ziggourats : vu la répartition du poids, il semblerait que celle de Babylone soit creuse, abritant notamment un conduit vertical, vide.

Avec cette dernière conclusion en tête, un personnage peut effectuer de nouvelles fouilles. Si celles-ci sont couronnées de succès, elles révèlent au niveau du sol, l'emplacement de ce conduit. En creusant à cet endroit – il faut l'aide d'ouvriers – le personnage découvre l'entrée du laboratoire : l'embouchure d'un conduit aux parois métalliques et à l'inclinaison parfaitement verticale. Sa destination se perd dans les ténèbres. Il faut descendre cinquante mètres plus bas pour atteindre le laboratoire de la tour de Babel. Au sein de celui-ci, les intrus doivent affronter deux **gardiens du passé** dès leur arrivée, puis deux autres au cours de leur exploration du laboratoire. Celle-ci nécessite une journée de travail et une confrontation de **Recherche** (ND 10). Chaque réussite permet de découvrir l'un des éléments suivants :

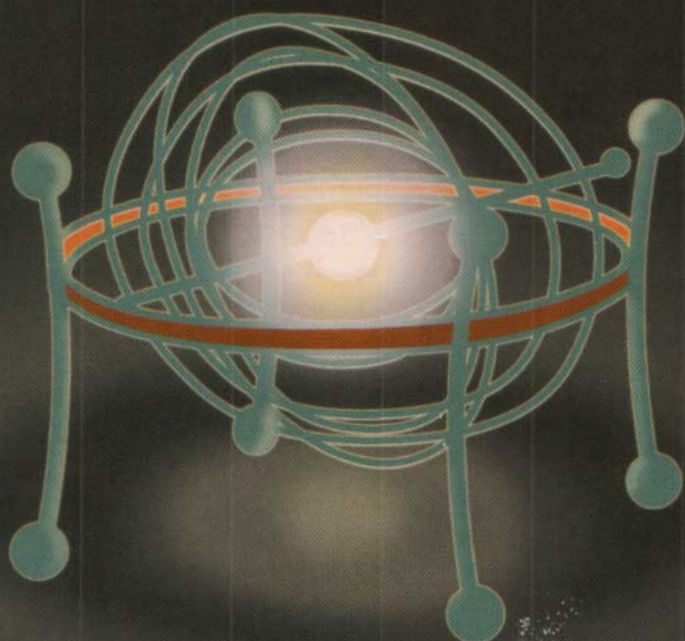
- Les renseignements contenus dans le dernier paragraphe de la description ancienne de la tour de Babel – à l'exception de la présence de Mardouk
- Des formules mathématiques inédites, même dans les années 30
- Le psychomètre (cf. p. 17)
- Des indices – inventions, théories, etc. –, attestant la présence d'un Harayan, si cette civilisation est connue des PJ.

Les formules mathématiques sont écrites en babylonien (écriture cunéiforme). Une fois déchiffrées (ND 18), elles permettent à un personnage disposant déjà de la Spécialité Sciences exactes d'acquiescer gratuitement la Maîtrise (Physique quantique). En outre, un savant fou (cf. *Arkeos* #4, p. 29) profite d'un bonus de -3 lorsqu'il utilise ces formules pour créer une machine infernale dont la fonction est liée au temps ou aux mouvements des astres.

Il est probable que l'exploration de la tour de Babel suscite plus de questions qu'elle n'en résout. Ainsi va l'archéologie.

Visions du passé

Chacune de ces visions est rendue possible grâce au psychomètre. L'endroit dans lequel elles ont lieu et peuvent être visionnées est indiqué avant chaque scène. À moins de recourir à un indice précis ou au plan de Babylone, il faut réussir une confrontation de **Recherche** (ND 8) pour trouver le bon emplacement afin d'activer l'appareil harayan. (cf. p. 18-19)



Le psychomètre

Inventeur : Mardouk

et les savants de la tour de Babel

Année d'invention : environ -500 av. J.-C.

Exemplaires : 1

Difficulté de création : 9

Coût de construction : 90 000 \$

Prix de vente : 250 000 \$ (en raison de la rareté)

Fonction : Détection (événement marquant)

Efficacité : 2 (portée 25 m)

Temps : 5 minutes

Ergo : -1

Aut. : 1 heure

Blin. : 5

Str. : 10

Taille : portable

Le psychomètre est un engin ressemblant à un astrolabe. Ces arceaux argentés sont animés d'un mouvement perpétuel autour d'un cœur d'énergie pure irradiant d'arcs électriques en direction des arceaux. Ceux-ci sont gravés de symboles rappelant ceux des gardiens du passé. De nombreuses pierres précieuses sont incrustées dans les arceaux, toutes de forme ou de couleur différentes.

Lorsqu'il est activé, le psychomètre capte les résidus psychiques d'un lieu pour reconstituer la scène la plus marquante qui s'y est déroulée – réalisant là un fait de psychomancie. Il projette alors ces faits sous la forme d'un hologramme à quelques mètres de l'utilisateur. Pour pouvoir capter la scène, le psychomètre doit être activé à moins de 25 m de celle-ci (il faut être dans la bonne case sur le plan).

Comme le psychomètre fonctionne à partir des résidus psychiques, la séquence qu'il montre est altérée selon la façon dont elle a été psychologiquement vécue par ses protagonistes. En outre, les paroles sont toujours compréhensibles, car elles portent en réalité la pensée de son auteur, au langage universel. Le caractère marquant d'une scène est laissé à l'appréciation du MJ. Les événements clefs décrits (cf. p.18-19) constituent tous des scènes marquantes. Activé trop loin de ces scènes, le psychomètre dévoile à son utilisateur le paragraphe en italique correspondant au lieu visité.

L'arrivée de Mardouk

Cette scène se déroule dans la salle du trône du palais royal, en -1791. Elle confronte Mardouk au roi Hammourabi pour la première fois, lors de l'arrivée de l'Harayan à Babylone.

Le vieil homme assis sur son trône jauge du regard le prisonnier agenouillé face à lui. Celui-ci est jeune, sa peau est blanche comme la neige et il croule sous les chaînes. Tout autour de lui, dans la grande salle d'émail bleu, les gardes le surveillent. Il renvoie au roi un regard plein de confiance. Celui-ci se mord les lèvres.

« Laissez-moi avec le prisonnier ! »

En un instant, la salle du trône se vide. Le roi descend les quelques marches qui le séparent du jeune albinos.

« Tu me promets des richesses, à moi qui suis déjà roi. Pourquoi te ferais-je confiance ? »

— Tu me fais déjà confiance, sinon, tes gardes seraient toujours là.

— Disons que tu m'intrigues. D'où viens-tu ?

— Du Sud, d'une terre qu'aucun de tes ancêtres ni aucun de tes sujets n'a vu ou ne verra jamais.

— Quel est ton nom ?

— Mardouk.

— Comment pourrais-tu me rendre riche ?

— Je ne te rendrai pas riche.

— Tu m'as menti.

— Non. Je ferai de ta civilisation la plus prospère du monde. Je ferai de Babylone la capitale de toute l'humanité. Dans plusieurs millénaires, on parlera encore d'elle et de son bon roi, Hammourabi.

— Séduisant. Comment t'y prendras-tu ?

— Le peuple dont je suis originaire connaissait le secret des astres, des vibrations, du temps et de la vie. Je suis plus savant que tous tes prêtres réunis. Avec cette science, je te rendrai puissant.

— Que veux-tu en échange ? »

Le jeune albinos sourit, comme un duelliste heureux de trouver un adversaire à sa mesure, enfin.

« Je veux devenir un dieu ! »

La vision s'arrête.

Confessions intimes

Cette scène se déroule en -597, dans les jardins suspendus du palais, à plus de trente mètres au-dessus du sol. Elle implique Mardouk et Amyitis, l'épouse de Nabuchodonosor II.

À l'ombre de la végétation luxuriante, dans la fraîcheur du coucher de soleil, un jeune homme à la peau blanche comme la neige et une femme aux traits exquis se promènent dans les jardins. Plusieurs fois, leurs mains se frôlent sans jamais se toucher. La jeune femme s'assied sur un banc de pierre et y invite son compagnon du regard. Celui-ci s'exécute, un sourire sur les lèvres.

« J'apprécie beaucoup nos promenades, princesse.

— Et moi d'être la seule personne en cette cité que vous traitiez avec égard, monseigneur.

— Ne m'appellez pas ainsi, ce n'est pas nécessaire.

— Même pour une princesse, il n'est pas aisé d'appeler autrement un dieu.

— Je ne suis pas un dieu.

— Ce n'est pas ce que m'ont appris les prêtres.

— Ils mentent. »

L'albinos sourit à la princesse, comme pour la rassurer. Celle-ci le regarde, interrogatrice.

« Qui êtes-vous alors, ou plutôt, qu'êtes-vous ? »

— Je suis un exilé, un être maudit par la naissance.

— Quelle est cette malédiction ? »

— J'ai toujours été différent.

— Et vous avez été chassé pour cela ? Mais de quelle cité ?

— La plus ancienne ville du monde, à des milliers de kilomètres au Sud, au pays des éléphants.

— Vous êtes bien mystérieux.

— J'ai effacé cette partie de ma vie de ma mémoire. Aujourd'hui, je veux aider les humains.

— En prétendant être un dieu ?

— N'est-ce pas ce que je suis ?

— Vous m'avez dit le contraire !

— Parfois, moi-même je ne sais plus. J'ai vécu déjà mille vies, et j'en vivrai encore mille autres. Avec un peu de chance, je verrai ce soleil mourir. »

La princesse porte cette fois un regard terrorisé, sur son compagnon.

« Vous êtes un monstre. »

La vision s'arrête.

La chute de Babel

Cette scène se déroule dans le laboratoire de Mardouk, au sommet de la tour de Babel, en -543. Il faut donc être à plus de 75 m du niveau du sol pour pouvoir la visionner à l'aide du psychomètre.

Il fait sombre dans cette pièce. Rectangulaire, construite en pierre, elle abrite le laboratoire d'un savant. Un jeune albinos travaille à son bureau. Il regarde parfois à travers la fenêtre sans vitre qui lui fait face. Dehors, le temps est orageux. Le jeune albinos est inquiet. Il se redresse sur sa chaise et observe sur sa gauche, un appareil métallique. Celui-ci est constitué de plusieurs arceaux dorés, serti de bijoux et tournoyant autour d'une bille enflammée.

L'albinos se penche précautionneusement sur la bille. De plus près, elle ressemble à un soleil miniature. L'albinos fronce les sourcils. Dehors, le tonnerre gronde. En prenant soin de ne pas stopper leur mouvement, l'albinos effleure les bijoux. Les arceaux tournoient de plus en plus lentement. Le soleil rétrécit, puis une explosion se produit sur sa surface. L'albinos reste figé.

Le soleil grossit à nouveau. Les arceaux tournoient de plus en vite, si vite qu'ils font trembler la table. Dehors, la foudre tombe sur la ville. L'albinos fouille ses notes, les consulte frénétiquement. Les arceaux tournoient encore plus vite, le soleil est si gros qu'il menace des les engloutir. L'albinos se saisit d'un autre appareil doré et le pointe en direction du soleil. Rien ne se produit.

Le soleil engloutit les arceaux. Il est plus gros qu'un poing fermé, désormais. L'albinos est effrayé. Il quitte le laboratoire et dévale les marches de la ziggourat. Celle-ci tremble, l'albinos trébuche. Il se relève alors que son laboratoire explose, projetant des roches en fusion dans toute la ville.

La foudre tombe sur la tour de Babel.

La vision s'arrête.

Le testament d'Alexandre le Grand

Cette scène se déroule dans le temple de Mardouk en -323. Elle permet de déterminer l'emplacement du testament d'Alexandre le Grand dans les vestiges actuels de l'ésagil.

L'obscurité est totale. Soudain, alors qu'une porte est ouverte, une faible lumière pénètre dans le temple. Deux soldats aux allures de sparte y pénètrent. Derrière eux, un homme d'âge mûr vêtu d'une armure et d'habits du même style, s'impatiente.

« Incapables, il n'y a pas plus de dieux ici que vous n'êtes de vrais soldats ! »

L'homme dépasse ses gardes et s'engage dans le temple. Dans une main, il porte un appareil doré serti de bijoux, dans l'autre une tablette gravée. Il franchit plusieurs salles, accompagné de ses gardes rassurés.

Arrivé dans une salle de taille plus modeste, l'homme s'arrête et en tête les murs. Un des deux gardes s'approche.

« Votre majesté, vous êtes sûr de vous ? »

— Aussi sûr que lorsque j'ai conquis cette ville !

— Mais cet engin votre majesté ?

— Nos savants m'en ont expliqué le fonctionnement. Et aujourd'hui, je vous l'expliquerais aussi.

— Pourquoi ? »

Le roi montre la tablette à ses gardes.

« Vous êtes mes plus loyaux serviteurs. Je sens la mort rôder autour de moi. Si je venais à disparaître, vous viendrez ici et utiliserez cet appareil pour reprendre ce que je m'apprete à cacher. Le destin de mon empire tient dans cette tablette. »

Au cours des minutes qui suivent, le roi explique à ses hommes comment utiliser l'engin. À titre de démonstration, il pointe un des murs de la pièce. Un rayon doré balaye celui-ci, et le roi ordonne alors à l'un des gardes d'y enfoncer la tablette. Celle-ci pénètre dans le mur comme dans une motte de beurre.

« Voilà, ainsi, mon testament est sauf. »

La vision s'arrête.

Les Dots d'Or



Carthage

Ceterum censeo Carthaginem esse delendam.
(Quoi qu'il en soit, je suis d'avis qu'il faut détruire Carthage.)
Caton

Le mystère

Il y a longtemps, bien longtemps...

La naissance de Carthage

Les origines de la cité punique se perdent entre l'histoire et le mythe. Au IX^e avant notre ère, des colons phéniciens, menés par **la reine Didon** de Tyr, fuyant son frère tyrannique, parviennent au Nord de ce qui deviendra la Tunisie. Ils y fondent un comptoir commercial, sur **la colline de Byrsa**. En une cinquantaine d'années, ce comptoir devient une véritable cité. Dans l'*Énéide*, Virgile raconte que la reine Didon, maîtresse de Carthage, tombe amoureuse du héros Énée. Après le départ de celui-ci, elle se suicide en se jetant dans un bûcher se tenant sur l'emplacement du futur **Tophet**.

Ce que l'histoire n'a pas retenu, c'est qu'en se sacrifiant, Didon ouvre un portail vers un autre monde, le **royaume des Baals**. **Hammon**, un représentant de ce peuple à l'apparence humaine, en profite pour pénétrer dans le monde d'*Arkeos* et devenir le maître de Carthage. En effet, privés de leur reine, les Phéniciens n'opposent qu'une résistance de principe à cet envahisseur surnaturel. Constatant que la terre antique est un monde plus primitif que le sien, Hammon décide de la conquérir, plutôt que de rentrer chez lui.

La cité s'organise et choisit comme dieu tutélaire **Baal Hammon**, figure solaire issue de la religion phénicienne. Associé à Tanit, la déesse de la lune, il forme le couple divin suprême, faisant ainsi écho aux autres religions de la région, notamment égyptienne, grecque et romaine. Des temples sont construits en l'honneur de Baal – dont le symbole est le feu ou le brasier – et des enfants sont régulièrement jetés aux flammes en son honneur au cours des sept siècles qui suivent.

En secret donc, Hammon l'aventurier est devenu le maître de Carthage. Il n'a pas organisé lui-même sa déification, mais le peuple punique ne voyait pas d'autre explication à sa nature magique qu'un statut divin. Saisissant l'occasion, Hammon, désormais Baal Hammon, dirige Carthage depuis l'ombre, utilisant les sacrifices d'enfants pour joindre son monde d'origine et ramener des troupes. En outre, il complète la supercherie en choisissant à plusieurs reprises au sein de la population carthaginoise une grande prêtresse qui joue ainsi le rôle de Tanit. C'est grâce aux connaissances avancées, aux compatriotes baals et aux pouvoirs sur-humains d'Hammon, que la cité punique peut s'épanouir au cours des siècles suivants.

L'apogée de Carthage

Au cours des V^e et IV^e siècles avant notre ère, Carthage étend son influence dans la région méditerranéenne. Servie par une redoutable armée de mercenaires (Libyens, Numides, etc.), Carthage s'oppose aux Grecs, conflit dont personne ne sortira véritablement vainqueur. À la même époque, Carthage met sur pied une expédition maritime audacieuse : le **périple d'Hannon**. Ce navigateur punique emmène 30 000 hommes avec lui et part explorer les côtes africaines par-delà le détroit de Gibraltar. De retour à Carthage, il expose son périple, dont le texte est entreposé dans le **Tophet**.

Ce que l'histoire n'a pas retenu, c'est qu'Hannon est en réalité un Baal dépêché par Hammon pour cartographier précisément la « proie » du dieu punique. Baal Hannon voyage donc bien au-delà de l'Afrique et jusqu'en Amérique du Sud. Là, il déniche presque par hasard un être aussi magique et puissant que son maître, mais bien moins belliqueux. Baal Hannon organise des échanges scientifiques avec cet individu étrange qui n'est autre que **Mardouk**, rescapé de Babylone – mais cela, Baal Hannon ne l'apprend jamais.

Lexique punique

Baal Hammon : le maître des brasiers
Colonnes d'Hercule : le détroit de Gibraltar.
Karthago : nom donné par les Romains
Qart Hadasht : nom originel de la cité, littéralement « nouvelle ville » ou « nouvelle Tyr »

Au III^e siècle, la mort d'Alexandre le grand met la Grèce à terre, et seules Rome et Carthage subsistent comme « super-puissances » de la Méditerranée antique. Plutôt que de s'affronter, les deux nations s'entendent : en 306, elles signent un traité commercial et militaire qui définit leur zone d'influence respective.

À cette époque, Carthage est au sommet de sa gloire et rayonne à travers toute la mer méditerranée. Ses habitants constituent un peuple de marins et de commerçants. Grâce à sa maîtrise de la navigation, Carthage s'assure le monopole du commerce sur toute la Méditerranée. Elle domine en outre le Nord de la future Tunisie, le Sud de l'Espagne, les îles Baléares, la Sicile, la Sardaigne et la Corse. La ville abrite entre 200 000 et 400 000 habitants, pour presque quatre millions de sujets à travers tout son empire. Les champs fertiles du Nord de la Tunisie assurent au sein de Carthage la suprématie d'une puissante aristocratie formée de familles marchandes. Ces familles dirigent la cité par l'intermédiaire d'un Sénat de pacotille totalement sous leur emprise ; elles élisent notamment un chef militaire suprême tous les ans.

Malheureusement Rome accomplit l'unité de la péninsule italienne à la même époque. Les deux sphères d'influence sont désormais trop proches pour coexister sans conflit.

Les guerres puniques

La première guerre punique est déclenchée par la domination de Carthage sur presque toute la Sicile. Rome craint que les mercenaires carthaginois n'envahissent complètement la Sicile et menacent ainsi les côtes romaines. Les hostilités éclatent.

Rome est désavantagée sur la mer, mais cette nation est plus structurée que Carthage qui s'en remet à des mercenaires et domine par la peur les régions éloignées de son empire. Après des victoires navales surprenantes, les légions romaines débarquent en Afrique sous le commandement du consul M. Atilius Regulus avec 15 000 hommes. Celui-ci est pourtant vaincu l'année suivante, mais Carthage, menée par le général Hamilcar Barca, ne sait pas profiter de son avantage et les Romains emportent la victoire finale. Ils forcent alors Carthage à signer un traité leur cédant la Sicile. En outre, peu après la fin de la

guerre, une révolte de mercenaires puniques oblige Carthage à abandonner la Corse et la Sardaigne aux Romains.

En secret, Baal Hammon a tout fait pour éviter la défaite carthaginoise. Malheureusement, il ne peut, à lui seul, combattre tout l'empire romain. Les troupes qu'il a amenées de son monde d'origine ne peuvent que renverser le cours d'une bataille, pas d'une guerre. Pourtant, elles permettent à Carthage d'éviter le pire et de conserver son indépendance. Suite à cette défaite, Baal Hammon prépare sa vengeance sur Rome.

Après cette première guerre punique, Carthage s'entre-déchire quant aux suites à donner. La famille des Hannons s'oppose à une reconquête, alors que la famille des Barcides – les descendants du général Barca – militent farouchement pour une juste vengeance. Or, cette dernière parvient à reconstruire rapidement son empire colonial ibérique – dont la capitale n'est autre que Carthagène – et use de cette puissance pour obtenir gain de cause.

Ainsi, la deuxième guerre punique est déclenchée par le siège de Sagonte par **Hannibal**. Celui-ci est à la tête de presque 100 000 hommes (Ibères, Africains et cavaliers numides) et surtout, d'éléphants. L'enjeu de cette guerre est bien plus grave, il s'agit de la suprématie sur toute la méditerranée. Carthage part perdante : contre les troupes d'Hannibal, les Romains alignent 400 000 légionnaires, et plus de deux cent navires de guerre contre la cinquantaine de navires puniques. Cependant, Hannibal compte sur la surprise et la possibilité de rallier à lui non seulement des Gaulois, mais également des régions entières de l'Italie. Il joint celle-ci à l'Espagne en cinq mois et y remporte de nombreuses victoires jusqu'en 212. Malheureusement, la folle percée d'Hannibal n'ira pas plus loin.

Ce que l'histoire n'a pas retenu, c'est qu'Hannibal, bien qu'originaire du monde d'*Arkeos*, ne commandait aucun humain. Les soldats qui l'accompagnaient étaient tous des Baals, entraînés par Hammon pour mettre à bas l'empire romain. La tactique fonctionne à merveille et les légionnaires, malgré leur nombre, ne peuvent résister aux assauts des Baals, équipés d'armes fantastiques et capables d'exploits sur-humains. En outre les Baals ne chevauchaient pas tous des éléphants, mais des **oliphants**, créatures cauchemardesques issues de leur monde. Pourtant, la puissance des Baals ne peut vaincre à elle seule : l'infrastructure et la logistique puniques ne permettent pas d'approvisionner correctement les troupes d'Hannibal qui, privées de ressources, ne peuvent plus progresser.

Hasdrubal, le frère d'Hannibal, tente de porter secours à celui-ci au cœur de l'empire romain, mais échoue. C'est alors que les légions romaines débarquent en Afrique, menées par Scipion, surnommé depuis L'Africain. Hannibal fait demi-tour et affronte Scipion lors de la bataille de Zama. Les troupes puni-

ques y sont vaincues et Carthage devient une cité vassale de Rome. Elle ne conserve qu'un semblant d'indépendance et reçoit l'ordre de livrer Hannibal aux Romains. Celui-ci s'enfuit à travers l'Afrique. Inlassablement traqué, il se donne la mort en -183. En secret, Baal Hammon reste le maître de Carthage. Cependant, son pouvoir est grandement limité non seulement par les prérogatives officielles des représentants de Rome, mais également par l'obligation de se cacher dans sa propre cité : les Romains ne doivent pas découvrir la réalité de son existence ! Malheureusement, les Romains finissent par soupçonner la présence d'un être magique dans la cité punique. Les récits des habitants de la ville aiguïssent leur méfiance et Rome n'attend qu'une excuse « officielle » pour mettre un terme à la présence de cet intrus.

Au cours des années qui suivent, Carthage lutte commercialement contre le prince Massinissa. Elle ne peut lui déclarer la guerre du fait de la domination romaine. Mais finalement, violant le traité signé avec Rome, Carthage attaque Massinissa. Rome ne tarde pas à réagir. Les légions débarquent à Utique et, Scipion Émilien petit-fils de l'Africain, mène ses troupes jusqu'à Carthage et prend la ville, après une semaine de combats de rues acharnés. Les Romains se montrent d'une cruauté sans borne à l'égard des Carthaginois : les rescapés sont réduits à l'esclavage, la cité est brûlée et la terre salée, afin de la rendre infertile.

En secret, les Romains traquent le maître invisible de Carthage. Les indices de la présence baal qu'ils découvrent les rendent fous de peur entraînant les exactions qu'a retenues l'histoire. Hammon sent que le vent a tourné et qu'il ne peut lutter seul contre un monde, aussi primitif soit-il. En outre, il comprend confusément qu'une civilisation secrète est à l'œuvre, une civilisation qui fait pencher la balance en faveur des humains. Utilisant une dernière fois le rituel du brasier, Hammon rejoint les siens, emportant avec lui le culte de Baal et les sacrifices d'enfants.

Carthage vaincue

Une fois la Carthage punique rasée, les Romains construisent peu à peu sur le site, la Carthage romaine. Celle-ci devient la capitale de la colonie romaine en Afrique, ainsi que le « grenier à blé » de Rome. Carthage est désormais une ville de plaisir et de luxe dans laquelle les Romains viennent se reposer.

Bien des siècles plus tard, elle tombe sous le joug des Vandales qui en font leur capitale. Ceux-ci sont eux-mêmes vaincus par le général byzantin Bélisaire au VI^e siècle de notre ère. Les Arabes sont les derniers à s'établir durablement et définitivement, au VII^e siècle. Les Berbères leur ont longtemps résisté dans les montagnes, mais sans succès.

Au XV^e siècle, la région sert de base de repli aux Andalous chassés de l'Espagne et du Portugal par la Reconquista.

Aujourd'hui

Contexte politique

En 1574, la Tunisie est annexée par l'Empire Ottoman. Sans acquérir de véritable indépendance, elle se libère quelque peu du joug de ce dernier grâce à la dynastie des Husseinides, fondée en 1705. Presque deux siècles plus tard, c'est au tour des Français d'asseoir leur domination sur la région en y installant un protectorat. Une résistance anti-coloniale se fait jour et reste active jusqu'aux années trente et pendant toutes celles-ci. Menée d'abord par le parti Destourien, la lutte connaît un nouvel élan avec le néo-Destourisme – laïc – à partir de 1934. Pourtant, cette lutte reste pacifique au cours de toute son existence. Cependant, la répression française est particulièrement violente et le leader du nationalisme tunisien, Habib Bourguiba, est plusieurs fois emprisonné (et libéré au gré des bouleversements politiques français).

La lecture d'*Arkeos*#2, *les masques d'ébène*, fournira de plus amples renseignements sur l'Afrique coloniale.

Les fouilles puniques

Les premières fouilles ont lieu à Carthage en 1857, l'année où Flaubert écrit *Salammbô*. Elles sont menées par Ch. Beulé, un Français, puis par les Pères blancs installés dans le couvent de la colline de Byrsa, notamment Delattre, Lapeyre et Ferron. Malheureusement, ces fouilles restent avant tout le travail d'individus isolés, et il n'existe pas de grande prise de conscience du statut archéologique de Carthage. Certes, le site est classé patrimoine de l'humanité, mais le manque de réglementation locale laisse celui-ci en pâture aux promoteurs immobiliers et à l'industrie naissante du tourisme. Les archéologues, les historiens et les amoureux de la Carthage punique luttent sur tous les fronts pour éviter que l'avidité des hommes ne la détruise : lobbying, manifestations pacifiques, pétitions, etc.

En secret, le monde de l'ombre (cf. *Arkeos*#2, p. 16) s'est érigé en défenseur de la Carthage punique. En effet, hormis la confrérie du chaudron, toujours à la recherche de nouveaux bénéfices, aucune faction occulte du monde d'*Arkeos* n'a intérêt à voir disparaître ces vestiges, bien qu'aucune d'entre elles ne se doute de la présence des Baals. Outre les divers vestiges localisés à Carthage, il existe également un musée punique à Utique et un musée national à Bardo, près de Tunis. Ces deux établissements permettent d'en apprendre plus sur l'histoire de Carthage (cf. *recherches en bibliothèques*, p. 4), mais pas sur les sites archéologiques de la ville punique.

Chronologie punique

- 814 : fondation de Carthage par la reine Didon
- 500 (environ) : périple d'Hannon
- 264 -241, première guerre punique
- 256 : débarquement romain en Afrique
- 255 : défaite des Romains en Afrique.
- 219 : siège de Sagonte par Hannibal
- 218 -201 : deuxième guerre punique
- 218, -203 : campagne d'Hannibal
- 203 : retour d'Hannibal en Afrique
- 202 : bataille de Zama
- 183 : mort d'Hannibal
- 149 -146 : troisième guerre punique, défaite définitive de Carthage
- 455 : prise par les Vandales
- 554 : reprise par Justinien 1^{er} (Constantinople)
- 698 : prise par les Arabes (contre les Berbères carthaginois)
- 1270 : mort du roi de France à Carthage au cours de la huitième croisade
- 1574 : annexion de la Tunisie par l'Empire Ottoman
- 1705 : fondation de la dynastie des Husseinites
- 1881 : invasion de la Tunisie et protectorat français
- 1920 : début de la lutte pour l'indépendance, fondation du Parti Libéral Constitutionnel Tunisien (Parti du Destour)
- 1933 : Carthage est un site classé patrimoine de l'humanité
- 1934 : renouveau de la lutte pour l'indépendance..

Le décor

Carthage, banlieue résidentielle

Vue générale

Autrefois la capitale qui a fait trembler Rome, Carthage est aujourd'hui une douce petite ville résidentielle. Baignée par le soleil, rafraîchie par les vents venus de la mer, elle n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut. On s'y promène dans les petites rues cernées de villas aux murs blancs et d'échoppes à touristes, en y oubliant les vestiges puniques et romains, ceux du port et de la colline de Byrsa. On y écoute le bruit du vent dans les cyprès, tout en goûtant au charme des coteaux verdoyants. Du haut de Sidi Bou Saïd, ce ne sont plus des ports de guerre et de fières trirèmes que l'on contemple, mais bien un port de plaisance et son armada de paisibles voiliers ; Carthage est vraiment vaincue...

Aujourd'hui, la ville de Carthage est une banlieue de Tunis, capitale de la Tunisie, dont elle est séparée par une vingtaine de kilomètres. On peut rallier une ville à l'autre par les routes qui les relient ou en empruntant le TGM, un petit train aux wagons de bois beige, desservant plusieurs gares à Carthage. Au sein de cette banlieue, on peut identifier trois quartiers pittoresques – il faudra environ une demi-journée pour les visiter tous :

- Le port : aussi appelé quartier Salammbô, il abrite le port punique
- La colline de Byrsa : lieu de fondation de la cité antique
- Sidi Bou Saïd : un petit village au Nord de Carthage, ancien chantier naval au temps d'Hamilcar

Le climat est agréable, ni trop chaud, ni trop froid, avec une température minimale de 11° en décembre et une température moyenne entre 12 et 28° d'octobre à mai. En effet, le Nord de la Tunisie est une région humide, fertile et donc prospère (oliviers, arbres fruitiers, vignobles, maraîchers). Cela dit, la chaleur est insupportable en août.

Les Tunisiens parlent l'arabe, mais également le français, l'italien et l'anglais. Ils sont musulmans, mais modérés et prompts à la laïcité. Ils se retrouvent dans les hammams, les cafés et chez le coiffeur, et discutent tout en écoutant de la musique, qui tient une place importante dans leur vie quotidienne. Tous les vestiges du Musée national de Carthage énumérés, constituent autant d'attractions touristiques qu'il est possible de visiter, mais sous l'œil vigilant du guide.

Musée national de Carthage

Construit sur la colline de Byrsa, ce musée a des allures de couvent, renforcées par la présence d'une cathédrale chrétienne sur son côté.

Il s'agit en effet de l'ancien couvent des Pères blancs. On officie toujours dans la cathédrale, qui se tient sur le lieu prétendu de la mort du roi de France, de retour de croisade.

Le musée lui-même abrite un laboratoire, une salle de conférences et trois départements d'archéologie : punique, romain et chrétien. Le département punique accueille les pièces suivantes :

- **Maquette des fouilles de Byrsa** : celle-ci permet d'avoir un avant-goût de la description de ce site.
- **Maquette du Tophet** : celle-ci permet de contempler ce site sous son aspect antique.
- **Stèles du Tophet** : celles-ci datent du VII^e siècle avant notre ère. Elles ont la forme d'un autel, d'un trône ou de la réplique miniature d'un temple.
- **Stèles funéraires** : celles-ci représentent un personnage debout, le bras levé, une petite boîte ronde dans la main gauche.
- **Sarcophages** : ceux-ci datent des III^e et II^e siècles avant notre ère. Ils sont munis d'un couvercle à deux pentes les faisant ressembler à une maison. Ils représentent un homme identique à celui des stèles funéraires ou une femme drapée dans des ailes d'oiseau, une colombe et une boîte ronde dans les mains. L'un de ces sarcophages est attribué à une grande prêtresse de Tanit : Arishatbaal.
- **Collection de céramiques** : provenant des tombes, ce sont des objets de la vie quotidienne offerts aux morts pour leur « vie » dans l'au-delà.

Analyser ces pièces permet d'aboutir aux conclusions suivantes :

- **Stèles du Tophet** : les Carthaginois croyaient en l'existence d'un monde des morts, assimilé au monde de la magie. Seuls les morts et les mages pouvaient y entrer. Ceux-ci avaient besoin de l'énergie des sacrifices pour en ouvrir la porte. En réussissant une confrontation d'**Occultisme (ND 15)**, un personnage extrait de cette croyance une partie du rituel du brasier (cf. p. 35).
 - **Sarcophages** : la récurrence de la boîte ronde sur ces cercueils réservés aux familles marchandes laisse supposer que les morts emportant une petite boîte ronde seront les mieux traités. Le sarcophage de la grande prêtresse contient toujours la dépouille de celle-ci.
- Note** : aucune « petite boîte ronde » ne fait partie des pièces exposées, mais un personnage en ayant découvert l'importance dispose de suffisamment d'informations pour en faire fabriquer.

Fouilles de Byrsa

Dans les hauteurs de Carthage, le sol a été profondément creusé pour révéler, à plusieurs mètres de profondeur, des maisons et des rues datant de l'antiquité. Un parcours y est soigneusement balisé par des bandes de couleur et une foule d'archéologues s'y affaire.

Les archéologues en question sont tous français. Ils ont mis à jour les vestiges suivants : un ancien fort carthaginois, une acropole, un temple et, surtout, un quartier d'habitations datant du II^e siècle avant notre ère.

On peut donc visiter de véritables pâtés de maison – à quelques mètres de profondeur – où les rues se coupent à angles droits et les immeubles mesurent une demi-douzaine d'étages de haut. En outre, ces rues sont équipées d'un caniveau central et s'achèvent parfois par un escalier. Tout cela forme un premier niveau de fouilles. Il en existe un deuxième, datant du IV^e siècle avant notre ère et révélant un atelier métallurgique. Enfin, un troisième niveau date du VII^e siècle avant J.-C. Il est constitué d'une nécropole abritant plusieurs sarcophages et des tombeaux du VI^e siècle avant J.-C. Chaque niveau est séparé par environ trois mètres de profondeur.

Fouiller puis analyser ces vestiges permet de déterminer les éléments suivants :

- **Premier niveau** : les architectes carthaginois utilisaient le même système de mesure que les Babyloniens.
- **Deuxième niveau** : l'âtre joue un rôle important dans l'architecture punique, au centre de l'atelier : c'est un moyen de lier celui-ci au monde magique, de permettre à Baal Hammon de surveiller celui-ci par l'intermédiaire de l'âtre.
- **Troisième niveau** : analyser les sarcophages et tombeaux de la nécropole conduit aux mêmes conclusions que pour l'examen des sarcophages du musée.

Le Tophet

Il est difficile de remarquer ce site archéologique, masqué par les villas de la Carthage moderne. Cependant, au milieu des jardins calmes et sereins, une aire de recherche et de visite a été installée dans un petit lopin de terre laissant apparaître des stèles funéraires.

Les recherches sont menées par des archéologues français. Il s'agit ici du plus grand lieu de culte punique, placé sous la tutelle du couple divin Baal Hammon – Tanit. Cependant, il ne reste plus rien du temple, seule la nécropole a survécu, tant bien que mal. En effet, celle-ci mesurait à l'origine 200 m sur 100. Il n'en reste plus qu'une bande de vingt mètres de long.

À l'origine, le Tophet était un temple de pierre monumental, mais dénué de décoration. Il renfermait le brasier de Baal, des statues de ce dernier ainsi que des pierres sacrées dotées des forces naturelles. L'emplacement du Tophet est en soi un mystère car le lieu était propice à l'installation d'un port.

C'est ici que les Carthaginois pratiquaient le sacrifice des enfants de familles nobles. Ceux-ci étaient égorgés, brûlés et leurs cendres placées dans des

urnes enterrées dans l'enceinte du temple. Toutes les tombes sont surmontées du symbole de Tanit et de Baal: un disque solaire coiffé d'un croissant de lune. C'est ici que furent entreposées les plaques de bronze du périple d'Hannon. En fouillant le site à leur recherche, un personnage finit par en retrouver des fragments. En analysant ceux-ci et en en déchiffrant le langage, il peut reconstituer la partie du périple d'Hannon concernant l'Amérique du Sud (cf. *Le mystère*, p. 39). En comparant ces indications avec une carte moderne, un personnage comprend que la rencontre décrite par Hannon a lieu à Teotihuacan (cf. *El-Dorado*, p. 38). Enfin, des fouilles couronnées de succès permettent de découvrir de petites boîtes rondes.

Sacrifices puniques

Les sacrifices étaient souvent pratiqués pendant les guerres ou lorsque la ville était assiégée, afin que Baal Hammon vienne en aide à celle-ci. Les archéologues estiment à 70 000 le nombre de victimes. Voici comment se déroulaient les sacrifices :

C'est la nuit, sans doute une nuit de pleine lune. La scène est éclairée par les flammes du bûcher allumé au fond d'une fosse. Près du brasier se dresse une statue de Baal Hammon en bronze, les mains étendues paumes vers le ciel, et inclinées vers le sol, de sorte que l'enfant qui y était placé roulait et tombait directement dans les flammes.

Des joueurs de flûte et de tambourins font un vacarme assourdissant. Les parents remettent les victimes à un prêtre qui s'avance le long de la fosse, et les égorge de façon mystérieuse. Puis il les jette dans le brasier. Les parents ne pleurent, ni ne gémissent. La foule, en transe par le bruit et l'odeur de la chair brûlée, oscille en cadence, sur un rythme dément qui enfle et s'accélère sous les coups des tambourins.

Ce que l'histoire n'a pas retenu, c'est qu'à la suite des sacrifices les plus terribles, un portail s'ouvrait vers le monde des Baals et que des troupes au service d'Hammon en surgissaient pour entrer dans le Tophet et rendre hommage à leur maître.

Les ports puniques

Les ports de la Carthage punique ne sont plus aujourd'hui que deux lagunes abritant une île, quelques hectares d'eau paisible accueillant les touristes. Des panneaux permettent de s'y repérer: au Nord, le port militaire, au Sud, le port commercial.

Les vestiges des ports puniques sont parfaitement anecdotiques. Il est presque impossible de reconstituer leur grandeur perdue. À l'époque de celle-ci, les deux ports communiquaient par un chenal de 20 m de large et étaient protégés par un haut mur

construit face à la mer. Ils mesuraient chacun plus de 500 m de long et pouvaient accueillir plus de deux cents navires. Les Romains les ont utilisés après la conquête de la ville, mais les installations n'ont pas survécu au temps.

Participer aux fouilles permet, en cas de réussite, de mettre à jour de petites pièces métalliques beaucoup trop fines pour l'artisanat punique ou romain. Une analyse réussie permet de déterminer que ces pièces ne sont pas de style punique (il s'agit d'armes baals).

Les thermes d'Antonin

Un véritable parc s'offre à votre regard. Cependant, la végétation a laissé place, à maintes reprises, aux champs de fouilles et aux ruines romaines. Pourtant, le parc conserve sa silhouette d'antan, avec sa pente douce vers le rivage, son sublime panorama, et, surtout, les ruines des thermes d'Antonin.

Le parc s'organise autour d'avenues se coupant à angles droits. Outre les thermes, il abrite des citernes souterraines sur la colline, une villa romaine, une nécropole punique ainsi que plusieurs lieux de culte chrétiens.

Les thermes d'Antonin constituent le site le mieux conservé de Carthage, bien qu'il ne reste que les sous-sols de l'établissement de bains. Celui-ci fut construit entre 145 et 162 sous Antonin le pieux. L'ensemble n'a pas encore été scrupuleusement fouillé, faute de moyens. Seuls les thermes ont retenu l'attention des archéologues français. Leurs ruines souterraines abritent les espaces de services et de fonctionnement. Seule la chambre froide – d'une vingtaine de mètres de diamètre – a été reconstituée, avec ses huit colonnes et son chapiteau de quatre tonnes.

Bien qu'il n'y ait rien de particulièrement intéressant à explorer dans les thermes, il est possible de trouver les éléments suivants en fouillant le reste du site :

- **Les citernes** : elles abritent des restes de mosaïque et des fragments de statues. En analysant ces trésors, on peut lire un avertissement.
- **La villa romaine** : elle servait de lieu de réunion à une association liée au culte impérial. En y étudiant les mosaïques qui recouvrent ses murs, on peut y lire aussi l'avertissement. Cette ville sert aujourd'hui de lieu de réunion à **Elunra** (cf. p. 31).
- **La nécropole punique** : elle était dédiée à Baal Hammon. Il y reste des urnes et des stèles comparables à celles du musée de Carthage.

L'avertissement

Il se manifeste sous deux formes différentes, selon le lieu où il se trouve. La forme écrite est la suivante : *Le fer et le sel n'ont pas suffi, notre éternelle vigilance est*

la seule garante que le peuple de Carthage ne célèbre pas à nouveau la puissance de Baal.

La forme symbolique requiert une analyse séparée. Celle-ci révèle que les Romains de Carthage ont intégré Baal Hammon dans leur panthéon, mais comme un dieu qu'il faut tenir à l'écart, et auquel il ne faut surtout pas faire de sacrifice, sous peine de le voir revenir. En effet, celui-ci semble vivre dans un monde magique séparé de celui d'*Arkeos* par les autres dieux du panthéon romain.

L'amphithéâtre

En marchant sur la plaine herbeuse, vous apercevez au loin ce qui reste d'un amphithéâtre. Si le mur délimitant l'arène est encore visible et que son sol est aussi plat qu'à l'époque des gladiateurs, il ne reste rien des gradins ou de l'enceinte extérieure de cet auguste monument.

L'amphithéâtre de Carthage était en effet le plus spacieux d'Afrique et pouvait accueillir 36 000 spectateurs. C'était le plus grand monument de la Carthage romaine. Construit au I^{er} siècle de notre ère, il mesurait environ 150 m sur 130, pour une arène de 65 m sur 40.

Les fouilles, sous la direction de l'archéologue Lapeyre, ont révélé des vestiges de la période romaine. Malheureusement, il n'y a rien d'intéressant ici pour un aventurier d'*Arkeos*.

Qart Hadasht, fief de Baal

Vue générale

La ville qui s'offre à votre regard est cyclopéenne au point d'être terrifiante et cauchemardesque. De gigantesques palais dressent vers le ciel leurs murailles d'une hauteur vertigineuse. Les façades des bâtiments sont décorées d'ignobles gargouilles et de monstres grotesques. L'acier se mêle à la pierre verte et bleue ou marron et rouge. Les brasiers sont omniprésents et donnent une teinte sanguinaire à la ville qui semble n'être qu'un immense temple dédié à des dieux monstrueux et démoniaques. Les constructions monumentales sont reliées par des avenues aux proportions inhumaines, jalonnées de terrasses si vastes qu'on pourrait y faire tenir des armées. Et partout, la moiteur d'une chaleur humide, l'odeur des encens et des épices et le bruit du ressac.

Mais cette ville n'est pas déserte, et ses habitants sont à sa mesure. La peau noire comme la nuit, revêtus d'armures aux horribles décorations ou d'amples vêtements traduisant une richesse démesurée, ils errent tels des seigneurs, réérés par des armées d'esclaves aux silhouettes faméliques.

Qart Hadasht est la capitale du monde des Baals. Elle est construite, dans cette dimension, sur l'équivalent de la ville de Carthage. Ainsi, en se plaçant sur une hauteur et en réussissant une confrontation de **Navigation ou de Vigilance (ND 8)**, un personnage peut reconnaître le tracé du littoral carthaginois.

Cependant, la ville est bien plus étendue, de façon à laisser libre cours au style architectural dément des Baals. Ceux-ci vivent dans de gigantesques palais de pierre et d'acier, aux vastes jardins resplendissants d'une végétation luxuriante. Des esclaves ramenés de leurs conquêtes, dans ce monde ou un autre, sont à leur service. À Qart Hadasht, il n'existe pas de maisons ou de rues à l'échelle humaine. Les esclaves vivent dans les caves de leurs maîtres et toutes les avenues peuvent accueillir de véritables processions. En ville, les soldats sont omniprésents. Les uns patrouillent, les autres vont au rythme des interminables tractations politiques de la localité. Le jour, la cité vit sous un climat chaud et humide. La nuit, une lune noire émettant des rayons argentés illumine une nuit fraîche et sans étoiles. À l'extérieur de la ville – entourée d'une muraille –, il n'y a que le désert, dernier et naturel rempart de Qart Hadasht contre un éventuel soulèvement.

Inspirations puniques

Qart Hadasht et la civilisation des Baals tirent notamment leur source de ces œuvres :

Riddick chronicles : les *necromongers* constituent une excellente référence pour se représenter la civilisation militariste des Baals.

Salammbô : la bande dessinée de Druillet fournira un aperçu de l'architecture et des vêtements baals. *Stargate* : le portail dimensionnel ainsi que les rapports entre la civilisation des Baals et le peuple de Carthage peuvent être décrits en s'appuyant sur des éléments de cette série TV.

Le palais Hammon

Sur le rivage se dresse un palais à l'architecture plus aérienne que le reste de la ville. Ses remparts laissent paraître les signes d'une végétation particulièrement florissante. À l'intérieur, une multitude de jardins irrigués invitent le visiteur à la détente et aux jeux. Des animaux fantastiques et inoffensifs errent en tous sens tandis que des soldats montent la garde sans conviction.

Le palais Hammon est construit sur l'emplacement qui correspond au **Tophet** de la Carthage moderne. Il abrite la famille Hammon, ou l'abritait avant que celle-ci n'accède au statut impérial. Aujourd'hui, il ne reste que quelques serviteurs réglant les affaires

courantes et des soldats de second rang pour garder ce qui reste de la demeure familiale.

Celle-ci fut le foyer de Baal Hammon, il y a plus de deux mille ans, alors qu'il tentait de conquérir le monde d'*Arkeos*. C'est donc ici que se trouve le point de passage entre les deux mondes. En outre, le palais Hammon abrite depuis des siècles, les appartements – gigantesques et indécents – de tous les Hammons, et en particulier celui de Baal Hammon. Il accueille également une garnison, une bibliothèque, les habitats des serviteurs et d'immenses salles d'audiences.

Il faut une journée pour fouiller complètement le palais, mais à peine quelques heures pour en comprendre l'organisation générale. En effectuant une confrontation de **Recherche (ND 8)** dans une zone précise, un personnage découvre les éléments suivants :

- **Appartements de Baal Hammon** : des traces attestant du passage de celui-ci dans la Carthage punique (accessoires, vêtements, etc.), mais pas son identité.
- **Garnison** : beaucoup de soldats, mais également des armes et des armures prêtes à l'emploi.
- **Bibliothèque** : des livres originaires du monde d'*Arkeos* dont certains, écrits à Carthage, permettent de comprendre la partie occulte de l'histoire punique.
- **Appartements des serviteurs** : des serviteurs pouvant éventuellement être interrogés, révélant ainsi les fondements de la société Baal.
- **Salles d'audiences** : ceux qui vivent ici sont fous et indécentement riches !

Le palais impérial

Construit sur une colline, ce palais est si colossal qu'il éclipse même le reste de la ville. Ses murailles sont si hautes et hérissées de tant de démons qu'il semble impossible de pouvoir les franchir. Ses portes rouge-sang sont construites à l'effigie de la gueule d'un ignoble monstre.

À l'intérieur, des jardins succèdent aux terrasses pour mener à de gigantesques tours reproduisant parfois l'apparence de monstres hideux. Aussi grand qu'une petite ville, ce palais abrite une vaste population d'esclaves, de serviteurs, mais surtout de soldats et de nobles.

Le palais impérial se tient sur l'équivalent de la **colline de Byrsa**. Il accueille le centre politique de l'empire baal, à savoir le conseil et la famille impériale. Si le premier ressemble au Sénat punique (cf. p. 22), la seconde est propre à Qart Hadasht ; il s'agit de la famille Hammon, menée par Baal Hammon.

Explorer le palais prendrait une semaine entière, mais se rendre compte de l'agencement ne nécessite qu'une demi-journée : celui-ci abrite des salles d'audience, les appartements impériaux, la salle du

conseil, les habitats des serviteurs et des esclaves, mais aussi la garnison, la bibliothèque et les géôles impériales. Réussir une Confrontation de **Recherche (ND 10)** dans l'une de ces zones permet de découvrir les éléments suivants :

- **Salles d'audience** : ceux qui vivent ici sont fous et indécentement riches !
- **Appartements impériaux** : l'empereur n'a pas de femme ; en outre, c'est également l'occupant des appartements du palais Hammon.
- **Salle du conseil** : le seul intérêt de cette salle réside dans ses éventuels occupants ; les chefs des familles nobles de Qart Hadasht. Le conseil ne se tient qu'une fois par mois ou en cas d'urgence – comme l'arrivée d'invasisseurs venus d'une autre dimension !
- **La garnison impériale** : beaucoup de soldats, mais également des armes et des armures prêtes à l'emploi.
- **Bibliothèque impériale** : elle contient de nombreux ouvrages écrits dans la langue des Baals, ainsi que des livres ramenés de leurs conquêtes extra-dimensionnelles. On peut ainsi y trouver des ouvrages de « langues étrangères » permettant, après plusieurs semaines d'études, de comprendre la langue baal.
- **Géôles impériales** : elles « accueillent » de nombreux serviteurs indisciplinés, mais également de véritables Baals, opposants politiques de Baal Hammon. Ceux-ci seront ravis d'aider des envahisseurs extra-dimensionnels.
- **Appartements des serviteurs** : des proies faciles pour un interrogatoire.

Autour de ce palais ont été construits ceux des familles nobles de Qart Hadasht, qui composent le conseil impérial. Moins démesuré que celui de l'empereur, ces palais n'en restent pas moins impressionnants. Ils sont en outre rigoureusement gardés, car les familles nobles s'affrontent entre elles et conspirent parfois contre leur empereur.

Le temple de Tanit

Au centre de la ville, près d'un palais immense [le palais impérial] se dresse un ensemble de tours argentées à l'allure si fines qu'elles paraissent s'élever vers le ciel. Ces tours s'achèvent par des visages de femmes sereins et tendus vers la voûte céleste. À l'intérieur, dans les vastes salles de marbre blanc, seul règne le silence. Quelques habitants s'affairent sans bruit, dans des tenues qu'on ne voit nulle part ailleurs dans la ville.

Le temple de Tanit s'élève à l'équivalent local des **fouilles de Byrsa**. C'est le seul temple de Qart Hadasht et il abrite les uniques prêtres de l'empire baal. Ici, Baal Hammon a entreposé les sarcophages de toutes les grandes prêtresses qui ont joué le rôle de Tanit lorsqu'il vivait à Carthage. Ces sarcophages, identiques à ceux de la cité punique, sont entrepo-

sés dans une vaste salle de prière farouchement gardée par des moines-guerriers.

Un simple coup d'œil dans cette salle permet de remarquer qu'il manque un sarcophage. En inspectant ceux présents et en réussissant une **Confrontation d'Archéologie (ND 13)**, un personnage comprend que les sarcophages sont originaires de Carthage, qu'ils datent d'époques différentes et qu'ils sont classés dans l'ordre chronologique : c'est le dernier qui manque !

Le port

Protégé par une muraille colossale, le port de la cité jette ses embarcadères de pierre et de métal sur une mer noire comme l'encre. De gigantesques bateaux aux effigies monstrueuses et aux voiles de ténèbres attendent là, un quelconque chargement. Des centaines d'esclaves travaillent dans leurs cales et de nombreuses troupes s'affairent autour des rampes d'embarquement.

Evidemment, ce port est construit à l'emplacement

du **port militaire de Carthage**. Complètement consacré à la guerre, il est aussi le point de ralliement de la caste guerrière de Qart Hadasht. Aussi peut-on y rencontrer de nombreux soldats en permission, de grandes villas aux portes ouvertes et aux jardins voués à d'éternelles orgies.

Bien entendu, avec ces hordes d'esclaves travaillant d'arrache-pied, le port est le meilleur moyen de sortir de la ville, à bord de l'un des nombreux bateaux qui appareillent chaque jour. Cependant, qui peut dire dans quelle cité, quelle contrée en guerre ou quelle dimension étrange mène ce navire ?

Les acteurs

Baal Hammon

maître des brasiers, empereur des Baals, alias Hammon Matho

Costume

Matho est un homme à l'âge indéfinissable et à la peau noire comme la nuit. Sa silhouette, fine, accentue sa taille déjà impressionnante. Ses yeux sont aussi rouges que les flammes et son visage se déforme facilement sous l'effet d'un rictus sardonique. Il porte une armure d'un métal noir et souple, ainsi qu'une grande cape claquant au vent de la destruction, comme un étendard funeste.

Caractère

Matho est un être immortel vieux de plus de dix mille ans. De ce fait, sa personnalité ne peut se décrire aussi aisément que celle d'un humain à la durée de vie insignifiante. Bien qu'il soit colérique et impétueux, sa fonction d'empereur l'a assagi. Quoique guerrier dans l'âme, ses voyages et le luxe dans lequel il vit lui ont permis de développer une culture incroyable et un goût artistique certain, bien que bizarre pour un être humain.

Par ailleurs, bien qu'ayant été vaincu par les humains, Matho n'entretient aucune rancune pour ce peuple, et le considère même avec respect. Il ne garde qu'un seul regret de son passage sur Terre : il lui manque la dépouille de sa dernière épouse terres-

tre, la dernière Tanit. Il croit qu'elle a été emportée dans la tourmente de la prise de la ville.

Exploits

Hammon Matho naît il y a plus de dix mille ans dans la cité de Qart Hadasht, à l'époque une ville parmi tant d'autres au sein de l'empire Baal. Auprès des serviteurs de son père, il apprend les sciences, les arts et la guerre. Il pénètre par hasard dans le monde d'Arkeos, et devient pour un temps Baal Hammon, le dieu tutélaire de la cité punique.

Vaincu par les humains et de retour chez lui, Hammon Matho connaît la période la plus difficile de sa vie. Pourtant, il en ressort grandi : il apprend de ses erreurs et reprend à son compte les tactiques des humains qui ont su le battre alors qu'ils ne disposaient d'aucun pouvoir. Ainsi, Hammon Matho remporte de nombreuses victoires sur les autres maisons baals et devient en quelques siècles le maître incontesté de l'empire.

Une fois sacré empereur, Baal Hammon (c'est ainsi qu'il se fait désormais appeler) entreprend de conquérir son monde d'origine puis d'étendre son empire à d'autres dimensions. Dans ses victoires, il observe toujours la même règle : si un monde fait

Respect I'Or



preuve d'une combativité ou d'une ingéniosité particulière, il lui laisse la liberté en signe de respect – Baal Hammon n'a pas oublié qu'il doit son statut à ceux qui ont su le vaincre.

Mystères

En tant qu'empereur baal, Hammon Matho sait tout de ce peuple. En outre, il connaît le mystère de Carthage, pour la période antérieure à sa défaite. Enfin, il sait que le monde d'Arkeos abrite une race immortelle comparable à la sienne, bien qu'il ne sache pas qu'il s'agit des Harayans, et ne connaisse pas l'étendue de cette ressemblance.

Caractéristiques de Baal Hammon

PHY	10	MEN	8	PER	6	PRÉ	15
Com	12	Com	8	Hab	9	Soc	11
IV	30	EV	56	Imp	2	Vol	8
Int	8	Édu	12				

Spé (+4) : Armes de mêlée, Armes de poing, Arts martiaux (Feu de baal), Esquive, Arts (littérature), Histoire géographie*, Langue étrangère (carthaginois), Lois*, Sciences humaines, Stratégie/tactique, Athlétisme, Chasse, Discrétion, Recherche, Survie, Débat, Intimidation, Milieu (Noblesse baal)*, Perspicacité, Politesse et Renseignement.

(*) : ces compétences ne sont adaptées qu'au monde des Baals

Prot : armure impériale (DEF 12)

Réputation : 3 (sur Terre), 20 (à Qart Hadasht)

Spécial : Flux vital (+2), Force herculéenne (+2), Sens accru (+2), Volonté de fer (+3), Résistance à la douleur et Éternité (cf. Arkeos#3, p. 28).

Armes : Oeil de baal, rapière, poignard

Équip : son empire!

Personnage Aiesha Barakah

alias Elunra, grande prêtresse de Baal Hammon

Costume

Aiesha est une jeune arabe d'une trentaine d'années. La peau mate et la silhouette fine, elle porte déjà sur son visage les marques d'une vie difficile. De même, son regard est celui d'une femme mûre. En public, Aiesha s'habille à la mode française, mais comme un homme. Chez elle, elle préfère d'amples djellabas aux couleurs sombres.

Lorsqu'elle officie en tant que grande prêtresse, Aiesha porte une robe noire bordée de rouge. Son visage est encapuchonné, le bas seul est visible.

Caractère

Aiesha est une femme en guerre. En effet, elle s'est engagée corps et âme dans la lutte pour l'indépendance de la Tunisie. En outre, elle s'y consacre seule – ou presque – puisque plutôt que de choisir la voie politique, elle a préféré la magie comme mode d'action.

Dépourvue de manifestations tangibles du surnaturel, Aiesha s'est enfoncée dans une spirale de fanatisme et de schizophrénie dont elle ne ressortira probablement jamais. Bien qu'elle puisse paraître normale à ses proches, elle est secrètement convaincue de l'existence réelle de Baal Hammon et que celui-ci reviendra bientôt pour libérer la Tunisie.

Exploits

Aiesha naît en même temps que le XX^e siècle. Fille d'une famille aisée de Tunis, elle suit des études

d'histoire à l'université de la capitale, à l'époque où la lutte pour l'indépendance y éclôt. Aiesha fait partie des premières recrues, et est ainsi confrontée à la violence de la répression française. Dans son lit d'hôpital, elle ne peut s'empêcher de faire la relation entre la cruauté des Romains au cours de la prise de Carthage et la violence des Français.

Aiesha cherche alors dans l'histoire punique une source d'inspiration, d'abord purement morale et psychologique. Alors que la lutte politique s'enlise, le psychisme d'Aiesha vacille, pour s'effondrer com-



plètement lorsqu'elle découvre de véritables traités ésotériques concernant Baal Hammon et ses pouvoirs magiques.

Depuis, Aiesha a rassemblé autour d'elle une vingtaine de militants partageant ses convictions. Sous le couvert de sa thèse de fin d'études, elle s'immisce dans les fouilles archéologiques de Carthage afin de découvrir le moyen de faire revenir le maître des brasiers dans la ville punique.

Mystères

Aiesha sait (enfin, croit savoir, mais à raison), que Baal Hammon est originaire d'un monde magique, qu'il a une existence physique et qu'il est immortel. Elle est convaincue qu'il n'a pas été tué par les Romains, mais a battu en retraite dans son monde d'origine. En outre, elle sait qu'il existe un rituel pour voyager dans ce monde, que les Carthaginois le connaissaient et qu'il est possible de le reconstituer

aujourd'hui. Actuellement, elle a juste déterminé que le brasier était un élément central de ce rituel.

Caractéristiques d'Aiesha Barakah

PHY	4	MEN	7	PER	7	PRÉ	8
Con	8	Com	6	Hab	6	Soc	8
PV	12	EV	18	Imp	1	Vol	7
Init	6	Édu	8				

Spé (+2) : Histoire géographique, Langue étrangère (carthaginois), Langue étrangère (français), Sciences humaines, Discrétion, Recherche, Baratin, Débat, Milieu (Universitaire), Perspicacité, Politesse, Renseignement et Sang-froid.

Prot : DEF 1

Réputation : 1

Armes : dague sacrificielle

Équip : de nombreux livres d'histoire punique, une toge de grande prêtresse et un bureau à l'université de Tunis

André de Ville-Dieu



Costume

Monsieur de Ville-Dieu est un homme d'une trentaine d'années à la silhouette athlétique et aux manières distinguées. Le teint à peine bruni par le soleil de Tunisie, il arbore une fine moustache et un monocle toujours impeccable, autant que le costume trois-pièces, sa tenue de prédilection. Le plus souvent, il est accompagné de son fidèle secrétaire et de son chauffeur.

Caractère

André de Ville-Dieu est un individu raisonnable, éduqué et distingué. Une véritable réclame pour la

France colonialiste. Il s'emporte rarement, fait preuve d'une extrême politesse et d'une charmante galanterie.

Cependant, s'il court les jupons, c'est uniquement pour compléter sa couverture de jeune dandy. En réalité, André de Ville-Dieu est un être rusé doublé d'un politicien retors. S'il est loyal envers ses amis, il est sans pitié pour ses adversaires, bien que sa pugnacité se manifeste par des vendettas politiques plus que par des confrontations physiques.

Exploits

André de Ville-Dieu naît à la fin du siècle dernier et passe son enfance dans le château de Ville-Dieu, dans le centre de la France. Sa famille le destine à reprendre les rênes de l'empire économique familial, mais André se perd dans les fêtes des années folles. Il fréquente (encore aujourd'hui) la *Haute Société* de Paris (cf. *Arkeos*#4, p. 64) et passe ses journées au Louvre (cf. *Arkeos*#4, p. 63). En effet, très jeune, André se passionne pour l'art sous toutes ses formes, y compris celles issues des civilisations anciennes.

C'est alors qu'il entre en contact avec la société parisienne de recherche des énigmes historiques (cf. *Arkeos*#2, p. 24). Dès lors, André est déterminé à sauvegarder le patrimoine artistique, historique et occulte de l'humanité. Les contacts de sa famille ainsi que son goût pour les civilisations antiques le guident jusqu'en Tunisie. Sous la couverture d'un riche mécène, il s'y emploie aujourd'hui à protéger les vestiges puniques contre la vindicte des magnats de l'immobilier, tout en récoltant le maximum de reliques pour le compte de la SPREH.

Mystères

André connaît la structure, le fonctionnement et l'histoire de la société de recherche des énigmes historiques. Cependant, il ne sait pas que celle-ci est infiltrée par le Dogme des Vrais Fils du Vrai Dieu.

Quant à Carthage, André s'y émerveille jour après jour des découvertes archéologiques, bien que ses supérieurs déplorent l'absence de reliques magiques. À leur demande, André s'est penché sur les collections du musée de Carthage et a découvert l'existence – mais pas la nature – du rituel du brasier. En outre, il se doute que Baal Hammon ait pu être un individu aux pouvoirs magiques, sans comprendre réellement de quoi il retourne.

Caractéristiques d'André de Ville-Dieu

PHY	7	MEN	7	PER	5	PRÉ	7
Con	7	Com	6	Hab	7	Soc	6
PV	21	EV	21	Imp	1	Vol	7
Init	6	Édu	7				

Spé (+2) : Arts martiaux (Boxe française), Arts, Histoire géographique, Langue étrangère (anglais), Langue étrangère (arabe), Baratin, Débat, Milieu (Haute société), Perspicacité, Politesse, Renseignement, Sang-froid et Séduction

Prot : DEF 1

Réputation : 2

Armes : aucune

Équip : suffisamment d'argent pour ne pas faire ses comptes, une villa à Carthage, des domestiques, une Horsch 855 (cf. *Arkos* #2, p. 10)

Personnages secondaires et bestiaire

Magnats de l'immobilier

La Carthage moderne présente deux intérêts du point de vue économique : c'est une banlieue résidentielle attrayante pour les habitants de Tunis et son patrimoine archéologique en fait une destination touristique de choix. De ce fait, de nombreuses entreprises immobilières désirent y construire des hôtels ou des villas. Cependant, les permis de construire sont difficiles à obtenir en raison du militantisme de la communauté scientifique tunisienne, mais également française.

Les magnats de l'immobilier doivent donc convaincre les élus locaux, mais de surcroît négocier avec les archéologues. Il n'est donc pas rare de les voir arriver dans leurs grosses voitures sur les champs de fouilles. En outre, certains d'entre eux n'hésitent pas à utiliser des méthodes mafieuses pour « persuader » une mission archéologique de lever le camp. Malgré tout, ces magnats supporteront mal l'irruption du surnaturel. S'ils flairent quelque chose de vraiment bizarre, ils utiliseront leurs contacts au sein de la sphère politique pour que des barbouzes fassent le ménage – surtout si des indépendantistes sont mêlés à l'affaire.

Caractéristiques des magnats de l'immobilier

PHY	5	MEN	5	PER	7	PRÉ	7
Con	6	Com	6	Hab	5	Soc	7
PV	15	EV	15	Imp	1	Vol	5
Init	6	Édu	6				

Spé (+2) : Commerce, Langue étrangère (français), Baratin, Intimidation, Milieu (Affaires), Milieu (Crimes), Perspicacité et Sang-froid.

Prot : DEF 1

Réputation : 1

Armes : aucune

Équip : une mallette avec des plans d'occupation au sol de Carthage, un carnet d'adresses d'élus locaux, beaucoup d'argent sur un compte en banque.

Les sectateurs

Ces militants indépendantistes tunisiens, de surcroît convaincus de l'existence de Baal Hammon, obéissent aveuglément à Elunra. Il s'agit pour la plupart d'étudiants de l'université de Tunis, mais certains sont des archéologues trop passionnés par leur travail. Dans les deux cas, ce sont de jeunes gens vivant à Tunis ou Carthage.

Ils sont prêts à se battre et à accepter l'existence du surnaturel. Cependant, tout fanatiques qu'ils sont, ils peuvent ressentir la peur et ne sont pas préparés à découvrir la vérité sur les Baals.

Caractéristiques des sectateurs

PHY	7	MEN	6	PER	6	PRÉ	5
Con	6	Com	7	Hab	7	Soc	6
PV	21	EV	19	Imp	1	Vol	6
Init	7	Édu	6				

Spé (+2) : Armes de mêlée, Armes de poing, Bagarre, Esquive, Occultisme, Athlétisme, Discrétion et Vigilance.

Prot : DEF 1

Réputation : 0

Armes : poignard et Beretta 1934

Équip : une tige de cérémonie et un briquet.

Les Baals

Dans le monde d'*Arkeos*, « Baal » est un terme générique issu des premières civilisations humaines et désignant un dieu antique. Ainsi, Baal Marcodès est le dieu des danses, Baal Hammon le dieu (ou maître), des brasiers et plus tard, Baal-Zebub deviendra Belzébuth. Bien qu'on ne puisse leur attribuer la responsabilité de tous ces cultes, les habitants du monde d'Hammon Matho ont décidé de reprendre à leur compte ce terme sous lequel les humains les désignaient. En effet, Baal Hammon n'est pas le seul à avoir visité le monde d'*Arkeos*, même si c'est probablement lui qui a laissé le plus de traces de son passage. D'ailleurs, l'épopée de Baal Hammon est connue de son peuple, en tant que mythe fondateur de l'actuel empire.

Dans leur monde d'origine, les Baals sont tous des seigneurs. Ils occupent des fonctions d'ordre politique ou militaire, le reste étant laissé au travail des machines, des esclaves et de quelques serviteurs élevés au rang de « presque humain ». Ces esclaves et ses serviteurs sont soit des représentants des autres peuples du monde des Baals, soit des prisonniers ramenés des dimensions conquises. Ces derniers peuvent ainsi s'adonner à une vie de fêtes – dans les immenses jardins et terrasses de leur palais –, et de tractations politiques sans fin.

Les Baals bénéficient tous d'une longévité surnaturelle dont l'étendue varie en fonction du rang social des géniteurs du Baal. Elle peut atteindre plusieurs millénaires pour les lignées les plus pures. En outre, certains procédés alchimiques, accessibles uniquement aux plus puissants, peuvent rallonger cette vie presque éternelle qui permet au Baal de parfaire leur corps et d'enrichir leur esprit au-delà des limites humaines et même de maîtriser des pouvoirs surnaturels.

En outre, les Baals ont développé l'usage de la magie – qui n'a pour eux rien de surnaturel –, ainsi qu'une technologie avancée. Ils disposent d'armes laser, de nefs volantes, de moyens de communications évolués et d'armes de destruction massive. Cependant, l'immortalité de leurs dirigeants les rend traditionalistes, et ils continuent d'utiliser des montures de guerre et des armes de mêlée. En outre, tous leurs appareils conservent un *design* antique et leur fonctionnement a plus les apparences de la magie que de la science.

Les Baals se nomment tous grâce au patronyme de leur famille et d'un prénom qui leur est propre. Ainsi Hammon Matho est l'individu Matho de la famille Hammon. Lorsqu'ils se rendent sur terre, les Baals sont suffisamment peu nombreux à interagir avec les humains pour utiliser « Baal » comme nom de famille et leur véritable nom de famille comme prénom. Ainsi, Hammon Matho devient Baal Hammon.



Les Baals parlent leur propre langue, dont est issu le carthaginois. Maîtriser cette langue morte permet donc de se faire (difficilement) comprendre des Baals.

Caractéristiques d'un soldat Baal typique(*)

PHY	8	MEN	5	PER	7	PRÉ	6
Con	6	Com	8	Hab	7	Soc	7
PV	21	EV	19	Imp	1	Vol	6
Init	7	Édu	6				

Spé (+2) : Armes de mêlée, Armes de poing, Arts martiaux (Feu de Baal), Esquive, Stratégie/Tactique, Athlétisme, Chasse, Discrétion, Survie, Vigilance, Intimidation, Milieu (Armée) et Sang-froid.

Prot : armure baal (DEF 8)

Réputation : 0

Armes : Œil de Baal, poignard

Équip : sceau familial, matériel de survie.

(*) : oui, tous les Baals sont au moins des seconds rôles, même les plus insignifiants d'entre eux !

Équipement baal

L'œil de Baal est une arme de poing laser. Elle se présente sous la forme d'un gantelet métallique recouvrant le poignet, le dos et la paume de la main. Au niveau de cette dernière, l'œil de Baal accueille une petite sphère sertie dans le gantelet et légèrement lumineuse. C'est de cette sphère que part le laser.

T/R : 1

C/R : 3

Mag. : 50 (la pierre se recharge dans les armures baals)

P.E. : 20

P.M. : 75

Dég. : +12

Les armures baals ressemblent à des armures de plaques médiévales ouvragées. Elles sont cependant bien plus souples.

Prot. : 6

Poids : 20

Mod. : 0

Les Oliphants

Les terribles montures qui ont marqué l'esprit des Romains n'étaient pas tous des éléphants normaux. Les autres étaient des Oliphants, une race d'éléphants monstrueux originaires des environs de Qart Hadasht. Cette espèce existe toujours et constitue le fer de lance de la cavalerie baal.

Caractéristiques des Oliphants

PHY	30	MEN	3	PER	5	PRÉ	10
Com	18	Hab	17	Soc	8	Init	18
PV	90	EV	39	Imp	7	Vol	3

Spé (+2) : Bagarre, Athlétisme et Intimidation.

Prot : harnachement baal (DEF 15)

Réputation : 0

Armes : Défenses (Deg. +10)

Scène clefs de Carthage

Si les personnages veulent fouiller ou participer aux fouilles archéologiques de Carthage, le MJ est invité à se référer au paragraphe « L'arrivée sur le site » dans le chapitre consacré à Babylone.

Le rituel du brasier

Ce rituel est une formalisation – une ritualisation, donc –, des événements survenus lors du suicide de Didon et ayant permis l'arrivée d'Hammon Matho dans le monde d'Arkeos. Ce rituel, mis au point par les mages carthaginois, est rattaché à la magie hermétique et obéit aux Lois des rituels magiques (cf. *Arkeos*#3, p. 3). Son exécution permet d'ouvrir à nouveau un passage entre le monde d'Arkeos et le monde des Baals. Elle requiert trois préparatifs :

• **Le Tophet :** le rituel doit être exécuté dans les vestiges de ce temple, car ce n'est qu'à proximité du

point de passage utilisé par Matho que les barrières dimensionnelles sont suffisamment minces. Dans le monde des Baals, c'est au point d'arrivée de ce portail qu'il faut exécuter le rituel.

• **La nuit :** le rituel doit être exécuté sous la clarté de la Lune, car le monde des Baals est un monde magique, donc lié aux rêves. (cf. *Arkeos*#3, p. 5)

• **Le brasier :** le feu est le symbole de la maison des Hammon. C'est lui qui fait le lien entre le monde d'Arkeos et le monde des Baals, qui permet de « guider » l'énergie vitale dépensée lors du rituel.

Une fois ces éléments rassemblés, l'officiant et ses adeptes doivent se concentrer sur le brasier et sur l'idée que Baal Hammon est originaire d'un autre monde. Ensuite, l'officiant doit dépenser 100 EV – il peut répartir cette dépense chez ses adeptes –, et réussir une Confrontation de Magie (ND 15). Ceci fait, un portail s'ouvre à l'emplacement du brasier,

une arche rougeoyante menant au palais Hammon. Ce portail est aussi large qu'une porte normale et reste ouvert pendant une heure.

Il est possible d'ouvrir un portail plus grand : pour chaque tranche de 25 EV au-delà du coût de base du rituel, le portail est suffisamment large pour faire passer une personne supplémentaire. En revanche, il n'existe aucun moyen de maintenir le portail ouvert plus longtemps.

Au temps de la Carthage punique, les mages au service de Baal Hammon recouraient au sacrifice d'enfants car ils devaient ouvrir de grands portails et ils manquaient d'adeptes compétents. En outre, cela permettait à Baal Hammon de contrôler les naissances au sein des maisons nobles de Carthage.

Visions du passé

Si les PJ sont équipés du psychomètre récupéré à Babylone (cf. p. 17), ils peuvent utiliser ce dernier pour obtenir plus d'informations sur le passé de Carthage. Voici les événements qui sont considérés comme marquants et le lieu auxquels ils correspondent :

- L'arrivée de Baal Hammon lors du suicide de Didon (Tophet)
- Le retour d'Hannon et le récit de son périple (Tophet)
- Les sacrifices (cf. p. 25) (Tophet)

Explorer Qart Hadasht

Dans le monde des Baals, les PJ sont des intrus. En outre, morphologiquement, ils sont facilement différenciables des Baals, et au contraire, aisément assimilables à des esclaves. Il est donc hors de question pour eux de se balader dans Qart Hadasht afin d'en découvrir la merveilleuse civilisation. Pour autant, la situation n'est pas désespérée ; les PJ disposent de deux recours pour explorer la capitale impériale : la furtivité et la diplomatie. En revanche, s'ils échouent, ils seront pourchassés et capturés. **Note :** en tant que MJ, il ne faut pas hésiter à en faire trop, les PJ doivent avoir l'impression de vivre un véritable cauchemar à Qart Hadasht. En outre, la mort n'est pas l'unique issue de la capture.

Furtivité

Le portail ouvert par le rituel du brasier donne sur l'une des nombreuses chambres des appartements d'Hammon Matho, situés dans le palais Hammon (cf. p. 27). Cette chambre est désormais vide – l'empereur a fait déménager certaines de ses possessions –, et dépourvue de gardes. Les PJ peuvent donc agir librement tant qu'ils ne quittent pas cette pièce. En outre, le portail reste ouvert pendant une heure et les PJ ont donc la possibilité de faire immédiatement

demi-tour. Même après la fermeture du portail, les PJ peuvent exécuter dans cette chambre le rituel du brasier, à condition qu'il fasse nuit dans le monde des Baals et que les PJ aient de quoi faire un feu. À savoir : la chambre est dépourvue de tout combustible et ses parois sont en marbre.

Dès qu'ils sortent de cette chambre, les PJ courent le risque d'être détectés par des soldats baals ; la capitale impériale est étroitement surveillée ! Pour gérer la possibilité de détection, le MJ doit procéder en deux étapes.

- **Occurrence d'une patrouille :** les PJ ne peuvent être repérés que si une patrouille se trouve à proximité. Cela peut se produire dans plusieurs cas :
- **Présence continue :** si les PJ restent plus d'une heure sur le même lieu ou font beaucoup de bruits en fouillant sans précaution un lieu, en se battant, etc.
- **Entrer/Sortir d'un bâtiment :** que ce soit en passant par l'entrée principale, par une sortie secondaire ou en faisant le mur.
- **Explorer un bâtiment :** prendre connaissance des différentes zones d'un bâtiment.
- **Se déplacer dans un bâtiment :** à chaque fois qu'un PJ se déplace d'une zone à une autre d'un lieu.
- **Se déplacer en ville :** passer d'un bâtiment à un autre ou se balader en ville.
- **Détection par une patrouille :** dans chacun des cas ci-dessus, chaque PJ concerné doit réussir une confrontation de **Discrétion contre la Vigilance d'un soldat baal**. Comme les patrouilles baals sont toujours constituées de trois soldats, celui-ci bénéficie d'un **bonus de +2**. En outre, du fait de la surveillance accrue ou diminuée, les PJ sont sujets aux modificateurs suivants :
Palais impérial et Temple de Tanit : -4
Un endroit de la ville qui n'est pas décrit : +2
Si tous les PJ concernés réussissent, aucune patrouille n'est effectivement rencontrée ou, si c'est le cas, celle-ci est contournée avec succès. Sinon, les PJ sont repérés et confrontés à une **patrouille de trois soldats**. S'ils ne parviennent pas à s'en débarrasser en moins de cinq rounds, la chasse à courre commence.

Diplomatie

Plutôt que de se cacher, les PJ peuvent décider de prendre contact « pacifiquement » avec les Baals. Ils peuvent également recourir à la négociation... une fois découverts. Dans les deux cas, le comportement des Baals reste relativement constant. Surtout, le même problème se posera : dépourvus de la spécialité Langue étrangère (carthaginois) ou d'un traducteur (comme Elunra), les PJ ne peuvent communiquer avec les baals.

Si les PJ n'ont pas l'air agressif (ils n'attaquent pas, n'ont pas d'armes en main, etc.), les Baals les prennent pour des esclaves tentant d'échapper à une corvée. Ils les rudoient un peu et exigent de connaître leur maître et leur promettent une punition sévère si les PJ ne répondent pas. En réussissant une Confrontation de **Baratin en opposition avec la Perspicacité des Baals**, un PJ peut faire croire à ces derniers qu'il est en course pour son maître. Il est alors libre de repartir.

Si les PJ initient eux-mêmes le contact, les Baals sont prudents. Non pas que ceux-ci craignent d'éventuels envahisseurs, mais ils savent que leur maître a accordé son respect à de nombreux peuples à travers les dimensions. En réussissant une confrontation de **Débat en opposition avec la Perspicacité des Baals**, un PJ peut se faire reconnaître comme diplomate et recevoir les honneurs dus à son rang. Lors de cette confrontation, il est soumis aux modificateurs suivants :

- Les Baals pensent que le PJ est un esclave : +4
- Le PJ présente une petite boîte ronde : -2
- Le PJ démontre sa connaissance du mystère de Carthage : -2

Une fois reconnus comme diplomates, il est probable que les PJ soient menés auprès de l'empereur des Baals : Baal Hammon.

Chasse à courre

Indépendamment de ce que les Baals savent d'eux, si les PJ causent trop de problèmes dans Qart Hadasht, les Baals déclenchent une alerte et envoient les soldats quadriller la ville. Cela peut se produire dans les situations suivantes :

- Un soldat baal repère les PJ et parvient à fuir le combat pour donner l'alerte
- Les PJ ne parviennent pas à neutraliser une patrouille baal en moins de cinq rounds
- Les PJ se battent en public
- Les PJ laissent derrière eux le cadavre d'un Baal de renom, ou causent des dégâts à un bâtiment important

L'objectif de cette chasse dépend cependant de la perception que les Baals ont des PJ. Si ceux-ci passent pour des esclaves, ils sont mis à mort dès leur capture. S'ils sont reconnus comme des ambassadeurs ou des envahisseurs, ils sont amenés à Baal Hammon. Si cette entrevue se solde par un échec pour les PJ, ceux-ci sont jetés dans les géoles impériales.

Ce soir, je conquiers le monde !

Si les PJ découvrent et exécutent le rituel du brasier, ils impliqueront à nouveau Baal Hammon dans les affaires du monde d'Arkeos. Face à ce bouleversement, l'empereur des Baals peut réagir de plusieurs façons.

S'il perçoit les PJ comme des envahisseurs, il envoie une dizaine de soldats en reconnaissance de l'autre côté du portail – il se souvient du rituel. Si ces troupes ne reviennent pas, Baal Hammon dépêche plus de soldats. Paradoxalement, il suffit que l'un d'entre eux revienne et fasse son rapport pour que Baal Hammon comprenne que le monde d'Arkeos ne présente aucun danger. Au pire, il met en place une expédition punitive pour laver l'affront.

S'il perçoit les PJ comme des explorateurs ou des diplomates, il leur demande de lui présenter leur monde et la façon dont il est perçu sur celui-ci. Il leur explique ensuite que l'humanité a gagné son respect, mais qu'il ne faut plus jamais revenir à Qart Hadasht. Par contre, si les PJ ont tué des Baals – même en « légitime défense » –, Baal Hammon les fera exécuter.

En toute hypothèse, il est possible d'amadouer Baal Hammon en lui ramenant ou en lui promettant le sarcophage de la dernière Tanit, entreposé au musée national de Carthage. Si celui-ci reproche quelque chose aux PJ ou à l'humanité, cela permet d'obtenir son pardon. Sinon, cela permet d'obtenir une faveur de l'empereur des Baals. C'est l'occasion d'entrer dans son entourage proche comme ambassadeur ou sage – à la façon d'un Marco Polo ou d'un Lawrence d'Arabie interdimensionnel –, ou de lui demander un service – Elunra en profiterait pour requérir son aide contre les Français.

Note : D'une façon générale, la relation entre Baal Hammon, les PJ et l'humanité dépend aussi du travail auquel le MJ consent. Le plus simple consiste à inciter les PJ à refermer le portail après une courte exploration de Qart Hadasht, mais il est également possible de faire de Baal Hammon un personnage récurrent, ou du risque d'invasion le sujet d'une campagne. Baal Hammon peut même devenir le mécène des PJ, envoyant ces derniers à travers le monde d'Arkeos en quête des objets éparpillés par les siens au cours de leurs voyages interdimensionnels.

El-Dorado

- 1: Avenue des morts
- 2: Habitations
- 3: Temple de la lune
- 4: Temple du soleil
- 5: la Citadelle
- 6: Temple de Quetzalcóatl

50 m

..... Enceintes

— Bâtiments



N

El-Dorado

*Et le jour, la nuit,
Avec ta famille et tes amis,
En suivant le grand condor,
Tu découvriras la cité d'or.*

Chanson du soleil

Le mystère

Il y a longtemps, bien longtemps...

Note: vous le comprendrez au fil de la lecture, l'El-Dorado que les PJ découvrent à la fin de *L'ombre du conquistador* (cf. *Arkeos*#1, p. 66) n'est pas le véritable El-Dorado !

Les origines du mythe

Trois civilisations anciennes sont au cœur du mythe de l'El-Dorado : **les Olmèques, les Mayas** et les **Babyloniens**. Les premiers développent une civilisation plus de 1 000 ans avant notre ère et atteignent un degré de connaissances surprenant : mathématiques, calendrier, sculpture, urbanisme colossal, etc. Depuis leur capitale de La Venta, ils règnent sur le cœur de l'Amérique centrale. Bien des aspects de leur civilisation restent mystérieux encore aujourd'hui.

Cela est notamment dû au fait qu'au VI^e siècle avant notre ère, le peuple Olmèque reçoit la visite de **Mardouk** et de ses fidèles, chassés de Babylone après le désastre de la tour de Babel (cf. p. 7). Usant de tous ses talents de diplomate, Mardouk se fait accepter au sein de la civilisation Olmèque.

Là, il devient à nouveau l'éminence grise des rois successifs. Grâce à ses conseils, les Olmèques construisent la monumentale cité de **Teotihuacan**, « la cité de dieux ». Celle-ci abrite le premier temple de **Quetzalcóatl**, nouvel alter-ego de Mardouk (cf. p. 44), qui donne ainsi naissance au mythe du prince ou du dieu à la peau blanche. Les talents scientifiques de Mardouk forgent l'identité symbolique du serpent à plumes : celui-ci représente l'alliance du ciel et de la terre, de la matière et de l'esprit.

Les unions entre Olmèques et Babyloniens conduisent au fil des générations à d'étonnantes similitudes morphologiques entre les deux peuples. En outre, Mardouk lègue à l'Amérique centrale une organisation stricte de la société, nécessaire au développement de techniques de constructions industrielles, elles-mêmes indispensables à l'édification des gigantesques ziggourats et temples d'Amérique du Sud ou centrale. Enfin, Mardouk et les Olmèques reçoivent un envoyé de **Baal Hammon** (cf. p. 29) et échangent avec celui-ci des secrets scientifiques.

Malheureusement, le développement de la ville provoque l'émergence d'une nouvelle aristocratie hostile à Mardouk. En effet, le culte de Quetzalcóatl, du fait de son aspect hautement ésotérique, est le culte de l'aristocratie et de l'élite religieuse, le peuple lui préfère le culte de Tlaloc, dieu de la pluie. En révélant au peuple la supercherie de Mardouk, les aristocrates rebelles chassent l'Harayan. Cette nouvelle élite scelle ainsi le destin de Teotihuacan, qui décline inexorablement.

Mardouk se réfugie ensuite chez les Mayas, qui vénèrent eux aussi Quetzalcóatl. Il décide d'y jouer un rôle plus en retrait, afin de mieux se protéger, et ne peut donc empêcher l'extinction de cette civilisation quelques siècles plus tard.

Désespéré, Mardouk erre en Amérique du Sud pendant des siècles, jouant tour à tour le rôle de prêtre, de dieu, de magicien ou d'éminence grise. Lorsque les Espagnols débent leur invasion du nouveau continent, la vie de Mardouk reprend un sens : il doit sauver ces civilisations de la vindicte des conquistadors.

Le mythe d'El-Dorado

C'est ce roi qui, sans vêtement et tout entier oint d'essence de térébenthine, allait dans une barque sur une piscine, et

sur lequel on jetait quantité d'or en poudre, de façon à l'en couvrir de la tête aux pieds, ce qui le faisait resplendir comme un soleil... Le soir, il se baignait dans les eaux du lac, où se dissolvait tout l'or dont on l'avait revêtu.

Castellanos, soldat aux Indes espagnoles

Lorsque les premiers conquistadors parviennent au Nouveau monde, ils y découvrent de l'or en quantité impressionnante. Cette découverte ne fait qu'attiser leur convoitise : les « Indiens » ont sûrement de plus impressionnantes réserves cachées quelque part dans la jungle ou les montagnes. C'est ainsi que naît le mythe de l'El-Dorado.

Ce terme espagnol signifie « l'homme doré ». En effet, le mythe concerne tout d'abord un roi ou un prêtre dont les suivants seraient si riches qu'ils pourraient le recouvrir d'or lors d'une cérémonie religieuse. Par la suite, la découverte (ou l'absence de découverte) de nombreuses forteresses ou cités cachées incas et aztèques ont transformé la légende, faisant habiter cet homme doré dans une cité complètement construite dans le métal précieux. Bien des fois, les conquistadors ont cru avoir trouvé cette cité, lorsque le soleil couchant d'Amérique du Sud dardait ses derniers rayons sur la jungle, faisant cligner des yeux et laissant croire qu'une cité d'or se trouvait au cœur de la végétation.

Ce que le mythe n'a pas retenu, c'est que El-Dorado n'est autre que Mardouk. Constatant l'avancée inexorable des conquistadors, l'Harayan décide de sauvegarder ce qu'il peut des civilisations de l'Amérique du Sud. Il utilise les légendes dont il est la source et ses contacts dans les populations locales pour guider le plus discrètement possible les Incas, les Aztèques, mais aussi toutes les tribus du Nouveau Monde vers une cité secrète. Grâce à la technologie harayanne et à ses quelques fidèles aztèques et incas, Mardouk bâtit cette ville en quelques mois. En utilisant la science baal, il peut maintenir la cité d'or dans une dimension légèrement parallèle et ainsi la cacher aux yeux des conquistadors. Il y accueille des réfugiés de toute l'Amérique latine, et reproduit dans sa cité le mode de vie des Olmèques. Chaque peuple cohabite pacifiquement, tout en conservant une part de son identité. Pourtant, Mardouk ne voit aucune issue à la situation du Nouveau Monde. Il décide donc de placer en animation suspendue la population de la cité d'or, comptant sur le temps pour effacer les méfaits et l'influence des Européens. Il s'endort lui aussi, prévoyant de se réveiller 500 ans plus tard.

Les expéditions des conquistadors

Du XVI^e au XVIII^e siècle, les Occidentaux, en la personne des Espagnols et des Allemands, n'ont de cesse d'envoyer des expéditions à travers l'Amérique du Sud, afin de retrouver El-Dorado. Celles-ci ne

rencontreront que peu de résistance de la part des indigènes, la combativité de ceux-ci ayant été très tôt brisée par les armées espagnoles, menées par Cortez puis Pizarro. Cette triste victoire est notamment due à la légende du dieu à peau blanche : les habitants d'Amérique du Sud ont confondu les conquistadors avec des dieux et les ont accueillis à bras ouverts !

Les premières expéditions se concentrent sur la Cordillère des Andes et le **Pérou**. Celle de Sebastián de Belalcázar est largement relatée dans *Arkeos#1* page 69, et n'aboutit pas. Il en va de même pour l'expédition de Gonzalo Pizarro, frère du gouverneur espagnol. Celui-ci envoie ensuite Franesco de Orellana chercher El-Dorado (cf. *Arkeos#1*, p. 69). L'Espagnol ne découvre pas la cité, mais un peuple de femmes-guerrières lui rappelant les Amazones, d'où le nom du fleuve éponyme.

Après ces premières expéditions infructueuses, les recherches se concentrent sur la **Nouvelle-Grenade** – l'actuelle Colombie –, car on y aurait vu le prêtre Bochica dont la description correspond à celle de l'homme doré. Le premier à s'y ruer se nomme Jiménez de Quesada. Il découvre de nombreuses rumeurs concernant un roi doré, mais ne trouve « que » les mines d'émeraude de Muzo ainsi que le temple d'or de Sogamoso. Suivent bientôt les Allemands partis du Venezuela et notamment Von Hutten qui enquête sur le peuple des Omaguas, réputé riche.

Une troisième vague d'expéditions prend pour cible la **Guyane** et plus précisément les serras Parima et Pacaraima. C'est le cas de l'expédition menée par Walter Raleigh, véritable aventurier – dénué de scrupules au demeurant – qui y cherche la cité impériale de Manoa et le **lac Parime** ou Parima. Bien sur, aucune de ces expéditions ne découvre El-Dorado.

Aujourd'hui

Les fouilles modernes

À partir du XVIII^e siècle, plus personne ne part à la recherche de l'homme doré. L'aventure laisse place au développement économique et industriel de l'Amérique latine. Certains industriels s'épuisent à assécher des lacs pour y chercher les restes des offrandes faites à l'homme doré, mais ils ne découvrent rien dans les profondeurs de ces étendues d'eau. Malgré tout, au mythe de l'El-Dorado a succédé la recherche industrielle de l'or ; des centaines d'ouvriers travaillent inlassablement pour le compte d'entreprises occidentales ou dans des concessions de taille minuscule. Chaque jour, ils passent au tamis des quantités incroyables d'eau pour en extraire quelques pépites.

Chronologie dorée

- 1500 : développement de la civilisation Olmèque
- 1000 : développement de la civilisation Maya
- 530 : arrivée de Mardouk
- 500 : rencontre entre Hannon et Mardouk
- 200 : construction de Teotihuacan
- 100 : déclin de la civilisation Olmèque
- 500 : apogée de Teotihuacan
- 700 : abandon de Teotihuacan
- 1400 : déclin de la civilisation Maya
- 1492 : découverte de l'Amérique par Christophe Colomb
- 1521 : conquête du Mexique par Cortès
- 1526 : construction de la cité d'or par Mardouk
- 1534 : expédition de Sebastián de Belalcázar (Quito)
- 1535-1572 : guerre entre Incas et Espagnols
- 1535 : expédition de Gonzalo Pizarro (Quito)
- 1536 : expédition de Jiménez de Quesada (Santa Marta)
- 1541 : expédition de Von Hutten (Santa Marta)
- 1555 : expédition de Pedro de Ursua (Lima)
- 1559 : deuxième expédition de Jiménez de Quesada (Santa Fe De Bogota)
- 1570 : mise en animation suspendue des habitants de la cité d'or
- 1585 : expédition d'Antonio Berrico (Santa Fe De Bogota)
- 1822 : indépendance du Brésil
- 1912 : drainage du lac Guatavita
- 1917-1922 : étude pluridisciplinaire de Teotihuacan menée par Manuel Gamio
- 1930 : coup d'Etat réussi de Getúlio Vargas au Brésil
- 2070 : date prévue du réveil de la cité d'or

Aujourd'hui, il est évident pour la communauté scientifique que si un roi doré a existé, il n'a jamais fondé de cité d'or, et que si des offrandes lui ont été faites, ce n'est pas dans les proportions incroyables que décrivaient les conquistadors. Dépourvu de soutien, le concept de l'El-Dorado est devenu un mythe étudié par quelques anthropologues au fond de musées poussiéreux.

Les vestiges du mythe

Cependant, de nombreux indices subsistent de l'existence ou de la localisation de l'hypothétique cité d'or :

La jungle amazonienne est loin d'avoir été explorée dans sa totalité. Certains prétendent qu'on peut y trouver, juste sous l'équateur, le **lac Parime** qui a échappé à Raleigh. Celui-ci disparaît des cartes au XVIII^e siècle, mais celles des conquistadors le mentionnent toujours, quoique à des endroits différents. Cuzco au Pérou, et Sogamoso en Colombie, abritent toujours de gigantesques **temples du soleil** recouverts de lamelles d'or. L'étude de ceux-ci n'est pas achevée, et il est certain que ces constructions n'ont pas révélé tous leurs secrets. Il s'y trouve effectivement des indications permettant de suivre

El-Dorado dans sa retraite à l'écart des conquistadors.

La cité de **Teotihuacan** existe toujours et son emplacement est connu. Bien que personne n'ait fait le lien entre elle et le mythe de l'El-Dorado. Son examen par des personnages connaissant la culture harayanne révélerait des traces du passage de ceux-ci, ainsi que leur rôle de protecteur.

En secret, en mettant à profit ces indices, la confrérie du chaudron (cf. *Arkeos*#2, p. 28) a localisé une zone de fouilles abritant probablement la cité. Elle a mandaté **Hernando Gomez** pour trouver l'El-Dorado. Cette manœuvre n'est pas passée inaperçue et les autres factions du monde de l'ombre ne tarderont pas à mandater de valeureux aventuriers pour damer le pion à la confrérie du chaudron !

Note : en souvenir d'une célèbre série TV, vous aurez peut-être envie de faire vivre aux PJ la recherche de la cité d'or. Dans ce cas, il suffit de faire des informations ici exposées des enjeux de scénarii.

Les Brésiliens

Le décor

La région

Vue générale

Ici, la jungle règne en maître; ni la civilisation, ni les modes de transports modernes ne peuvent pénétrer cette végétation hostile. La chaleur est étouffante, et l'humidité n'arrange rien. Chaque pas nécessite de se frayer un chemin dans la végétation et chaque journée promet d'être un âpre combat contre la nature. Partout où porte le regard, il n'y a que le vert étranger et oppressant de l'Amazonie.

La cité d'or se trouve effectivement dans la jungle amazonienne, dans la région au Nord de Manaus. Le climat y est chaud et humide. La température moyenne est de 26 °C, et les pluies y sont torrentielles. De nombreuses espèces animales plus ou moins dangereuses vivent dans cette région, la biodiversité augmentant au fur et à mesure qu'on se rapproche de l'équateur.

Il n'est possible de se déplacer dans cette jungle qu'à pied ou en bateau. Dans le premier cas, la vitesse est systématiquement d'un **kilomètre par heure** car il faut se frayer un chemin à la machette. En outre, chaque journée de voyage (une dizaine de kilomètres donc), nécessite une confrontation de **Survie (ND15)** pour ne pas se perdre et ainsi gaspiller les kilomètres parcourus. Enfin, à chaque journée de marche, chaque explorateur doit réussir une confrontation de **Discrétion contre la Vigilance des Indiens locaux**. Si celle-ci est un échec, les Indiens attaquent! (cf. p. 49)

En bateau, il faut suivre le cours des fleuves, à une vitesse de 3 km/h (30 km/j), à contre-courant. Si l'embarcation progresse dans le sens du courant, la vitesse augmente jusqu'à 8 km/h et il est possible de laisser dériver le bateau la nuit pour une distance de 100 km/j.

Bien sur, il est possible d'utiliser un avion, mais la végétation pose tout de même de nombreux problèmes:

- Du ciel, les villages indiens sont invisibles. Même pour les autres lieux, il faut réussir une Confrontation de **Vigilance (ND 12)** pour les apercevoir.
- Un avion normal ne peut se poser qu'à Manaus.
- Un Hydravion peut se poser sur le lac Parima ou à proximité du campement des chercheurs d'or, si son pilote réussit une confrontation de **Pilotage (ND 10)**.

Manaus

C'est le seul havre de civilisation que des aventuriers à la recherche de la cité d'or trouveront dans la

région. Cette ville brésilienne sur les rives de l'Amazone est la capitale de l'État de l'Amazonias. En effet, le Brésil est une république fédérale parlementaire dirigée par le président Vargas. Sa langue officielle est le portugais, sa monnaie le « réal » et la religion la plus pratiquée est le catholicisme.

Dans les années 30, Manaus est une jeune ville en plein développement économique. Le boom du caoutchouc du début du siècle a en effet permis de nombreux investissements dans la ville et l'introduction du confort moderne (électricité, etc.). Cependant, très peu de routes mènent à la ville et c'est le port fluvial qui en constitue le cordon ombilical avec le reste du monde civilisé.

Le camp des chercheurs d'or

Hernando Gomez, ses chercheurs d'or et ses mercenaires ont installé un campement à une dizaine de kilomètres du lac Parima. En outre, ce camp est situé à quelques centaines de mètres du fleuve Umã, un affluent de l'Amazone.

Le camp est composé de plusieurs cabanes en bois montées sur pilotis. Leur construction a nécessité de couper de nombreux arbres, mais le campement reste discret. Les conditions d'hygiène y sont déplorables, mais il est possible de vivre ici pendant plusieurs semaines; le camp abrite la nourriture et l'équipement nécessaire.

Comme ils ont déjà eu maille à partir avec les indiens locaux, les mercenaires de Gomez patrouillent à l'extérieur du camp. Celui-ci abrite une trentaine de **chercheurs d'or** et une douzaine de **mercenaires**.

Les villages indiens

La région abrite de nombreuses tribus indiennes vivant en marge du Brésil moderne. Ces tribus habitent des villages rudimentaires composés de cabanes en bois parfois perchées dans les arbres. De ce fait, il faut être à quelques mètres seulement du village pour pouvoir constater son existence; même les bruits de la vie quotidienne sont étouffés par la densité de la végétation. Les indiens locaux vivent presque exclusivement de chasse et de cueillette, aucun champ n'est donc visible. Cela dit, ces villages sont souvent situés à proximité d'un point d'eau: lac, fleuve, etc.

Le lac Parima

Ce lac paisible est situé au cœur de la région délimitée par Gomez. Son aspect est tout à fait banal; un grand ovale aux rives envahies par la végétation. En outre, le lac est coupé du réseau hydrologique de surface, il est cependant relié à un réseau de nappe phréatique. C'est sur les rives de ce lac qu'apparaît

parfois la cité d'or, l'El-Dorado (cf. *Scènes clefs*, p. 51).

Indépendamment de cette scène-clef, il est possible de rechercher des indices ici :

Un personnage qui fouille le **fond du lac** doit non seulement réussir une confrontation d'**Athlétisme** (ND 7) pour nager jusqu'à celui-ci, mais également une confrontation de **Fouille** (ND 15) pour y trouver de la poudre d'or et des bijoux : les offrandes faites au cours des siècles à El-Dorado. Une semaine de travail permet à un homme de ramener environ 500 \$ en poudre d'or à la surface (le fond du lac abrite pour environ 100 000 \$ du métal précieux). En réussissant des confrontations identiques mais en inspectant les **bords du lac**, un personnage découvre un réseau de larges tuyaux s'arrêtant brusquement et sans aucune raison apparente.

La cité d'or

Vue générale

Une gigantesque cité d'or s'offre à vos yeux. Chaque bâtiment, chaque palais, chaque mur est fait du métal précieux. Toute la ville rayonne de mille feux. Et lorsque votre vue finit par s'habituer à cet éclat, vous pouvez contempler deux gigantesques pyramides qui s'élèvent au-dessus des habitations s'étendant à perte de vue. Cette cité d'or est plus vaste que la plupart des villes du monde moderne !

Une magnifique avenue coupe la cité en deux, dans un axe nord-sud. Elle permet d'accéder aux deux pyramides ainsi qu'à une enceinte légèrement fortifiée. De cette avenue part un maillage urbain rigoureusement quadrillé, toutes les rues se coupant à angle droit.

Aucun habitant n'est visible, et un silence de mort règne sur la cité d'or.

La cité d'or couvre une surface d'environ 20 km². Elle n'est entourée d'aucune muraille ou fortification, comme son modèle, Teotihuacan. Tout autour d'elle se déploie la jungle amazonienne, mais celle-ci semble translucide. Une barrière invisible se tenant à l'orée de la jungle ; il est impossible de sortir de la ville, (cf. *Entrer dans la cité d'or*, p. 51). Cependant, l'alternance jour/nuit correspond à celle de la Terre.

Hormis les lieux décrits ici, la ville n'est constituée que d'habitations. De même, le plan ne concerne que le centre-ville. En dressant celui-ci, un personnage ayant visité Teotihuacan remarquera que les deux villes sont construites sur le même modèle. Cette similitude se confirme dans les moindres détails, à quelques exceptions près :

- Les plans des habitations
- L'absence d'effigies de Tlaloc sur le temple du Quetzalcóatl

- Les salles secrètes renfermant les machines baals et harayannes
- Toute la ville est effectivement construite en or !

L'avenue des morts

L'avenue des morts est construite légèrement en contrebas par rapport au niveau du reste de la ville. Elle est donc délimitée de part et d'autre par un muret ; il faut emprunter de petits escaliers pour y accéder. Sous l'avenue se trouve un canal souterrain permettant de récupérer l'eau de pluie et de drainer l'eau du lac lorsque la cité cesse d'être dimensionnellement déphasée.

C'est au pied de cette avenue que se retrouvent des personnages ayant franchi la barrière dimensionnelle protégeant la ville.

Les habitations

Les habitations de cette cité sont rassemblées en bâtiments d'un étage pouvant accueillir une centaine de personnes. Ces bâtiments sont séparés par des ruelles d'environ deux mètres de large, à l'étonnante régularité. De même, ils sont tous carrés ou rectangulaires, mais leur organisation exploite toutes les combinaisons géométriques possibles de ces formes. Si l'urbanisme de la cité d'or est géométrique, il n'est jamais monotone.

À l'intérieur, de vastes pièces succèdent à des patios entourés de colonnes. Les salles sont organisées de façon à s'ouvrir sur ces patios, laissant entrer la lumière et l'air frais. Les autres cloisons sont dépourvues de fenêtres.

Une simple confrontation de **Recherches** (ND 8) et quelques heures de fouilles permettent de comprendre que la plupart de ces habitations n'ont jamais servi. Même celles qui étaient occupées ne l'ont été que pendant quelques décennies.

Une fouille normale permet de déterminer que les habitants de cette cité vivaient selon un mode communautaire. Cependant, les objets de la vie quotidienne et les vestiges ainsi mis à jour sont incohérents entre eux. Une analyse normale ne permet pas de déterminer la civilisation qui les a créés. Cependant, si un joueur suggère que ces vestiges puissent être issus des différentes civilisations ayant vécu en Amérique latine avant l'arrivée des conquistadors, une analyse réussie lui permet de confirmer cette hypothèse.

Le temple de la Lune

À l'extrémité de l'avenue principale se tient une large place bordée de nombreuses pyramides, pour la plupart de taille modeste. Cependant l'une d'entre elles, haute d'une trentaine de mètres, se dresse face à l'avenue. Ses trois degrés, parcourus par un escalier faisant face à l'avenue, mènent à un temple de pierre construit en son sommet. Aucune autre issue n'est visible.

L'intérieur du temple est constitué d'une unique pièce aux murs dorés. Dans le mur face à la porte, a été inséré un cadre légèrement en relief. Celui-ci accueille de nombreuses briques carrées représentant un cercle. Selon la pierre, ce cercle est complètement sombre, complètement clair ou présentant les deux teintes dans des zones clairement délimitées. Deux briques sont visiblement manquantes.

Les pyramides plus petites sont au nombre de quinze et disposées de façon symétrique par rapport à l'avenue des morts. Elles forment donc un véritable complexe religieux et ésotérique. En analysant ce complexe grâce à la Spécialité **Occultisme**, un personnage comprend que chaque pyramide représente deux phases de la Lune – montante et descendante.

De même, le cadre présent dans le temple est en réalité une énigme. Les briques sont au nombre de trente, disposées en quatre rangées de huit pierres (il en manque effectivement deux). Pour résoudre l'énigme, il faut comprendre que chaque pierre représente la lune dans l'une de ses phases : si un joueur formule une interrogation sur ce sujet, il faut lui révéler que les pierres à la fois claires et sombres dessinent des croissants plus ou moins pleins. En arrangeant les briques pour commencer la première rangée avec une pleine lune et dérouler ensuite l'évolution normale des phases, un personnage actionne le mécanisme secret du temple, révélant un escalier dérobé. En revanche, si un personnage bouge une des pierres sans aller jusqu'au bout de l'énigme, il déclenche le réveil d'une demi-douzaine d'amazones, maintenues en animation suspendue (cf. p. 50).

En empruntant l'escalier, les personnages pénètrent dans une salle secrète :

Au centre de cette salle se dresse une machine d'une taille impressionnante, constituée d'arceaux dorés, sertis de pierres précieuses. Les arceaux tournent à un rythme régulier. De l'autre côté de la pièce, la paroi accueille une vingtaine de cercueils de verre abritant de jeunes femmes à la carrure athlétique. Entre les deux se tient un autel sur lequel vous apercevez des appareils ressemblant à des astrolabes.

Si un personnage s'intéresse aux cercueils, reportez-vous à la description des amazones et des unités cryogéniques. Si certaines d'entre elles se sont réveillées, un nombre équivalent de cercueil est ouvert et... vide. Si un personnage s'intéresse à la machine ou aux appareils disposés sur l'autel, reportez-vous à l'événement clef concernant le déphaseur dimensionnel. (cf. p. 51)

Le temple du soleil

Cette pyramide s'élève à plus de soixante mètres et comporte quatre degrés. Son escalier fait face à l'Ouest et

mène à un temple de pierre érigé à son sommet. Aucune autre issue n'est visible.

Vous pénétrez dans ce temple par une large ouverture encadrée de deux colonnes. Celui-ci ne comprend qu'une seule pièce et sur le mur faisant face à l'entrée, vous apercevez un étrange symbole : un cadre incrusté dans ce mur, accueille un grand cercle figurant le soleil. Le périmètre de ce cercle constitue une entaille dans le mur, jalonnée par des trous placés à intervalles réguliers. En outre, une entaille part du plus haut et du plus bas des points pour rejoindre le centre, constituant lui-même un de ces trous. Sur cinq d'entre eux, visiblement placés au hasard se tient une pièce circulaire sur laquelle a été gravé un soleil.

Ce temple renferme également une énigme. Pour la résoudre, il faut faire glisser les « pierres solaires » le long des entailles pratiquées dans le cadre, et former un carré inscrit dans le cercle solaire, avec la cinquième pierre en son centre. C'est le moment pour les PJ de réviser la quadrature du cercle !

Cela fait, un escalier dérobé se révèle, menant les personnages à l'intérieur de la pyramide. On y découvre alors un gigantesque réseau de chambres secrètes occupant le cœur de la construction. Les parois de ces chambres monumentales accueillent toutes des centaines de cercueils en verre renfermant les habitants endormis de la cité. Si les personnages s'intéressent à ces cercueils, reportez-vous à l'événement-clef concernant les unités cryogéniques. (cf. p. 52)

En revanche, si un personnage bouge une des pierres sans aller jusqu'au bout de l'énigme, il déclenche le réveil d'une demi-douzaine de guerriers-jaguars, maintenus en animation suspendue. (cf. p. 50)

La citadelle et le temple de Quetzalcóatl

Une large terrasse légèrement surélevée s'offre à vous, accueillant des habitations, mais également des pyramides de taille modeste. Au centre de la terrasse, celle-ci s'affaisse pour revenir au niveau de l'allée principale. C'est au cœur de cette zone centrale que vous apercevez une imposante pyramide haute de six degrés et cernée d'habitations.

Les façades de cette pyramide sont recouvertes de sculptures à l'effigie du serpent à plumes. Il semblerait qu'il y en ait plusieurs centaines. En outre, la face Ouest présente un escalier montant jusqu'au sommet de la pyramide où se trouve un temple.

Les deux terrasses sont prévues pour accueillir des rituels et des processions. Elles peuvent aisément contenir 100 000 personnes. Les habitations sont celles de l'aristocratie et des prêtres de la ville. La pyramide, quant à elle, comporte effectivement de très nombreuses effigies de Quetzalcóatl, 365 pour être précis : une par jour de l'année.

Le temple au sommet de cette pyramide est décoré

de bas-reliefs figurant à plusieurs reprises le serpent à plumes face à un adversaire à chaque fois différent : un monstre aux yeux globuleux, un homme en armure brandissant une baguette à feu et une tour foudroyée.

Analyser ces décorations à l'aide d'**Archéologie** (ND 7) permet de reconnaître l'effigie de Tlaloc, dieu de la pluie et d'un conquistador. En revanche, l'analyse de la tour foudroyée nécessite la Spécialité **Occultisme** (ND 15) : il s'agit de la tour de Babel, foudroyée par la puissance divine.

Par ailleurs, un personnage qui analyse ou inspecte ces décorations remarque, en réussissant une confrontation de **Recherche** (ND 12), que la queue du troisième serpent semble se prolonger au-delà du plancher, descendant ainsi dans les profondeurs

de la pyramide. En soulevant – **Athlétisme** (ND 20), ou en détruisant – **Démolitions** (ND 15) –, la dalle ainsi désignée, un personnage ouvre un passage secret.

Celui-ci débouche sur un escalier qui descend dans les profondeurs de la pyramide. Il est gardé par **deux gardiens du passé**. Une fois ceux-ci défaits, il est possible d'accéder à une salle secrète contenant un sarcophage en or. Si les PJ fouillent cette salle, une confrontation réussie de **Recherche** (ND 15) leur permet de repérer une autre salle secrète renfermant **deux gardiens du passé**, qui attaquent immédiatement. Si les PJ s'intéressent au sarcophage, reportez-vous à l'événement clef concernant les unités cryogéniques (cf. p. 52).

Les acteurs

El-Dorado, alias Mardouk

Costume

Mardouk a l'apparence d'un jeune homme albinos aux traits angéliques. Sa silhouette est fine et ses gestes gracieux. Ses cheveux sont longs et aussi blancs que sa peau. Il est vêtu d'une toge blanche et porte une coiffe en or ainsi qu'un plastron doré et de nombreux bijoux du métal précieux. Une grande sérénité et une majesté indéniable se dégagent de chacun de ses gestes et lorsqu'il parle, c'est d'une voix forte et grave, contrastant avec son aspect.

Caractère

Mardouk est un être immortel vivant depuis plus de cinq millénaires. Il est donc impossible d'envisager ou de décrire sa personnalité comme pour un être humain. Au cours de son existence, Mardouk fut cruel, miséricordieux, peureux ou courageux. Cependant, il existe quelques constantes.

Tout d'abord, Mardouk est animé d'un amour profond pour l'humanité. Toutes ses grandes réalisations – Babel, Teotihuacan, la cité d'or – ont été motivées par le bien-être des humains. En revanche, il n'a que peu de considération pour son propre peuple, les Harayans, dont il ne s'estime plus membre. Bien qu'il ait mieux résisté que les humains au dysfonctionnement des cuves cryogéniques, les souvenirs concernant sa vie d'Harayan ont été effacés. Si Mardouk se rappelle des généralités concernant ce peuple dont il est conscient de faire partie, tous les détails ont disparu de sa mémoire.

Ensuite, Mardouk est un scientifique. Lorsqu'il est confronté à un problème, il le soumet à l'examen de la raison et de la science. Il ne prend jamais de décision sur l'instant, ce qui est à la fois une qualité et un défaut. Il prend le temps de réfléchir et de recueillir des avis.

En outre, au cours de son existence de Quetzalcóatl, puis d'El-Dorado, Mardouk a pris l'habitude de diriger. Il a désormais du mal à accepter d'être contredit ou mis en défaut.

Surtout, Mardouk est empreint d'un fatalisme certain : toutes ses réalisations ont échoué ou se sont retournées contre lui. Au cours de son existence d'El-Dorado et de son sommeil, Mardouk fût en proie aux plus terribles doutes quant à l'attitude à adopter face à l'humanité : aurait-il fait fausse route ? Et si ses frères harayans avaient raison ? Si l'humanité n'était qu'une enfant qu'il fallait dominer pour éviter qu'elle ne commette d'erreurs ?

Exploits

Quand Mardouk naît, l'humanité n'est pas encore sortie des cavernes. Lorsque c'est le cas, Mardouk en devient un partisan, prêchant la cohabitation pacifique plutôt que la domination. Bien qu'il comprenne que son opinion reste minoritaire, il n'en démord pas, pour être finalement désigné comme un traître et forcé à l'exil.

Après de longs voyages dont il n'a que des souvenirs flous, Mardouk atteint **Babylone** dont il devient le dieu tutélaire (cf. p. 7). Après le désastre des



expériences qu'il mène là-bas, il est à nouveau chassé et emmène ses derniers fidèles babyloniens par-delà l'océan pacifique, jusqu'en Amérique centrale. C'est alors qu'il endosse le rôle de **Quetzalcóatl**, le prince ou dieu à la peau blanche, puis celui d'**El-Dorado**. Lorsqu'il décide de plonger les habitants de la cité d'or dans un sommeil cryogénique, Mardouk fait de même pour lui : il n'a aucune envie de vivre plusieurs siècles dans cette cité perdue au milieu de nulle part. Aujourd'hui, il attend toujours d'être réveillé.

Mystères

En tant qu'Harayan, Mardouk détient d'innombrables secrets magiques et scientifiques. Pour en avoir été l'acteur principal, il connaît le mystère de **Babylone** et d'**El-Dorado**. En outre, les réfugiés qu'il a accueillis lui ont révélé des indices de la présence d'autres Harayans, notamment dans la cordillère des Andes et l'actuel Altiplano (cf. *Arkeos*#4, p. 11).

Il se rappelle également de son entrevue avec **Hannon**. Il sait donc que la Carthage punique était dirigée par un être aux pouvoirs surnaturels, sans savoir que celui-ci, **Baal Hammon**, était originaire d'une autre dimension. De son point de vue, il peut s'agir d'un peuple extra-terrestre, d'une expérience ratée des Harayans ou d'une mutation de ceux-ci.

Caractéristiques d'El-Dorado

PHY	8	MEN	16	PER	8	PRÉ	10
Con	13	Com	8	Hab	12	Soc	9
PV	24	EV	65	Imp	2	Vol	16
Init	8	Édu	13				

Spé (+4) : Bagarre, Esquive, Histoire géographique*, Langue étrangère (olmèque), Langue étrangère (inca), Langue étrangère (aztèque), Langue étrangère (maya), Langue étrangère (espagnol), Langue étrangère (portugais), Langue étrangère (babylonien), Langue étrangère (carthaginois), Navigation, Occultisme, Sciences exactes, Sciences humaines, Athlétisme, Discrétion, Recherche, Survie, Système D, Débat, Intimidation, Perspicacité, Politesse, Renseignement et Séduction.

(*) : pour les époques antérieures à 1571

Prot : plastron doré (DEF 4)

Réputation : 0 (10 dans les cultures liées à des mythes dont il fut l'acteur)

Spécial : Flux vital (+2), Genius (Sciences exactes) (+3) et Éternité (cf. *Arkeos*#3, p. 28).

Armes : aucune

Équip : aucun

Hernando Gomez, chercheur d'or

Costume

Gomez est un homme d'une quarantaine d'années à la silhouette carrée et à la peau mate. Chauve, éternellement vêtu d'un costume blanc impeccable – même au cœur de la jungle –, il porte de petites lunettes rondes. En public, il parle d'une voix forte, rit beaucoup et se montre chaleureux avec ses interlocuteurs. Lorsqu'il s'agit de business, il est bizarrement sérieux, parle d'une voix menaçante et ne baisse jamais le regard.

Caractère

Hernando est un individu arriviste, motivé par l'argent et son confort personnel. Il aime le luxe, la vie facile et les jolies filles. Ainsi, en matière de négociation commerciale, Hernando est un véritable requin, prêt à toutes les trahisons et à toutes les bassesses. Pourtant, il n'est pas dénué de scrupules. S'il se résout facilement à user de menaces et à briser occasionnellement un genou ou deux, il répugne à ôter la

vie. Cependant, il sait qu'il évolue dans un milieu dangereux où faire semblant ne paye pas. Face à des individus décidés – des professionnels ou des PJ –, il n'hésitera pas longtemps à employer la force. Enfin, Hernando est un type costaud. Pas seulement des épaules, mais aussi dans sa tête. C'est un leader charismatique qui sait y faire avec des mercenaires et des mafiosi. Ainsi, face à un événement surnaturel, il ne sera pas particulièrement tranquille, mais gardera la tête froide.

Exploits

Hernando est Brésilien. Il passe son enfance dans les quartiers déshérités de Brasilia. Très tôt, il exécute de petits boulots pour le caïd local, ce qui l'entraîne dans la spirale de la petite criminalité. Vers la fin de son adolescence, il doit se convertir à la légalité car il a la police sur les talons. Il embrasse alors la carrière de chercheur d'or. Il se découvre un certain don pour les affaires et la capacité de travailler



prendre le contrôle et tentera par tous les moyens de transformer ce vestige archéologique en mine d'or. Il deviendra alors l'homme le plus riche du monde!

Mystères

En réalité, John Malloway est un membre de la confrérie du chaudron (cf. *Arkeos*#3, p. 28). Il n'a que peu d'espoir de retrouver El-Dorado, mais la mission qu'il a confiée à Gomez a surtout valeur de test. En effet, il compte recruter ce dernier au sein de la confrérie du chaudron, pour autant que l'ancien chercheur d'or se montre à la hauteur.

Gomez et ses hommes ignorent l'emplacement exact du lac Parima et donc de la cité d'or. Ils ont bien vu des lacs, mais ils ignorent lequel d'entre eux est le Parima

dur. Petit à petit, il construit sa carrière et son entreprise, employant bientôt plusieurs chercheurs d'or dans ses propres concessions.

Pourtant, Hernando ne s'est pas complètement affranchi de ses mauvaises habitudes et il est inquiet à plusieurs reprises par la police brésilienne, sans être jamais condamné pour autant. Sentant le vent tourner, il fait le tour de ses contacts pour trouver une solution à cette interminable traque. C'est alors qu'il rencontre John Malloway, riche entrepreneur américain, qui résout en un coup de baguette magique les problèmes judiciaires d'Hernando.

Aussi, lorsque ce même Malloway charge Hernando de trouver El-Dorado, celui-ci ne peut qu'accepter, d'autant que rien ne l'oblige vraiment à révéler sa découverte à l'américain naïf! Ainsi, si Gomez trouve la cité d'or, il ordonnera à ses hommes d'en

Caractéristiques d'Hernando Gomez

PHY	6	MEN	5	PER	7	PRÉ	8
Con	7	Com	7	Hab	6	Soc	8
PV	18	EV	16	Imp	1	Vol	5
Init	7	Édu	7				

Spé (+2) : Armes de poing, Bagarre, Esquive, Commerce, Langue étrangère (anglais), Athlétisme, Discrétion, Débat, Intimidation, Milieu (Crime), Perspicacité, Politesse et Renseignement.

Prot: aucune (DEF 1)

Réputation: 3

Armes: Colt 1911 A1

Équip: costume blanc impeccable, une liasse de billet et une Stutz SV16 Cabriolet (cf. *Arkeos*#2, p. 11)

Personnages secondaires et bestiaire

Chercheurs d'or

Ces hommes sont tous originaires d'Amérique du Sud. Ils en fouillent la jungle à la recherche du métal précieux. Souvent issus des classes moyennes, ils ont tout abandonné et tout vendu pour financer leur expédition ou l'achat de leur concession. Ils sont motivés par le gain ou juste par la survie. Ils sont souvent très religieux et ont tous entendu parler de l'El-Dorado. Pourtant, aucun n'est préparé à découvrir la vérité à ce sujet.

Ce profil peut être utilisé pour les employés de Gomez ou pour n'importe quel chercheur d'or indépendant rencontré au hasard du voyage.

Caractéristiques des chercheurs d'or

PHY	7	MEN	6	PER	6	PRÉ	5
Con	6	Com	7	Hab	7	Soc	6
PV	21	EV	19	Imp	1	Vol	6
Init	7	Édu	6				

Spé (+2) : Bagarre, Esquive, Athlétisme, Discrétion, Navigation, Recherche, Survie et Débat.

Prot: aucune (DEF 1)

Réputation: 0

Armes: machette

Équip: chapeau de paille, tamis, certificat de concession et/ou matériel d'expédition

Mercenaires

Ces soldats de fortune proviennent des quatre coins du monde : cosaques fuyant le communisme, communistes fuyant l'Allemagne nazie, Brésiliens en mal d'aventure, Américains au passé douteux, etc. Ils sont cependant tous liés par la même envie de vivre en marge de la société, au péril de leur vie. Ils sont prêts à se battre et à tuer. Même s'ils sont courageux, ils auront cependant du mal à supporter un événement surnaturel.

Ces mercenaires sont employés par Gomez, mais sont dirigés sur le terrain par le capitaine Garcia. En réalité, leur loyauté va plutôt à ce dernier, mais pour l'instant, ils n'ont aucune raison de se plaindre de Gomez.

Caractéristiques des mercenaires

PHY	8	MEN	6	PER	7	PRÉ	5
Con	6	Com	8	Hab	7	Soc	6
PV	24	EV	20	Imp	2	Vol	6
Init	8	Édu	6				

Spé (+2) : Armes automatiques, Bagarre, Esquive, Langue étrangère (anglais), Stratégie/tactique, Athlétisme, Survie et Vigilance.

Prot : veste en cuir (DEF 3)

Réputation : 1

Armes : MG 34

Équip : munitions, matériel de survie et trousse de premiers secours.

Indiens locaux

La région qui abrite la cité d'or est également la terre natale de nombreuses tribus d'indiens. Bien que ceux-ci entretiennent des relations pacifiques avec le Brésil moderne, ils sont également dépositaires d'un secret qui les rend agressifs face aux chercheurs d'or ou aux PJ mal intentionnés. En effet, selon les légendes de ces Indiens, les lacs de la région auraient accueilli El-Dorado et sont donc désormais sacrés ; l'homme blanc ne doit pas les approcher. Ces mêmes légendes expliquent que la nuit, les serviteurs d'El-Dorado chassent dans la région et punissent les tribus qui n'ont pas respecté cet interdit.

Certains sages et chefs de ces tribus connaissent effectivement la localisation exacte du lac Parima. Cependant, des siècles d'endoctrinement et de folklore leur interdisent de révéler cet emplacement, même sous la torture.



Caractéristiques des guerriers indiens

PHY	8	MEN	5	PER	6	PRÉ	5
Con	5	Com	7	Hab	7	Soc	6
PV	24	EV	18	Imp	2	Vol	5
Init	8	Édu	12				

Spé (+2) : Armes de mêlée, Armes à distance, Esquive, Athlétisme, Chasse, Discrétion, Survie et Vigilance.

Prot : aucune (DEF 2)

Réputation : 0

Armes : Arc court et machette

Équip : pagne, dix flèches



présence. Malheureusement, elles ne savent plus quoi faire de ces instructions.

En effet, l'animation suspendue a endommagé la mémoire des Amazones. Si elles se souviennent du **mythe d'El-Dorado** et des **expéditions des conquistadors** (cf. p. 39), en revanche, elles ont oublié les détails de leur présence ici. En outre, elles ne connaissent pas :

- La véritable identité d'El-Dorado et son passé
 - L'existence de la civilisation harayanne et son influence en Amérique du Sud
 - Les expéditions postérieures à 1570
- Les Amazones ne parlent qu'un dialecte proche de l'olmèque. Laissées seules, elles tenteront de survivre au jour le jour tout en protégeant la

citée d'or.

Les amazones

Les Amazones constituent un peuple originaire de cette région, mais ayant existé à l'époque des conquistadors, il y a plusieurs siècles, (cf. p. 44). Depuis, El-Dorado les a sauvées de la destruction en les accueillant dans sa citée d'or. La plupart vivent donc en animation suspendue, cachées dans le **Temple de la Lune**. Certaines peuvent être réveillées lorsque les systèmes de sécurité du temple se déclenchent. Elles ont alors pour instruction de neutraliser les intrus et d'obtenir la raison de leur

Caractéristiques des amazones

PHY	8	MEN	4	PER	7	PRÉ	5
Con	5	Com	8	Hab	6	Soc	6
PV	24	EV	18	Imp	2	Vol	5
Init	8	Édu	12				

Spé (+2) : Armes à distance (Arc long +4), Esquive, Athlétisme, Discrétion (Emboscade +4), Survie et Vigilance.

Prot : aucune (DEF 2)

Réputation : 1

Armes : Arc long

Équip : tunique courte, sandales, bandeau dans les cheveux et vingt flèches

Guerriers jaguar

Ces soldats d'élite du peuple aztèque doivent leur nom aux peaux de jaguar dont ils sont vêtus : la tête et la gueule du jaguar sont placées comme un couvre-chef et le reste de la peau couvre les épaules et le dos du guerrier. Pour le reste, ils portent un simple pagne et des sandales.

La civilisation aztèque était très liée au destin d'El-Dorado (cf. p. 39). Tout comme pour les Amazones, celui-ci a offert un refuge aux guerriers jaguars, qui reposent désormais en animation suspendue dans le **Temple du Soleil**. Leur destin y est semblable à celui des Amazones. Ils ne parlent qu'un dialecte proche de l'olmèque.

Caractéristiques des guerriers-jaguar

PHY	9	MEN	4	PER	6	PRÉ	5
Con	5	Com	8	Hab	7	Soc	6
PV	27	EV	17	Imp	2	Vol	4
Init	8	Édu	5				

Spé (+2) : Armes de mêlée (Lance +4), Esquive, Athlétisme, Chasse, Discrétion,

Survie et Vigilance.

Prot : cape jaguar (DEF 4)

Réputation : 2

Armes : Lance (Dég. : +6)

Équip : Cape jaguar, pagne et sandales



Scènes clefs de l'El-Dorado

Entrer dans la cité d'or

Alors que le soleil décline lentement à l'horizon, la jungle amazonienne prend une teinte différente. Le vert laisse place à des dégradés de pourpre et d'or. Les ombres s'étirent et les silhouettes se déforment. Sous vos yeux, le lac rayonne de mille feux, comme si l'eau devenait dorée. Et devant vous, la jungle disparaît comme dans un songe. Soudain, un grand éclair de lumière vous aveugle. Lorsque vous reprenez connaissance, une cité d'or se tient devant vous, à quelques mètres, mais semble pourtant lointaine, éthérée, comme si la ville n'était pas vraiment là.

C'est effectivement le cas. Grâce au déphaseur dimensionnel, Mardouk a placé la cité d'or dans une dimension parallèle. Cependant, le temps a eu raison de la machine complexe et à chaque coucher de soleil, la cité apparaît. À ce moment précis, elle éblouit tous ceux qui regardent dans sa direction pendant **deux rounds**, à moins d'obtenir une **initiative de combat supérieur à 15** ou de s'y préparer à l'avance.

La cité reste visible pendant une dizaine de minutes, le temps pour le soleil de disparaître définitivement derrière l'horizon. Pendant ce laps de temps, il est possible d'observer la cité, et donc de prendre connaissance de sa **vue générale** (cf. p. 43). Une confrontation réussie d'**Archéologie (ND15)** permet à un personnage connaissant Teotihuacan de reconnaître la même architecture, dans la cité d'or. Surtout, il est alors possible d'entrer dans la cité d'or. Pour cela, il faut se plier au rituel qui est à l'origine du mythe de l'El-Dorado, ainsi que de nombreuses coutumes d'Amérique du Sud : il faut s'enduire le corps d'or. Pour un être humain de taille normale, cela requiert environ **2 500 \$ de poudre d'or**. Bien sûr, il faut être nu lors de ce rituel. Pour faire passer de l'équipement, il faut enfermer celui-ci dans un réceptacle en or, ou recouvrir celui-ci de poudre d'or, ce qui coûte environ **500 \$ pour un paquetage d'aventurier**. Dans les deux cas, cela nécessite de recouvrir d'huile le corps ou le matériel afin que celui-ci puisse retenir la poudre d'or. Après un quart d'heure, l'huile est évaporée et si aucun stratagème n'a été mis en place, l'or est perdu.

Pour ressortir de la cité, il faut utiliser le même rituel. Obtenir de l'or est chose aisée dans la cité d'El-Dorado, mais il faut encore réduire celui-ci en poudre : cela requiert les outils appropriés et une confrontation réussie d'**Artisanat (Orfèvre)** ou de **Démolitions (ND 15)**. En outre, les PJ peu-

vent se constituer des cercueils dorés et passer ainsi la barrière du déphaseur dimensionnel

Note : la végétation qui se tient à l'emplacement de la ville est postérieure au déphasage dimensionnel de celle-ci. Évidemment, au moment de ce déphasage, c'est un sol nu qui apparaissait lorsque la cité disparaissait.

Visions du passé

Si les PJ sont équipés du psychomètre récupéré à Babylone (cf. p. 17), ils peuvent l'utiliser pour obtenir plus d'informations sur le passé de la cité d'or. Voici les événements qui sont considérés comme marquants et le lieu auquel ils correspondent :

- La première disparition de la cité d'or dans la dimension parallèle (les rives du lac Parima)
- L'activation du déphaseur dimensionnel par Mardouk – un court dialogue avec son conseiller permet de comprendre la fonction de cet engin (le Temple de la Lune)
- Lorsque Mardouk annonce au peuple qu'il faut que la cité se plonge dans un sommeil de plusieurs siècles (place de la Lune)
- Le moment où Mardouk entre dans son unité cryogénique – celui-ci est reconnaissable (le Temple de Quetzalcóatl)

Les machines de la cité d'or

Le déphaseur dimensionnel

Cette machine harayanne se trouve dans le **Temple de la Lune** de la cité d'or. C'est grâce à elle que cette dernière existe dans une dimension parallèle de la Terre, et peut y revenir. Elle a été construite par Mardouk au **XVI^e siècle** grâce aux connaissances acquises auprès d'Hannon lors du voyage de ce dernier en Amérique centrale (cf. p. 39).

Le principe de cette machine est simple, quoique jouant avec les principes fondamentaux de l'univers. Il consiste à faire vibrer la matière au niveau le plus fondamental qui soit. La matière en question cesse alors d'être en phase avec sa dimension d'origine pour rejoindre une dimension parallèle. Cependant, il s'agit d'une opération extrêmement complexe. C'est pour cela que Mardouk a du construire la cité en or car seul ce matériau offrait des propriétés physiques à même de vibrer de façon constante.

Si un personnage examine le déphaseur et réussit une confrontation de **Vigilance (ND 12)**, il découvre que chaque arceau laisse derrière lui une image

résiduelle presque translucide. Il remarque également que des symboles sont gravés sur les arceaux. Un examen des appareils disposés sur l'autel révèle que des symboles de la même langue sont gravés sur ceux-ci. Il s'agit en réalité du module de contrôle du déphaseur dimensionnel. Des personnages qui connaissent déjà la culture harayanne peuvent reconnaître la langue de ce peuple en analysant le déphaseur ou son module de contrôle.

Un personnage qui dispose d'une machine infernale de Détection (cf. *Arkeos* #4, p. 21) peut l'utiliser pour tenter une analyse des énergies déployées par le déphaseur. Une réussite lui permet de comprendre que celui-ci affecte la vibration de la matière. Muni de cette information, le joueur peut réclamer une confrontation de **Sciences exactes** (ND 15) pour comprendre le fonctionnement du déphaseur. Cela fait, son personnage reconnaîtra la science baal, si elle lui est familière.

Un personnage ayant compris le fonctionnement du déphaseur peut tenter de l'utiliser pour ramener la cité d'or dans la dimension de la Terre ou pour réaligner le déphaseur et éviter que la Cité ne se révèle tous les soirs. Ces opérations nécessitent chacune une confrontation de **Sciences exactes** (ND 20). Une réussite permet d'obtenir l'effet désiré. En cas d'échec, il ne se passe rien, mais si c'est un échec critique, l'une de ces deux possibilités intervient :

- La cité d'or apparaît sur Terre et le déphaseur est détruit
- La cité d'or apparaît sur la terre des Baals et le déphaseur est détruit

Si un personnage tente de manipuler le déphaseur sans en connaître le fonctionnement, il commet une grave erreur. Soit il dépense 2 PE pour que celle-ci soit sans conséquence, soit il faut appliquer les mêmes conséquences que pour un échec critique lors de l'utilisation.

Les unités cryogéniques

La cité d'or abrite des milliers de cercueils en verre, chacun accueillant l'un de ses habitants : homme, femme, enfant, vieillard, guerrier, artisan, etc. Ces cercueils sont en réalité des unités cryogéniques maintenant en animation suspendue les derniers représentants des peuples aztèques, mayas et incas. En leur sein, chaque habitant ne vieillit plus et dort d'un sommeil sans rêve. Une vingtaine de ces cercueils se trouve dans le **Temple de la Lune**, tous les autres sont dans les souterrains du **Temple du Soleil**. Tous les cercueils sont identiques. Il en est un particulier, celui de Mardouk, dans le **Temple de Quetzalcóatl**.

Les cercueils normaux sont parfaitement transparents. À l'intérieur, l'occupant est pareil au jour où il y est entré, et il est habillé de façon normale pour la vie quotidienne de son époque. Une confrontation

réussie de **Recherches** (ND 10) permet de repérer un écran de contrôle à l'intérieur du cercueil, juste au-dessus de la tête de l'occupant OU un panneau de commandes à l'extérieur du cercueil. En examinant le premier, un personnage repère une lumière orange inquiétante. En revanche, manipuler le second ne peut que provoquer la mort de l'occupant à moins que le personnage n'ait compris le fonctionnement du cercueil : cela requiert de connaître la culture harayanne, d'avoir fait le lien entre les cercueils et celle-ci et de réussir une confrontation de **Sciences exactes** (ND 15). L'occupant se réveille alors : utilisez les indications des **Amazones** et des **Guerriers-jaguars** (cf. p. 50). Tous les occupants sont affligés d'amnésie comme ceux-ci.

En ce qui concerne le cercueil de Mardouk, les choses sont différentes. Tout d'abord, celui-ci n'est pas transparent, mais en or. C'est un véritable sarcophage recouvert d'une pierre tombale pesant plusieurs tonnes. Un gigantesque bas-relief la décore. Il évoque un roi à la morphologie caucasienne, sur son trône, au centre d'un grand soleil. Ce roi porte les attributs de Quetzalcóatl. Autour du soleil, des conquistadors sont représentés, regardant vers l'extérieur du bas-relief, comme s'ils étaient incapables de voir celui-ci. Il faut réussir une Confrontation d'**Athlétisme** (ND 20) ou de **Démolitions** (ND 18) pour bouger la pierre tombale. Cela déclenche immédiatement un système de sécurité : s'ils n'ont pas été découverts, les **deux gardiens du passé** (cf. p. 5) sortent de leur cachette et mettent en joue les intrus, tandis que Mardouk se réveille. Si les PJ ne se rendent pas, les gardiens du passé attaquent. En effet, Mardouk est le seul dont le cercueil soit équipé d'un compte à rebours. Échaudé par les diverses trahisons dont il a été l'objet au cours de sa vie, Mardouk a préféré que « son » peuple dorme sans possibilité de réveil et que ce soit lui qui sorte de ce sommeil le premier. Personne n'est donc censé ouvrir le sarcophage de l'extérieur !

Le nouvel El-Dorado

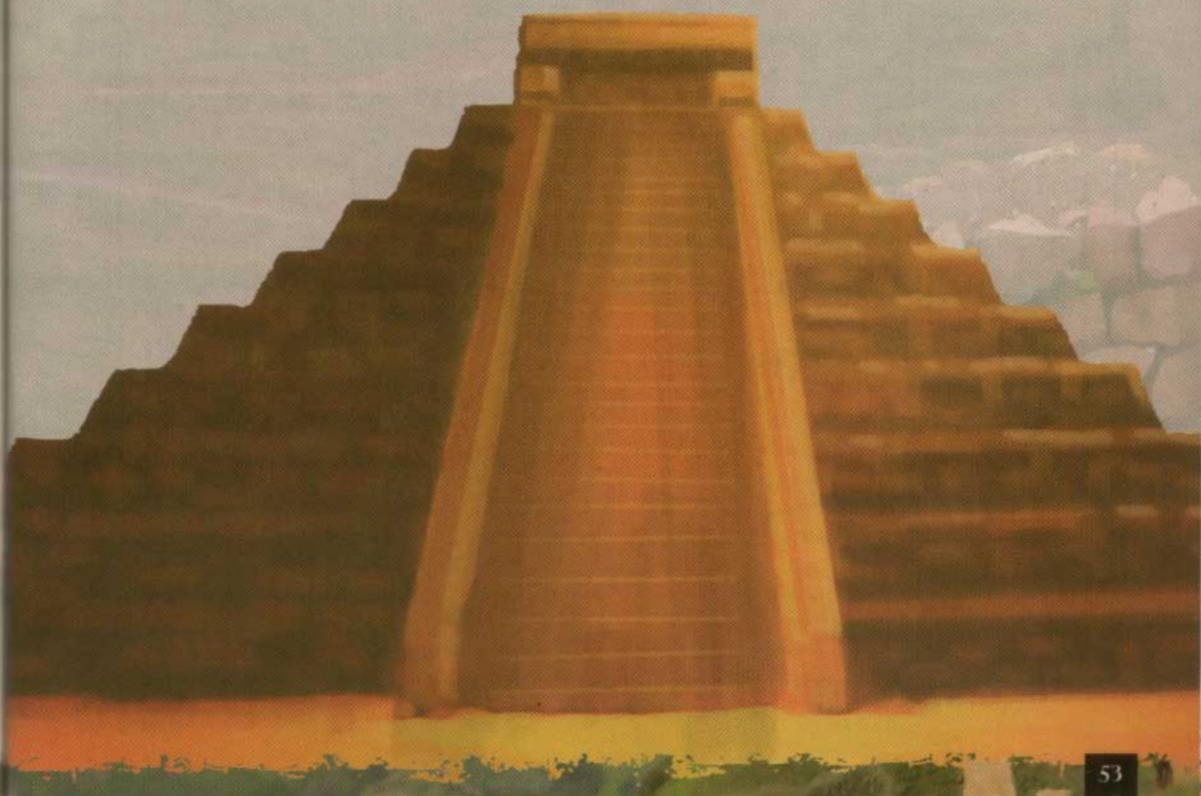
Selon les circonstances exactes de son réveil et sa rencontre avec les PJ, le retour de Mardouk peut être une très bonne ou une très mauvaise nouvelle pour le monde d'*Arkeos*.

Si les PJ sont agressifs ou si Mardouk est confronté à des preuves que ceux-ci ont pillé sa ville ou meurtri son peuple, l'ancien Harayan est dégoûté par le monde des hommes. Le fatalisme qui le menaçait depuis quelques siècles se transforme en volonté de revanche : si l'humanité ne veut pas reconnaître son génie, il la forcera à l'accepter. Il décide donc d'éliminer ou de dominer les PJ pour en faire ses émissaires, ses cavaliers de l'apocalypse. Son objectif : conquérir le monde pour le bien de l'humanité ! Dans ce but, il utilisera ses talents et les PJ pour

devenir l'éminence grise du « roi » le plus puissant – a priori le dirigeant d'une nation occidentale –, et tentera ensuite d'en prendre la place. Cela fait, il lancera une grande campagne d'invasion militaire à l'échelle planétaire.

Si les PJ sont amicaux et qu'ils ont pris garde de ne rien abîmer, Mardouk reprend foi dans l'humanité. Il demande aux PJ s'ils sont prêts à le renseigner sur le monde d'*Arkeos* et les écoute avec attention. Face à la détresse dans laquelle se trouve l'humanité, Mardouk décide d'aider celle-ci, mais plus subtilement. Il propose aux PJ de devenir leur mécène, usant de sa science pour leur confier des quêtes utiles au bien commun : empêcher le réveil de puissances occultes malfaisantes – **Baal Hammon** par exemple –, récupérer des artefacts perdus, combattre le SKGR, etc. Surtout, il réveille la cité d'or et lui redonne le visage de paradis qui devrait être le sien. Il propose aux PJ d'en faire un havre de paix pour tous ceux qui auraient à fuir le monde civilisé : monstres repentis, moines tibétains pourchassés par le pouvoir chinois, etc.

Enfin, si la présence d'un être immortel et pugnace représente aux yeux du MJ un élément trop perturbateur pour le monde d'*Arkeos*, il est tout à fait possible que, du fait d'un dysfonctionnement de l'unité cryogénique, Mardouk décède quelques minutes ou quelques jours après avoir révélé aux PJ le mystère d'El-Dorado...



Angkor

1:500 m N →

- Routes pavées
- Enceintes ou Palais
- Vestiges Douves

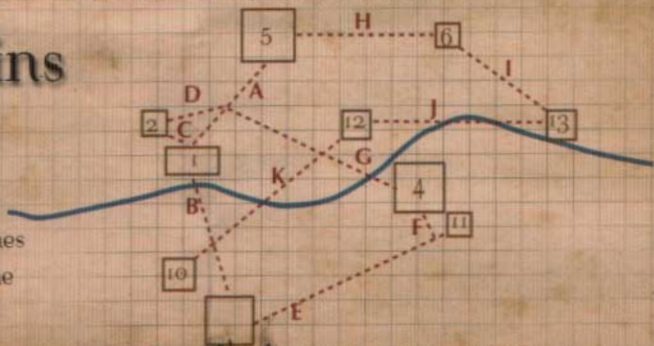


- 1: Bayon
- 2: Phimeanakas
- 3: Angkor-Vat
- 4: Ta Prohm
- 5: Preah Khan
- 6: Neak Pean
- 7: Baray occidental
- 8: Baray oriental
- 9: vestige des douves
- 10: Bakheng
- 11: Banteai Kdei
- 12: Ta Keo
- 13: Mebon oriental

Souterrains

1:500 m N ↑

- Galerie souterraines
- Rivière souterraine
- Caves



Angkor

La souffrance des hommes s'est muée chez lui, le roi, en une souffrance de l'âme. Et cette souffrance est d'autant plus vive pour un roi que c'est celle du peuple et non son propre tourment.

Inscription au sujet de Jayavarman VII

Le mystère

Il y a longtemps, bien longtemps...

Les informations contenues dans ce chapitre peuvent être mises en perspective grâce à l'histoire générale de l'Asie (cf. *Arkeos*#3, p. 35).

La construction d'Angkor

L'empire khmer naît au Funan – le cœur de l'actuel Cambodge – au II^e siècle de notre ère. Il se développe durant les quatre siècles suivants pour finalement englober les principautés de Kambujas et de Tchen-la. L'empire khmer recouvre alors la quasi-totalité de la péninsule indochinoise.

Le roi khmer Jayavarman II, fonde alors la cité d'Angkor sur le plateau de Kulén. Il y consacre l'unité du pays par le gigantisme des travaux nécessaires : la société se cimente et se hiérarchise dans la dureté du travail et le conflit avec la nature.

Rapidement, la cité devient la capitale de l'empire khmer et acquiert ses deux caractéristiques fondamentales : le caractère religieux et l'attention portée à l'irrigation. En effet, Angkor occupe un site favorable, mais le climat de la région ne l'est pas : six mois de pluies intenses succèdent à six mois de quasi-sécheresse. La maîtrise de l'eau par la construction d'étangs et de canaux est donc fondamentale. Angkor ne se construit pas autour de l'homme, mais autour de l'eau.

En outre, Jayavarman II et ses successeurs fondent le culte du roi-dieu et construisent de nombreux et gigantesques temples. Chaque roi rajoutera à cette accumulation d'édifices religieux. Ceux-ci sont décorés à la gloire des dieux et des héros de l'époque.

Ce que l'histoire n'a pas retenu, c'est que l'édification de la cité est le résultat d'un terrible combat entre les Khmers et les **nâgas**. Ces monstres d'un

autre âge occupent la région au moment où les Khmers s'y installent. Bien qu'ils ne soient pas intelligents, ils disposent de pouvoirs magiques terrifiants. Même après leur défaite, les Khmers continuent d'entretenir une certaine forme d'adoration, secrète, envers ces ennemis tant redoutés. Ainsi, ils utilisent une magie rudimentaire pour maintenir en vie certains spécimens, vénérés comme des idoles.

L'apogée de la civilisation khmère

Au XII^e siècle, la cité est conquise par les Chams, qui imposent une terrible domination pendant quatre ans. Celle-ci se conclut par l'ascension de la plus grande figure de l'histoire khmère : Jayavarman VII. Ce dernier cristallise le mécontentement des Khmers et chasse l'envahisseur. C'est sous son règne que la cité connaît son âge d'or, tout comme l'empire dont elle est la capitale. C'est à cette époque qu'est construit le temple d'Angkor-Vat et que la ville atteint sa superficie maximale : 600 km².

Ceinte d'une jungle épaisse, la capitale khmère s'étend sur une plaine fertile quadrillée par les rizières et les centaines de kilomètres de canaux d'irrigations. Des dizaines de temples jalonnent la plaine, pour se concentrer dans la ville elle-même. Dans celle-ci, le contraste est saisissant : de gigantesques temples et de magnifiques palais dressent leurs murs en pierre et leurs décorations dorées, alors que les milliers d'habitants se contentent d'habitations en bois. Le cœur de la capitale est entouré de douves et d'un rempart. Les ponts qui permettent de franchir les douves et de rejoindre le temple principal, le Bayon, sont ornés de vingt-sept géants de pierre gigantesques tenant dans leurs bras le démon nâga. Tout cela n'est rien comparé aux monumentaux temples-montagnes, tel le Bayon ou Angkor-Vat. Leurs têtes géantes, leurs magnifiques tours et leurs coupes dorées se dressent vers le ciel, et on imagine sans peine que ces bâtiments soient le réceptacle de la divinité.

Lexique khmer

Angkor Thom : grande ville
Angkor : cité royale ou capitale
Jayavarman : protégé de la victoire
Sûryavarman : protégé du soleil

En effet, Angkor est un monument d'architecture religieuse. Au sommet de sa gloire, elle accueille une centaine de temples, dont au moins une douzaine aussi vastes que Louxor. En outre, les décorations de ces temples changent sous l'impulsion de Jayavarman VII, au XII^e siècle : les bas-reliefs représentent désormais les gens du peuple et des scènes de la vie quotidienne.

C'est un grand bouleversement dans la société khmère, car l'anonymat y est la règle. Cette société est toujours aussi hiérarchisée, les plus bas échelons étant comparables à des esclaves. Les nobles vivent dans des demeures somptueuses et les femmes gèrent le commerce.

Enfin, de nombreuses galeries souterraines sont creusées entre les différents palais et temples de la ville pour constituer un réseau presque aussi vaste que les canaux d'irrigation.

Alors que cette période touche à sa fin, un Chinois, Tchou Ta-Kouan parvient aux portes de la capitale. Il y séjourne pendant de nombreuses années, racontant la vie quotidienne des Khmers dans son carnet de voyage : *Mémoires sur les coutumes du Cambodge*. Il y décrit l'empire khmer comme un pays de Cocagne et y rapporte fidèlement une légende khmère selon laquelle le palais royal, le **Phiméanakas**, accueille dans l'une de ses tours une femme-serpent garante de la sûreté du royaume.

En secret, les Khmers procèdent à de terribles mises à jour dans les souterrains de la ville. Ils y redécouvrent les vestiges de la lutte de leurs ancêtres contre les **nâgas**, ainsi que certains spécimens de cette race. Ils parviennent à maîtriser ces derniers et à apprendre d'eux une forme de magie : en étudiant la façon dont les nâgas se lovent, les mages khmers accèdent à une nouvelle conscience de l'univers. Si aucune femme serpent n'existe, il est clair que la magie issue des nâgas a favorisé l'âge d'or des Khmers.

La fin de la cité des rois

À partir du XIII^e siècle, la société khmer ne résiste plus à la pression qu'elle s'impose : la construction des monuments fait peser une charge trop écrasante sur les épaules du peuple, qui ne le supporte

plus. En outre, de nombreuses invasions mongoles et thaïs mettent le pays à mal.

Ainsi, lorsque les envahisseurs venus du Siam (cf. *Arkeos* #3, p. 39) pénètrent dans la ville, les Khmers ne peuvent leur résister. Les Siamois pillent à plusieurs reprises la cité, laissant les Khmers exsangues. Finalement, démoralisés et dépossédés de leurs richesses, les Khmers abandonnent la cité en 1431.

Aujourd'hui

La découverte d'Angkor

Angkor dort à l'abri de l'histoire pendant environ cinq siècles. Elle est redécouverte par un explorateur français, Henri Mouhot. Celui-ci y vit une expérience presque mystique, tant il est subjugué par le charme de l'ancienne capitale. Cette exploration, ainsi que ses autres voyages dans la région, sont relatés dans l'ouvrage *Voyages dans les royaumes du Siam, Cambodge et Laos*. Malheureusement, l'explorateur meurt l'année suivante d'une terrible fièvre. Qu'importe, la cité retourne dans le giron de la civilisation humaine et les autorités françaises prennent le relais.

En effet, Angkor se trouve aujourd'hui au Cambodge, appartenant à l'**Indochine française** (cf. *Arkeos* #3, p. 37). La région qui l'abrite est une vaste plaine envahie par la jungle et au réseau hydrographique particulièrement dense. Comme au temps des bâtisseurs d'Angkor, le climat alterne entre une terrible saison des pluies et une période de sécheresse.

La ville la plus proche du site archéologique d'Angkor, à huit kilomètres au sud-ouest, se nomme **Siem Reap**, comme la rivière qui traverse la capitale de l'empire khmer. Il s'agit d'une petite ville perdue dans la jungle et ni l'Occident, ni la modernité ne s'y sont encore installés. Cependant, la proximité d'Angkor a forcé la France à dresser un camp de base pour les archéologues et les historiens ; la fée électricité et le télégraphe ont donc fait une entrée discrète dans la ville cambodgienne.

Travaux en cours

Aujourd'hui, l'exploration d'Angkor est sous la responsabilité d'un conservateur général. Jusqu'à une époque récente, ce poste a été assumé par Henri Marchal, un ancien inspecteur des bâtiments. Sa principale mission consistait à consolider et conserver les bâtiments face aux agressions du climat et de la jungle. Il s'y est employé avec talent, et son œuvre est considérée comme une réussite.

Cela dit, si les temples d'Angkor ont été sauvés, ils n'ont pas été explorés dans tous leurs détails. De ce fait, et à cause de l'anonymat culturel des Khmers, leur mode de vie est encore largement

Chronologie khmère

- 802 : fondation de la cité par Jayavarman II
- 877-899 : règne du roi Indravarman, grands travaux dans la cité
- 890 : Angkor devient la capitale de l'empire khmer
- 1113-1150 : règne du roi Suryavarman II, construction d'Angkor-Vat
- 1177 : sac de la ville par le peuple des Chams
- 1181-1218 : règne de Jayavarman VII
- 1296 : séjour du Chinois Tchou Ta-Kouan
- 1352 : prise d'Angkor par les Siamois
- 1431 : abandon de la ville par les Siamois
- 1860 : découverte d'Angkor par Henri Mouhot
- 1861 : décès d'Henri Mouhot
- 1908 : exploration de la ville par le Français Jean Commaille
- 1916 : Henri Marchal est nommé conservateur d'Angkor
- 1931 : reconstitution grandeur nature du temple d'Angkor-Vat pour l'exposition internationale de Paris
- 1933 : Isabelle Bellefeuille est nommée conservateur d'Angkor

inconnue, notamment dans son aspect religieux. Bien que la conservation et le débroussaillage du site soient toujours à l'ordre du jour, le conservateur actuel, **Isabelle Bellefeuille** doit découvrir les secrets de la ville.

Ceux-ci sont l'enjeu d'une compétition scientifique et même d'une lutte politique. Dans le contexte colonial du Cambodge, la capacité à redécouvrir le passé du peuple favoriserait l'émergence ou l'exaltation d'une conscience nationale et culturelle, apte à renforcer la lutte indépendantiste. Ainsi, les recherches de Bellefeuille sont étroitement surveillées par un groupe d'indépendantistes cambodgiens, **les combattants de la nouvelle liberté**, menés par **Heng Kunthea**. En outre, le site est tellement plongé dans la jungle qu'en restreindre l'accès est difficile, et de nombreux **pilleurs de tombes** tentent régulièrement leur chance dans les vestiges d'Angkor. De plus, le terrible Docteur Fu (cf. *Arkeos* #3, p. 69) a aussi des vues sur le patrimoine magique du site d'Angkor. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'il lance la triade du grand cercle à l'assaut !

Toutes ces factions sont à la recherche de deux choses : d'une part, la jungle dissimule de nombreux temples aux yeux des archéologues, et il faut en trouver l'emplacement ; d'autre part, il faut amasser des **trésors archéologiques** (cf. *scènes-clés*, p. 65) pour mieux comprendre la civilisation khmère. Dans cet enchevêtrement de luttes, un groupe d'intrepides aventuriers aura sûrement une carte à jouer !

Le décor

Angkor, cité engloutie par la jungle

Vue générale

Vous progressez difficilement dans la jungle. Soudain, la végétation s'efface et vous met face à face avec une gigantesque tête de pierre, haute comme un homme et souriante comme un bouddha. Quelques mètres plus loin, c'est une forêt de statues et de monuments plus ou moins conservés qui prend la place des arbres et des plantes. Poursuivant votre chemin, vous atteignez une large esplanade de pierre débarrassée de végétation. Alors s'offrent à vous les vestiges d'une cité monumentale. Les temples sont si majestueux que vous peinez à les embrasser d'un seul regard ; ils sont pareils à de terribles montagnes se dressant vers le ciel. Ailleurs, des statues sont si abîmées que leur forme est difficilement perceptible.

Au-delà de ces esplanades dégagées, la jungle reprend ses droits et envahit les temples et les palais. Aucun silence ne règne dans ces ruines : le bruit du vent dans les feuilles, des animaux qui ont élu domicile ici, et surtout, entêtant et envoiement... le clapotis de l'eau. Celle-ci est partout : dans les deux grands lacs que vous apercevez, dans la rivière qui coupe les ruines en deux et même la terre semble en être gorgée.

Pour bien comprendre l'aspect actuel d'Angkor, il faut se rappeler que la ville a été abandonnée pendant près de cinq siècles. Au cours de cette période, la végétation a fait son œuvre et a recouvert toute la cité, s'insinuant par la moindre fenêtre, dans la plus petite fissure, fracassant le ciment par les puissantes racines des arbres. Ainsi, tous les vestiges qui ne sont pas détaillés sont recouverts par la jungle et presque impossible à repérer à l'œil nu.

Cela dit, il reste quelques points de repères facilement localisables. Notamment, le tracé des principales douves (n° 9) est visible, même si celles-ci ont été asséchées par le manque d'entretien, ainsi que les deux rivières qui traversent la ville, le Siem Reap et la Puok. De même, subsiste toujours le rempart qui protège le cœur d'Angkor, Angkor Thom, cité à l'intérieur de la cité et même si sa partie Sud est encore cachée par la forêt, le reste est visible.

Enfin, certaines routes pavées subsistent, et il est possible de les utiliser pour éviter de se perdre durant la visite du site – celle-ci prend environ une journée s'il s'agit d'une visite touristique, deux si elle est attentive. Se déplacer hors des routes, impose de progresser à coup de machette et au rythme d'un kilomètre par heure.

Surtout, Angkor n'est pas déserte. Le jour, on peut y rencontrer de nombreux archéologues et ouvriers (cf. p. 4-5), menés par les subordonnés de Bellefeuille et parfois protégés par des barbouzes françaises (cf. p. 5). La nuit, on y croise des animaux typiques de la région, des indépendantistes et des pillers de tombes (cf. p. 61).

Le camp des archéologues

Ce camp se trouve à l'intérieur d'Angkor Thom. Comme personne ne vit ici, il se limite à quelques tentes et cabanes abritant le matériel nécessaire aux fouilles, aux travaux de consolidation et au débroussaillage. Il n'y a pas d'électricité et les commodités se limitent à un trou dans la jungle.

Lorsque les archéologues sont au campement, c'est ici qu'ils laissent leurs ouvrages utiles aux fouilles. Un personnage indelicat qui viendrait fureter – **Recherche (ND 8)** – pourrait se livrer à une recherche en bibliothèque (cf. p. 4).

Si des barbouzes assurent la sécurité du site, c'est là qu'ils établissent leur quartier général et séjournent, même lorsque les archéologues retournent à Siem Reap.

Angkor Thom

Vous faites face au robuste rempart, long d'environ 15 kilomètres, qui ceint la ville intérieure. Au sommet des portes hautes de vingt mètres, les visages géants des divinités khmères vous observent, la mine inquisitrice et sévère, les traits marqués par des siècles d'érosion. Après avoir passé ces silencieuses sentinelles, vous accédez à une grande esplanade dégagée au centre de laquelle trônent deux des plus impressionnants monuments de la ville: le temple du Bayon et le palais royal. Le premier est une gigantesque construction rectangulaire accueillant une vingtaine de tours et des dizaines de visages géants vous scrutant, certains au sourire énigmatique, d'autres au regard plein de courroux. Le second, malgré le faste de ces décorations, fait pâle figure à côté de ce temple aux allures de montagne.

Les portes qui permettent de franchir les remparts sont indiquées par des points sur la carte. L'ensemble d'Angkor Thom a été dégagé par les terrassiers et on peut y circuler librement. Si des arbres et de la végétation subsistent, ils ne bouchent qu'occasionnellement la vue. En outre, Angkor Thom est l'un des deux sites privilégiés de fouilles; les archéologues sont donc omniprésents.

Le Bayon est un **temple nouveau** particulièrement bien conservé. Ces terrasses constituent une véritable forêt de tours à visages – plus de deux cents au total! – et il est facile de s'y perdre dans la nuit. En procédant à des fouilles dans ce secteur, et en recherchant spécifiquement un passage secret, un personnage découvre l'entrée vers les souterrains (cf. p. 60).

Le palais royal ou Phimeanakas est un long bâtiment rectangulaire se terminant par une construction comparable à un temple ancien et surmonté d'une unique tour (celle de la légende de la femme serpent). En procédant à des **fouilles** dans ce vestige, il est possible d'y retrouver des sculptures de serpents à tête humaine. En analysant ces sculptures, un personnage y trouve des symboles gravés, au sens obscur. Un personnage manipulant la **Magie** y reconnaît des incantations de magie hermétique (cf. *magie Ophidienne*, p. 67).

L'architecture religieuse khmère

Il existe deux modèles d'architecture pour les temples d'Angkor qui se succèdent chronologiquement. Par leur gigantisme, ces temples évoquent toujours la forme d'une montagne – en réalité le mont Merou (puissant symbole de l'hindouisme), qui domine l'univers –, et représentent le lien entre les Cieux, le Monde et les Astres.

Les **temples anciens** sont constitués de terrasses carrées et superposées sur lesquelles se dressent des tours sanctuaires: de une à cinq en général, mais parfois plusieurs dizaines. Ces tours sont hautes de quelques mètres, une dizaine tout au plus.

Les **temples nouveaux** sont influencés par le bouddhisme. Ils sont constitués de plusieurs galeries carrées organisées de façon concentrique. Au centre de ces galeries, on retrouve des terrasses superposées et des tours, mais celle-ci sont désormais ornées de visages géants rappelant Bouddha, mais adaptés aux divinités locales. En outre, un pavillon central se trouve souvent au cœur de ces terrasses.

Angkor-Vat

Vous vous tenez au départ d'une allée traversant les douves qui vous séparent d'un temple monumental. L'émotion qui s'insinue dans votre esprit vous empêche de faire le premier pas. Surgissant de la végétation tel un roc face à la mer, le temple devant vous, est d'une majesté

grandiose. Le carré qu'il forme est ceint d'une galerie longue de plus d'un kilomètre sur chaque côté. Elle s'ouvre sur la terrasse centrale qui accueille une tour centrale et quatre autres tours sanctuaires, toutes si hautes qu'on les voit depuis l'extérieur du temple.

Angkor-Vat est donc un **temple nouveau**. Contrairement à tous les autres temples d'Angkor, il s'ouvre vers l'ouest – direction symbolique des morts –, ce qui ne présage rien de bon pour les offices qui y sont tenus. En outre, aucune tête de géant n'y est présente, mais de nombreux bas-reliefs. Analyser n'importe lequel d'entre eux permet de déterminer qu'Angkor-Vat est dédié à Vishnou, ainsi qu'au roi dieu Jayavarman II.

Par ailleurs, en effectuant des fouilles dans ce temple, un personnage complètera le panel des bas-reliefs par des représentations de hauts faits d'armes et des cérémonies religieuses. En analysant les premiers, un personnage comprend qu'il s'agit des exploits de Suryavarman II et, pour les secondes, d'une représentation de l'enfer et des pêcheurs. Une deuxième analyse utilisant les **Sciences humaines** permet de comprendre qu'il s'agit d'une symbolique puissamment influencée par la religion hindouiste. Ces conclusions représentent chacune un **trésor archéologique** (2).

Enfin, il est possible de trouver un passage secret vers les souterrains.

Les autres temples

Les archéologues ont mis à jour et conservé d'autres temples d'Angkor, tous indiqués sur la carte : le Ta Prohm, le Preah Khan et le Néak Pean. Ce sont tous des **temples nouveaux**, de taille cependant bien plus modeste que le Bayon ou Angkor-Vat. Ils partagent tous un trait commun : la complexité et la récurrence du symbolisme religieux. Ainsi, le temple de Néak Pean abrite une multitude de bassins évoquant la source miraculeuse de l'Himalaya. De même, dans le Preah Khan, les portes sont de plus en plus basses à mesure que l'on avance vers le centre, en signe de respect religieux. Analyser ce symbolisme requiert une confrontation de **Sciences humaines** (ND 15). Chaque découverte constitue un **trésor archéologique** (1). En outre, chacun de ces temples abrite un passage secret vers les souterrains.

Note : un embarcadère et des barques rudimentaires permettent de se rendre au Néak Pean.

Angkor, cité au cœur de la terre

Tous les souterrains d'Angkor datent du XII^e siècle. Ils furent d'abord construits pour dissimuler aux yeux du peuple les recherches sur les nâgas, puis pour servir de cachette aux diverses tractions poli-

tiques et malversations de la caste dirigeante. Ils sont tous en pierre et très humides. Aucune source de lumière n'y est présente.

Ces souterrains sont composés de galeries (identifiées par des lettres), reliant différentes chambres souterraines (identifiées par des chiffres), qui correspondent toutes à une construction en surface. Les galeries communiquent avec les chambres par des portes secrètes.

Les chambres souterraines

Le Bayon abrite un véritable labyrinthe de petites salles et de chambres. S'y diriger requiert une confrontation de **Navigation** (ND 10). Son exploration exige une demi-journée et confronte les aventuriers à **deux statues animées**. Elle révèle cependant des bas-reliefs sur la vie religieuse – des **trésors historiques** (3).

Le Phimeanakas recèle plusieurs chambres sans intérêt, mais abritant un passage secret. Au-delà de celui-ci se trouvent de nombreuses salles circulaires et les entrées des galeries. Ces salles sont décorées de bas-reliefs dont l'analyse permet de conclure à la récurrence de la figure du serpent.

Sous Angkor-Vat, les explorateurs découvrent une réplique souterraine du temple khmer. Les têtes géantes y sont remplacées par des sculptures de serpent et de nombreux bas-reliefs y présentent des humains luttant contre des reptiles géants. Analyser ceux-ci permet de reconstituer la **construction d'Angkor** (cf. p. 55), sans pour autant être sûr qu'il s'agisse de faits historiques ou de légendes.

Les chambres souterraines du **Ta Prohm** ne présentent que peu d'intérêt, mais sont défendues par **deux statues animées**. Une fouille archéologique permet de révéler que ces chambres ont été le lieu de violents affrontements, probablement au XIV^e siècle. Les sous-sols du **Preah Khan** accueillent des bibliothèques. Celles-ci contiennent de nombreux textes écrits sur de grands rouleaux de papier, ainsi que sur des tablettes. Tous ces documents sont en sanscrit. Il s'agit de textes littéraires ou pédagogiques, mais une analyse attentive permet d'y dénicher un lexique de traduction vers une langue orale, les **sifflements des nâgas**.

Les chambres du **Néak Pean** sont victimes de voies d'eau en provenance d'une nappe phréatique. S'y déplacer requiert une confrontation d'**Athlétisme** (ND 8). Un échec entraîne l'application des règles d'asphyxie (cf. *Arkeos* #1, p. 37) jusqu'à ce que le personnage soit secouru.

Les souterrains du **Bâkheng** sont défendus par deux **statues animées**. Ils sont constitués de nombreux couloirs et chambres. L'analyse de cet ensemble architectural permet de comprendre qu'il s'agit d'une prison, mais les cellules semblent démesurées. L'une d'entre elle occupe une place particulière. Fermée par une lourde porte en pierre,

elle abrite deux grandes statues de **nâgas**. Si celles-ci sont touchées ou inspectées, les serpents reviennent à la vie ! Il est également possible de retrouver ici une issue vers la surface, révélant le temple du Bâkheng, la plus ancienne construction de la ville, respectant les standards des **temples anciens** et cachés par la jungle.

Le **Banteai Kdei** abrite des chambres secrètes sans grand intérêt. Des fouilles archéologiques permettent d'y retrouver les traces de la vie religieuse – un **trésor archéologique** (2). En revanche, les aventuriers peuvent découvrir l'accès au temple en surface et ainsi révéler au grand jour un **temple ancien** supplémentaire.

Le **Ta Keo** abrite des souterrains de taille extrêmement réduite, mais pourtant défendus par **trois statues animées**. Seul l'accès au temple en surface peut être découvert ici. Il mène à un **temple ancien** qui opère pourtant une transition architecturale vers le temple nouveau – les tours sont reliées par des galeries.

Les salles souterraines du **Mebon oriental** sont partiellement inondées, avec les mêmes conséquences que pour le Neak Pean. En outre, les voies d'eau sont reliées au lac et un véritable écosystème a pu se développer dans ces sous-sols. C'est ainsi qu'un couple de **nâgas** est né ici, incapable de s'enfuir par les fissures trop petites. Il vit dans l'eau, s'y cachant à la vue d'éventuels intrus. Par ailleurs, et malheureusement, le temple en surface a été complètement détruit et ses ruines envahies par la végétation.

Les galeries souterraines

Toutes les galeries sont au même niveau. Aux endroits où elles se croisent sur la carte, les PJ découvrent un carrefour ou un croisement en T. Il n'existe qu'une seule exception à cette règle : les galeries B et K ne se croisent pas, l'une étant en dessous de l'autre. Déterminer l'orientation d'une galerie nécessite une confrontation de **Navigation** (ND 8 avec une carte précise, 15 sans). Enfin, la rivière souterraine qui coupe plusieurs galeries se trouve à une trentaine de mètres en dessous de celles-ci.

- La **galerie A** s'est effondrée entre le Bayon et le carrefour avec les galeries D et G. Des blocs de pierre bouchent complètement le passage et il faut réussir une confrontation d'**Artisanat** (Grosses œuvres) ou de **Démolitions** (ND 12). Ces travaux requièrent une journée de travail et un échec critique entraîne un effondrement définitif de la galerie.

- La **galerie B** est traversée par une rivière souterraine. Celle-ci a creusé une large faille à l'endroit où elle coupe la galerie. Une confrontation réussie d'**Athlétisme** (ND 12) est nécessaire pour franchir ce gouffre. En cas d'échec, le personnage tombe

dans la rivière et est entraîné par le courant.

- Les **galeries C et D** sont gardées par **deux statues animées**.

- La **galerie E** a été victime d'un glissement de terrain. Son tracé s'interrompt brutalement à mi-parcours, laissant l'explorateur devant une façade de pierre infranchissable. Cela dit, il est possible de s'insinuer dans les interstices naturels, tel un spéléologue. Cette opération nécessite une confrontation réussie d'**Acrobatie** (ND 10). Un échec signifie que le personnage s'est blessé (2 points de vie létaux, 5 en cas d'échec critique).

- La **galerie F** est dépourvue d'embûche.

- La **galerie G** est traversée par une rivière souterraine qui a creusé une faille comparable à celle de la **galerie B**. Cependant le ND de la confrontation d'**Athlétisme** est égal à 14.

- La **galerie H** est protégée par un piège. À mi-parcours, le plafond se dérobe pour laisser tomber une énorme boule de pierre emplissant toute la galerie et pourchassant les PJ. Trois confrontations réussies d'**Athlétisme** (ND 8) sont nécessaires pour distancer la boule qui se fracasse alors sur le prochain pan de mur. En cas d'échec, c'est la mort assurée !

- La **galerie I** est complètement inondée ; il est impossible de la traverser en apnée.

- La **galerie J** est traversée par une rivière souterraine qui s'est tellement insinuée dans la galerie que cette dernière s'est effondrée sur plusieurs centaines de mètres. Pour continuer leur chemin, les explorateurs doivent soit :

- Descendre en bas – **Athlétisme** (ND 10)

- Naviguer sur la rivière – **Athlétisme** (ND 8, 12 contre le courant)

- Remonter de l'autre côté – **Athlétisme** (ND 10)

Soit traverser en s'agrippant aux parois latérales de la galerie – deux confrontations d'**Athlétisme** (ND 12). Si un personnage échoue à n'importe laquelle de ces confrontations, il est emporté par le courant.

- La **galerie K** est gardée par **deux statues animées**, situées entre le Ta Keo et le carrefour avec la galerie G. En outre, elle est coupée par la rivière souterraine, avec les mêmes conséquences que pour la galerie G.

Les acteurs

Heng Kunthea, chef des indépendantistes

Costume

Heng est un Cambodgien d'une trentaine d'années, plutôt petit et mince. Sous ses vêtements, il dissimule en réalité une musculature de félin. Son regard est perçant et ses expressions faciales trahissent un sérieux qui n'a d'égal que sa détermination. Face aux Occidentaux, Heng adopte leur tenue vestimentaire et porte de petites lunettes rondes. Dans la campagne cambodgienne, il s'habille comme le plus simple des paysans.

Caractère

Dans le privé, Heng est le plus doux des hommes. Célibataire, il s'occupe avec amour de ses huit frères et sœurs, tout en aidant ses parents. De même, s'il n'a que peu de proches, il traite tous ses amis en frères. Pour tous ces gens, Heng ne ferait pas de mal à une mouche.

Pourtant, intérieurement, Heng est un homme rongé par une haine profonde des Occidentaux et une volonté farouche de rendre au Cambodge sa liberté. Il devient alors un individu sans scrupule, prêt à tout pour atteindre son but. Face aux indépendantistes qui l'entourent, il se transforme en chef de guerre impitoyable.

Exploits

Heng naît en 1902 dans la campagne cambodgienne. Son pays est déjà aux mains des Français, mais cela ne change pas grand chose pour son petit village perdu dans la jungle. Il est élevé avec amour par sa famille, mais doit quitter celle-ci lorsqu'il devient adulte : il lui faut trouver un travail et son village ne présente aucun avenir. Heng arrive à Saïgon et y découvre l'influence occidentale sur toute la péninsule indochinoise. Sans travail, il a le sentiment que les Français lui ont volé son avenir, son destin et sa liberté de choix. Il devient révolutionnaire.

Dans les grandes villes, Heng cherche sa voie, mais aucune faction indépendantiste ne lui convient. Il juge le parti national trop modéré, et considère le communisme comme une influence occidentale aussi néfaste que celle des Français.

Alors qu'il tente d'échapper aux autorités françaises, Heng se réfugie dans le site d'Angkor. Là, il tombe sous le charme de la cité, comme tant d'autres avant lui. À travers elle, il prend conscience de la grandeur de son peuple. Il décide alors d'en faire une arme. Il retourne dans son village natal et fonde un mouvement indépendantiste, les combattants de la



nouvelle liberté, dont la doctrine est fondée sur la grandeur de l'empire khmer.

Mystères

Le plan de Heng est simple : trouver dans les vestiges d'Angkor suffisamment de preuves pour présenter à son peuple un terreau culturel et historique sur lequel (re)construire une identité nationale et ainsi exalter la combativité des Cambodgiens. En effet, Heng ne fait que peu de cas des Vietnamiens et des Laotiens ; il lutte pour le Cambodge seul. Dans ses rêves les plus fous, il imagine Angkor libérée de la jungle et servant de quartier général à son armée révolutionnaire.

Heng connaît l'ensemble du mystère d'Angkor, à l'exception des paragraphes secrets (cf. p. 55). Face à des preuves ou à un discours convaincant concernant les nâgas, il est prêt à croire aux légendes.

Caractéristiques d'André de Heng Kunthea

PHY	5	MEN	6	PER	8	PRÉ	7
Con	7	Com	7	Hab	6	Soc	8
PV	15	EV	17	Imp	1	Vol	6
Init	7	Edu	7				

Spé (+2) : Armes automatiques, Esquive, Histoire géographique, Langue étrangère (français), Stratégie tactique, Survie, Baratin, Débat, Intimidation, Milieu (Politique), Perspicacité, Renseignement et Sang-froid.

Prot : DEF 1

Réputation : 1

Armes : Thompson A1

Équip : vêtements occidentaux et vêtements de paysan, lunettes, carte de la région, carnet d'adresse codé (ND 12).



Isabelle Bellefeuille, conservateur d'Angkor

Costume

Madame Bellefeuille est une femme d'une quarantaine d'années à l'allure élégante de ceux qui appartiennent à la haute société. Les cheveux blonds et courts, un visage plutôt carré traduisant une certaine force, Madame Bellefeuille est visiblement une femme de tête. Son âge n'a en rien entamé sa superbe, lui donnant même le charme des femmes d'âge mûr. Elle s'habille le plus souvent comme un homme (tenue plus pratique dans la jungle), mais troque volontiers cet uniforme pour de somptueuses robes de soirée.

Caractère

Isabelle est une femme de bonne famille, polie, éduquée et d'une indéniable classe. À tel point que ses attitudes confinent parfois au mépris et que beaucoup la croient hautaine et froide. C'est légèrement inexact ; Isabelle se définissant elle-même comme une « aristocrate qui s'assume ».

Ainsi, elle ne se satisfait jamais de la médiocrité, y compris dans son travail, qu'elle accomplit avec zèle. Elle ne recule devant rien, et certainement pas devant l'inégalité des sexes, encore d'actualité. Cependant, Isabelle n'est pas invincible et se laissera impressionner comme la première venue par la violence physique et le surnaturel.

Exploits

Isabelle Bellefeuille naît en 1887, sous le nom d'Isabelle Solay, en France métropolitaine. Là, elle reçoit l'éducation d'une jeune fille d'aristocrate et étudie les Beaux-Arts à Paris. Encore jeune, elle suit sa famille en Indochine française : son père y entretient de nombreux intérêts économiques. Elle se marie avec un jeune Français choisi par sa famille et vit pendant de longues années la vie tranquille d'une femme mariée.

Il y a quelques années, Monsieur Bellefeuille décède, laissant Isabelle dans l'embarras : les investissements de son mari se révèlent inappropriés et engloutissent une grande partie de la fortune familiale. Isabelle ne baisse pas les bras et met à contribution ses études artistiques en travaillant pour les administrations culturelles françaises installées en Indochine.

Cela ne suffit pas, et Isabelle est dans l'obligation d'abandonner les arts pour accepter des postes de plus en plus administratifs, mais plus rémuné-

teurs. Elle vit sa nomination au titre de conservateur d'Angkor comme un mal nécessaire. Pourtant, dès sa première visite aux vestiges de la ville khmère, elle vit une révélation mystique et tombe amoureuse de cette cité.

Depuis, Isabelle prend sa charge très au sérieux et met toute son ardeur à la conservation et à l'exploration de la ville. Elle voudrait accélérer le débroussaillage du site ou la fouille des ruines, mais ne dispose pas d'assez d'ouvriers ou d'archéologues pour cela. En revanche, elle est plus passionnée par les vieilles pierres que par la civilisation cambodgienne et reste sourde aux revendications nationalistes.

Mystères

Isabelle n'est pas une femme exempte de tout reproche. Déjà avant son veuvage, elle entretenait des relations extraconjugales avec des Français en visite à Saigon. Aujourd'hui encore, elle voit de temps à autre un jeune officier de la marine française, le capitaine Julien Beaumont. Ils se rencontrent dans la « garçonnière » d'Isabelle, à Saigon.

En outre, Isabelle a été approchée à plusieurs reprises par des sbires du docteur Fu (cf. *Arkeos* #3, p. 69), mais a toujours rejeté les tentatives de corruption.

Isabelle connaît l'ensemble du mystère d'Angkor, à l'exception des paragraphes secrets (cf. p. 55). Elle ne croit pas aux légendes concernant les nâgas.

Caractéristiques d'Isabelle Bellefeuille

PHY	5	MEN	7	PER	6	PRÉ	8
Con	8	Com	6	Hab	6	Soc	7
PV	15	EV	19	Imp	1	Vol	7
Init	6	Edu	8				

Spé (+2) : Arts (peinture), Histoire géographie, Langue étrangère (cambodgien), Langue étrangère (vietnamien), Sciences humaines, Baratin, Débat, Milieu (haute société), Milieu (universitaire), Perspicacité, Politesse, Séduction et Sang-froid.

Prot : DEF 1

Réputation : 3

Armes : aucune

Équip : suffisamment d'argent pour ne pas faire ses comptes, une villa à Saigon, des domestiques, une Cadillac Fleetwood « Torpedo » (cf. *Arkeos* #2, p. 8)

Personnages secondaires et bestiaire

Outre les PNJ présentés ici, le site d'Angkor accueille des archéologues et des ouvriers (cf. p. 4-5). De même, on peut y rencontrer des serpents et des tigres (cf. *Arkeos*#3, p. 76).

Les nâgas

La créature qui se dresse devant vous, a la silhouette d'un serpent de plus de dix mètres de long ! Pourtant, son visage est presque celui d'un homme, malgré les écailles, la langue fourchue et les yeux ophidiens. Cette créature dispose même d'une paire de bras, cependant trop chétifs pour sa taille. Vous ne pouvez regarder trop longtemps ce monstre, car ses mouvements ont quelque chose d'hypnotique.

Les nâgas sont des créatures magiques originaires du plateau de Kulên. Ils ne constituent pas une race intelligente, même s'ils sont particulièrement évolués pour des animaux, à la manière des dauphins. Ainsi, ils disposent d'un langage rudimentaire (« Faim », « Danger », « Affection », etc.) à base de sifflements. Cela dit, les nâgas démontrent les traits de caractère les moins agréables des serpents ; ils sont particulièrement agressifs et sans aucune pitié. Ils considèrent tous les intrus comme des proies et sont extrêmement difficiles à dresser (cf. p. 66).

Caractéristiques des Nâgas

PHY	10	MEN	8	PER	10	PRÉ	8
Con	8	Com	10	Hab	9	Soc	9
PV	30	EV	26	Imp	2	Vol	8
Init	10	Édu	-				

Spé (+2) : Bagarre, Esquive, Athlétisme, Vigilance et Intimidation.

Prot : DEF 5

Réputation : 1

Armes : crocs empoisonnés (Dég. +8, et venin : FD : +10/Round ; Virulence : 15 ; Latence : 1 Round)

Spécial : Maître des bêtes (serpents) (*), Régénération (*), Soumission (*), Monstrueux (*).

Équip : aucun

(*) : cf. *Arkeos*#3, p. 28

Les combattants de la nouvelle liberté

Ils sont tous aux ordres de **Heng Kunthea**. Cependant, leurs motivations sont de natures diverses : politique, économique, culturelle, etc. La plupart connaissent le rôle que jouent Angkor et la culture khmère dans le plan de Heng et l'approuvent. Bien qu'ils soient tous prêts à se battre et à tuer pour leur pays, ils ne sont tout de même pas suicidaires. En outre, même s'ils sont pour la plupart superstitieux, ils réagiraient très mal face au paranormal.

Caractéristiques des combattants

PHY	8	MEN	5	PER	6	PRÉ	5
Con	5	Com	7	Hab	7	Soc	6
PV	24	EV	18	Imp	2	Vol	6
Init	7	Edu	5				

Spé (+2) : Armes automatiques, Armes de mêlée, Bagarre, Esquive, Athlétisme, Discretion, Survie et Vigilance.

Prot: DEF 2

Réputation: 0

Armes: Thompson A1, machette, poignard.

Équip: trois chargeurs supplémentaires et un peu de monnaie locale.

Les pilliers de tombes

Ces hommes sont des brigands issus de toute l'Asie et parfois même originaires d'autres régions du monde. Ce ne sont pas des professionnels et ils pillent bien souvent sans comprendre la valeur historique ou même monétaire de leur butin. Ils opèrent en groupes de deux ou trois minimums et d'une dizaine au maximum. Ils ont peu de scrupules, mais ne tiennent pas de sang-froid. Ils sont rarement superstitieux – c'est incompatible avec leur métier – et ne sont pas préparés au surnaturel.

S'ils parviennent à récolter un butin, ils se rendront à Siem Reap et de là, à Saigon où ils pourront le revendre.

Caractéristiques des pilliers de tombe

PHY	8	MEN	6	PER	5	PRÉ	5
Con	6	Com	7	Hab	7	Soc	5
PV	24	EV	20	Imp	2	Vol	6
Init	7	Edu	6				

Spé (+2) : Armes automatiques, Bagarre, Esquive, Athlétisme, Discretion, Recherche, Survie et Vigilance.

Prot: DEF 2

Réputation: 0

Armes: Mauser MG 34

Équip: trois chargeurs supplémentaires, un sac de voyage avec du matériel d'expédition et une bonne paire de chaussures de marche.

Les statues animées

Cette statue représente un homme corpulent, au visage massif qui affiche un sourire bizarrement neutre. Surtout, la statue dispose de quatre paires de bras ! En outre, l'homme est représenté vêtu d'un simple pagne, mais portant de nombreux bijoux. Lorsque la statue s'anime, de la poussière tombe de ses épaules et l'expression du visage se transforme pour exprimer la haine !

Ces statues ont été enchantées par les mages khmers du XII^e siècle. Elles doivent protéger les lieux sacrés khmers de tous les étrangers. Elles disposent d'un instinct magique leur permettant de repérer ceux-ci : ainsi, elles laisseront passer les combattants de la nouvelle liberté ! Cependant, les statues ne poursuivent pas leurs adversaires.

Caractéristiques des statues animées

PHY	16	MEN	5	PER	5	PRÉ	8
Con	7	Com	11	Hab	11	Soc	7
PV	45	EV	25	Imp	4	Vol	4
Init	11	Edu	7				

Spé (+2) : Armes de mêlée, Bagarre, Esquive, Athlétisme, Vigilance et Intimidation.

Prot: DEF 10

Réputation: 0

Armes: huit sabres

Spécial: Déjà mort (*), Éternité (*), Idiot (*), Vitalité (*), Monstrueux (*) et Ambidextre.

Équip: aucun

(*) : cf. Arkos#3, p. 28

Scènes clefs d'Angkor

Que d'eau, que d'eau !

Matériel de plongée

L'exploration d'Angkor confronte souvent les personnages à des inondations en tous genres. Il est tentant de recourir à du matériel de plongée pour circonvier ces embûches. Cependant, dans les années 30, seuls les scaphandres à chaussures lestées sont disponibles.

Un tel équipement se compose d'une combinaison étanche, d'un casque rigide à hublot et de chaussures lestées. Il est vendu pour 1200 \$ avec une pompe manuelle et un tuyau relié au casque. Pour 50 \$ de

plus, il est possible d'avoir un tuyau long de plusieurs centaines de mètres.

Se déplacer et garder son calme dans un tel scaphandre nécessite une confrontation d'Athlétisme (ND 10) toutes les heures. En outre, il faut remplacer les « pompes » toutes les demi-heures.

Immerger les PJ

À de nombreuses reprises, les PJ peuvent sombrer dans la rivière souterraine qui croise plusieurs galeries d'Angkor. Celle-ci coule d'Est en Ouest. Son courant est fort et la plupart de son parcours est complètement souterrain, ne laissant presque aucune

possibilité de nager à la surface de l'eau ou de reprendre sa respiration.

Ainsi, un personnage tombé dans cette rivière doit réussir une confrontation d'**Athlétisme (ND 10)** à chaque Round pour ne pas être emporté. Si c'est le cas, il doit réussir une nouvelle confrontation identique à la précédente pour respirer durant le trajet jusqu'au prochain croisement avec une galerie. En cas d'échec, il subit 4 points de dégâts létaux par case traversée. Cette confrontation doit être renouvelée à chaque fois que le personnage quitte un croisement. Au final, celui-ci parvient à l'extrémité ouest de la rivière et est rejeté dans le **Baray occidental**. Il doit alors réussir une confrontation d'**Athlétisme (ND 8)** pour remonter à la surface sans perdre à nouveau 4 points de dégâts létaux.

Si le personnage ainsi malmené réussit la confrontation d'**Athlétisme** pour « voyager » d'un croisement à un autre, il peut tenter une confrontation de **Navigation (ND 12)** pour s'orienter et placer sur la carte l'emplacement des croisements qu'il « visite ». En outre, lorsqu'il plonge dans la rivière, un personnage peut décider d'en remonter le courant plutôt que de le subir. Cette décision devient impossible après avoir été emporté par la rivière. Son application nécessite de réussir une confrontation d'**Athlétisme (ND 12)** pour nager d'un croisement à l'autre, les échecs entraînant les mêmes conséquences que ci-dessus. En outre, l'extrémité Est de la rivière se rétrécit au point d'être impraticable par un être humain.

Recherches historiques

Au cours de leur expédition à Angkor, les PJ peuvent découvrir un certain nombre de **trésors historiques**. Leur étude permet de mieux connaître la civilisation khmère, mais également de faire progresser les techniques des archéologues. Pour parvenir à ce double-objectif, un personnage doit réussir une confrontation d'**Archéologie (ND 30)**. Chaque tentative nécessite au moins un **trésor archéologique** et un **mois de travail** dans une université ou un musée – seul Saigon est capable d'accueillir une telle étude en Indochine.

Pour mettre toutes les chances de son côté, il est possible de recourir aux confrontations combinées (cf. *Arkeos* #1, p. 28) et de profiter du volume de trésors archéologiques découverts. En effet, un score est associé à chaque trésor exposé plus haut ; ce score doit être retranché au ND de la confrontation d'**Archéologie**, comme n'importe quel bonus. Outre les trésors indiqués dans la description d'Angkor, il en est trois particuliers :

- Découvrir un temple supplémentaire : **trésor archéologique (3), (5)** pour le Bâkheng et le Ta Keo
- Découvrir l'existence des nâgas : **trésor archéologique (5)**

• Ramener un nâga vivant : **trésor archéologique (8)**
Les deux derniers trésors s'excluent mutuellement. En outre, leur utilisation dans cette étude implique de révéler l'existence du surnaturel dans le monde d'*Arkeos*, à l'équipe de recherches, puis à tous ceux qui bénéficieront de l'éventuelle réussite de la confrontation. En effet, si elle est réussie, les recherches sont couronnées de succès. Les personnages qui y ont participé en bénéficient tous et gagnent en outre **3 points de réputation**. Par la suite, tous ceux qui en étudieront les conclusions pourront également en obtenir les bénéfices. Voici la liste de ceux-ci :

- + 2 en Archéologie (Empire khmer) OU +1 en Archéologie
- + 2 en Histoire géographique (Péninsule indochinoise)
- + 1 en Langue étrangère (cambodgien) OU +1 en Langue étrangère (khmer)

En outre, si ces études ont porté sur les nâgas, leurs conclusions comportent des éléments paranormaux. Ceux qui étudient celles-ci gagnent +1 en Occultisme.

Apprivoiser les nâgas

Cela n'est pas chose aisée. Les nâgas sont agressifs et sont loin d'être le meilleur ami de l'homme. Pour les apprivoiser, il faut commencer par les enfermer dans une construction au moins en pierre. Il est également nécessaire de les nourrir, sachant que les nâgas sont carnivores et qu'ils dévorent chaque jour une centaine de kilos de viande. De même, leur environnement doit correspondre au climat cambodgien – chaud et humide – sans quoi ils dépérissent.

Ces conditions respectées, apprivoiser un nâga nécessite les éléments suivants :

- Un mois de travail
- Résister à leur Soumission
- Réussir une confrontation de **Dressage (ND 20)**

Cela fait, les nâgas n'attaquent plus le dresseur et ne tentent plus de le soumettre mentalement, sans pour autant lui obéir – cela restera impossible. Cependant, le dresseur peut désormais apprendre le langage de ces créatures, les **sifflements des nâgas**. Cela requiert un nouveau mois de travail et une confrontation réussie de **Dressage (ND 15)**. Même ainsi, seules les conversations les plus rudimentaires peuvent être menées avec les nâgas. Cela dit, un mois de conversations quotidiennes permet de comprendre les aspects occultes du mystère d'Angkor, du point de vue des nâgas.

Magie ophidienne

Un personnage qui s'intéresse aux nâgas – pour les dresser par exemple – ou qui a compris que les Khmers en avaient tiré une magie, peuvent tenter une confrontation d'**Occultisme (ND 10)** au contact de ces créatures, tout en résistant à leur pouvoir de Soumission – sauf si le personnage a dressé les nâgas avec succès. En cas de réussite, le personnage comprend que les motifs dessinés par les anneaux du serpent recèlent un mystère magique. En étudiant pendant un mois ces motifs et en résistant à la Soumission, le personnage peut apprendre la magie ophidienne. S'il ne dispose pas du pouvoir **Magie**, il peut acquérir celui-ci à un coût en PX habituel, mais l'utilisation de ce pouvoir sera restreinte à la magie ophidienne.

Pour un personnage disposant du pouvoir **Magie**, il est possible d'apprendre chacun des sorts suivants en étudiant pendant une semaine les nâgas par tranche incomplète de 10 PX en coût d'achat. En outre, le personnage peut passer plus de temps à étudier les nâgas pour obtenir une réduction de ce coût (cf. *Arkeos* #1, p. 48). Ces deux types de durées sont divisés par deux si le mage est un dresseur reconnu par les nâgas.

Note: la magie ophidienne est une magie hermétique.

Crocs venimeux

Aspects: sphère: altération. Incantation: 1 Round. Durée: 1 minute. Portée: lanceur. Complexité: délicat.

Coût de création/d'apprentissage: 15/7 PX

Coût de lancement: 7 EV

Rituel: le mage effectue une longue expiration qui se termine en un sifflement aux sonorités agressives. Au même moment, la mâchoire du mage se transforme et s'allonge. Celui-ci est alors doté de crocs comparables à ceux d'un serpent.

Description: le mage peut effectuer des attaques de morsure en utilisant la Spécialité Bagarre. Il inflige alors les effets suivants:

Dégâts: +4

Poison: Virulence 8; Latence: 1 Round; Dégâts: +5/Rounds

Regard hypnotique

Aspects: sphère: psychique. Incantation: 5 mn. Durée: une heure. Portée: visuel. Cible: 1. Complexité: délicat.

Coût de création/d'apprentissage: 22/11 PX

Coût de lancement: 11 EV

Rituel: le mage plonge son regard dans celui de la cible. Les lignes de vue doivent être au même niveau et la cible immobile. Il entonne une douce mélodie qui rappelle le sifflement des nâgas. Après quelques instants, la victime est en transe et le mage peut lui donner un ordre.



Description: une fois le rituel accompli, le mage oppose sa Vol. à celle de la cible. En cas de réussite, la cible suit l'ordre du mage jusqu'à son accomplissement ou l'expiration de la durée du sort.

Respiration aquatique

Aspects: sphère: altération. Incantation: 1 Round.

Durée: 1 heure. Portée: lanceur. Complexité: délicat.

Coût de création/d'apprentissage: 18/9 PX

Coût de lancement: 9 EV

Rituel: le mage retient sa respiration et passe ses mains sur sa poitrine. Un long sifflement en provenance du ventre se fait entendre.

Description: le mage peut respirer sous l'eau. Il n'est plus soumis aux règles de noyade. Cela dit, il peut toujours être étouffé.

Souplesse du serpent

Aspects: sphère: altération. Incantation: 1 Round.

Durée: une heure. Portée: lanceur. Complexité: délicat.

Coût de création/d'apprentissage: 15/7 PX

Coût de lancement: 7 EV

Rituel: le mage effectue une longue inspiration en plaquant ses bras le long de son torse. A la fin de l'inspiration, il émet un léger sifflement et se disloque la colonne vertébrale.

Description: le personnage est capable de contorsions incroyables. Il peut se glisser et progresser dans tout espace au moins aussi large que sa boîte crânienne.

Les Carnets de Voyage
ARKOS *So Pulp!*
Les Cités d'Or

Babylone, Carthage, l'El-Dorado, Angkor...
Ces Cités d'Or, légendaires entre toutes,
sont les destinations de ce Carnet de voyages!

Secrets, dangers et trésors vous propulsent
au cœur de l'Histoire, et plus sûrement
encore... au-delà.

Goûtez aux mystères enfouis dans
la mémoire de l'Humanité,
aux rites étranges surgis du passé,
mais un conseil:
ne vous égarez pas en route!

Sciences babyloniennes, Pouvoirs
d'Hannibal, Héritage des Incas,
Dieux d'Angkor, n'attendent
que vous pour revenir à la réalité.

Mais, sur votre vie, souvenez-vous:
certaines arcanes devraient rester
des mythes, à tout jamais!

*Les secrets, même les plus terribles,
meurent quand en meurent les témoins.*

Carmen Posadas

