L'Horreur portée à son paroxysme...

UN CADRE DE JEU TERRIFIANT SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE,
TOTALEMENT COMPATIBLE AVEC LES JEUX DE RÔLE
L'APPEL DE CTHULHU SIXIÈME ÉDITION ET SAVAGE WORLDS.

Découvrez l'histoire secrète de la guerre au-delà de l'Europe : les récits de luttes héroïques en Extrême-Orient et dans les îles du Pacifique ; la résurgence de maux archaïques sur une terre ancestrale ; les horreurs de la guerre en pleine jungle, alors que les hommes ne sont pas les seuls êtres à vous traquer, et que le mot "faune" revêt un sens tout à fait nouveau...

Sally Armitage

Majestic

LE GUIDE DU FRONT PACIFIQUE AJOUTE UNE NOUVELLE DIMENSION À LA GUERRE SECRÈTE, CE QUI INCLUT :

- DE NOUVEAUX MODÈLES DE PERSONNAGES CIVILS ET MILITAIRES
- DE NOUVEAUX TOMES, ARMES, ARTEFACTS ET ÉQUIPEMENTS
- DE NOUVELLES CRÉATURES HORRIBLES & DES MENACES OCCULTES
- DES RÈGLES POUR SURVIVRE PENDANT LA GUERRE EN PLEINE JUNGLE, MAIS AUSSI DANS LA JUNGLE TOUT COURT !

EN RÉALITÉ, UN DOSSIER INTÉGRAL CHARGÉ DE DONNÉES HISTORIQUES ET FANTASTIQUES VOUS ATTEND POUR VOUS AIDER À ÉTENDRE VOTRE CAMPAGNE DANS LE RESTE DU MONDE TOUCHÉ PAR LA GUERRE SECRÈTE.

EDITIONS SANS-DETOUR

Crédits

Pour la version anglaise

Écriture : *DAVE BLEWER, BILL BODDEN, ALEX BUND & LYNNE HARDY*

Matériel supplémentaire : *ADAM CROSSINGHAM*

Édition : *LYNNE HARDY*

Illustration : *DIM MARTIN*

Design graphique & Cartographie : *MICHAL E. CROSS*

Production & Direction artistique : *CHRIS BIRCH & LYNNE HARDY*

Relecture : *RICHARD HARDY, T. R. KNIGHT & TOM MCGRENERY*

Gestionnaires de communauté : *DAVE MCALLISTER & DAN WHORL*

Publié par : *MODIPHIUS ENTERTAINMENT LTD.*
37A Chesson Road, London. W14 9QR
info@modiphius.com

Pour la version française

Traduction : *JULIEN MULAS*

Relecture : *ELISE LEMAI*

Intégration : *OLIVIER TROCKLÉ*

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-91-7 - Édition et dépôt légal : Mars 2015

Informations légales

Artwork © Modiphius Entertainment Ltd 2013, excepté les logos de ***Savage Worlds***, ***Chaosium*** et ***L'Appel de Cthulhu*** qui sont utilisés sous licence. Les photographies sont utilisées sous les termes de la licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 ou sont du domaine public. Merci à Gustav Hicke & Darren Miller pour les photographies.

Les photographies sont uniquement utilisées pour illustrer les uniformes, personnes, lieux et équipements dans un contexte historique.

Ce jeu se base sur le système de jeu de ***Savage Worlds***, disponible auprès de ***Black Book Editions*** (www.black-book-editions.fr) en version française et chez Pinnacle Entertainment Group sur www.peginc.com en version anglaise. ***Savage Worlds*** et les marques et logos qui y sont associés sont des propriétés de Pinnacle Entertainment Group. Utilisés avec autorisation. Pinnacle ne fait aucune allégation ni n'offre aucune garantie concernant la qualité, la viabilité, ou la validité d'application de ce produit.

L'Appel de Cthulhu est une marque déposée de ***Chaosium Inc.***, utilisée avec autorisation.
www.chaosium.com

Les logos d'***Achtung! Cthulhu***, de ***Nachtwölfe***, du ***Soleil Noir***, de la ***Section M***, de ***Majestic*** & de ***Modiphius*** sont © 2012, 2013 Modiphius Entertainment Ltd.

Toute utilisation non autorisée de matériel protégé est illégale.
Tous les noms de marques sont utilisés à dessein historique ou fictionnel ; il n'en résulte aucune violation.
Il s'agit d'une œuvre fictionnelle. Toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes, ou ayant existé, ne saurait être que fortuite et non intentionnelle, sauf concernant les individus et évènements décrits dans un contexte historique.

WWW.SANS-DETOUR.COM

ACHTUNG! Cthulhu™

Table des matières

PRÉFACES DE BILL BODDEN ET AXEL BUND 4

CHAPITRE 1 : Bienvenue dans le Pacifique 5

CHAPITRE 2 : Le Pays du Soleil Levant 19

CHAPITRE 3 : L'équilibre des forces 27

CHAPITRE 4 : En captivité 36

CHAPITRE 5 : Nouveaux départs 41

CHAPITRE 6 : Tout le bazar 50

CHAPITRE 7 : Les plans les mieux échafaudés 66

CHAPITRE 8 : Animaux exotiques et entités démoniaques 72

CHAPITRE 9 : Artefacts, tomes et sortilèges 93

CHAPITRE 10 : Les nombreux visages de la guerre 97

CHAPITRE 11 : Les prémices de l'aventure 115

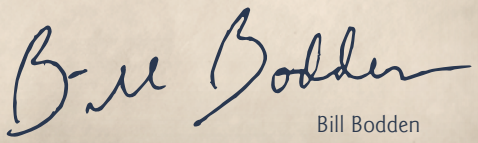
CHAPITRE 12 : Ressources suggérées 118

CARTES DU FRONT PACIFIQUE 120

INDEX 123

Préface de Bill Bodden

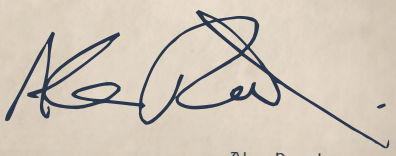
Quand j'ai été recommandé aux gars de Modiphius par mon amie et co-conspiratrice Monica Valentinelli, je n'avais pas précisément réalisé dans quelle vaste et folle expérience j'allais plonger. Un an et plusieurs ouvrages plus tard, mon implication dans ***Acthung! Cthulhu*** continue d'être une expérience gratifiante : beaucoup de travail, mais tout autant de plaisir. Les souffrances et les terribles disparitions de millions de personnes durant la période de la Seconde Guerre mondiale ne sont prises à la légère en aucune façon, et j'espère que notre concept, ainsi que les nombreuses histoires qu'il permet de générer dans l'esprit des joueurs et gardiens autour des tables de jeux, aidera à se souvenir de l'horreur véritable de la guerre. J'aimerais remercier Chris Birch pour cette opportunité ; l'éditrice Lynne Hardy pour sa patience et ses encouragements ; mon co-auteur Alex Bund pour son intelligence, son inspiration et son imagination ; Dana Lombardy et Don Perrin pour un approvisionnement inépuisable en conseils judicieux sur les chars et les avions, et leurs suggestions de recherche ; et pour son amour et son soutien, ma femme Tracy.



Bill Bodden
Été 2014

Préface d'Alex Bund

J'ai toujours eu un intérêt particulier pour la Seconde Guerre mondiale grâce à un régime à base d'histoires de commandos et de films de guerre pendant l'enfance, mais le théâtre du Pacifique était quelque chose de relativement nouveau pour moi. Alors quand Modiphius m'a demandé de travailler avec Bill pour développer ce nouveau recueil, j'ai sauté sur l'occasion, particulièrement lorsqu'on nous a dit qu'il serait possible d'apporter un souffle nouveau à quelques bonnes vieilles créatures lovecraftiennes spécifiques à la région. J'espère que notre vision des batailles féroces des îles du Pacifique et d'Asie du Sud donnera aux joueurs et aux gardiens un aperçu des horreurs qui se cachent sur ces terres mystérieuses, et qu'elle permettra d'ouvrir un nouveau cadre pour le combat éternel de l'homme contre l'horreur cosmique du Mythe de Cthulhu. Merci à Chris Birch pour m'avoir sollicité une fois encore ; à Lynne Hardy pour ses capacités de jonglage éditorial impressionnantes entre tant de matériaux ; à Bill pour sa connaissance de la zone et son inspiration créatrice au cours du projet ; et, bien entendu, à ma femme Jo pour son amour et son soutien inconditionnels... Enfin, en dehors de sa question favorite – « En fait, c'est quoi le jeu de rôle ? »



Alex Bund
Été 2014

CHAPITRE 1

Bienvenue dans le Pacifique

"Nous nous souviendrons toujours de la nature de l'agression qui a été commise contre nous."
— Franklin Delano Roosevelt

Le capitaine Richard Whitaker entreprit un virage serré dans son Dakota pour jeter un deuxième coup d'œil. Ouais, ça ne faisait aucun doute, encore un de ces étranges « bâtiments » qui n'avait rien à faire là, confortablement niché entre les crevasses de l'Himalaya. Non, pas niché, mais plutôt se répandant de manière organique sur le flanc de la montagne.

« Marquez-le dans le rapport, Ash, ordonna-t-il à son opérateur radio. Et Eugène, assurez-vous qu'il envoie les bonnes coordonnées cette fois ! J'ai un rendez-vous ce soir et j'ai pas l'intention de le manquer parce que ce gars-là sait pas mettre deux nombres l'un derrière l'autre. »

En ignorant les rires de ses coéquipiers et le hurlement des loups, Whitaker plongea son regard une fois de plus sur le flanc de la montagne. Il avait presque perdu le compte de ces structures déformées, et pourtant les mêmes frissons couraient le long de son échine à chacune de leur vision.

Il plissa les yeux sévèrement - il aurait juré avoir aperçu un mouvement en bas, mais il n'y avait rien.

Même si ce n'était pas la chose la plus étrange qu'il ait eu à faire depuis le début de la guerre, cartographier ces bébés était une tâche dangereuse, chronophage et, à sa connaissance, plutôt inutile quand une livraison urgente de ravitaillement était impérative pour les forces chinoises dans le même temps, bien au-dessous des cieux.

Quoi qu'il en soit, il n'était pas là pour réfléchir, juste pour trouver ces choses et faire connaître leur position à ses supérieurs. Ravalant sa frustration, il s'apprêtait à incliner le nez du coucou vers la maison pour rentrer, lorsque quelque chose attira son attention. Il plissa les yeux fortement – il aurait juré avoir aperçu un mouvement en bas, mais il n'y avait rien. Rien d'humain ne pouvait survivre durablement à cette altitude ; c'est alors, qu'il se rappela à lui-même que la menace n'était pas qu'humaine ces derniers temps…

QU'EST-CE QUE *ACHTUNG! CTHULHU* ?

Achtung! Cthulhu est un cadre inspiré de la Seconde Guerre mondiale pour les jeux de rôle basés sur l'univers lovecraftien, dans lequel les personnages joueurs investiguent sur de sombres machinations impliquant des hommes fous et des monstres, tout en combattant pour préserver le monde qu'ils connaissent du chaos dévastateur que la guerre apporte.

Ce livre a été créé pour être utilisé avec le jeu de rôle ***L'Appel de Cthulhu*** (Sans-Détour / Chaosium) et le système ***Savage Worlds*** (Pinnacle Entertainment). Dans ces pages, vous trouverez des détails historiques pour inscrire votre partie le plus, ou le moins, possible dans la réalité ; un guide pour la création de nouveaux types de personnages ; de nouvelles créatures, artefacts et tomes ; et une sélection de nouvelles règles pour traiter les dangers du combat dans la jungle.

Achtung! Cthulhu : le Guide du Front Pacifique est divisé en deux sections principales : l'une conçue pour le gardien et les investigateurs (Chapitres 1 à 6), et l'autre principalement pour le gardien puisqu'elle fournit davantage d'informations sur les différentes menaces liées au Mythe qu'il est possible de rencontrer dans ce théâtre de guerre (Chapitre 7 à 11).



Si vous jouez à ***L'Appel de Cthulhu***, cherchez ce symbole. Il indique les règles relatives à votre jeu.



Si, en revanche, vous jouez à ***Savage Worlds***, cherchez plutôt ce symbole.



CHRONOLOGIE D'UNE GUERRE LOINTAINE

La chronologie fournie plus bas est destinée à compléter celles qui sont présentes dans les ***Guides de l'Investigateur*** et ***du Gardien*** pour ***Achtung! Cthulhu***. Elle se concentre sur les évènements en Extrême-Orient et en Amérique pendant les premières années de la guerre (surtout 1941-42), tout en introduisant les évènements importants à l'origine du conflit. Étant donné la zone immense sur laquelle se déroule la guerre du Pacifique, il est impossible de mentionner tous les évènements de chaque front, mais les détails des actions essentielles ont été inclus dans la mesure du possible. Certaines entrées sont délibérément vagues, laissant l'imagination du gardien travailler, et lui permettant ainsi de mieux les faire correspondre à ses campagnes individuelles.

1854

MARS

Le retour des vaisseaux noirs – Le commodore américain Matthew C. Perry force l'empire du Japon à ouvrir ses frontières au commerce extérieur par la Convention de Kanegawa ; même si ce traité ne s'applique qu'aux États-Unis, le Traité d'Amitié et de Commerce de 1858 (mieux connu à l'ouest comme le Traité Harris) étend le droit à d'autres nations.

1867

FÉVRIER

L'Empereur Meiji accède au trône impérial japonais, annonçant le début de la Restauration Meiji et la fin du shogunat Tokugawa féodal.

1920

La Société de Thulé monte une expédition à Sumatra, pendant laquelle d'étranges cristaux bleus sont découverts (***Achtung! Cthulhu*** : ***Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.98).

1929

OCTOBRE

Le krach boursier de Wall Street mène à la Grande Dépression.

1931

L'armée japonaise du Guandong envahit la Mandchourie en Chine, la rebaptisant Mandchoukouo. Le kendo devient un enseignement obligatoire dans les écoles japonaises pour garçons.

1932

Le dernier des empereurs mandchous (Puyi, l'empereur Xuantong) est installé comme leader fantoche de la Mandchoukouo. L'armée du Guandong commence ouvertement à s'agiter pour conquérir le reste de la Chine. L'ancêtre de la célèbre Unité 731 est fondée par le général Shiro Ishii en Mandchoukouo.

Une série d'échauffourées éclate le long de la frontière URSS-Mandchoukouo entre les Soviétiques, les Mongols et les troupes japonaises de l'armée du Guandong. Elles s'intensifient durant les sept années suivantes, atteignant leur point culminant avec la bataille de Khalkhin Gol de mai à septembre 1939.

1933

JANVIER

Franklin Delano Roosevelt (FDR) devient président des États-Unis.

Unité 731

Officiellement connue comme le Service de prévention des épidémies et de purification de l'eau de l'armée du Guandong. L'Unité 731 entreprend d'horribles expérimentations sur les prisonniers et la population chinoise, comme une guerre bactériologique, des empoisonnements de masse, et des vivisections sans anesthésie. Basée à Pingfang, elle n'existe officiellement qu'à partir de l'été 1940, mais commence à opérer bien avant sous le nom d'Unité Togo, un service secret du Laboratoire de recherche de prévention épidémique de l'armée, en 1932. Elle fait également fonctionner une « école médicale » à Tokyo et est active dans le camp de prisonniers de guerre de Moukden, à Shenyang, en Chine.

J. B. Rhine

Joseph Banks Rhine (1895 - 1980). Botaniste de formation, le Dr Rhine est très impressionné par une conversation avec Sir Arthur Conan Doyle au sujet de la communion avec les morts. Après une formation supplémentaire au département de psychologie de l'université d'Harvard, il part étudier la parapsychologie dans des conditions scientifiques en laboratoire à l'université Duke, à Durham, en Caroline du Nord. Il publie ses découvertes dans le livre, *Les Nouvelles frontières de l'Esprit*, en 1937, tout en fondant le *Journal de Parapsychologie* la même année. Même si ses méthodes sont critiquées par ses rivaux et les sceptiques, ses découvertes n'en sont pas moins intrigantes.

Ignatus Trebitsch-Lincoln

Ignatus Timothy Trebitsch-Lincoln (1879 - 1943). Né au sein d'une famille juive en Hongrie, le jeune Ignatus commence une formation d'acteur avant de s'envoler pour Londres après qu'une série de menus larcins ne le mette dans le collimateur de la police locale. Il se convertit au christianisme, et voyage en Allemagne et au Canada avant de devenir brièvement un membre du Parlement de Darlington, en Angleterre. Servant comme espion allemand pendant la Première Guerre mondiale, il reste impliqué dans les opérations secrètes et d'espionnage d'une manière ou d'une autre tout au long de sa vie. Ayant fui l'Autriche pour la Chine, il se convertit au bouddhisme, jusqu'à devenir abbé dans son propre monastère à Shanghai, où il travaille pour les services de renseignement allemands et japonais jusqu'à sa mort. En plus d'être accusé de faire partie de différentes sociétés secrètes asiatiques, il aide Hans Ludendorff dans le processus de fabrication du golem qui porte son nom (***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.238-239).

1934

Hugh Foss et Oliver Strachey de la *Government Code and Cypher School* (GC&CS) décodent la machine de chiffrement diplomatique japonaise « Red », deux ans avant qu'elle soit déchiffrée par le Signals Intelligence Service (SIS) américain et l'US Navy. L'émission d'un nouveau livret du ministère de la Guerre fait passer l'armée impériale japonaise d'une force reconnue pour sa clémence à une armée tristement célèbre pour sa cruauté.

1936

NOVEMBRE

L'Allemagne et le Japon signent le pacte anti-Komintern.

1937

Les nouvelles frontières de l'esprit, un livre décrivant les recherches parapsychologiques entreprises à l'université Duke, en Caroline du Nord, est publié.

Un programme national de judo est mis en place dans les écoles pour garçons au Japon. Après que les Japonais se sont introduits plus profondément en Chine pendant quatre ans, en tentant de prendre le contrôle des matières premières du pays, la guerre éclate finalement de manière officielle après l'incident du pont Marco Polo, près de Pékin (aujourd'hui Beijing) ; les combats se dirigent ensuite vers Shanghai, Nankin (site du terrible massacre de décembre 1937) et le nord de la Chine.

De nouveaux systèmes de codage militaire japonais sont introduits à la fin de la même année ; ils sont déchiffrés à la fin de l'été 1938 par John Tiltman du GC&CS. Amélia Earhart disparaît quelque part dans le Pacifique en tentant de réaliser son tour du monde en avion en solitaire.

La *National Defence Women's Association* commence à collecter des points de couture auprès des passants pour confectionner des ceintures à « mille points » (*Senninbari*) pour les soldats japonais ; ces ceintures sont perçues comme des amulettes protectrices pour les soldats, et possèdent souvent des motifs inhabituels et des éléments décoratifs. Ignàcz Trebitsch Lincoln commence à travailler pour les Japonais en produisant de la propagande antibritannique.

OCTOBRE

Le *Cabinet Planning Board* japonais est fondé ; son décret limite les importations dans le but d'épargner les devises étrangères, et de favoriser la production de marchandises essentielles aux forces armées.

1938

MARS

La Loi de mobilisation nationale est votée par le régime impérial japonais, donnant au gouvernement le pouvoir de recruter de la main d'œuvre et d'intervenir sur l'économie ; l'industrie est forcée de se concentrer sur les besoins de la guerre, au détriment du commerce de coton de l'Empire. Le rationnement sur certaines marchandises est introduit, dont le pétrole ; de nombreux véhicules sont convertis pour fonctionner au charbon.

ÉTÉ

Le premier stand de hot-dogs ouvre dans le quartier de Ginza à Tokyo.

1939

Une nouvelle machine de chiffrement diplomatique japonaise, connue sous le nom de « Purple », est introduite au début de l'année 1939 ; les Britanniques se tiennent toujours informés sur les renseignements japonais en interceptant d'autres sources d'informations jusqu'en février 1941. Le Japon a désormais pris le contrôle des zones les plus productives de la Chine. Les cosmétiques et bigoudis pour permanentes sont bannis au Japon, étant perçus comme des accessoires de luxe inutiles.

JUIN

Le Japon change son code opérationnel principal qui devient le Japanese Fleet Code (connu par les Américains comme le JN-25) ; ce nouveau code est déchiffré par John Tiltman en quelques semaines. Le Siam est rebaptisé Thaïlande (Terre des hommes libres).

AOÛT

Le British Far East Combined Bureau, mis en place en 1935 pour gérer la collecte de renseignements en Extrême-Orient, est déplacé de Hong-Kong à Singapour pour continuer à intercepter les transmissions japonaises.

SEPTEMBRE

1er : L'Allemagne envahit la Pologne (le Plan Blanc).

3 : La Grande-Bretagne et la France déclarent la guerre à l'Allemagne ; le Japon se déclare neutre dans la guerre en Europe.

L'armée de Guandong perd sa campagne contre les troupes soviétiques et mongoles, ce qui met fin à la guerre pour la frontière soviético-japonaise. Georgy Zhukov est présent pendant les derniers affrontements à Khalkhin Gol, lequel commandera plus tard la contre-offensive soviétique de Stalingrad ; peu de commandants japonais écoutent les rapports des survivants de la bataille et leurs étranges histoires relatant leur combat sur un étrange plateau lugubre, ni les récits à propos de ces horribles hommes sauvages supposés avoir assailli leurs positions. Le contrôle des prix est instauré au Japon, et étroitement surveillé par la police économique.

OCTOBRE

La Section M déménage à l'hôtel Métropole de Londres, et installe son bureau dans la suite voisine de la Section D.

Le Japon demande à la Grande-Bretagne de fermer la route de Birmanie pour empêcher le ravitaillement des forces nationalistes de Chian Kai-shek, les Britanniques refusent.

La Taisei Yokusankai (Association de soutien à l'autorité impériale) est formée, introduisant le système de Parti unique dans la politique japonaise.

DÉCEMBRE

27 : La petite île de Nauru, un petit protectorat australien du sud du Pacifique, est bombardée par un navire allemand portant un étendard aux couleurs du Japon. Les raisons du pilonnage et de la supercherie restent troubles.

1940

JUIN

Les cigarettes et le sucre sont rationnés au Japon. 12 : un pacte de non-agression est signé entre le Japon et la Thaïlande.

AOÛT / SEPTEMBRE

Les décrypteurs américains déchiffrent le code Purple japonais ; travaillant à partir de leurs notes, ils construisent des machines répliquant le chiffrement Purple et en donnent une à la Grande-Bretagne en échange d'informations sur Enigma. Les États-Unis appellent le décodage des renseignements japonais « Magie » (par opposition à « Ultra » qui désigne le décryptage d'Enigma).

SEPTEMBRE

Comme étape de leur plan de sphère de coprospérité de la Grande Asie orientale, et sous le couvert d'une coopération avec les autorités françaises, les forces japonaises occupent certaines parties de l'Indochine française, dont Hanoï. L'arrangement avec les autorités titulaires permet aux Japonais de stationner leurs troupes dans le pays pour les faire passer en Chine. Les Tonarigumi (associations basées sur le principe d'entraide de voisinage) sont officialisées par le gouvernement japonais. Elles sont constituées de groupes de dix à quinze ménages, chaque groupe est chargé de distribuer les rations, lutter contre les incendies, de la défense civile et d'assurer que les objectifs nationaux soient respectés à l'échelle locale. 27 : le Pacte tripartite est signé par l'Allemagne, l'Italie et le Japon.

OCTOBRE

La *Taisei Yokusankai* (Association de soutien à l'autorité impériale) est formée, introduisant le système de Parti unique dans la politique japonaise, et promouvant le Shintaisei (Nouvel ordre politique) du premier ministre, le prince Fumimaro Konoe.

NOVEMBRE

Roosevelt est réélu président des États-Unis pour la troisième fois. Les salles de danse et les concerts de jazz sont interdits au Japon, soi-disant pour protéger la moralité des citoyens de l'Empire.

1941

JANVIER

L'ambassadeur américain à Tokyo fait état de l'intention de l'état-major impérial japonais d'attaquer les bases aériennes et navales américaines, dont Pearl Harbor.

FÉVRIER

Les États-Unis réorganisent les forces navales de leurs flottes asiatiques, de l'Atlantique, et du Pacifique.

MARS

Les abords est du port de Singapour sont minés et fermés à la navigation. Takeo Yoshikawa arrive à Hawaï pour réunir des informations sur la flotte américaine de Pearl Harbor.

AVRIL

Le projet de loi Prêt-bail est ratifié pour la Chine, permettant à l'Amérique de fournir du matériel de défense à Chiang-Kai Shek (p.99) dans sa guerre contre le Japon. Le rationnement du riz débute dans six villes majeures au Japon (Tokyo, Osaka, Kobe, Sendai, Nagoya et Yokohama). Un système d'éducation nationale est également introduit, l'école élémentaire traditionnelle (Shogakko) est remplacée par l'École nationale (Kokumin Gakko), pour inculquer « la voie de l'Empire » à tous les étudiants.

1er : Le ministre des Affaires étrangères, Yosuke Matsuoka, rend visite à Benito Mussolini et au roi Victor Emmanuel III à Rome, après avoir rencontré Adolf Hitler et Joachim von Ribbentrop à Berlin. 4 : Hitler et Mussolini se rencontrent à Berlin pour discuter des plans potentiels d'attaque sur Singapour et les États-Unis d'Amérique. 13 : un pacte de non-agression soviético-japonais de cinq ans est signé à Moscou par Mastuoka et Viatcheslav Molotov. 27 : Les délégués britanniques, hollandais et américains se rencontrent à Singapour pour élaborer des plans de défense contre une possible attaque japonaise.

MAI

Le Viet Minh est fondé pour libérer l'Indochine française du colonisateur. Des opérations de guérilla contre les Japonais commencent en fin d'année 1943, avec l'aide financière des États-Unis, de l'Union Soviétique et de la Chine.

JUILLET

Ribbentrop tente de convaincre les Japonais de déclarer la guerre à l'Union Soviétique ; suite aux précédentes tentatives infructueuses, le Japon refuse. La Chine rompt ses relations avec les forces de l'Axe. Le prince Konoe, premier ministre japonais, remplace Matsuoka en tant que ministre des Affaires étrangères avec le vice-amiral Teijiro Toyoda après une série d'incidents diplomatiques. 23 : Les forces japonaises commencent à occuper le reste de l'Indochine française avec « l'accord » de Vichy. Les États-Unis, la Grande-Bretagne et la France gèlent les avoirs japonais deux jours plus tard. Le Japon réplique en gelant les avoirs américains le jour suivant, ce à quoi les Américains répondent par un embargo pétrolier. L'occupation du sud de l'Indochine est totale à partir du 29 juillet. 26 : Douglas MacArthur prend le commandement des forces américaines en Extrême-Orient et dans les Philippines.

ÉTÉ

Le 1er Groupe de volontaires américains de l'Air Force basée en Chine, mieux connu sous le nom de Tigres volants, est mis en place sous le commandement de Claire Lee Chennault.

AOÛT

Roosevelt met en garde le Japon contre l'invasion de la Thaïlande. L'amiral Kishisaburo Nomura, ambassadeur japonais à Washington, propose une conférence de paix entre les États-Unis et le Japon. Churchill rencontre Roosevelt à Argentia, dans la province de Terre-Neuve-et-Labrador, et reçoit une garantie de l'intervention américaine en Malaisie, à Singapour, et dans les Indes orientales néerlandaises dans le cas d'une attaque japonaise. Le Japon se plaint de la présence de navires américains dans ses eaux territoriales alors qu'ils apportent de l'aide à Vladivostok.

SEPTEMBRE

Le Bureau de la défense aérienne japonais est créé pour traiter les mesures de précaution concernant les raids aériens.

OCTOBRE

Le prince Konoe est forcé de démissionner de son poste de premier ministre pour ses méthodes « trop douces » ; il est remplacé par le général Hideki Tojo.

22 : Tokyo subit son premier blackout, les premiers exercices de défense aérienne sont entrepris le jour suivant.

NOVEMBRE

L'Amérique insiste pour que le Japon se retire d'Indochine, de Chine et de l'Axe. Saburo Kurusu est envoyé à Washington à la demande spéciale du gouvernement impérial. Il s'agit d'un leurre, les Japonais ayant déjà décidé que la guerre est inévitable. Plus tard le même mois, Kurusu et Nomura proposent les plans de « paix » qu'ils savent que les deux parties rejetteront.

À haute altitude

Créés par Chennault pour remplacer le soutien soviétique pour la Chine contre le Japon, et établis avec l'autorité directe du président Roosevelt, les Tigres volants sont une unité mixte de l'USAAF, de l'US Navy, de pilotes de l'US Marine, et de quelques entrepreneurs civils, agissant comme des mercenaires. Chennault achète 100 Curtiss P-40 Tomahawks, formant trois escadrons. Tous les avions sont systématiquement peints d'un motif distinctif : des dents de requin sur leur nez.

Utilisant ce qui est décrit comme une technique d'attaque de « dive and zoom », ou attaque en piqué, pour compenser la moindre manœuvrabilité de leurs appareils, les escadrons sont chargés de protéger la route de Birmanie et Rangoon puis, plus tard (après s'être repliés en Chine à cause de l'avancée japonaise sur la Birmanie), protéger les troupes chinoises au cours des « missions morales ».

Leur première mission, contre les bombardiers japonais « Lily » attaquant Kunming, dans la province du Yunnan, se déroule en décembre 1941 ; leur dernière, au-dessus de Hengyang, toujours dans la province du Yunnan, se passe le 4 juillet 1942. Après ceci, et par le biais de pressions politiques de l'USAAF, les Tigres volants sont absorbés dans son rang, une action qui marque le départ de nombreux pilotes par dégoût pour les tactiques de gros bras de l'USAAF. Quoi qu'il en soit, ces pilotes ne s'arrêtent pas là et deviennent des pilotes de transport civils, convoyant des provisions de première importance aux Chinois depuis l'Inde.

23 : Les troupes américaines occupent le Surinam (Guinée néerlandaise), avec la permission du gouvernement néerlandais en exil, pour protéger ses très importantes mines de bauxite.

Le Jour de la honte

Situé sur l'île d'Oahu, Hawaï, Pearl Harbor est un chantier naval et une base en eau profonde pour l'US Navy et sa flotte du Pacifique. À 7 h 55 le dimanche 7 décembre, les bombardiers japonais de six porte-avions, sous le commandement de l'amiral Chuichi Nagamo, attaquent et sèment le chaos sur la base. En approximativement 110 minutes, le raid aérien tue 2 400 Américains, et fait 1 200 blessés. En termes de matériel, 340 avions sont détruits, huit cuirassés et de nombreux croiseurs et destroyers sont endommagés ou bons pour la casse. Les porte-avions américains échappent au bombardement car ils sont sortis en exercice à ce moment-là, tout comme les sous-marins qui ne sont quant à eux, inexplicablement, pas attaqués. Les chantiers de réparation et les entrepôts de pétrole ne sont pas touchés, ce qui permet à la base de rapidement se remettre sur pied.

Même si les ambassadeurs japonais à Washington sont supposés transmettre la notification d'entrée en guerre avant l'attaque, ils sont en retard, ce qui mène à davantage d'aigreur et de représailles. Roosevelt fait référence à l'évènement dans son discours au Congrès le 8 décembre comme à « un jour marqué par l'infamie ». Animée par la soif de vengeance, l'Amérique entre officiellement en guerre.

DÉCEMBRE

Le rationnement du riz est étendu à 99% de la population japonaise. Le navire pirate allemand *Kormoran* coule le croiseur australien Sydney au large des côtes australiennes. FDR demande à l'empereur Hirohito d'assurer la paix. 7 : L'attaque aérienne de Pearl Harbor fait entrer l'Amérique en guerre ; Guam, la seule île des Mariannes gouvernée par les États-Unis, est également bombardée, tout comme l'île de Wake. Les destroyers japonais bombardent les îles Midway, paralysant son aérodrome.

8 : les Alliés déclarent la guerre au Japon. L'aviation japonaise bombarde Singapour, tandis que ceux stationnés à Formose (aujourd'hui Taiwan) commencent à bombarder les Philippines. L'armée impériale japonaise (IJA) lance l'invasion de la Thaïlande et de la Malaisie. Les films américains, jadis populaires dans les cinémas japonais, sont désormais interdits. 11 : L'Allemagne et l'Italie déclarent la guerre aux États-Unis. 14 : Le Japon et la Thaïlande signent une alliance. Le reste du mois de décembre voit la chute de Guam, la capitulation de la garnison américaine de l'île de Wake, l'invasion de Bornéo à Sarawak, la chute de Hong Kong, et l'occupation de Manille par les Japonais.

À la fin du mois, l'amiral Chester Nimitz est nommé à la tête de la flotte américaine en Asie. La Chine rejoint officiellement les Alliés, tournant le dos à ses anciens « amis » allemands.

Huit unités « d'arrière-garde » du *Special Operations Executive*, faisant partie de la Force 136, sont fondées pour collaborer avec les guérillas du parti communiste de Malaisie au cours des opérations de harcèlement contre les Japonais.



ZEKE, ZERO – PEU IMPORTE COMMENT VOUS LES APPELEZ,
CET HORIKOSHI A CONÇU DES MACHINES VOLANTES REDOUTABLES

– SGT. CARTER

Force 136

Tandis que les militaires britanniques semblent incapables de tirer des leçons de leur débâcle devant les Japonais, le Special Operations Executive (SOE ; voir ***Acthung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.52-54) adopte une vision plus pragmatique. La Force 136 est fondée pour organiser et soutenir les mouvements de résistance dans la partie de l'Asie occupée par les Japonais. Commandée par des officiers du SOE britannique, mais avec un corps d'agents principalement composé d'indigènes asiatiques, la Force 136 entraîne les combattants de la résistance à faire la guerre aux Japonais, et commissionne d'anciens gardes forestiers européens familiers des jungles de Birmanie et de Malaisie pour mener ces unités. Bien qu'entravée par les distances considérables qu'impliquent l'approvisionnement des forces de la résistance, et le nombre limité d'avions et de sous-marins à sa disposition, la Force 136 fomente avec succès des mouvements de résistance en Birmanie, Malaisie, en Indochine et en Chine.

La Force 136 réalise également des opérations sur le terrain derrière les lignes japonaises en Birmanie, entreprenant de la collecte d'informations et des missions de recherche et de sabotage. Passant quelques fois des semaines dans les jungles étouffantes, ces forces qui atteignent parfois quarante fantassins, souvent des Ghurkas, maintiennent le contact avec leurs quartiers-généraux en Inde par radio en utilisant les codes les plus sécurisés à leur disposition, et comptent sur les largages aériens pour le ravitaillement.

En arpentant les jungles de Birmanie, la Force 136 a sans aucun doute eu affaire à la tribu Tcho-Tcho tant redoutée par les Birmans, et les investigateurs auront peut-être besoin de l'expérience de ses membres lorsqu'ils seront en mission dans la jungle.

Combien de routes...

L'une des routes les plus célèbres du conflit, la route de Birmanie, file de Lashio, en Birmanie, jusqu'à Kunming dans la province du Yunnan, en Chine. Elle est construite pendant la Seconde Guerre sino-japonaise de 1937 à 1938, et est utilisée par les Britanniques pour transporter des marchandises vers la Chine. La fermeture de la route après l'invasion japonaise en Birmanie contraint à transporter de matériel par avion à partir de l'Assam, en Inde, « au-dessus de la bosse ».

De manière à améliorer le flux de ravitaillement, la construction d'une nouvelle route est proposée entre Ledo, en Assam, et Myitkina, en Birmanie, avant d'être reliée à l'ancienne route de Birmanie en Chine – elle est baptisée sans surprise « la route Ledo ». La construction par des ouvriers et ingénieurs américains et chinois ne commence pas avant décembre 1942 sous le commandement du général américain Joseph « Vinaigre Joe » Stilwell (p.98), connectant la route de Birmanie seulement à la fin de l'année 1944. Quoi qu'il en soit, comme l'avait prédit le général Claire Chennault, le tonnage convoyé n'atteignit jamais celui du transport aérien.

La Bosse

La portion est de l'Himalaya, qui sépare l'Inde de la Chine, est un domaine cauchemardesque de pics dentelés tourmenté par des turbulences extrêmes et de terribles conditions météorologiques. Ceci, ajouté au manque de carte fiable et l'impossibilité d'une aide de navigation radio, rend la route particulièrement mortelle, même pour les pilotes les plus expérimentés des Tigres volants (p.7) qui acheminent le ravitaillement par son biais. Volant à haute altitude avec des Douglas C-3, Douglas C-47 Skytrain, et (plus tard) des Curtiss C-46 Commando, ces pilotes convoient des milliers de tonnes de cargaison en Chine, en particulier du kérosène destiné au célèbre raid de Doolittle (p.12).

Pendant ces missions, les pilotes aperçoivent à plusieurs reprises des structures ensevelies sous la glace et la neige au sommet des montagnes. Plus encore, au nord-ouest de la Chine, une grande pyramide blanche a été aperçue, coiffée d'un grand joyau. Néanmoins, les positions isolées de ces structures et la nature précaire de l'effort de guerre ont empêché une exploration plus poussée de ces sites.

1942

JANVIER

Le processus de rationnement commence aux États-Unis. Chiang Kai-shek demande à bénéficier du Prêt-bail pour construire une route entre l'Inde et la Chine de manière à ravitailler les forces du Kuomintang ; la route est connue plus tard comme la route de Ledo ou route Stilwell.

Des tracts exhortant les forces américaines et philippines à se rendre sont largués dans la péninsule de Bataan, sur l'île de Luzon. Les Japonais déclarent la guerre aux Indes orientales néerlandaises et envahissent la Birmanie, les îles Salomon et la Nouvelle-Guinée.

24 : la première bataille navale de grande envergure entre les États-Unis et le Japon se déroule à Balikpapan, entre les Célèbes et Bornéo ; elle diffère pour un temps l'invasion de Bornéo, mais n'empêche pas le Japon de s'emparer du port pétrolier de Balikpapan. 25 : La Thaïlande déclare la guerre aux États-Unis et au Royaume-Uni ; les États-Unis retournent la faveur en février.

FÉVRIER

Les sous-marins japonais bombardent une raffinerie de pétrole californienne, l'une des rares attaques directes sur le sol américain. Le rationnement des denrées alimentaires est introduit au Japon, et concerne le miso, les graines de soja et le sel ; les vêtements sont également rationnés. À cause des inégalités du système, le marché noir est florissant et il devient l'un des plus actifs dans le monde entier.

15 : La chute de Singapour – Le lieutenant-général Arthur Percival signe la reddition inconditionnelle dans la vieille usine de moteur Ford de Bukit Timah. 17 : les « civils militarisés » américains (les Seabees ; p.112) sont débarqués à Bora-Bora, dans le Pacifique Sud, pour construire un aérodrome.

19 : les Japonais envahissent Bali et les Indes orientales néerlandaises. Les bombardiers japonais lancés à partir de porte-avions attaquent Darwin, dans le nord de l'Australie, détruisant les installations portuaires ; la zone est attaquée

à nouveau un mois plus tard. Le décret présidentiel 9066 est émis par FDR, permettant aux zones désignées d'être reclassées en tant que zones militaires, ouvrant ainsi la voie à l'internement préventif de Japonais dans des camps de concentration aux États-Unis.

27 - 1er mars : la bataille de la mer de Java – près de Surabaya. Les Japonais remportent une bataille navale contre les navires alliés, une flotte composée de vaisseaux néerlandais, britanniques et américains. L'invasion japonaise de Java commence ; les troupes s'emparent rapidement de la capitale, Batavia, et l'île tout entière tombe sous leur coupe le 7 mars. Les Japonais prennent bientôt le contrôle de toutes les Indes orientales néerlandaises.

MARS

L'Australie déclare la guerre à la Thaïlande. L'aviation japonaise bombarde Broome, en Australie de l'Ouest, la destination de la plupart des réfugiés de Java, ce qui inclut le gouvernement néerlandais de l'île. MacArthur quitte Luzon par bateau pour rejoindre Mindanao, déclarant « Je reviendrai ! » ; il s'envole pour Darwin quelques jours plus tard pour prendre le commandement des forces alliées dans le sud-est du Pacifique. Les chefs d'état-major américains se partagent le Pacifique – l'amiral Chester Nimitz prend en charge la Zone d'opération du Pacifique ; le général MacArthur prend le commandement de la zone sud-est du Pacifique (dont l'Australie, la Nouvelle-Zélande, les Philippines, et de nombreux groupes d'îles) ; Nimitz préfère une stratégie de « grands bonds » pour aborder la guerre dans le Pacifique, alors que MacArthur insiste sur une approche île par île – l'Amérique décide d'employer les deux options.

Le *Special Operations Australia* (SOA), aussi connu comme le Services Reconnaissance Department (SRD), est formé ; il devient une branche de l'*Allied Intelligence Bureau* (AIB) en juin.

Un couvre-feu entre en vigueur pour les Américains d'origine japonaise dans les zones réglementées, et leur internement dans les camps se fait de manière massive, notamment sur la côte ouest et à Hawaï. L'opération est prise en charge par la War Relocation Authority (WRA). Trois types de camps existent : les Centres de rassemblement civils (des camps de rassemblement temporaires) ; les Camps de délocalisation (camps d'internement) ; et les Camps de détention (pour ceux dont on suspecte les activités néfastes) ; nombre de ces camps se trouvent sur le territoire des Indiens, dans des environnements hostiles auxquels les détenus ne sont pas préparés.

AVRIL

Le sous-marin américain *Seadragon* évacue des pilotes depuis Coregidor, ainsi que d'autres personnels « spécialisés ». À la fin du mois, les Japonais possèdent un contrôle ferme sur la Birmanie centrale. 10 : La marche de la mort de Bataan commence après que les Américains ont renoncé à Luzon au profit des Japonais. Les prisonniers de guerre américains et philippins sont obligés de marcher de la péninsule de Bataan à San Fernando, dans certains cas plus de quatre-vingt quinze kilomètres (soixante miles), avant d'être entassés dans des trains à destination du Camp O'Donnell ; quiconque s'écroule en chemin est exécuté. 18 : le Raid Doolittle américain sur Tokyo ne cause que de faibles dégâts, mais est très important psychologiquement, prouvant que les terres impériales ne sont pas hors d'atteinte. Les civils japonais sont horrifiés par la « barbarie » de l'attaque.

MAI

Townsville, dans l'extrême nord du Queensland, en Australie, est placée en état d'alerte à l'invasion (mais la nature de la menace reste drapée de mystères). **4 - 8** : la bataille de la Mer de Corail – la première, et probablement la plus importante bataille air-mer de l'histoire oppose exclusivement des avions (les navires n'entrent jamais en contact les uns avec les autres). Aucune des deux parties ne prend l'avantage pendant la bataille. Les Américains subissent les plus lourdes pertes (dont le USS Lexington), mais ils empêchent les Japonais d'accoster à Port Moresby, en Nouvelle-Guinée.

20 : les renforts américains sont envoyés à Midway et sur les îles Aléoutiennes pour empêcher une invasion après que les codes impériaux ont été déchiffrés par le commandant Joseph Rochefort de la Station Hypo, à Pearl Harbor. La flotte de porte-avions japonais quitte le Japon en direction de Midway le 27 mai, le reste de la flotte (sous le commandement de l'amiral Isoroku Yamamoto) fait de même un jour plus tard. Grâce aux informations obtenues par Rochefort, les amiraux Raymond Spruance et Frank Fletcher de l'US Navy vont à leur rencontre.

JUIN

Un sous-marin de poche japonais coule un navire marchand dans le port de Sydney, en Australie. Le professeur Richard Deadman retourne aux États-Unis pour aider à la fondation de la branche Majestic (MJ) de l'Office of Strategic Services (OSS).

4 - 7 : la bataille de Midway – la marine américaine inflige de lourdes pertes à la flotte impériale japonaise, particulièrement en termes de pilotes expérimentés ; la bataille marque le tournant de la guerre dans le Pacifique.

22 : un sous-marin japonais bombarde le dépôt militaire de Fort Stevens, dans l'Oregon, mais ne parvient qu'à causer des dégâts mineurs. C'est aussi la seule attaque de toute la guerre sur une installation militaire se trouvant sur le sol américain.

Une fin inattendue

Seize B25 modifiés s'élancent du porte-avions USS Hornet, sous le commandement du Lt Col James H. Doolittle. Après avoir largué leurs bombes incendiaires sur Tokyo, les avions se dirigent vers la Chine et une sécurité relative. Doolittle est obligé de sauter en parachute au nord de Chaozhou, dans la province du Hunnan, et parvient à établir le contact avec des combattants de la guérilla chinoise, tandis que huit de ses pilotes ne sont pas aussi chanceux et sont capturés par les Japonais. Trois d'entre eux seront exécutés plus tard. Le raid vaut à Doolittle une promotion de lieutenant colonel à brigadier général et il se voit remettre la médaille d'honneur.

Les *British Long Range Penetration Groups* (LRPG), mieux connus comme les Chindits, sont créés comme la 77ème brigade d'infanterie indienne.

Le *Allied Intelligence Bureau* (AIB) est fondé – il s'agit d'une agence à la fois américaine, australienne, néerlandaise et britannique, destinée à coordonner les opérations de guérilla et d'espionnage derrière les lignes ennemies. La Section C est responsable de la collecte de renseignements sur le terrain, en partie à travers les actions des garde-côtes (dont certains travaillent à la fois pour la Section M et Majestic).

ÉTÉ

L'armée de défense birmane (BDA) est créée, sponsorisée par les Japonais. Elle devient l'armée nationale birmane (BNA) en août 1943 après que le Japon accorde son indépendance au pays.

JUILLET

La suite de l'expansion de l'empire du Soleil Levant est marquée par des débarquements en Nouvelle-Guinée, la deuxième plus grande île du monde (après le Groenland), d'importants affrontements prennent place en Nouvelle-Guinée à partir de là. Dès cette époque, les territoires occupés par les Japonais commencent à diminuer à l'avantage des Alliés.

AOÛT

Les Marines américains débarquent sur les îles Salomon, et à Guadalcanal. La construction de l'aérodrome Henderson de Guadalcanal commence. Il devient opérationnel le 17 août, même si les Seabees continuent d'y travailler jusqu'à la fin du mois de septembre. Les pilotes du Corps des Marines américains qui décollent de l'aérodrome sont facétieusement appelés la « Cactus Air Force ».

25 : la bataille des îles Salomon orientales – l'US Navy force les transports japonais se dirigeant vers Guadalcanal à rentrer à la base.

SEPTEMBRE

Le premier ministre japonais Tojo assume la position de ministre des Affaires étrangères après la démission du précédent titulaire. Un petit avion japonais, lancé d'un sous-marin, largue des bombes incendiaires sur une forêt proche de Brookings, dans l'Oregon ; c'est la seule attaque aérienne sur le sol américain pendant la guerre.

OCTOBRE

Des pluies torrentielles figent les opérations des Marines dans le Pacifique ; les tempêtes sont étrangement violentes et elles affectent une grande partie de l'océan, ce qui incite Majestic à enquêter sur leur origine. 11 - 12 : la bataille du cap Espérance (Guadalcanal) oppose des avions américains et le Tokyo Night Express (p.14). Si les Japonais subissent de lourdes pertes, ils parviennent tout de même à débarquer des troupes et du ravitaillement à Guadalcanal. Les marins japonais refusent d'être secourus par les navires américains, préférant être dévorés par l'abondante population de requins de la zone (le milieu les favorise) ; (voir ***Achtung! Cthulhu : Les Horreurs de la Guerre Secrète*** pour plus de détails).

Hit & Run

Baptisées du nom de Chinthé, mythiques créatures ressemblant aux lions qui gardent les temples birmans, les troupes britanniques, birmanes et les Gurkhas de la LRPG sont sous le commandement de Orde Wingate (p.98). Chaque unité est constituée d'une colonne mixte de 300 hommes, avec un major à sa tête. Leur objectif initial est de perturber les communications japonaises derrière les lignes ennemies, mais il évolue et elles se retrouvent à construire des pistes d'atterrissage et à participer à la construction de la Route Ledo (p.11).

Après la Conférence de Québec d'août 1943, les Chindits sont assistés par le 1st Air Commando Group, principalement constitué de pilotes et d'avions de l'USAAF. L'unité possède la particularité d'être parmi les premières à tester des hélicoptères (Sikorsky R-4s) au combat en mai 1944.

Un LRPG indépendant, la 111ème Brigade d'infanterie indienne (dont les membres sont plus communément appelés les Léopards), est créée sans que Wingate ne le sache par le brigadier Walter « Joe » Lentaigne. Des rumeurs courent à propos d'autres LRPG, plus secrets, opérant dans les jungles de Birmanie.

Tout le monde à bord

La marine impériale tente de renforcer ses positions à Guadalcanal sous le couvert de la nuit, c'est le « Tokyo Night Express ». Les convois, constitués de transports rapides japonais accompagnés de navires de guerre, parviennent à débarquer des troupes et du ravitaillement sous le nez de l'US Navy, même dans le passage le plus étroit de Guadalcanal connu comme « la fente » (le détroit de Nouvelle-Géorgie).

Le Père de Tous les Requins est satisfait par l'offrande involontaire.

26 : la bataille de Santa Cruz – l'aviation américaine prend d'assaut une force japonaise en supériorité numérique à l'est des îles Salomon ; une fois encore, les navires de soutien des deux flottes ne sont jamais à portée l'une de l'autre. Les Japonais remportent techniquement la bataille, mais leurs capacités maritimes sont sévèrement endommagées.

NOVEMBRE

12 - 13 : la bataille de Guadalcanal – commençant à la Savo Sound à l'extrémité sud de la Fente, l'US Navy et son aviation infligent de lourdes pertes à la flotte japonaise ; le Sound, connu avant la guerre comme le canal de Sealark, est plus tard rebaptisé le Iron Bottom Sound à cause du nombre d'avions et de navires qui y ont coulé durant la bataille.

Jeunes Américains

Même s'ils sont considérés comme un risque pour la sécurité et enfermés dans des camps de concentration, il est néanmoins demandé à de nombreux Nisei de se porter volontaires. Une importante partie d'entre eux s'exécute, avides de prouver leur loyauté envers le pays, malgré leur traitement.
Même s'ils n'ont pas le droit de combattre dans la plupart des zones du Pacifique, ils agissent en tant qu'interprètes et interrogateurs, et servent en première ligne sur d'autres fronts. Leur succès, particulièrement dans des unités comme les Maraudeurs de Merrill (p.14), mène les Nisei à faire partie de la mobilisation de janvier 1944. Ceux qui refusent sont emprisonnés.

L'histoire du Paon

Si la mort de l'amiral Yamamoto (Nom de code « the Peacock » ou « le Paon ») est un coup formidable pour les Américains, ils doivent prétendre qu'ils n'en ont pas connaissance – toute confession de ce qu'ils ont réalisé informerait les Japonais qu'ils sont parvenus à déchiffrer leurs codes militaires. Les Japonais ne souhaitent pas non plus admettre la perte de leur grand chef militaire, et ils cachent ainsi sa disparition pendant un mois. L'inhumation officielle a lieu à Tokyo, début juin, sous forme d'une cérémonie publique qui attire les foules.

1943

Un entraînement aux arts martiaux devient obligatoire à tous les stades de l'éducation japonaise.

JANVIER

Le haut commandement japonais lance l'évacuation de Guadalcanal via le Tokyo Night Express, avec la bénédiction de l'Empereur ; une offensive américaine majeure pour nettoyer l'île débute très peu de temps après. Suite à la Conférence de Casablanca et à l'initiative « l'Allemagne d'abord », les États-Unis proposent d'engager 30% de leur effort de guerre pour maintenir le combat dans le théâtre du Pacifique ; la plupart des citoyens américains préfèreraient cependant se concentrer sur le combat contre le Japon plutôt que contre l'Allemagne. La première victoire terrestre majeure des Alliés dans le Pacifique intervient lorsque les troupes japonaises sont mises en déroute en Papouasie-Nouvelle-Guinée.

FÉVRIER

Les Chindits quittent Imphal, en Inde, et se dirigent vers la Birmanie pour l'opération Longcloth ; cette opération se termine officiellement en mai, les unités ayant réussi à franchir le fleuve Chindwin et couper la ligne de chemin de fer entre Myitkina et Mandalay. De nombreux survivants sont renvoyés dans leurs régiments d'origine et racontent quelques histoires particulièrement étranges après la fin de l'opération. Le combat pour Guadalcanal se termine. Si les pertes sont à peu près égales entre les deux camps que ce soit sur le plan aérien ou maritime, les pertes terrestres japonaises sont bien supérieures. Les troupes américaines commencent à occuper le reste des îles Salomon (prioritairement celles que les Japonais ont abandonnées).

Les *Nisei* (jeunes Américains d'origine japonaise de seconde génération) retenus dans les camps de concentration sont approchés pour un engagement volontaire dans les forces armées américaines.

MARS

La bataille de la mer de Bismarck – un convoi japonais en chemin pour la Nouvelle-Guinée – est attaqué par l'aviation américaine et australienne, ainsi que par les navires torpilleurs américains. Les Alliés infligent de lourds dégâts, et forcent les Japonais à employer uniquement leurs sous-marins pour faire débarquer des renforts sur l'île.

AVRIL

Les opérations navales du Japon sont maintenant limitées à cause des lourdes pertes subies, mais des attaques aériennes sur les navires américains et les installations alliées sont réalisées entre le 7 et le 14 avril (Opération I-Go) ; malheureusement le plan est contreproductif, et ne tend finalement qu'à accélérer la préparation des Américains. Opération Vengeance – l'amiral Yamamoto est tué, son appareil est abattu au-dessus de Bougainville.

MAI

Quelque chose de terrifiant se passe sur l'île Aléoutienne d'Attu, les troupes japonaises sont rendues folles de terreur par ce à quoi elles sont confrontées.

AOÛT

La Birmanie, soutenue par le Japon, déclare son indépendance vis-à-vis de la Grande-Bretagne. Bien que symboliquement autonome, le pays reste sous occupation militaire japonaise et l'aversion des Birmans pour leurs tuteurs impériaux ne fait que grandir. L'*US 5307th Composite Unit* (Provisional), aussi connue comme l'Unité Galahad ou les Maraudeurs de Merrill, est fondée sous le commandement du brigadier-général Frank Merrill. Elle est basée sur les Chindits d'Orde Wingate, et réalise des tâches similaires d'escarmouche et de sabotage des lignes de communication et de ravitaillement.

OCTOBRE

Un corps expéditionnaire américain commence à bombarder l'île Wake (l'île aux Oiseaux pour les Japonais) dans ce qui se révèle être une procédure de « ramollissement » afin de faire avancer le débarquement des troupes. La ligne Siam-Birmanie, aussi appelée voie ferrée de la mort, ouvre.

NOVEMBRE

La dernière nuit du combat entre les navires japonais et américains se déroule autour des îles Salomon. La première réunion de la sphère de coprospérité de la Grande Asie, connue comme la Conférence de la Grande

Un problème de riches

Août 1943, l'empire du Soleil Levant contrôle 95% de la production mondiale de caoutchouc, 70% de la production de riz et d'étain, et pratiquement 100% de la production de quinine, ce qui pose des problèmes majeurs aux Alliés en termes de médicaments et de produits essentiels.

Asie orientale, a lieu à Tokyo. Le gouvernement japonais annonce des plans d'évacuation pour d'importants groupes de population ; les plans sont lents à mettre en œuvre, notamment à cause de l'état des infrastructures de transport du pays.

1944

JANVIER

Une augmentation majeure des impôts est lancée au Japon dans le but d'augmenter les fonds de financement de la guerre. Des B25 bombardent Rabaul, en Nouvelle-Bretagne, l'anéantissant presque, au point qu'elle ne représente plus une menace pour les opérations américaines dans la zone. Les actions ultérieures d'encercler et d'isoler l'île la rendent stratégiquement inutile pour les Japonais. L'invasion des îles Marshall par les forces américaines commence ; ces îles ne peuvent être évitées et doivent être contrôlées, un fait que les Japonais savent mieux que quiconque.

FÉVRIER

Le général Tojo devient le chef de l'état-major général de l'armée japonaise, en plus d'être premier ministre ; ce contrôle de tous les pouvoirs en fait le dictateur militaire du Japon. Un « force spéciale » se déplace en Birmanie sous le commandement du général Wingate, dans le cadre de l'opération Thursday. Les Maraudeurs de Merrill se mettent en route pour une mission dans le nord-est de la Birmanie.

MARS

Les Chindits sont parachutés dans le centre de la Birmanie pour attaquer les lignes de communication japonaises. En retour, les Japonais bombardent la piste d'atterrissage de Chowringhee, l'une des trois pistes construites par les Chindits pour ravitailler les troupes derrière les lignes ennemies, les autres étant connues comme Broadway et Picadilly. L'opération U-Go commence et consiste en l'offensive des Japonais sur l'Inde à partir de la Birmanie, les cibles principales sont Imphal et Kohima, dans le nord-est de l'Inde. Oder Wingate est tué dans le crash de son avion, le brigadier Lentaigne le remplace à la tête des Chindits.

AVRIL

Ayant isolé Imphal, les troupes japonaises attaquent Kohima. Les troupes américaines et chinoises commencent leur marche vers Myitkina, dans le nord de la Birmanie.

MAI

L'amiral Soemu Toyoda est nommé nouveau commandant en chef des forces navales et aériennes japonaises après la mort de l'amiral Meneichi Koga (remplaçant de l'amiral Yamamoto) dans un accident d'avion sur Mindanao en mars. Les attaques aériennes alliées sur Java débutent, l'aviation de la flotte britannique d'Extrême-Orient bombardant la journée, et les B24 américains du sud-est du Pacifique prenant la relève la nuit. 29 : la première bataille du théâtre du Pacifique opposant des tanks se déroule sur l'île de Biak, en Nouvelle-Guinée.

Réalité & Fiction

S'étirant de Bangkok, en Thaïlande, jusqu'à Rangoon, en Birmanie, la ligne Siam-Birmanie s'étend sur approximativement 400 km (250 miles). Rejetée comme moyen de transport de fret par les Britanniques plus tôt au cours du siècle, à cause de la difficulté du terrain que la voie devrait emprunter, la construction du chemin de fer commence tout de même en avril 1942 sous l'égide d'un autre empire : celui du Soleil Levant. Les forces japonaises ont besoin du chemin de fer pour leur campagne en Birmanie, la voie maritime étant considérée comme trop dangereuse pour convoyer le ravitaillement et les troupes nécessaires, à cause des patrouilles de sous-marins alliés dans les eaux côtières.

Construit epar des prisonniers de guerre alliés et des romusha (travailleurs forcés, ce qui inclut des détenus) asiatiques, chaque traverse le long de la ligne marque la tombe d'un ouvrier, mort d'une maladie, de malnutrition, ou d'actes d'extrême cruauté de la part de ses gardiens japonais. Sur les 180 000 ouvriers asiatiques et 60 000 prisonniers de guerre alliés estimés pendant la construction de la ligne et de son infrastructure de soutien, quelques 90 000 ouvriers et 16 000 prisonniers de guerre alliés trouvèrent la mort. La partie la plus célèbre de la ligne est le Pont 277, mieux connu comme le Pont de la rivière Kwai, immortalisé à la fois par la littérature et le cinéma, les deux versions étant toutefois très imprécises sur les véritables évènements. Contrairement à la fiction, l'officier supérieur britannique parmi les prisonniers de guerre, le lieutenant-colonel Philip Toosey, fait des pieds et des mains pour saboter et retarder la construction du pont, souvent en payant largement de sa personne, les Japonais lui infligeant de terribles punitions.

Note au gardien

Les investigateurs peuvent être chargés de détruire le pont ou un autre segment de la ligne, bien qu'elle traverse certaines des régions les plus inaccessibles de Birmanie pouvant mener à une rencontre avec le peuple Tcho-Tcho et leurs dieux immondes (p.89). Les Japonais font passer la voie ferrée dans des endroits difficiles à trouver, et que certains pourraient regretter de découvrir.

Des centaines de civils japonais sont retrouvés morts au bas des hautes falaises du mont Marpi.



JUIN

Le président Roosevelt diffuse la dernière de ses causeries au coin du feu. Le siège final de Myitkina commence, tandis que les troupes japonaises se retirent de Kohima après une campagne douloureuse.

19 : la bataille de la Mer des Philippines – elle est connue familièrement comme le « grand tir aux pigeons des Mariannes » à cause de l'inexpérience des pilotes japonais impliqués. La route d'Imphal est rouverte, forçant les troupes japonaises à accélérer leur retraite.

JUILLET

Sur Saipan, les troupes japonaises lancent une attaque banzai contre les forces américaines le jour suivant le seppuku (suicide rituel) de leur officier en chef, le lieutenant-général Yoshitsugu Saito. Les Japonais sont mis en déroute et massacrés, et Saipan se retrouve officiellement sous le contrôle américain. Des centaines de civils japonais sont retrouvés morts au bas des hautes falaises du mont Marpi – tout indique un suicide collectif, mais certains racontent que tous n'ont pas sauté volontairement. Le gouvernement du général Tojo s'effondre ; le général Kuniaki Koiso devient premier ministre et Tojo est également remplacé au poste de chef de l'état-major général de l'armée par le général Yoshijiro Umezu. Le président Roosevelt rencontre le général MacArthur et l'amiral William Halsey Jr. à Hawaï pour discuter de la tactique à adopter dans le Pacifique – Halsey souhaite « éviter » les Philippines, MacArthur le contraire.

AOÛT

Myitkina tombe aux mains des Chinois (avec l'aide des Maraudeurs dans leur dernière action précédant leur intégration dans un autre régiment), permettant la réouverture des communications terrestres entre l'Inde et la Chine.

OCTOBRE

Okinawa et d'autres îles de l'archipel Ryuku sont la cible de bombardements américains. Une autre cible est Formose, laquelle est l'objet d'une attaque de cinq jours. La plus grande bataille aérienne de la guerre se déroule pendant cette campagne de bombardements, les Japonais y perdent 500 avions et 40 navires, l'escarmouche voit également l'*USS Franklin* être endommagé par un avion kamikaze. Formose est neutralisée de manière effective en milieu de mois.

Une offensive massive commence à mettre en déroute les Japonais dans le nord de la Birmanie. L'opération *Sho-Go* (Victoire) est lancée par les Japonais contre l'invasion américaine imminente de Leyte. Le général MacArthur remet les pieds dans les Philippines avec le nouveau président, Sergio Osmena. Il diffuse alors un appel à la population philippine, l'appelant à collaborer avec les forces américaines pour chasser les envahisseurs. 23 - 26 : la bataille du golfe de Leyte – l'intégralité, ou presque, des forces restantes de la flotte japonaise tente d'empêcher l'invasion des Philippines. La bataille (le plus grand conflit naval de l'histoire) ne se déroule pas bien pour la marine impériale, et leur force est exterminée à la fin de l'affrontement. L'engagement est suivi par les attaques kamikaze sur des navires dans le golfe de Leyte.

NOVEMBRE

Le Japon commence à envoyer des ballons-bombes à travers le Pacifique pour atteindre l'Amérique. Les seules pertes durant cette campagne longue de six mois sont un adulte et cinq enfants, qui déclenchent un dispositif piégé dans un arbre en essayant de le récupérer.

DÉCEMBRE

Les troupes britanniques commencent à franchir le fleuve Chindwin, et se dirigent vers le centre de la Birmanie.

Ailleurs, les Britanniques font des avancées rapides sur les côtes de la région d'Arakan dans le nord-ouest du pays. Mountbatten est si surpris qu'il organise une réunion d'urgence à Calcutta pour discuter du meilleur moyen d'exploiter la situation.

1945

JANVIER

Aux États-Unis, les Américains d'origine japonaise internés commencent à retourner chez eux. Les troupes américaines entrent en Birmanie par le fleuve Shweli, tandis que d'autres forces continuent leur avancée dans le pays. Les troupes américaines débarquent à Luzon, dans les Philippines, après l'habituel bombardement de pré-invasion. Le débarquement voit la première utilisation de bateaux kamikaze. Le premier convoi empruntant la route nouvellement terminée de Ledo/Birmanie se met en route depuis l'Inde. Il arrive à Myitkina mais est forcé de s'arrêter à cause de l'occupation japonaise plus loin sur la route. Les forces américaines et chinoises forcent la libération du reste de la route à la fin du mois, et le convoi arrive à Kunming le 4 février ; Chiang Kai-shek rebaptise la route en l'honneur du général Stilwell.

FÉVRIER

La relation entre l'administration française et les occupants japonais en Indochine française commence à faire des étincelles. Les Américains apportent leur soutien aux groupes de résistance locaux de manière à fomenter davantage de troubles. La bataille d'Iwo Jima (*Opération Detachment*) – l'île est attaquée puisqu'elle est reconnue comme faisant partie du territoire japonais métropolitain, par ailleurs sa perte est supposée avoir un profond impact psychologique sur les Japonais, tout en permettant aux chasseurs longue portée américains d'escorter les bombardiers pour attaquer les îles du cœur du Japon. Le drapeau américain est érigé au sommet du mont Suribachi (le cône du volcan de l'île) le 23, même si les combats continuent sur l'île pendant des mois. Des rumeurs persistent concernant une opération clandestine qui se serait déroulée sous le volcan juste avant le débarquement des troupes principales. Des tempêtes s'abattent sur les eaux d'Iwo Jima et endommagent les navires américains à la fin du mois de février. Les bombardiers américains B29 *Superfortress* déversent l'enfer sur Tokyo, détruisant un mille carré de la ville ; un autre raid est conduit en mars et cause encore plus de dégâts. Les Américains prennent Manille.

MARS

Les attaques aériennes américaines sur le Japon passent du bombardement de précision au bombardement en tapis. Une attaque kamikaze massive est lancée par les troupes japonaises sur Iwo Jima, contre les ordres directs de leur leader, le général Kuribayashi. Le général lui-même disparaît et ne refera plus jamais surface. L'île est déclarée sans danger pour les troupes américaines le 18, même si des poches de résistance demeurent. Des bombes incendiaires larguées sur Tokyo détruisent 20% de la ville (10 milles carrés), même si les écoles ont déjà été fermées et qu'une partie de la population a fui vers « les racines du pays » (Furusato). Les Japonais congédient l'administrateur et le gouverneur général français en Indochine française, une décision qu'ils accompagnent d'une série d'attaques brutales sur les locaux. Le premier usage de bombes volantes pilotées avec moteur à propulsion – Okha (cerisier en fleur) – est réalisé par les Japonais contre les navires américains qui attaquent la flotte impériale. Les marins américains les baptisent les bombes Baka (folles). Les forces britanniques et chinoises se réunissent en Birmanie du Nord. Mandalay tombe aux mains des Britanniques. Les troupes de l'armée nationale birmane changent d'allégeance et attaquent les forces japonaises.

AVRIL

Les troupes américaines débarquent à Okinawa, sur les îles Ryükyü (Opération Iceberg), au cours de la plus grande opération amphibie de la campagne menée jusqu'alors. Leurs pertes sont si faibles que les Américains surnomment le jour de Pâques (1er avril) le « Love Day » ou jour de l'amour.

Le vent divin

Officiellement connue comme la *Tokubetsu Kogekitai* (*Special Attack Unit*), le nom le plus courant donné aux kamikaze de la marine et de l'aviation impériales japonaises se traduit par « vent divin », en honneur aux vents qui éloignèrent les flottes mongoles de Kublai Khan du Japon en 1274 et 1281 pendant une tentative d'invasion. Si les noms des individus à l'origine de l'idée sont discutés, l'efficacité du phénomène ne l'est pas, particulièrement en terme psychologique.

La bataille du golfe de Leyte est la première à officiellement voir l'usage de bombardiers kamikaze en tant qu'unité d'assaut spécifique, même si les pilotes japonais ont entrepris des attaques suicides auparavant (mais pas de manière organisée). Les bombardiers eux-mêmes sont escortés par des chasseurs pour assurer qu'ils atteignent leurs cibles. Les nouvelles recrues suivent deux semaines d'entraînement au vol et dix jours au combat, les meilleurs pilotes sont préservés et se chargent de l'escorte (puisqu'ils sont considérés trop importants pour être sacrifiés, même par l'Empereur).

Néanmoins, la situation ne dure pas et une attaque kamikaze massive est lancée quelques jours plus tard sur la flotte d'invasion américaine stationnée à cet endroit. MacArthur est nommé commandant en chef de toutes les forces terrestres américaines dans le Pacifique, Nimitz étant le commandant en chef des forces navales américaines. L'Union Soviétique dénonce son traité de non-agression de cinq ans avec le Japon, le gouvernement du général Koiso démissionne et est remplacé par un

nouveau, avec à sa tête l'amiral Kantaro Suzuki. Les Japonais lancent l'opération Ten-Go, une attaque suicide de dernière minute contre la flotte américaine à Okinawa. La force d'intervention est presque complètement détruite par l'aviation américaine dans la bataille de la Mer de Chine orientale avant même d'atteindre sa destination. **12** : le président Roosevelt meurt des suites d'une longue maladie. Le vice-président Truman devient le 33ème président des États-Unis.

Ce n'est pas encore terminé...

Dans notre monde, les évènements que les Japonais appellent la guerre de la grande Asie orientale se poursuivent jusqu'en août 1945, et cessent avec le largage des bombes atomiques d'Hiroshima et Nagasaki qui, couplées au nouvel assaut de l'Union Soviétique sur le Mandchoukouo, forcent l'Empereur à admettre la défaite et accepter une reddition inconditionnelle. Néanmoins, dans le monde de la Guerre Secrète, des évènements se trament en Europe au cours du mois d'avril 1944, lesquels dépassent le cadre du conflit et le reste de l'histoire documentée telle que nous la connaissons. Pour plus de détails, voir les prochains suppléments ***Achtung! Cthulhu: Assault on the Moutains of Madness*** et ***Achtung! Cthulhu***: ***Bye Bye Baby***.



Photo : Inconnu - Japon, Fukuokaken, Soldatenfriedhof, 1931 - Bundesarchiv, Bild 102-12495 / CC-BY-SA

"Nous apprenons bien plus par la défaite que par la victoire."
— Proverbe japonais

CHAPITRE 2

Le Pays du Soleil Levant

"Mourir pour l'empereur, c'est vivre pour toujours."
— Précepte de l'armée japonaise

Fermé au monde pendant plus de deux siècles à cause de la politique du Sakoku (pays enchaîné) du Shogunat Tokugawa de 1630, le Japon, aussi connu comme le Dai Nippon Teikoku (大日本帝國, l'Empire du Grand Japon/ Grand Empire japonais) est souvent perçu comme une terre insolite et bizarre par les étrangers, avec une société profondément hiérarchique basée sur l'obéissance et un code de l'honneur stricts. Ce chapitre traite de la réalité de la vie au Japon au cours des années 30 et 40, et aborde également les machinations politiques qui ont permis aux militaires de prendre le contrôle du pays et d'assurer son entrée en guerre.

DANS L'ÈRE MODERNE

Le Japon passe par d'importants changements pendant la Restauration Meiji (p.7), passant d'une société féodale avec une technologie médiévale à une nation industrielle moderne avancée en moins de quarante ans. Une coïncidence veut que le Japon émerge de l'isolationnisme qu'il s'est lui-même imposée à une époque d'importantes avancées technologiques dans le reste du monde. Chaque nation est lancée et vit au rythme du changement, n'a qu'à se mettre dans le mouvement avec les autres pour rejoindre la course aux avancées technologiques. En effet, dans les années 30, le Japon est une nation qui sait vivre avec le monde changeant qui l'entoure. Les modes vestimentaires occidentales sont la règle plutôt que l'exception en public, même si les vêtements traditionnels, surtout pour les femmes, continuent d'être populaires pour la maison et les fêtes religieuses.

"Mono no aware" –
"Toute chose doit s'éteindre".
-R.D.

La naissance de la machine de guerre japonaise

Nombre des avancées technologiques réalisées à la fin du 19ème siècle et au début du 20ème siècle impliquent le développement d'armes et d'armements, et le Japon ne perd pas de temps pour en tirer le meilleur parti et les développer à sa manière. Il en résulte que la force impériale ne cesse de grandir, et qu'elle décide, inévitablement, de tester sa puissance.

UN SUCCÈS DOUX-AMER

Le premier exemple des prouesses de l'avancée militaire japonaise survient en 1894-1895, avec la première guerre sino-japonaise. Même si la victoire de l'Empire est attendue sur l'armée chinoise mal équipée, celle-ci intervient avec une vitesse et une efficacité qui surprennent même les Japonais. Après leur victoire, et au grand étonnement du Japon, trois puissances mondiales (l'Empire russe, la France, et l'Allemagne) interviennent, refusant aux Japonais de nombreux territoires qu'ils pensent leur revenir de droit en tant que butin de guerre (et qui leur ont été cédés suivant les conditions de la reddition chinoise). De manière humiliante, l'une de ces trois puissances – l'Empire russe – finit par réclamer une partie des terres concédées. Le ressentiment croît de manière sous-jacente chez les Japonais, ce qui prépare le terrain du prochain effort militaire majeur du Japon.

Ce second test majeur de l'armée militaire japonaise modernisée intervient en 1904-1905, lorsque la guerre russo-japonaise se conclut par une victoire japonaise. Plusieurs batailles durement gagnées (dont la victoire navale brillante de Tsushima Straights, qui voit pratiquement la destruction totale de la flotte russe de la Baltique) donnent au Japon la revanche tant attendue par le pays, et lui permet de réclamer de nombreux territoires chinois que leur avait arrachés l'Empire russe dix ans plus tôt, après la guerre sino-japonaise.

Au cours de la Première Guerre mondiale – et malgré les objections de son allié la Grande-Bretagne – le Japon rejoint le camp allié, et réclame et occupe immédiatement un certain nombre de territoires allemands dans le Pacifique, dont les îles Mariannes, Marshall, et Caroline, ainsi qu'une portion de la Chine précédemment réclamée par l'Allemagne en tant que concession. Avec l'attention du monde entier concentrée sur le conflit en Europe, le Japon tire le meilleur de cette opportunité fortuite et adresse à la Chine une liste de vingt-et-une demandes. La capitulation totale de la Chine laisserait l'empire du Milieu à peine plus grand qu'une colonie impériale. Finalement, la Chine accepte de nombreuses (mais pas toutes) demandes et le Japon devient la première puissance d'Asie. Après la fin de la Première Guerre mondiale, le Japon est marginalisé par les puissances occidentales et la discrimination raciale envers les Japonais devient la cause majeure de la détérioration des relations entre l'Empire et le monde extérieur. Indépendamment de ceci, une seule nation est capable de rivaliser en puissance et en prestige avec le Japon dans le Pacifique : les États-Unis.

Des rumeurs persistantes affirment que la société de l'Océan Noir a été infiltrée par le Culte de Cthulhu.

LA RIGUEUR

En 1930, le Japon est au sommet de son prestige et de son influence. Ayant gagné les concessions territoriales de la Chine et le contrôle total de la Corée (annexée depuis 1910), le gouvernement japonais espère étendre ses propriétés, mais le destin intervient sous la forme de la dépression économique mondiale. Les États-Unis, l'un des partenaires commerciaux majeurs du Japon, sont lourdement frappés par la crise économique, et le Japon l'est d'autant plus. Les marchés sont perdus, les prix augmentent de manière dramatique, la pauvreté et le chômage s'aggravent.

La Grande-Bretagne, les États-Unis et le Japon ratifient le traité naval de Londres de 1930, réglant leurs forces navales de manière comparable en limitant les dépenses et définissant étroitement quel type de navire est autorisé (ou non) en terme d'armement et de tonnage. Le Cabinet et le premier ministre japonais Osachi Hamaguchi voient ceci comme une mesure économique bienvenue à une époque de grave instabilité financière. Les militaires, et particulièrement les officiers de la marine, voient les choses d'un autre œil, et le chef d'état-major de la marine démissionne en guise de protestation.

À ce moment-là, la majeure partie des citoyens japonais portent un regard défavorable sur les militaires. Avec la crise monétaire qui survient en 1929 à la suite du krach de Wall Street, maintenir une armée puissante semble un luxe bien trop coûteux, et les hommes de la rue s'indignent de la « générosité » du gouvernement à l'égard des forces armées. Il en résulte que la popularité des militaires est plus basse que jamais.

Le premier ministre Hamaguchi tente de calmer le débat national enflammé sur les dépenses du gouvernement, mais ses actions dans ce domaine – et dans d'autres – ne font qu'éveiller la colère d'une série de groupuscules secrets : les sociétés secrètes japonaises (himitsu kessha). En novembre 1930, l'un de ses groupes tente d'assassiner Hamaguchi. Si l'attaque ne réalise pas son objectif dans un premier temps, le premier ministre succombe toutefois à ses blessures quelques mois plus tard, créant un précédent glacial pour l'avenir du gouvernement japonais.

DE CAPE & D'ÉPÉE

La plupart des sociétés secrètes japonaises sont formées pour soutenir la montée du patriotisme, du nationalisme, et la fraternité japonaise à l'aube du 20ème siècle. Certaines sont intégralement établies par d'actuels ou d'anciens officiers de l'armée ou de la marine ; d'autres sont sponsorisées par les partis communistes ou socialistes japonais ; d'autres encore possèdent des projets plus secrets que les autres, et projettent de contrôler le gouvernement de l'extérieur. Le service secret japonais (Kempeitai) sponsorise un grand nombre de ces groupes, utilisant leurs membres comme un moyen de diffuser de la propagande et de collecter des informations. De par leur nature secrète, les réseaux de collecte d'informations rivaux ont bien du mal à les infiltrer.

La société de l'Océan Noir/Sombre (*Gen'yosha*) est à l'origine fondée par un ancien samurai pour promouvoir un retour à l'ancien ordre féodal. Plus tard, elle change son objectif pour avancer le concept d'un parlement national. Finalement, les membres de la société se rabattent sur leur véritable objectif : sous le couvert de travailler en l'honneur de la famille impériale et de protéger les droits de tous les citoyens japonais, ils font pression pour l'expansionnisme militaire et la conquête de l'Asie. À cette fin, ils établissent de nombreuses maisons closes en Chine qui servent de lieu de réunion pour leurs membres, mais aussi de caches et de refuges pour leurs agents japonais.

Comme sources d'informations utiles pour faire chanter des patrons peu méfiants, ces « maisons de délices célestes » fonctionnent avec une efficacité sans égale. En utilisant ces maisons, les agents de l'Océan Noir réunissent des informations suffisantes pour préparer des cartes topographiques détaillées de la Corée en prévision de l'invasion. Ils parviennent également à cibler spécifiquement des trésoriers d'autres sociétés secrètes de manière à en apprendre autant que possible sur les activités de leurs rivaux (tout en drainant par la même occasion leurs fonds). L'Océan Noir ouvre même une école de jujutsu à Vladivostok pour collecter des renseignements sur les Soviétiques. Des rumeurs persistantes affirment que la société de l'Océan Noir a été infiltrée par des éléments du Culte de Cthulhu (p.72), mais ces informations sont encore à vérifier.

La société du Dragon Noir (*Kokuryukai*), une ramification de la société de l'Océan Noir (formée avec le consentement total de cette organisation), est un groupe paramilitaire de droite destiné à garder les Soviétiques au nord du fleuve Amur (Dragon Noir) et donc hors de la Chine et de l'Asie de l'Est.

La société de la Double Feuille (*Futabakai*) est fondée par un groupe d'officiers de l'armée et de la marine qui, frustrés par le manque d'avancement, cherchent à purger l'armée de ses éléments « corrompus ».



La société des fleurs de cerisier (Sakurakai) est formée par de jeunes officiers de l'armée impériale japonaise (IJA), dont le but est de réorganiser l'État japonais selon des idéologies totalitaires. Si nécessaire, ils sont prêts à provoquer un coup d'état militaire pour parvenir à leurs fins.

D'autres groupes avec des objectifs ultranationalistes incluent la « Ligue du sang » (*Ketsumeidan* ; le nom est donné par la presse japonaise qui couvre les procès suivant leur grande campagne infructueuse d'assassinats politiques en 1932) et la société de la montagne en sueur (*Kanzan So*).

La *Kempeitai* maintient suffisamment de contrôle sur ces groupes pour les orienter dans la direction souhaitée, tout en leur donnant suffisamment d'indépendance pour agir de leur propre chef, ceci permettant à la *Kempeitai* de pouvoir nier les actions des sociétés si celles-ci venaient à devenir embarrassantes. L'utilisation fréquente de l'assassinat par des membres de telles sociétés secrètes contre les officiels hostiles du gouvernement devient l'une des principales raisons de l'ascension de l'armée et de sa prise de contrôle presque totale du gouvernement japonais.

Les yakuza sont également une société secrète, bien qu'aux ambitions moins patriotiques. Techniquement plus proches d'un syndicat du crime qu'une véritable société secrète, les yakuza sont des criminels organisés qui gèrent des cercles de jeu en plus de leurs activités d'extorsion, de chantage, de contrebande et de menus larcins.

Quand les voleurs se brouillent

Pendant cette période, deux factions apparaissent dans l'armée : la Kodo-ha, de jeunes bagarreurs, prêts à renverser le monde s'il le faut ; et la Tosei-ha, constituée majoritairement d'officiers supérieurs plus conservateurs et de l'état-major. Les deux factions s'accordent pour dire que le pays doit être gouverné par l'armée, elles divergent seulement sur le rythme auquel cela doit être fait.

La Kodo-ha, entre 1931 et 1935, organise (avec l'aide de plusieurs sociétés secrètes sympathisantes) les assassinats de plusieurs leaders politiques avec lesquels ils sont en désaccord. La Tosei-ha ne s'y oppose pas, principalement parce qu'elle trouve aussi ces leaders problématiques. En 1935, lorsqu'un officier de la Kodo-ha assassine un officier de haut rang de la Tosei-ha (l'un de ceux qui déplaçaient des officiers de la Kodo-ha vers des postes plus en retrait pour leur éviter des ennuis), le résultat est désastreux pour la Kodo-ha. La Tosei-ha consolide son pouvoir au sein de l'armée. Des rivalités entre l'armée et la marine s'ensuivent, l'armée étant plus intéressée par des gains territoriaux dans le centre de l'Asie et des avancées en Chine et en Russie, quand la marine préfère une stratégie de déplacement vers le sud, d'île en île, pour étendre la sphère d'influence du Japon dans le Pacifique.

LA PRISE DU POUVOIR

Selon la Constitution japonaise, le Cabinet doit entièrement être pourvu avant que l'administration du premier ministre ne puisse entreprendre les fonctions de gouvernement. Cependant, l'armée possède (et utilise avec beaucoup de ruse) un autre outil pour réaliser les changements qu'elle désire.

Après la guerre russo-japonaise, seuls les officiers à la retraite ont le droit de tenir des sièges au Cabinet du ministère de la Guerre et de la Marine ; et, car ils ne sont plus des officiers actifs, personne dans les forces armées ne peut leur donner d'ordres. La première étape du plan de l'armée pour acquérir le contrôle total du gouvernement est de remplacer ces ministres par des officiers en service et, après un important effort de lobbying, la permission impériale est accordée par le moyen suivant : en retournant au système tel qu'il existait avant la guerre russo-japonaise dans lequel des officiers en service occupaient des positions au Cabinet.

Puisque tout poste à pourvoir au niveau ministériel met en échec le Cabinet, tout ce dont l'armée avait besoin était donc qu'un ministre de la Guerre ou de la Marine démissionne, et le gouvernement pourrait être gardé en otage par l'identité du nouveau membre. L'armée fait pression pour obtenir plus de pouvoir en guise de condition d'accord à la formation de tout nouveau Cabinet, et en 1936 de telles demandes incluent un système de gouvernement national à Parti unique. En 1938, le Cabinet est entièrement constitué d'officiers en service et de quelques ministres civils qui obéissent au doigt et à l'œil à l'armée. Les forces armées ont maintenant un contrôle total sur le Japon, et sont passées de boucs émissaires en 1930 à maîtres du territoire en l'espace de huit ans. À travers l'endoctrinement, la censure dans l'éducation, et l'apparition des mass média, l'armée s'assure que son emprise sur le pays soit inébranlable.

LE PROBLÈME MANDCHOURIEN

Tandis que l'armée fait valoir ses « muscles politiques » et prend petit à petit le contrôle du pays, le Japon se retrouve au beau milieu d'une crise. En 1931, les évènements qui se déroulent dans le sud de la Mandchourie, en Chine, atteignent leur point culminant. L'armée japonaise du Guangdong, chargée de protéger les vies et propriétés japonaises dans la zone, fonctionnait indépendamment de la chaîne de commandement normale de la hiérarchie militaire japonaise depuis des années à cause de la distance et de la technologie de l'époque. De cette indépendance sont nées de l'arrogance et de l'impatience. L'armée du Guangdong possède des yeux qui scrutent longuement la Mandchourie, et ceux qui la commandent décident de ce qui est le mieux pour le Japon. Une nuit, une mystérieuse explosion sur la voie ferrée japonaise du sud de la Mandchourie vient mettre un terme à la paix. Toute proche d'une caserne de l'armée chinoise, l'explosion cause une confusion considérable. Lorsqu'une patrouille de soldats chinois quitte la caserne pour enquêter, ils essuient les tirs d'un groupe de soldats japonais, et le prétexte que de nombreux officiers de l'armée du Guangdong attendaient est enfin arrivée.

Selon des plans d'urgence approuvés des mois plus tôt par l'état-major général de l'armée, l'armée du Guangdong entre en action rapidement pour prendre le contrôle de la Manchourie. Mais l'état-major est surpris, ne s'attendant pas à ce que les plans d'urgence entrent en action si rapidement après leur approbation ; comme toute grande organisation, il voulait simplement avoir des plans d'urgence, au cas où le pire venait à arriver. Pour les officiers de l'armée du Guangdong qui présentèrent ces plans d'urgence, l'approbation équivaut à un blanc-seing concernant certaines actions planifiées qu'ils avaient omis de mentionner dans leurs briefings pour une raison ou pour une autre.

En 1933, lorsqu'ils sont critiqués pour leurs actions en Chine par la Société des Nations, de moins en moins pertinente, les Japonais quittent l'organisation. Puis, en 1937, après des années de tels « épisodes » dans le sud de la Mandchourie, les Chinois sont finalement attaqués ouvertement par les forces japonaises après l'incident du pont Marco Polo près de Pékin (p.7). Si les Chinois possèdent des tanks très supérieurs à ceux de l'Empire, ils n'en possèdent que quelques-uns, lesquels sont immédiatement ciblés par l'aviation japonaise. Un autre problème pour les Chinois est qu'ils sont scindés en deux factions : l'armée nationaliste du gouvernement Kouo-Min-Tang sous le commandement du généralissime Chiang Kai-shek, et les forces de guérilla des rebelles communistes. Bien qu'ostensiblement alliés dans le deuxième front uni, il n'y a que peu de coopération entre ces deux camps, et tous deux semblent préférer s'accrocher à leur propre assise politique plutôt que combattre leur ennemi commun.

Le gouvernement nationaliste est reconnu comme une institution corrompue, et les forces armées reflètent ce problème. Les troupes sont mal équipées, à peine entraînées, et beaucoup sont plus loyales envers les chefs de guerre locaux que le gouvernement national. Dans certains cas, les civils chinois sont plus effrayés par les exactions de l'armée nationaliste que par les Japonais, même si plus de 20 millions de Chinois meurent dans les années 30 et 40 des mains des Japonais, et que plus

La Corée

La Corée cesse d'exister en tant que nation indépendante à partir de mai 1910 lorsqu'elle est annexée par traité par les Japonais. Depuis ce jour, les Japonais se sont totalement intégrés à la bonne marche du pays, contrôlant le gouvernement, les médias, et les forces de sécurité tout en manipulant les lois de propriété pour assurer aux citoyens japonais de devenir rapidement les propriétaires majoritaires des terres du nouvel Empire. Les Japonais méprisent les natifs Coréens et des centaines de milliers d'entre eux sont forcés à un quasi-esclavage en travaillant dans les champs et les usines au Japon pour contribuer à l'effort de guerre. Même si les conditions de vie de ces ouvriers coréens sont terribles (et que nombre d'entre eux trouvent la mort pendant leur captivité), elles sont considérablement meilleures que celles auxquelles font face les prisonniers de guerre et les travailleurs recrutés dans les territoires occupés.

Tout en prenant une part toujours croissante sur les terres arables du pays, les Japonais investissent lourdement dans l'exploitation minière et plusieurs sociétés privées envoient des équipes d'étude géologique dans les collines et les montagnes du nord. Les forces alliées qui ont rencontré ces équipes d'étude ont été particulièrement surprises de la protection militaire fournie par les Japonais.

d'un million de militaires japonais sont stationnés en Chine durant cette période. Tandis que la guerre s'étire en longueur et que la résistance Chinoise commence à se renforcer, la région devient un vivier majeur de main-d'œuvre et de ressources pour les Japonais.

APPROPRIATION DES TERRES

Avant le début de la guerre en Europe, le territoire japonais se compose de quatre îles principales (plus un certain nombre de petites îles relatives à chacune), la péninsule de Corée, des propriétés sur les îles Marshall, Caroline et Mariannes, et l'ancien État chinois de Mandchourie, rebaptisé « Mandchoukouo » par les Japonais après sa conquête (p.7). Comme de nombreuses autres nations, le Japon ressent un besoin de s'étendre et se sent trahi par les puissances mondiales majeures lorsque ses ambitions sont contrecarrées ou dénigrées. Les Japonais pensent qu'ils n'ont pas de véritables alliés, et sont déterminés à devenir la puissance dominante dans le Pacifique, même s'ils doivent y parvenir seuls.

En 1938, après une série d'escarmouches mineures, le conflit s'embrase à la frontière entre la Mandchoukouo et la Mongolie, une région sous le contrôle de l'Union Soviétique. Les Japonais savent qu'une série de purges sanglantes a eu lieu dans l'armée soviétique sous le régime de Staline, et ils décident de tirer parti de cette situation incertaine. La réponse de Moscou ne se fait pas attendre : les forces soviétiques, soutenues par des unités blindées et l'aviation, lancent une contre-attaque contre les Japonais avec un résultat dévastateur. Les tanks japonais ne font pas le poids face aux bataillons blindés soviétiques, plus lourds et bien supérieurs ; et la bataille du Lac Khassan se termine bien vite.

Sentant une nouvelle opportunité en 1939, et n'ayant rien appris de leur précédente défaite sanglante, un incident similaire à celui de 1938 est déclenché par l'armée du Guangdong. De manière peu surprenante, le résultat est le même (p.8). En 1940, un traité de non-agression est signé avec l'URSS, sécurisant la frontière nord de la Mandchourie.

Le Japon rejoint officiellement les forces de l'Axe en 1940, renforçant encore davantage sa confiance militaire. L'armée impériale commence à réaliser la sagesse du plan de la marine visant à se diriger vers le sud. Les Japonais changent de stratégie en 1940/41 en occupant l'Indochine française pendant que les Français, alors à moitié sous occupation allemande, sont trop occupés avec leurs problèmes nationaux pour intervenir dans le soutien de leurs colonies.

La réaction du monde à cette invasion surprend et alarme les Japonais. De nombreuses marchandises sont soumises à un embargo, et des actifs extérieurs sont gelés par certaines nations (p.7). Des produits pétroliers raffinés, particulièrement utilisés à des fins militaires, ont déjà été déclarés interdits pour les Japonais par les États-Unis avant 1940. Désormais, les États-Unis, partenaire commercial majeur et première source de pétrole des Japonais, déclarent une série d'embargos, notamment sur tous les produits pétroliers et la ferraille, les deux étant d'une importance capitale pour le Japon concernant la fabrication et le fonctionnement de ses machines de guerre. Les Néerlandais (dont les réserves de pétrole dans les Indes orientales néerlandaises ont éveillé la convoitise des Japonais depuis un certain temps) déclarent un embargo similaire. L'armée et la marine impériales japonaises voient désormais les choses d'un autre œil : la guerre avec les États-Unis est inévitable.

L'offre et la demande

Comme partout ailleurs pendant la Grande dépression, les temps sont durs au Japon. Comptant sur le reste du monde non seulement pour la majeure partie de leurs matières premières et le carburant pour faire fonctionner les équipements industriels de la nation, mais aussi pour un large pourcentage de leurs besoins primaires comme la nourriture (étant donné qu'un faible pourcentage des terres du Japon est propice à la culture), le Japon se retrouve dès le début dans une position difficile. Ces défis ne font que renforcer la résolution du peuple japonais à combattre, même sans alliés. Le rationnement est de mise pour la plupart des marchandises même avant les années 40, et il ne semble jamais y avoir assez de nourriture. La plupart de ce qui est disponible est conservé en réserve pour l'usage de l'armée.

UNE DATE TRISTEMENT CÉLÈBRE

Alors qu'il se prépare à faire la guerre aux États-Unis, le Japon ne sait pas que l'armée américaine a déchiffré son code secret, et qu'elle est au courant, d'une manière générale, de presque tout ce dont est capable l'Empire. Certain qu'une frappe rapide et décisive handicapera les forces armées alliées dans la région (et amènera à des concessions territoriales tant espérées de la part des États-Unis et d'une Grande-Bretagne rendus plus humbles), l'Empire commence à mettre en action ses plans pour lancer une offensive majeure contre l'Amérique et les Alliés au cours de l'été 1941, malgré les avertissements d'un certain nombre d'officiers de haut rang. Malgré tout, les protestations internes ne restent pas sans effet, et le Japon continue de chercher une résolution diplomatique à ses problèmes avec les États-Unis pendant l'automne 1941.

Fin novembre 1941, la flotte japonaise principale emprunte une voie détournée dans le nord et le centre du Pacifique, sa destination : Pearl Harbour, sur l'île d'Oahu, Hawaï. Cette voie détournée est empruntée pour échapper aux postes d'observation alliés de manière à conserver les mouvements de la flotte aussi secrets que possible. La marine impériale arrive à sa destination aux premières heures du 7 décembre. À 10h heure locale, 80% de la flotte américaine du Pacifique a été détruite ou paralysée par les attaques japonaises aériennes et navales. Heureusement, les porte-avions américains ne sont pas présents durant l'attaque et survivent donc à la bataille pour pouvoir combattre un autre jour (p.12).

Pratiquement au même moment, les Japonais lancent des assauts terrestres sur les colonies britanniques en Malaisie et à Singapour, et sur les territoires américains dans les Philippines. Une délégation militaire contraint la Thaïlande, considérée comme amicale envers le Japon, à ouvrir ses frontières pour permettre le déplacement des troupes japonaises entre la Malaisie et Singapour.

L'ennemi de mon ennemi...

La propagande japonaise joue sur l'intention du Japon de soutenir TOUS les Asiatiques, reprenant l'idée que la marée montante soulève tous les navires. Avec sa sphère de coprospérité de la Grande Asie, le Japon promet une envolée du développement économique (avec le Japon en son centre, naturellement) dans l'hémisphère, et un grand nombre de jeunes hommes asiatiques s'enrôlent dans les forces japonaises pour combattre les anciennes puissances coloniales.

Sans soutien naval (et donc sans la possibilité d'obtenir des renforts, ravitaillements et de l'équipement) la situation des forces américaines dans les Philippines est désastreuse. Les bombardements aériens et torpillages des vaisseaux britanniques à Singapour parviennent à couler l'HMS Prince of Wales et l'HMS Repulse, portant un terrible coup à la présence navale de la Grande-Bretagne dans le Pacifique, et davantage de mauvaises nouvelles aux Alliés déjà assiégés.

LA RIPOSTE

Les Japonais obtiennent un contrôle solide d'une bonne partie de l'Asie continentale en 1942, avec des défenses navales et aériennes considérables autour de chaque ville majeure et, au minimum, des patrouilles dans les régions rurales et dans la jungle. Les combats contre les États-Unis sur les milliers d'îles du Pacifique étirent leurs forces plus qu'ils ne l'avaient prévu, mais les Japonais sont capables de s'adapter aux différents visages de la guerre et maintiennent la pression sur les Britanniques en Birmanie et dans les Indes orientales.

Néanmoins, peu de temps après, les bombardiers alliés commencent à semer la terreur dans les cœurs du peuple japonais. Le 18 avril 1942, les bombes pleuvent sur Tokyo (p.11) et viennent briser l'illusion d'invincibilité insulaire du peuple japonais. Seize bombardiers B-25 spécialement modifiés décollent de l'USS Hornet ; les feux déclenchés par le largage de leurs charges utiles se répandent rapidement dans la ville dont les habitations sont en majeure partie constituées de bois et de papier. Si les dégâts physiques restent modestes, l'attaque met la pression sur le haut commandement japonais. Malgré le choc de l'attaque, les Japonais sont profondément conditionnés pour croire en leur victoire finale et en la stratégie infaillible de leurs leaders.

Les sous-marins alliés commencent à apporter une énorme différence à l'effort de guerre. Tout navire marchand arborant le drapeau japonais est attaqué sans aucune pitié, et les navires de guerre japonais sont détruits avant même de pouvoir rejoindre la terre, causant des pertes innombrables, et empêchant l'acheminement de ravitaillements essentiels vers les avant-postes.

Un autre problème pour les Japonais est que leur production industrielle n'atteint jamais son plein potentiel. Pour des raisons majoritairement inconnues, le Japon ne réalise jamais totalement la transition vers une économie de guerre. Malgré l'attribution d'une large partie du budget national au secteur militaire, les ressources commerciales japonaises ne sont pas exploitées de la même manière, laissant le pays très loin derrière en termes de capacité de production. Une très grande partie de la population active est directement engagée dans l'effort de guerre sur le front en tant que soldats, ce qui handicape davantage la production japonaise. Tandis que les prisonniers de guerre sont transférés vers les îles du territoire national pour effectuer le travail nécessaire, le rendement s'améliore, mais il n'atteint jamais l'incroyable capacité de celui des Alliés, et particulièrement des Américains.

DES PROBLÈMES DANS LES RANGS

Ayant déjà subi des dizaines de milliers de pertes durant les années de conflit en Chine, l'avancée de la guerre voit la qualité globale des recrues de l'armée japonaise diminuer. Les nouveaux soldats ne sont pas seulement moins entraînés physiquement, il leur manque également les qualités mentales et morales nécessaires, ce qu'aucun entraînement ne peut corriger. Des incidents, menus larcins et troubles d'ordre général apparaissent entre les soldats, et le moral des troupes commence à en pâtir.

Aucune disposition forte n'a été prise pour remplacer les pertes par des troupes de qualité égale ; après tout, le haut commandement japonais avait espéré, et attendu, une guerre décisive et rapide se soldant par une capitulation américaine. Et tandis que les pertes s'accroissent, l'entraînement est de plus en plus bâclé pour renflouer aussi vite que possible les effectifs sur le front. De la même manière, comme les officiers tombent au combat, le délai de promotion est raccourci pour remplacer les postes vacants dans la chaîne de commandement, ce qui donne des officiers avec peu ou aucune capacité (ou expérience) de leadership.

Tandis que les Alliés développent de meilleurs avions, et qu'ils sont capables d'en réunir beaucoup plus que les Japonais, les pertes de pilotes impériaux s'accroissent, et la supériorité écrasante de l'aviation japonaise ne fait que diminuer. Même si le « Zéro » (p.57) reste l'un des meilleurs avions, ceux qui tombent au cours des interminables combats au-dessus du Pacifique ont bien du mal à être remplacés, et des essaims d'avions alliés sont capables d'écraser les pilotes japonais par la force du nombre.

Les bombardiers alliés commencent à semer la terreur dans le cœur du peuple japonais.

La maxime moderne de l'information propagée selon le principe du « besoin d'en connaître » est bien connue au Japon pendant la guerre, particulièrement en ce qui concerne les plus hauts échelons du gouvernement. La situation de la guerre n'est pas rendue publique, excepté pour célébrer les victoires et saisir les opportunités d'expliquer à quel point l'ennemi est sauvage et barbare.

Même les officiers au cœur du combat ne reçoivent pas de mise à jour de l'avancée du conflit, seulement des ordres. Battre en retraite et se rendre ne sont pas des options acceptables pour les soldats japonais, dont on attend qu'ils meurent pour l'Empereur plutôt que d'échouer dans leur mission.

Pendant ce temps, à mesure que les combattants de la liberté en Asie occupée réalisent que les Japonais ne

tiendront aucune de leurs promesses d'indépendance et de liberté, nombre d'entre eux changent de camp et aident les Alliés dans leurs combats à travers les jungles fétides.

ESPRIT MILITAIRE & IDÉOLOGIE IMPÉRIALE

À mesure que la guerre avance, le but ultime des Japonais contraint d'évoluer, passant d'une victoire inconditionnelle sur les Alliés à la négociation d'un accord favorable à l'Empire. Leur attente d'une fin rapide du conflit résulte d'une mauvaise interprétation de la détermination et de la psychologie des Alliés et, avec un approvisionnement pétrolier disponible en quantité limitée, les Japonais se retrouvent dans une position de plus en plus difficile. Acculés au pied du mur, les seules options restantes sont d'attaquer tête baissée ou de se rendre et de céder aux exigences des Alliés. Se rendre implique de perdre la face, mais aussi de perdre la plupart – pour ne pas dire tous – des territoires d'outre-mer en Chine et en Corée ; un tribut inacceptable, particulièrement pour une nation sous la férule d'une dictature militaire.

Comme il devient évident que la guerre va durer, les Japonais font tout ce qu'ils peuvent pour stocker des matières premières et matériaux de base pour faire fonctionner le pays le plus longtemps possible. Malheureusement, les pertes de vaisseaux marchands augmentent de manière dramatique, notamment à cause de l'activité des sous-marins américains. La production japonaise ne peut remplacer totalement les pertes, ce qui se traduit par une diminution de la capacité de transport maritime et un manque de nourriture et fournitures essentielles.

Un pauvre travailleur

N'ayant perdu aucun engagement majeur depuis qu'ils ont rejoint la communauté internationale, les Japonais ont pris confiance en leurs capacités martiales. Cette confiance est particulièrement révélée par l'attitude de l'armée, qui semble considérer que la guerre est la réponse à tous les problèmes. Ils restent aveuglés par leur technologie, insistant sur le fait que tout échec vient forcément d'un agent qui n'essaye pas avec suffisamment d'insistance, plutôt que de reconnaître les défaillances des armes elles-mêmes. C'est la raison pour laquelle le fusil Arisaka Type 38, l'arme principale de l'infanterie, est déjà dépassé au début des années 30, alors qu'il reste en service comme un élément essentiel pendant une bonne partie des années 40.

De même, les Japonais sont persuadés que leurs tanks sont d'une conception suffisante pour les tâches à entreprendre (alors qu'ils sont en réalité trop lents,

La sécurité par la conformité

Pendant cette période, nombreux sont ceux au Japon qui s'opposent aux développements se déroulant chez eux, en dehors de leurs frontières et aux mesures prises par l'Empire. Ces individus s'impliquent dans des sociétés secrètes, tentent de travailler dans l'ombre pour opérer des changements positifs de manière à éviter que la situation ne vire à la catastrophe pour leur pays. Néanmoins, l'armée est décidée à éradiquer ces influences « négatives », et possède ses propres sociétés secrètes pour le faire. Être perçu comme travaillant pour la nation devient une question d'auto préservation ; la culture japonaise met l'accent sur l'obéissance et le respect de l'autorité, ainsi le mouvement patriotique qui s'élève contre l'État est particulièrement mal vu pendant cette période.



qu'ils possèdent un mauvais blindage et des armes peu puissantes, ce qui les rend inférieurs aux tanks de n'importe quelle autre nation), ce qui devient de l'entêtement au regard de la défaite face aux tanks soviétiques en Mongolie. Même si une telle opiniâtreté est considérée comme un trait fort des Japonais, couplée au déni, elle devient particulièrement dangereuse.

Les célèbres « attaques banzai » se servent de la bravoure exemplaire du soldat japonais moyen et la gaspillent dans des attaques irréfléchies sur des positions bien défendues dotées d'une puissance de feu particulièrement mortelle.

Sur le front

Le soldat japonais se considère supérieur à son adversaire sur plusieurs points. D'abord et avant tout, l'entraînement spirituel de chaque soldat est considérable, mêlant une ferveur patriotique, une croyance en la divinité de l'Empereur, et une capacité à agir avec confiance et compétence dans toute situation, même s'il s'agit d'annuler ou d'ignorer les ordres. Les Japonais pensent que cet entraînement spirituel est capable de compenser les différences d'équipement et de technologie. Plus tard, l'entraînement spirituel est souligné pour compenser le manque d'entraînement conventionnel. On apprend au soldat à tirer le meilleur parti de ce qui est à sa disposition dans n'importe quelle situation, sans se plaindre, devenir amer ou avoir du ressentiment. Tandis que les fournitures diminuent, et sans espoir d'amélioration à l'horizon, cet état d'esprit devient de plus en plus difficile à atteindre pour le soldat japonais.

Les soldats japonais apprennent à considérer leur officier de commandement comme un père dans leur nouveau foyer, loin de chez eux, et le sous-officier endossant le rôle d'une « mère » (dans un moindre degré). À l'inverse de la plupart des autres armées modernes, les officiers déjeunent avec les simples soldats, vivant les épreuves et l'adversité côte à côte, de manière à ce que s'établissent une grande confiance et des liens forts de loyauté.

Enrôlés

Les hommes japonais ayant entre 19 et 45 ans sont éligibles pour la conscription dans l'armée. Les candidats doivent faire au moins 1.50m (5 pieds), peser 47 kg (103 livres) et ne pas être complètement chauves. Le taux de rejet avant 1937 est plutôt élevé, puisque 60% des candidats ne parviennent pas à se qualifier. À mesure que la guerre avance, le processus de qualification devient moins strict. Avant la guerre, un programme volontaire d'entraînement militaire de deux heures par semaine, avec une période d'exercice annuel intensive de quatre à six jours, est possible pour les garçons dès l'âge de 8 ans. Plus tard, cet entraînement devient obligatoire.

Les Japonais pensent être des soldats supérieurs, particulièrement sur le plan mental et spirituel. Ils sont entraînés aux tactiques de combat au corps à corps, au combat nocturne, et à l'utilisation des baïonnettes. L'accent est mis sur la connexion qui pouvait exister jadis entre un samurai et son arme, substituant la baïonnette et le fusil du soldat moderne à des armes plus archaïques d'autrefois. De plus, tous les officiers, sergents et caporaux japonais portent les armes symboliques du samurai, ce qui leur donne un statut et une position sociale quelle que soit leur origine ; certaines de ces armes ont plus de valeur (et de pouvoir) que d'autres.

Comme les autres, les soldats japonais doivent faire preuve de ressource pour se nourrir, que ce soit en volant les autochtones, en pêchant dans les rivières et les océans, ou en cueillant des fruits et des baies sauvages. Les soldats japonais sont entraînés à survivre avec de maigres rations, parfois moins. Une dure réalité pour les soldats impériaux japonais dont les fournitures initiales doivent durer presque indéfiniment, étant donné que l'arrivée de navires de ravitaillement n'est que peu fréquente – lorsqu'elle existe – particulièrement alors que la guerre avance.

Aux yeux des Japonais, être capturé est l'humiliation ultime pour tous les soldats, pas seulement les leurs. Pour eux, être capturé n'est pas seulement synonyme d'échec personnel, cela empêche également de mourir pour l'Empereur, amplifiant l'échec encore davantage. Cette philosophie est également transmise aux civils. Lorsque les forces alliées commencent à s'emparer des îles proches du territoire national de l'Empire, des îles largement peuplées par des citoyens japonais en résidence, l'instrument de propagande de l'Empire commence à diffuser de fausses informations destinées à terroriser la population, affirmant que les Alliés tortureront, violeront et mutileront les Japonais qui seront capturés. Des villes et des villages entiers décident de se suicider en sautant des hautes falaises plutôt que d'être capturés par les forces alliées en approche. Les entités du Mythe puisent dans ces suicides massifs et les utilisent à leur propre avantage, exploitant l'énergie manifestée par l'horreur et l'angoisse des victimes pour accomplir leurs insondables desseins. Il existe d'autres rumeurs, plus sombres encore, à propos d'individus corrompus cherchant à transformer ces suicides massifs en sacrifices rituels pour convoquer des entités et des choses plus effroyables encore.

Droit divin

Dans tout ceci, le rôle de l'Empereur est effacé. Hirohito est le père symbolique de la nation, l'incarnation vivante du divin sur la Terre. Le Japonais moyen n'a pas le droit de regarder l'Empereur lorsqu'il parade ou s'occupe de ses fonctions d'État officielles, et tous les citoyens doivent également s'incliner en la présence du divin Hirohito. L'Empereur est isolé de presque tout le monde sauf sa famille, ses servants personnels, ses gardes, quelques ministres du Cabinet et officiels de haut rang du gouvernement. Ces officiels ont parfois besoin de son tampon comme approbation ou de sa signature sur des documents officiels, et ils l'informent de temps à autres des nouvelles qu'ils souhaitent porter à sa connaissance. Même s'il vit au cœur d'une grande richesse, la vie de l'Empereur ne lui appartient pas vraiment.

L'Empereur est une figure puissance au Japon, mais, comme à l'époque du Shogun, le véritable pouvoir est entre les mains de l'armée. Toutes les décisions qu'elle prend pour le « bien du pays » sont ratifiées par un parlement largement constitué de sympathisants (ou de personnes faciles à intimider et corrompre) aptes à aller dans le sens des forces armées. Quant à savoir ce que l'Empereur sait véritablement des évènements qui se trament dans son pays, le débat est ouvert ; et même s'il est au courant, il n'a pas le pouvoir nécessaire pour libérer le Japon de la mainmise de l'armée.

CHAPITRE 3

L'Équilibre des forces

"La grenouille dans le puits ne sait rien du grand océan."
— Proverbe japonais

Les évènements de la guerre en Asie ressemblent jusqu'à présent à ceux qui se déroulent sur les fronts de l'Europe, toutefois plusieurs grandes puissances détiennent des terres en Extrême-Orient et dans le Pacifique depuis plus d'un siècle avant le moment où le conflit (jusqu'à ce que l'ouest soit concernée) s'envenime pour inclure ce nouveau et lointain théâtre. En effet, l'esprit colonial et condescendant, l'attitude de laisser-faire envers les populations natives en aliènent beaucoup qui seraient, très probablement, venues en aide aux Alliés si elles avaient été mieux traitées.

Ce chapitre jette un regard sur l'état des affaires dans la région du Pacifique pendant la période qui précède la Seconde Guerre mondiale, tout en donnant un bref aperçu de la manière dont les évènements se déroulent à mesure que le temps passe. Les États européens ne sont pas du tout préparés à faire la guerre sur ce nouveau front lorsque les Japonais commencent à envahir l'Asie, et les Alliés sont donc sur la défensive pendant les premiers temps de la campagne. Il est important de se rappeler que les investigateurs, à moins qu'ils ne travaillent ou ne viennent d'une région particulière, ne possèderont qu'une compréhension sommaire (au mieux) de la situation politique de l'autre côté du globe.

UN MONDE QUI PERD LES PÉDALES

Économiquement, le monde entre dans une dépression financière globale à la fin de l'année 1929, une situation qui durera presque une décennie. La faim et le désespoir sont les enfants jumeaux de la Grande Dépression, et beaucoup ont des familles à charge sans travail ou moyens de les entretenir. Ajoutez à cela plusieurs cataclysmes naturels (des inondations et une sécheresse mortelles en Chine, la sécheresse aux États-Unis, la famine en Union Soviétique, des séismes tout autour du globe) et la situation mondiale ne peut être décrite autrement que par un désordre total.

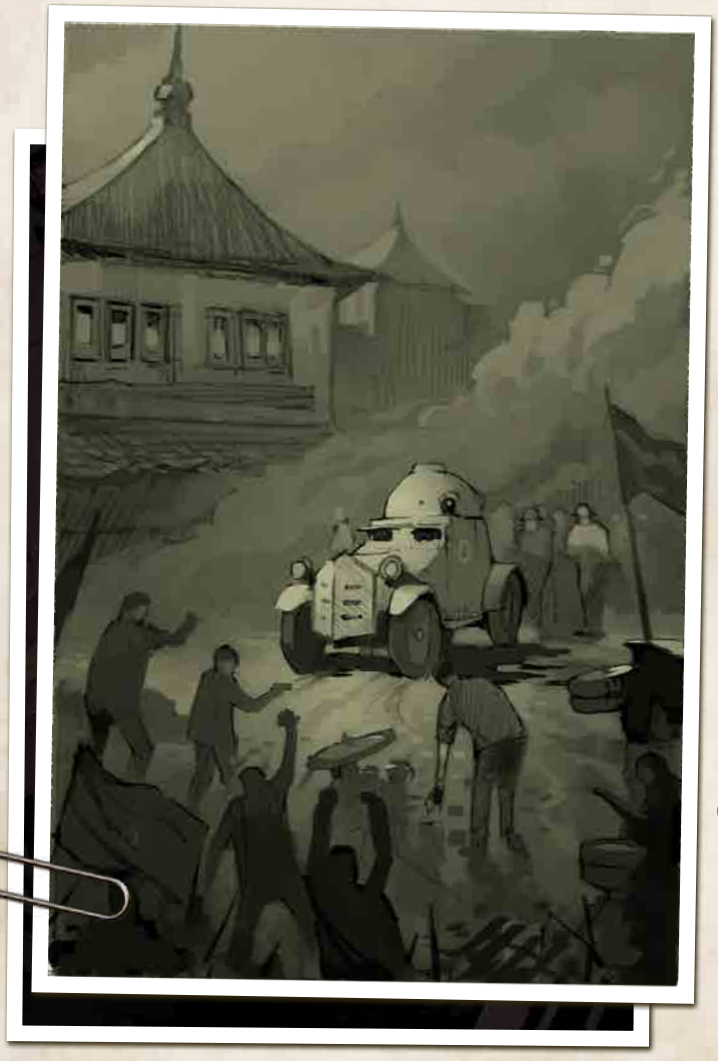
Politiquement, le monde bascule vers la droite, en partie à cause du désespoir grandissant et de la souffrance de la population dans son ensemble. Des militarismes de toutes sortes naissent en Europe, puis tout aussi vite en Asie. La Grande Dépression des années 30 frappe énormément de gens de plein fouet, amenant la pauvreté, la famine, et la cruauté à l'ordre du jour. Dans cette atmosphère, beaucoup de personnes dans le monde cherchent à s'isoler des gens d'autres nationalités, voyant ces « étrangers » comme des individus hostiles déterminés à tirer parti de la situation désastreuse. Les politiciens de droite promettent de débarrasser des éléments étrangers, et une vague de ferveur nationaliste prend rapidement de l'ampleur. Le commerce est presque au point mort alors que les tarifs douaniers destinés à protéger les entreprises locales ne font qu'étouffer l'économie globale, amplifiant la crise économique encore davantage.

Des usines et des entreprises ferment tous les jours, et pour beaucoup le monde est en train de s'effondrer. Pendant les campagnes électorales, les candidats promettent de l'emploi, de la prospérité, et un retour à une bonne vie, à condition que les électeurs votent en leur faveur. Paradoxalement, les évènements leur donnent raison, mais justement pour la pire des raisons : la guerre apporte beaucoup d'emplois, des employés d'usines de munitions en passant par les soldats et les fossoyeurs. Le travail n'est plus un problème en temps de guerre, mais à quel terrible prix ?

La religion redevient populaire pendant ces temps troublés où le confort matériel est effacé par la dure réalité de la guerre. Il ne s'agit pas seulement des croyances mondiales majeures, mais un certain nombre de sectes étranges et peu connues émergent çà et là, recrutant des croyants et promettant des miracles en échange de

dévotion. Dans un tel environnement, les opportunistes prospèrent, comme les charlatans, les escrocs (et pire encore) prêchent l'Évangile de l'espoir aux millions de personnes qui luttent pour joindre les deux bouts.

Les sociétés secrètes sont en pleine croissance également. La société japonaise de l'Océan Noir encourage publiquement le devoir familial et le respect de l'Empereur au Japon, tout en œuvrant secrètement pour un plus grand contrôle militaire de la nation (p.20). La société de Thulé en Allemagne souhaite restaurer la gloire perdue du peuple germanique en conquérant et dirigeant le reste du monde en tant que « race supérieure » avant d'être subsumée par d'autres forces plus sombres (***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.79). La Fraternité de la Bête promeut la fraternité globale tout en créant secrètement des pistes pour que des entités extraterrestres puissent revenir sur la Terre dans une orgie sanglante d'horreur et de destruction. Toutes les sociétés secrètes ne sont pas maléfiques, mais celles qui le sont se montrent extrêmement ambitieuses et déterminées. Dans le secret et le chaos des bouleversements économiques et politiques du début du 20ème siècle, les sociétés secrètes de la sorte peuvent opérer à travers le monde presque en toute impunité.



Sous la férule coloniale

De grandes parties de l'Asie sont placées sous une domination étrangère ou un gouvernement totalitaire durant cette période, les seules exceptions étant le Japon, la Thaïlande et la majorité de la Chine. Des corporations étrangères et des sociétés de financement exploitent les ressources et richesses de la région avec l'aval des nations parentes, et ceux, parmi les populations natives, qui s'activent pour expulser les étrangers trouvent des oreilles attentives.

De plus en plus de citoyens sur les territoires coloniaux appellent à de plus grandes libertés ou, mieux encore, une véritable indépendance. Une puissante montée du nationalisme a lieu tandis que les gens tentent de se construire une identité culturelle qui n'est pas définie par des tuteurs situés sur une terre lointaine. La violence pointe le bout de son nez tandis que la colère monte chez les protestataires à cause du manque de progrès et des restrictions sur les libertés personnelles, tandis que leurs gouverneurs s'inquiètent de la menace grandissante que les protestations représentent pour le statu quo.

De nombreux leaders des mouvements indépendantistes s'appliquent à chercher comment créer une nouvelle ère de liberté pour leur peuple ; certains utilisent simplement le soulèvement à leur propre avantage. Quelle que soit leur motivation, les peuples des colonies asiatiques (et africaines) sont prêts à écouter quiconque promet de les libérer du joug colonialiste. Les agents japonais (entre autres) utilisent souvent ce désir de liberté comme levier pour mettre un pied dans les nations et les organisations de nombreux territoires asiatiques. Il en résulte que l'influence japonaise dans la région continue à grandir sans relâche.

Pendant l'invasion de la Malaisie, puis de la Birmanie, certains natifs voient la campagne japonaise comme un processus de libération plutôt que d'occupation et, dans certaines zones, ils aident même les envahisseurs en agissant comme éclaireurs et guides pour les troupes dans les jungles périlleuses. Lorsque les promesses d'indépendance sont oubliées par les Japonais, un grand nombre de ces groupes nationalistes changent de camp, rejoignent les Alliés, et démarrent des guerres souterraines contre les derniers occupants de l'Empire. Les investigateurs sont susceptibles de rencontrer ces guérillas pro-japonaises dans les premiers temps de la guerre dans le Pacifique, et de les voir devenir des combattants de la liberté dans le camp allié six mois plus tard, œuvrant à l'expulsion de leurs anciens « bienfaiteurs ».

ORIENT & OCCIDENT

La section suivante traite brièvement des puissances coloniales et pays majeurs, autres que le Japon, qui jouent un rôle dans le théâtre du Pacifique. Il serait impossible de couvrir l'étendue des nations belligérantes en profondeur dans ce livre, mais cet aperçu, couplé à la chronologie du Chapitre 1, devrait fournir suffisamment d'éléments de jeu et servir de tremplin à des recherches plus poussées.

L'empire du Milieu

La Chine est une cible d'invasion tentante à tous égards, avec une main-d'œuvre plus importante que n'importe quelle autre nation et une profusion de matières premières et de terres arables. Assommée pendant plus d'une décennie par une force d'occupation oppressante et au bord de la guerre civile, le pays est une nation divisée. Unifié (du moins théoriquement) à la fin des années 20 sous Chiang Kai-shek, chef du Kouo-Min-Tang (KMT, le parti nationaliste chinois), la Chine prend le chemin d'un état totalitaire de manière à se reconstruire après la perte de son propre empereur (p.19) et les conflits internes qui suivent son départ. La corruption et la pauvreté accablante contre lesquelles luttent la plupart des Chinois pendant cette période impliquent que le gouvernement nationaliste est presque aussi impopulaire en Chine que les envahisseurs japonais.

Le peuple cherche du secours contre l'oppression quotidienne qu'il subit, et un groupe lui propose son aide : Josef Staline et le Kominterm soviétique, qui fournit un soutien sous la forme de conseillers et d'une aide matérielle aux rebelles communistes chinois. L'armée nationaliste de Chiang se lance dans plusieurs guerres épuisantes contre les forces communistes, les repoussant finalement jusqu'au nord et à l'ouest de la Chine lors de que ce que l'on appelle « la Longue Marche », après quoi moins de 10% des forces communistes sont encore vivantes. Les Soviétiques continuent de canaliser leur soutien aux Communistes pendant leur exil tandis qu'ils s'entraînent et reconstruisent leur armée.

Pendant ce temps, des régions de la Chine subissent le pire épisode de sécheresse depuis des années. Les récoltes sont perdues, la famine gagne le peuple, et le gouvernement ne peut faire que peu de choses pour améliorer la situation. De manière paradoxale, d'autres régions de la Chine sont frappées par des inondations mortelles qui emportent d'innombrables maisons, commerces et vies. L'infrastructure chinoise, déjà lourdement endommagée par les incursions japonaises répétées, s'effrite sous le poids de tant de souffrances et de catastrophes. Les Chinois pensent être maudits.

Avec une majorité de territoires sous le contrôle direct des Japonais, les ressources militaires de la Chine sont atrophiées. Lorsque le Japon envahit la Chine proprement dite, l'armée est mise sous pression pour défendre son sol, mais elle est impuissante contre l'envahisseur. Les troupes nationalistes sont mises en déroute encore et encore le long de la côte tandis que les Japonais sécurisent les cités portuaires chinoises à des fins militaires, rendant impossible par la mer l'approvisionnement de marchandises et d'équipement par les Alliés pour la Chine. Il ne faut pas longtemps avant que les nationalistes soient repoussés à l'extrême ouest et sud de leur propre nation, continuant leur « politique de la terre brûlée » dans leur fuite pour s'assurer de ne rien laisser aux Japonais qu'ils haïssent tant. Ils sont même expulsés de leur capitale, Nankin, forçant le gouvernement à se déplacer vers l'intérieur des terres (p.76).

Les deux factions politiques majeures en Chine – les nationalistes et les communistes – continuent de combattre les Japonais, ce qui coûte à la nation des milliers de vies et en brise mille fois plus, ainsi que des tonnes d'équipement et de matériaux, alors que les Japonais continuent de resserrer leur étau pour maintenir l'ordre. Tout compte fait, les Chinois tiennent en haleine près de la moitié de l'armée japonaise pendant les quinze années d'occupation. Les forces communistes utilisent des tactiques de harcèlement, dans une guerre de style guérilla dans l'ouest, tandis que les forces nationalistes font pression avec une approche plus conventionnelle du combat dans le sud. Des mouvements de résistance naissent également dans les zones occupées, comme en Mandchourie (Mandchoukouo).

Les Chinois adoptent une politique de « durer plus longtemps que l'ennemi », en s'appuyant sur leur supériorité numérique et l'incapacité du Japon à occuper efficacement un territoire aussi grand pour assurer une victoire finale. Même après avoir couvert six cents miles de terres intérieures, les Japonais n'ont réussi à occuper qu'un tiers de la nation, et les zones qui restent en dehors de leur contrôle sont des territoires montagneux faciles à défendre. Néanmoins, les Japonais tentent de piller les ressources naturelles de la Chine, convoyant vers le Japon autant que possible des matières premières et des Chinois, hommes et femmes (qui sont mis en service comme esclaves) pour faire tourner la machine de guerre japonaise.

Tous les Chinois ne sont pas opposés aux Japonais, et dès l'invasion de la Mandchourie, les Japonais parviennent à lever une armée collaborationniste considérable qu'ils utilisent pour maintenir la sécurité aux frontières, ce qui permet de libérer leurs troupes pour combattre au lieu de rester en garnison.

Les Chinois donnent du fil à retordre à près de la moitié de l'armée japonaise pendant les quinze années d'occupation.

En 1938, cette armée tourne autour de 78 000 hommes, mais après 1940 elle double presque d'effectif tandis que les Japonais progressent et s'emparent de nouveaux territoires.

Le coucher du soleil ?

Les intérêts britanniques en Asie incluent leurs colonies en Inde, en Malaisie, en Birmanie, et en Nouvelle-Guinée, ainsi que les dominions que sont l'Australie et la Nouvelle-Zélande. Un certain nombre de plus petites îles et archipels dont les Fiji, Tonga, les îles Gilbert et Ellice, et les îles Salomon, sont aussi considérés importants par l'empire britannique déclinant. Ces colonies ne représentent pas seulement une source de matières premières et produits exotiques bon marché, leurs taxes représentent également un revenu important pour l'empire britannique. De manière toute aussi importante, ces îles sont des marchés pour la vente de marchandises britanniques, ce qui aide à faire

Les pieds dans l'eau

Dans certains endroits, les rivières de Birmanie forment un obstacle formidable au mouvement des troupes ; certaines constituent tout simplement des frontières territoriales. Le fleuve Salween forme une partie de la frontière entre la Birmanie et la Thaïlande, et une partie de la frontière birmano-chinoise, le Shweli est un autre fleuve qui longe cette même frontière. Le Chindwin (l'affluent le plus important de l'Irrawaddy) coule le long de la frontière entre l'Inde et la Birmanie et représente un obstacle important pour les troupes des deux côtés. Le fleuve Irrawaddy, le plus grand du pays et, en temps de paix, une importante voie fluviale de commerce (rendue célèbre par la chanson d'Oley Speaks **La Route de Mandalay**, une adaptation du poème de Rudyard Kipling), est traversé à plusieurs reprises pendant le combat pour la Birmanie.

tourner l'économie de l'Empire. De nombreux citoyens britanniques vivent dans les colonies, ce qui inquiète grandement les administrations coloniales britanniques, indiennes et birmanes à mesure que la guerre avec le Japon se fait menaçante.

Bien qu'elle soit la force navale mondiale dominante, la Grande-Bretagne ne possède pas les ressources navales adéquates pour transférer un nombre suffisant de navires de guerre dans le Pacifique afin de protéger ses intérêts dans la région, à l'extérieur de l'Australie et de la Nouvelle-Zélande. L'empire britannique est étiré et immense, il doit escorter des convois d'approvisionnement provenant des États-Unis tout en ayant le devoir et la responsabilité de protéger les îles nationales de l'invasion allemande, des choix difficiles sont donc à faire pour éviter d'éparpiller les forces de l'Empire et les rendre inefficaces.

AUSTRALIE

En tant que dominion du Commonwealth britannique, l'Australie est un partisan loyal des Alliés, et elle fournit plus d'un million d'hommes pour les forces armées pendant la guerre. Avec la chute de la Nouvelle-Guinée devant les forces japonaises, l'Australie entre en conflit direct avec le Japon au début de l'année 1942. Les pertes civiles s'élèvent à 50 000 morts et blessés pendant les raids aériens conduits par la marine japonaise.

Les Australiens combattent sur trois des quatre fronts majeurs : l'Afrique du Nord et la Méditerranée, l'Europe de l'Ouest et le Pacifique. Les ressources naturelles de l'Australie et sa position stratégique en font une base de ravitaillement idéale pour les Alliés dans le Pacifique. Son environnement sec est loin d'être parfait pour les récoltes destinées à nourrir les troupes alliées, mais une industrialisation rapide aide à transformer les matières premières en produits manufacturés, ce qui est plus efficace que le convoyage des produits finis depuis les États-Unis ou la Grande-Bretagne. Le manque de main-d'œuvre dû à l'engagement dans les forces armées conduit de nombreuses femmes australiennes à rejoindre la force de travail, et d'autres les branches féminines des forces armées. Les raids aériens et maritimes des Japonais (dont un raid sur le port de Sydney par un groupe de sous-marins de poche) place l'île-continent et ses habitants dans un état d'alerte et d'anxiété.

BIRMANIE

Dans les années 30, la Birmanie est dramatiquement sous-développée. Constituée de plaines encerclées de hauts plateaux pentus couverts d'épaisses forêts, seule une petite partie du pays est facile à traverser par la terre. La Birmanie est une source de matières premières, incluant le pétrole, le bois, l'étain et le cuivre, mais elle n'a ni l'infrastructure, ni les capitaux d'investissement suffisants pour exploiter ces ressources efficacement. Comme la Malaisie, la Birmanie est une source majeure de caoutchouc, une ressource vitale de la guerre moderne, et l'une des quelques ressources pour lesquelles les États-Unis ne sont pas autosuffisants.

Les Britanniques considèrent le pays comme un bourbier militaire et une faible priorité pour les Japonais, mais ils ont tort une fois de plus au sujet de leurs ennemis qui attaquent l'extrême sud du pays en janvier 1942. Les forces britanniques tombent dans un cycle de retraites continuelles face à un ennemi apparemment irrésistible, et se replient même parfois dans un désordre total, abandonnant une grande partie de leur équipement et de leurs véhicules sur les routes. Le désarroi est tel que les Britanniques sont obligés de détruire le pont du Sittang, qui traverse le fleuve Bilin, avec la majeure partie d'une division du mauvais côté du fleuve à cause de la vitesse de l'avancée japonaise.

Ils détruisent les ponts et suivent une « politique de la terre brûlée » mais cela n'a que peu d'impact sur l'assaut japonais et, au début du mois de mars, les Japonais sont prêts à lancer l'attaque sur Rangoon. Les forces britanniques, indiennes et australiennes qui tiennent la ville et qui sont déjà en infériorité numérique, à cause de la perte de la division au pont du Sittang, reçoivent l'ordre de défendre la ville à n'importe quel prix. Mais le 7 mars, la situation est sans espoir et la ville évacuée, après le sabotage de ses installations pour ne rien laisser aux Japonais. Le port est détruit et le terminal pétrolier principal embrasé, remplissant le ciel d'une étouffante fumée noire tandis que les Britanniques quittent les ruines. Les Alliés bénéficient d'un rare moment de chance, et malgré le fait qu'ils soient encerclés, leurs forces et l'armée birmane parviennent à faire une percée et s'échapper dans la jungle.

La retraite vers l'Inde est un périple horrible et harassant, les quelques restes de l'armée birmane en haillons partageant les routes et chemins avec les réfugiés affamés et terrifiés, les malades et les blessés. Sous la menace constante des combattants et bombardiers japonais, la majeure partie de la retraite se déroule la nuit. Une fois encore, les Japonais avaient déjoué les plans britanniques et, en seulement cinq mois de campagne, les avaient forcés à fuir sur plus de 1 600 kilomètres dans les jungles hostiles. Les Britanniques subissent plus de 10 000 pertes pendant ces cinq mois, dont 4 000 meurent principalement à cause de la faim et des maladies. La frontière commune entre l'Inde et la Birmanie lui donne une importance particulière qui saute tout à coup aux yeux de toutes les parties impliquées (p.14).

HONG KONG

En tant que colonie britannique, l'île d'Hong Kong est largement épargnée par les attaques pendant l'invasion japonaise de la Chine en 1937, même si la tension reste à son comble lorsque les Japonais consolident leur mainmise sur Canton et les territoires chinois environnants. Pourtant, les forces japonaises donnent l'assaut sur la colonie au matin du 8 décembre 1941, et même si les garnisons britanniques, canadiennes et indiennes parviennent à résister pendant dix-huit jours, avec un rapport de force de un pour quatre, elles sont forcées de se rendre le 26 décembre. Les Japonais emploient des méthodes barbares, massacrant les blessés dans les hôpitaux de campagne britanniques, ce qui vaut à la bataille d'être surnommée le « Noël noir » par les survivants, qui passent presque tout le reste du conflit comme prisonniers de guerre.

INDE

La perte de la Birmanie et de la Malaisie sont des coups sévères portés aux Britanniques en Extrême-Orient, mais ils sont toujours chanceux de contrôler les « joyaux de la couronne ». Colonie britannique depuis plus d'un siècle, l'Inde a toujours eu beaucoup à offrir à l'empire britannique, et plus encore pendant les années de la guerre. Avec sa position clé entre l'Afrique et l'Asie, les forces basées en Inde peuvent soutenir les actions qui se déroulent dans trois des théâtres majeurs du conflit.

Riche en tous types de ressources, la capacité industrielle écrasante de l'Inde et ses ressources naturelles (dont des réserves pétrolières majeures) sont la clé du soutien à l'effort de guerre allié dans chaque théâtre du conflit, et les usines indiennes produisent des quantités impressionnantes d'armes et de munitions. Des lignes de transport et de ravitaillement sillonnent le pays, donnant aux Alliés la capacité de se renforcer et de se défendre contre une éventuelle avancée japonaise depuis la Birmanie. La plus grande ressource de l'Inde reste cependant sa main-d'œuvre. Plus de deux millions et demi d'Indiens combattent pour les Britanniques pendant les huit ans de guerre (la plus grande armée volontaire de l'histoire), et ce avec distinction. L'Inde est également la première base d'opérations pour soutenir la Chine, particulièrement avec la fermeture de la route de Birmanie par les Japonais en 1942 (p.13).

Le soutien de l'Inde aux Britanniques n'est pas sans difficultés et sans complications, car bon nombre voient la guerre comme un problème occidental dans lequel le pays ne devrait pas s'impliquer, particulièrement après que le vice-roi britannique, Lord Linlithgow, déclare l'entrée de l'Inde dans le conflit sans avoir consulté le Congrès national indien (INC). En 1942, le Congrès, dirigé par Mohandas K. Gandhi (entre autres), refuse de combattre pour les Britanniques (ou quiconque) tant que l'Inde ne s'est pas vue accorder son indépendance. Appelant ceci le mouvement « Quitter l'Inde », les membres de l'INC soulignent que deux des belligérants principaux – la Grande-Bretagne et l'Allemagne – représentent deux causes majeures auxquelles ils s'opposent fermement : l'impérialisme et le racisme. Le gouvernement britannique fait immédiatement arrêter le comité de travail du Congrès dans son intégralité, dont le déjà légendaire Gandhi, et réprime la réaction violente des supporters de l'INC. Les leaders clés de l'INC sont détenus jusqu'en 1945, même si Gandhi est relâché en 1944 en raison de problèmes de santé. En tout, près de 60 000 personnes sont emprisonnées pour avoir osé défier les maîtres coloniaux de l'Inde.

Un leader influent du Congrès, Subhas Chandra Bose, va jusqu'à établir des liens avec les Japonais pour former l'armée nationale indienne (INA). Avec l'aide d'anciens membres de l'INC qui sont tombés avec le Congrès, l'INA recrute des Indiens mécontents, dont la plupart sont des prisonniers capturés, pour combattre les Britanniques. Opérant en dehors de Singapour occupée, comme une marionnette de l'armée japonaise, les forces de l'INA sont actives en Birmanie mais ne sont pas aussi bien reçues par les autochtones que leur propagande aurait pu le laisser suggérer. Si elle est une force substantielle avec 40 000 troupes à son maximum, elle représente une très petite fraction des soldats indiens participant à l'effort de guerre britannique. De manière intéressante, l'INA est très favorable au mouvement pour le droit des femmes en Inde, allant jusqu'à recruter un régiment entier de femmes soldats, dont une grande partie servira même en première ligne.

À la pointe sud de l'Inde, Ceylan (maintenant le Sri Lanka) est un atout stratégique majeur pour les Britanniques dans le Pacifique déjà bien avant le commencement de la guerre et, avec la chute de la Malaisie et de la Birmanie, ce territoire devient d'autant plus essentiel pendant la guerre. Le port en eau profonde et la base de la Royal Navy à Trincomalee fournissent des navires aux Alliés et un port sans danger depuis lequel ils lancent des attaques sur les Japonais, et plus particulièrement contre leur flotte de sous-marins. Après la chute de Singapour, le port devient la demeure officielle de la flotte de l'Est de la Royal Navy, tout en étant un port refuge pour ce qui reste de la marine néerlandaise en Asie. Malgré la chute des Pays-Bas en 1940, les Néerlandais possèdent toujours une flotte de dix-sept sous-marins, basée à l'origine dans les Indes orientales néerlandaises. Travaillant étroitement avec les Britanniques et les Américains, ces sous-marins sont responsables de la destruction d'innombrables navires japonais, si bien qu'ils sont connus comme « le Quatrième Allié ».

La RAF possède également un aérodrome majeur à Trincomalee (l'aéroport de la RAF de China Bay) équipé en Hurricanes et Spitfires, ainsi que d'un escadron d'hydravions Catalina qui patrouillent les mers à la recherche de sous-marins japonais. Tandis que la présence américaine dans la région s'accroît, des bombardiers B29 utilisent China Bay pour attaquer la Malaisie puis le sol japonais.

Malgré une longue série de défaites et d'humiliations, les Britanniques regroupent leurs forces en Inde et à Ceylan pour apprendre de leurs erreurs face aux Japonais. Lorsque la guerre navale tourne en faveur des Alliés, les Britanniques se regroupent doucement et se préparent pour une longue campagne sanglante destinée à libérer la Birmanie et la Malaisie.

MALAISIE

À la fin de l'année 1941, tandis que les porte-avions japonais qui lancent l'attaque dévastatrice de Pearl Harbor se positionnent, un autre convoi se faufile au sud de la Mer de Chine pour rejoindre deux objectifs distincts : la Thaïlande et la Malaisie britannique, une source majeure de caoutchouc et presque soixante pour cent des stocks mondiaux d'étain, sans mentionner la position stratégique inestimable que représente le port de Singapour (p.8). La reconnaissance britannique détecte le convoi mais est incapable de le suivre en raison de mauvaises conditions climatiques. Puisque les Britanniques ne sont pas officiellement en guerre à l'époque, le général d'armée aérienne en chef Sir Robert Brooke-Popham ne peut rien faire d'autre que mettre ses forces de Malaisie en état d'alerte, incertain des intentions japonaises. Le convoi est à nouveau aperçu plus tard par un hydravion Catalina de la RAF, mais les chasseurs japonais parviennent à abattre l'appareil avant qu'il ne donne l'alarme, son équipage devenant les premières pertes de la guerre du Pacifique.

Au milieu de leur invasion de la Thaïlande, et malgré la résistance des troupes indiennes, les Japonais réalisent, sans réelle difficulté, un débarquement amphibie à Kota Bharu, au nord-est de la Malaisie. Tandis que la RAF tente de frapper les Japonais, elle est dépassée par l'aviation japonaise au-dessus de Singora (aujourd'hui Songkhla), en Thaïlande – elle perd 60 de ses 110 appareils dès le premier jour de la bataille. Les soldats britanniques et indiens sont continuellement forcés de battre en retraite, étant perpétuellement débordés par les Japonais et refusant de croire que leur ennemi est capable de se déplacer à travers la jungle malaise supposée « infranchissable ».

Les Britanniques, ayant toujours confiance en la capacité de la Royal Navy, envoient la Force Z (comprenant le cuirassé HMS Prince of Wales et le croiseur de combat HMS Repulse) de Singapour pour défendre la péninsule avant que les attaques aériennes ne deviennent trop sérieuses mais, à la grande horreur des Alliés, les Japonais démontrent la supériorité de leur force aérienne lorsque leurs bombardiers et torpilleurs attaquent la force d'intervention et parviennent à couler les deux navires principaux de flotte britannique, rendant la Malaisie sans défense.

NOUVELLE-GUINÉE

Étant l'étendue de terre la plus importante directement au nord de l'Australie, la Nouvelle-Guinée est d'une telle importance stratégique qu'elle devient la cible des Japonais. Elle est aussi suffisamment grande pour y établir des bases terrestres, navales et aériennes majeures. L'île est majoritairement composée d'un terrain montagneux accidenté recouvert d'épaisses forêts, le territoire est donc difficile d'accès, particulièrement pour les véhicules terrestres, à l'exception des zones côtières et de quelques contreforts vallonnés. À cette époque, la moitié est de l'île principale est un territoire britannique administré par l'Australie, tandis que la moitié ouest fait partie des Indes orientales néerlandaises.

NOUVELLE-ZÉLANDE

En dépit d'une contribution substantielle de troupes à l'effort de guerre (plus de 150 000 en juillet 1942), la Nouvelle-Zélande se trouve suffisamment loin des lignes de front pour ne pas être directement menacée. Elle souffre cependant des mêmes pénuries et rationnement que les autres nations alliées. Contrairement à des dominions tels que l'Australie et le Canada, la Nouvelle-Zélande n'insiste pas pour que ses soldats fassent uniquement partie d'unités avec une forte identité nationale. De nombreux Néo-Zélandais (Kiwis) servent dans la RAF, la Royal Navy, et le Long Range Desert Group en Afrique du Nord sous le commandement d'officiers britanniques plutôt que néo-zélandais.

La stratégie des Japonais est de couper les lignes de ravitaillement vers la Chine.

SINGAPOUR

Île située à l'extrémité de la péninsule malaise, tout près de l'île de Sumatra des Indes orientales néerlandaises, Singapour est un carrefour commercial majeur depuis plus d'un siècle, et devient une colonie britannique en 1819. Ville portuaire essentielle depuis des siècles, on l'appelle la « Gibraltar de l'Extrême-Orient » pour son port naturellement protégé (une caractéristique de grande importance stratégique). Remaniée et renforcée en 1938 grâce à des sommes incroyables, Singapour est destinée à protéger les intérêts britanniques en Extrême-Orient.

« La forteresse Singapour », l'ultime manifestation de la force britannique dans la région, est réputée imprenable grâce à de puissantes défenses navales d'un côté et une jungle presque impénétrable de l'autre. Malheureusement, les troupes britanniques, indiennes et australiennes stationnées ici n'ont pratiquement aucune expérience du combat, contrairement aux 65 000 soldats japonais qui envahissent la péninsule en 1942 et qui sont des vétérans aguerris de la guerre en Chine et en Mandchourie.

Les récits de brutalités et d'atrocités sur les soldats alliés capturés ou blessés par les Japonais ne font qu'user davantage les nerfs des forces britanniques et, après de nombreuses retraites devant l'armée japonaise, les Britanniques se retirent à travers la chaussée qui relie Singapour à la Malaisie et se préparent à tenir cette ultime position. Malheureusement, le commandant britannique stationne ses troupes le long des 112 kilomètres de la côte de l'île, divisant ainsi ses forces et empêchant de nombreux soldats de jouer un rôle actif dans la défense.

Le 8 février 1942, 23 000 soldats japonais franchissent le détroit de Johor qui sépare l'île du continent. Ayant rapidement établi une tête de pont, ils repoussent les défenseurs par des attaques terrestres et navales combinées ainsi qu'une campagne de bombardement prolongée jusqu'à ce que le 15 février, les Alliés se retranchent dans les faubourgs de la ville de Singapour. Avec peu de munitions restantes et des réserves d'eau épuisées, le lieutenant-général Arthur Percival est forcé de se rendre aux Japonais dans ce qui devient la plus grande et la plus humiliante défaite de l'histoire militaire britannique, expédiant 100 000 hommes en état de presque esclavage comme prisonniers de guerre en Birmanie, au Japon, en Corée et en Mandchourie.

Les Britanniques ont dépeint les Japonais comme des soldats inférieurs et incompétents comparés à leurs troupes, et continué de sous-estimer leurs capacités encore et encore, malgré les revers et les défaites. La perte de Singapour est le prix qu'ils payent pour leur arrogance. Les Japonais gardent Singapour comme base d'opérations, mais détruisent tant de choses pendant leur campagne de conquête et leurs pillages qu'en 1943 les infrastructures de l'île sont presque anéanties. Le peuple de Singapour souffre d'un destin encore plus terrible ; étant d'ascendance chinoise, les habitants sont massacrés par milliers.

Indochine

Les intérêts français en Asie ne sont pas aussi importants que ceux des Britanniques mais restent toutefois conséquents. Avec les territoires du sud-est de l'Asie comme le Vietnam, le Cambodge et le Laos réunis sous la bannière de l'Indochine française, la France possède une présence forte dans la région, et bénéficie clairement des échanges de devises, de marchandises, de matières premières. Mais la majeure partie des ambitions coloniales de la France se trouve en Afrique et non en Extrême-Orient. Source d'épices, de thé, de charbon, de zinc et d'étain, la valeur d'une colonie pour ses maîtres augmente de manière exponentielle avec la fondation de plantations d'hévéas, faisant finalement de la France la première source de caoutchouc au monde. La France étant occupée à combattre l'invasion des Allemands en 1940, ses colonies deviennent rapidement vulnérables. Tandis que la guerre fait rage en Europe et que la France tombe aux mains des Nazis, la colonie tombe sous le contrôle du gouvernement fantoche de Vichy.

Après 1940, certaines concessions sont « accordées » aux Japonais, dont le passage d'un nombre limité de leurs troupes à travers l'Indochine française pour attaquer des positions clés de la Chine. La stratégie des Japonais est de couper les lignes de ravitaillement vers la Chine pour affaiblir la résistance en la privant de nourriture, de munitions et d'entraînement. Avec un droit de passage en Indochine française, ils peuvent couper une route d'approvisionnement vitale : la ligne Siam-Vietnam, une source majeure de convoyage pour les Alliés. L'accord français dans ce cas permet aux Japonais de s'implanter, simplifiant leur projet futur d'invasion et de conquête de la colonie. Quoi qu'il en soit, la présence japonaise n'est pas appréciée par tout le monde et une rébellion croissante de guérilleros procommunistes vient perturber « l'autorité » française au nord du territoire.

En septembre 1940, les Japonais commencent à tester la détermination du gouvernement de la colonie en violant l'accord et en positionnant beaucoup plus de troupes dans le pays que ne le permet le traité (p.9). Lorsque les Français protestent et prennent des mesures pour bloquer le mouvement des troupes japonaises, l'Empire répond en lançant une invasion à grande échelle, ostensiblement pour couper davantage le ravitaillement des forces chinoises qui arrive par trains. Lorsque les troupes françaises résistent à l'incursion, les Japonais se tournent vers les cités côtières et les forces françaises : en juillet 1941, l'Indochine française tombe.

La vie sur l'île de l'Oncle Sam

Avant le début de la guerre, les États-Unis contrôlent les Philippines, Guam, et l'île Wake comme territoires dans le Pacifique. Dans le centre du Pacifique se trouvent les territoires américains des archipels de Midway et Hawaï. Enfin, il ne faut pas oublier que les États-Unis contrôlent l'Alaska, à portée de frappe du nord du Japon. Si elles sont géographiquement proches de l'Alaska, des problèmes logistiques surviennent sur une bonne partie des îles Aléoutiennes (qui s'étendent presque à mi-chemin entre les États-Unis et le Japon) à cause du



climat rude et de leur nature globalement inhospitalière, ce qui se révèle désastreux pour les troupes japonaises chargées d'envahir le territoire.

Les États-Unis ont accès à d'importantes ressources : des réserves nationales de pétrole et de métal, la richesse grandissante générée par les intérêts commerciaux de la nation, et une force de travail suffisamment importante pour gérer les demandes relatives à la guerre. Les protectorats d'outremer des États-Unis fournissent des matières premières supplémentaires, sans mentionner les bases avancées loin du territoire qui permettent de protéger les intérêts de la nation. Ces territoires ne permettent pas seulement aux États-Unis d'établir leur présence dans le Pacifique, mais aussi de gagner du prestige et de l'influence.

La capacité de production des États-Unis est enviée par le monde entier, les usines produisant à l'envi des biens de consommation à un rythme soutenu. De vastes étendues de terres arables donnent aux États-Unis une indépendance totale lorsqu'il s'agit d'assurer la sécurité alimentaire, si bien que les exportations d'une large partie du pays dans les années 40 prennent la forme de denrées alimentaires (voir ***Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète***, Chapitres 2 & 3 pour plus de détails sur le front intérieur américain).

HAWAÏ

Hawaï est un ancrage vital pour les États-Unis. Situé à mi-chemin entre l'Extrême-Orient et les États-Unis, il s'agit d'un port lucratif pour l'Amérique qui permet de convoyer les approvisionnements tant demandés à travers le Pacifique. Pearl Harbour à Hawaï est également la base opérationnelle avancée de la flotte américaine du Pacifique, faisant de l'archipel une position militaire cruciale.



Lorsque les Japonais attaquent Pearl Harbour (p.8 & 10), ils commettent une erreur majeure compte tenu du caractère des Américains. Croyant porter le coup décisif qui démoraliserait les États-Unis et les plongerait dans la défaite, l'attaque ne fait que les enrager, et le Japon se retrouve à tenir le tigre américain par la queue.

LES PHILIPPINES

Regroupement montagneux d'îles volcaniques, les Philippines ont été contrôlées par les États-Unis depuis la fin de la guerre hispano-américaine en 1898. Les Philippines ne se contentent pas de fournir des produits à base de bois mais aussi des métaux de valeur (or, argent et cuivre), ainsi qu'une grande variété de produits agricoles et de poisson. C'est un emplacement idéal pour les troupes en stationnement ; pour les Japonais, c'est un territoire riche en ressources qui peut servir de tremplin pour de futures invasions dans le Pacifique. Pour les États-Unis, les Philippines sont importantes pour leurs ressources, mais aussi car elles constituent la base militaire principale dans l'ouest du Pacifique. Pour les Alliés, perdre ce territoire signifierait avoir à faire une très longue route pour combattre les Japonais.

Les forces impériales envahissent les Philippines le 8 décembre 1941. En janvier, la capitale, Manille, est sous occupation (après avoir été déclarée « cité libre » pour éviter la destruction), et les troupes américaines et philippines se replient sur la péninsule de Bataan et l'île Corregidor. La plupart des troupes qui se retrouvent sur Corregidor sont évacuées, celles de Bataan se rendent en avril 1942, sont capturées et forcées d'entamer une longue marche vers le nord où les attend un établissement pénitencier (p.10). Des 76 000 hommes impliqués dans la marche de la mort de Bataan, environ 10 000 périssent en route. Les 11 000 soldats laissés sur Corregidor tiennent un mois de plus avant de se rendre.

Un solide mouvement de résistance philippin assure que les Japonais ne réussissent pas à contrôler l'intégralité de l'archipel. Ces combattants de la résistance sont fournis en approvisionnements, en équipement et munitions supplémentaires par les sous-marins américains, et continuent de résister aux Japonais jusqu'aux derniers jours de la guerre.

À la hollandaise

En tant que l'une des premières superpuissances commerciales, les Pays-Bas possédaient jadis un empire colonial mondial considérable, et un accord de concessions

Une main-d'œuvre assidue

Avec tant de nouvelles terres sous leur contrôle, les Japonais lancent l'étape suivante logique du processus de consolidation de ces nouveaux territoires avec beaucoup d'énergie. Les natifs sont enrôlés dans des groupes de travail forcé et commencent à construire de nouvelles pistes d'atterrissage, creuser des tunnels, bâtir des fortifications, charger et décharger les cargaisons dans les ports japonais. Le niveau de travail abattu par les différentes mains-d'œuvre natives, et plus particulièrement les Coréens, employés par les Japonais, est si colossal que les militaires américains les surnomment les « termites ».

commerciales avec le Japon, ce qui était refusé aux autres puissances mondiales jusqu'à la moitié du 19e siècle.

À l'heure où la guerre éclate, leurs propriétés dans le Pacifique consistent pour l'essentiel en une large bande d'îles s'étirant du golfe du Bengale à la mer de Timor (au nord de l'Australie), ce que l'on connaît comme les Indes orientales néerlandaises (devenant plus tard l'Indonésie). L'importance cruciale des Indes orientales néerlandaises pendant la Seconde Guerre mondiale vient de la découverte d'une abondance de pétrole brut sur ces terres en 1885. Le territoire contrôle également la partie clé d'accès maritime entre le Pacifique et l'océan Indien : le détroit de Malacca.

Avec un embargo partiel lancé contre les Japonais dès 1940 par leur plus grand partenaire commercial (les États-Unis) sur les livraisons de carburant, les Japonais cherchent désespérément une nouvelle source d'approvisionnement en carburant, et les Indes orientales néerlandaises sont d'une proximité alléchante. Envahis et occupés par les Allemands en 1940, les Pays-Bas ne sont pas en position de résister à l'invasion japonaise de leur colonie à des milliers de kilomètres de leur territoire, même s'ils protestent et s'agitent autant que possible par voie diplomatique.

Mère Russie

Les intérêts de l'Union Soviétique dans le Pacifique sont vagues pendant les années 30 et 40. Ayant vendu l'Alaska aux États-Unis près d'un siècle auparavant et perdu ses possessions en Chine plus récemment, l'ancien empire russe détient toujours des possessions considérables entre ses propres frontières en Asie, mais n'a apparemment que peu d'intérêts dans le Pacifique en dehors de ses propres ports.

Vers la fin des années 30, à travers les durs sacrifices que la nation requiert de son peuple, l'Union Soviétique commence à convertir avec succès son économie d'une agriculture primaire vers un puissant mélange de production agricole et industrielle. Avec des matières premières à foison, lorsqu'elles sont accessibles, et une force de travail que seules la Chine et l'Inde peuvent dépasser, l'Union Soviétique se trouve dans une position confortable, mais qui recèle également son lot de problèmes internes.

Ayant déjà repoussé une invasion destinée à rétablir le pouvoir des Tsars, les Soviétiques sont sur le pied de guerre depuis 1920. La production de biens militaires a toujours été une priorité, ayant toujours à l'esprit le risque d'être encerclés par une pléthore de nations hostiles à l'idée du communisme. Il ne faut que peu d'efforts pour élever la production aux standards du temps de guerre, même si une grande partie de leur infrastructure dans l'ouest est mobilisée dans la campagne visant à retenir les forces allemandes de 1941 à 1943 (voir ***Achtung! Cthulhu : le Guide du Front de l'Est*** pour plus de détails).

L'un des piliers essentiels du communisme soviétique est de répandre son idéologie à l'échelle du monde entier, et à cette fin les Soviétiques n'hésitent pas à fournir activement des conseillers et agents pour aider à fomenter des rébellions contre l'oppression capitaliste. L'Union Soviétique investit une grande partie de son temps et de ses efforts dans la fondation d'un état communiste en Mongolie-Extérieure pendant les années 30, ce qui conduit à de nombreuses frictions avec les positions japonaises le long de la frontière de la Mandchourie. Les Soviétiques gardent toujours de la rancune vis-à-vis des Japonais à cause de leur défaite amère dans la guerre russo-japonaise (p.19), et ils ont de grands espoirs de récupérer les îles Sakhalin, entre autres territoires, qui avaient été cédées en amont de cette défaite.

Avec leur flotte datant de l'Antiquité et leur commandement militaire plongé dans le chaos après les purges de Staline visant à éradiquer toute menace envers son pouvoir, les Soviétiques ne sont pas en position de contester quoi que ce soit en dehors de leurs eaux territoriales. Après avoir signé un pacte de non-agression avec le Japon en 1941 (p.9), les Soviétiques sont libres de concentrer leur attention sur la menace plus viscérale que représentent les Allemands, près de leur frontière occidentale.

Malgré cette récente amertume, les Soviétiques n'ont pas réellement l'intention de déclencher une nouvelle guerre avec les Japonais.

Wat & Wei

Comme la plupart des pays d'Asie du Sud-est, la Thaïlande (connue comme le Siam avant 1940) produit différentes matières premières destinées à l'exportation : caoutchouc, bois, riz, étain et charbon. Pays indépendant depuis le 14ème siècle, la Thaïlande est toujours une petite nation et souvent sujette aux caprices de ses voisins plus grands et plus belliqueux. Elle lutte depuis des décennies contre les suzerains coloniaux de son voisin, l'Indochine française, perdant de larges portions de territoire comme butins de guerre lors de deux conflits majeurs, territoires qui sont désormais la Birmanie et le Laos. Après une brève lutte d'octobre 1940 à janvier 1941, et avec l'aide diplomatique des Japonais, les Thaïlandais récupèrent une importante portion de territoire cédée aux Français au cours des cinquante années précédentes.

La Thaïlande possède une armée et une marine assez bien équipées et entraînées pour l'heure, mais ces forces ne sont pas assez importantes pour résister à l'invasion à grande échelle d'une puissance majeure, comme le prouvent les évènements de décembre 1941. Le premier ministre thaïlandais, Phibun Songkhram, donne son accord de principe sur la requête japonaise permettant le mouvement de troupes à travers le pays, l'un des plans de l'Empire pour envahir la Malaisie et la Birmanie, tout en informant la Grande-Bretagne que son pays est sur le point d'être envahi. Espérant éviter des escarmouches avec les forces thaïlandaises, le Japon donne à un Phibun un ultimatum le 7 décembre : permettre aux troupes impériales d'entrer en Thaïlande sans opposition, ou subir les conséquences d'un refus.

La date limite de l'ultimatum dépassée, les Japonais attaquent depuis la mer et la terre (par l'Indochine) le 8 décembre, sécurisant (entre autres) la base aérienne de Singora, et plaçant par la même occasion le nord de la Malaisie à portée de leur force aérienne. Le gouvernement thaïlandais signe un cessez-le-feu le jour même, et devient officiellement l'allié du Japon avant la fin du mois. Le pays émet une déclaration de guerre à la Grande-Bretagne et aux États-Unis en janvier 1942.



CHAPITRE 4

En captivité

"La guerre est cruauté."
– William Tecumseh Sherman

Ce théâtre de guerre est célèbre pour de nombreuses raisons, et notamment pour la brutalité des Japonais vis-à-vis de ceux qu'ils ont combattus, conquis et faits prisonniers. Rien qu'en Chine, plus de 14 millions de personnes (militaires et civils compris) sont morts à cause du conflit, même si personne ne peut affirmer un chiffre exact. Les chiffres relatant le nombre de civils tués par les Japonais dans le Pacifique vont de 5 millions à plus de 30 millions selon les sources. Les civils n'ont pas été les seuls à souffrir. Plus de 350 000 victimes ont été recensées dans les forces armées américaines (environ un tiers desquelles ont été tuées ou portées disparues), plus de 70 000 pour la Grande-Bretagne et le Commonwealth (plus de 20 000 disparues ou tuées), et près de 2 millions pour le Japon (dont moins de 100 000 blessés).

Ce chapitre traite des difficultés de la vie de ceux qui ont été capturés par les Japonais. Les règles pour créer des personnages prisonniers de guerre se trouvent dans le Chapitre 5 : Nouveaux départs (p.41).

PRISONNIERS DE GUERRE

Avec un manque de main-d'œuvre dû à la demande croissante de soldats des forces armées, le Japon a un besoin insatiable de travailleurs manuels, et ainsi les prisonniers de guerre américains, chinois, australiens et britanniques aident commodément à combler ce déficit. Des dizaines de milliers de soldats alliés, et peut-être des millions de civils travaillent dans les mines, chantiers navals, usines et chemins de fer occupés entre 1941 et 1945 – et déjà près d'une décennie auparavant en ce qui concerne les soldats et civils chinois.

Être un prisonnier de guerre détenu par les Japonais est dur, et fatal pour beaucoup trop d'entre eux. Les soldats capturés par les Japonais ont au moins sept fois plus de chances de mourir dans un camp de prisonniers que les soldats capturés par les forces allemandes en Europe. Les soldats japonais, et même les généraux, ne savent que le minimum nécessaire à l'exécution de leur devoir, une obéissance aveugle est attendue et cette attitude doit également être adoptée par les prisonniers. Le traitement médical des malades et des blessés (négligé dans l'armée japonaise elle-même) est loin d'être une priorité dans les camps de prisonniers.

Ajouté à cela les nombreuses maladies handicapantes causées par la malnutrition : le scorbut (résultant d'un manque de vitamine C) et le béribéri (causé par un manque de thiamine) foisonnent chez les prisonniers, chez lesquels le rationnement extrême de nourriture rend les affections sérieuses inévitables. Le manque d'eau potable saine signifie qu'ils ont à ingérer toutes sortes de parasites, bactéries et autres impuretés, assurant à la plupart des prisonniers de guerre et quelques-uns de leurs bourreaux d'attraper certaines formes de maladies. Les conditions exiguës et insalubres dans les camps conduisent à des épidémies de choléra, de dysenterie, et de fièvre typhoïde, causant souvent la mort. Les vers, poux, punaises et autres parasites harcèlent les prisonniers, ajoutant à leur misère.

Les prisonniers avec des compétences utiles, principalement Métier : Électricité, Métier : Mécanique et Conduite : Engins lourds (Réparation et Conduite, et ceux avec une formation dans l'utilisation de la machinerie lourde en ce qui concerne ***Savage Worlds***) ont plus de chances de subir un meilleur traitement, et d'avoir droit à une meilleure nourriture, en échange de leur participation à différents projets de construction nécessitant ces compétences. Les investigateurs peuvent décider à quel point ils coopèrent, et quelles sont les chances de s'en tirer en opérant des actes mineurs de sabotage au cours de leur travail.



Le climat dans la majeure partie du Pacifique Sud n'est pas propice à une longue durée de vie sans une préparation adéquate. Les serpents et insectes venimeux sont communs dans la plupart des zones tropicales, et les organismes qui transmettent des maladies comme la malaria sont endémiques dans les populations locales et prospères de moustiques. En Chine, les régions tropicales existent (tout comme les zones tempérées) avec une humidité et des chaleurs extrêmes pendant les mois d'été suivies par une période de grand froid pendant l'hiver. Peu d'argent, et presque aucun effort, ne sont destinés au confort des prisonniers, et les efforts des prisonniers pour subvenir à leurs propres besoins sont vus d'un œil suspicieux par les Japonais.

Prisonniers militaires

« Depuis votre reddition, vous avez cessé d'être des soldats. »
- Col. Saito, Le Pont de la rivière Kwaï

Les soldats japonais sont formés selon l'ancien code du bushido, qui établit qu'un guerrier doit toujours être courageux et préférer la mort au déshonneur. Renforçant ce concept, les manuels d'entraînement de l'armée japonaise préviennent que la reddition à l'ennemi est passible de mort au retour du soldat au Japon. À cause de cela, les soldats japonais voient les troupes ennemies qui se rendent comme des moins que rien destinés à mourir, et nombre d'entre eux les traitent donc avec mépris et cruauté. Les premières punitions sont souvent de grosses claques au visage, si violentes en réalité que de nombreux hommes rapportent des troubles de l'audition permanents causés par des dégâts sur l'oreille interne. Tandis que cette forme de « discipline » devient de moins en moins efficace, d'autres sanctions comme l'isolement, la privation de nourriture pendant un jour ou plus, et l'obligation de rester debout pendant plusieurs heures en portant de lourdes charges sur la tête (avec des coups si les charges chutent ou si le prisonnier s'évanouit sous l'effort), deviennent plus fréquentes.

On attend également des prisonniers militaires qu'ils signent des engagements attestant qu'ils ne tenteront pas de s'échapper. La privation de nourriture, l'isolement, la torture et les coups attendent ceux qui refusent de signer, jusqu'à ce qu'ils acceptent. Quant à ceux qui tiennent bon malgré la privation et les abus, personne n'en entend plus jamais parler.

Un sévère châtiment est infligé à ceux qui tentent de s'échapper pour retrouver la liberté. Les prisonniers britanniques, américains et australiens, contrastant clairement avec le reste de la population indigène, sont facilement repérés et très rapidement capturés s'ils ne trouvent pas d'habitants amicaux pour les cacher. L'exécution est le châtiment le plus courant pour les prisonniers repris.

UN BOULOT QUOTIDIEN ACHARNÉ

Les officiers alliés capturés doivent saluer et s'incliner révérencieusement devant les soldats japonais, quel que soit leur grade. À la base, les officiers ne sont pas supposés participer au travail manuel épuisant aux côtés de leurs

Crime & Châtiment

Selon un courrier (en anglais) de la marine japonaise adressé aux captifs de l'île Wake qui étaient déplacés par bateau en janvier 1942, les comportements suivants étaient passibles de mort :

- Désobéir aux ordres ou instructions
- Montrer des signes d'opposition ou d'antagonisme
- Troubler les règles par soucis d'individualisme ou d'égoïsme
- Parler ou élever la voix sans en avoir la permission
- Marcher et bouger sans en avoir reçu l'ordre
- Transporter des bagages inutiles à l'embarquement
- Résister
- Toucher les appareillages des bateaux – câbles, lumières électriques, outils, commutateurs etc.
- Grimper aux échelles sans en avoir l'ordre
- Tenter de fuir
- Tenter d'obtenir davantage de nourriture
- Utiliser plus de deux couvertures

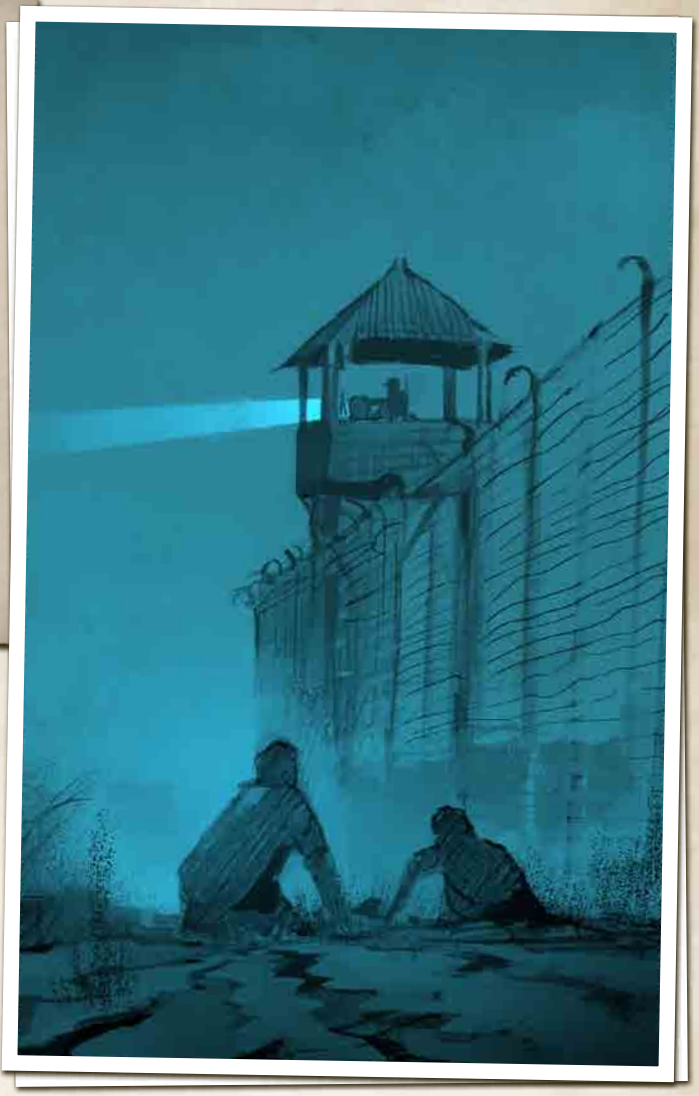
subordonnés, sauf pour superviser leurs propres hommes, ou pour élever du bétail et faire pousser des récoltes pour les hommes sous leur commandement. Plus tard, ils participent à l'intégralité du travail, comme les autres.

Les prisonniers sont là pour abattre un travail difficile de l'aube à la tombée de la nuit, sept jours par semaine. Sous une chaleur mortelle, une grande humidité, et dans des conditions très insalubres, même la plus petite égratignure peut se transformer en une infection sérieuse, et la gangrène s'installe dans de telles blessures avec une fulgurance alarmante.

Les prisonniers capables de se tenir debout doivent travailler, et sont contraints de se rendre sur le site de travail, même s'ils doivent être transportés sur des civières. Ceux qui s'évanouissent au travail à cause d'un accès de malaria, de vertiges ou d'une faiblesse due au manque de nourriture, sont battus par les gardes.

Le tristement célèbre Pont de la rivière Kwai, en livre et en film, est basé sur l'histoire des survivants qui construisaient les nombreux ponts ferroviaires sur les rivières le long de la ligne Siam-Birmanie entre Bangkok (Thaïlande) et Moulmein (Birmanie) (p.15). Les ponts ne sont pas la seule chose que les prisonniers construisent pour les Japonais. Des terrains d'aviation, des bunkers et positions défensives, des camps de prisonniers, et même des navires dans les chantiers navals des îles nationales, sont bien souvent construits par les prisonniers de guerre. La réparation des véhicules endommagés est également une tâche confiée aux prisonniers, tout comme le nettoyage et la réparation des routes.

Selon les Conventions de Genève, les soldats prisonniers de guerre doivent être payés pour leur travail. En août 1942, une annonce est faite, les soldats ont tous été enregistrés, ils sont donc en mesure de recevoir leur paiement. La date à laquelle la paye sera versée reste toutefois sujet à discussion, mais dans la plupart des cas les prisonniers de guerre supposent, assez justement, qu'ils auront à attendre un très long moment avant d'être rétribués.



De longs trajets à pied d'un chantier à l'autre sont courants et, au début de la guerre, les Japonais profitent de telles marches pour évacuer d'importants groupes de prisonniers depuis les positions conquises, comme Singapour et les Philippines, vers des sites où leurs ravisseurs peuvent mieux les surveiller. Ces trajets se font souvent sans pause pour manger ou se reposer, et ceux qui sortent du rang pour boire ou profiter des cultures du bord de route pour s'alimenter sont, la plupart du temps, abattus. Lorsque c'est plus pratique, les prisonniers sont transportés de manière massive en camion, en train ou sur des cargos, dans des conditions qui oscillent entre inconfortables et déplorables.

Prisonniers de guerre : les civils

Malgré une attitude légèrement meilleure à leur égard de la part du soldat japonais moyen, la plupart des civils prisonniers ne sont pas beaucoup mieux traités que leurs homologues militaires. La nourriture est rare, les traitements médicaux pratiquement inexistants, et le repos ou toute autre sorte de compassion dépassant le cadre de ce qui est indispensable à la survie est rarement obtenu.

Les civils chinois sont expédiés vers des camps de travaux forcés par milliers, et nombre d'entre eux

sont exécutés lorsqu'on pense qu'ils sont des soldats s'étant débarrassés de leur uniforme. Les missionnaires occidentaux et les travailleurs humanitaires capturés ne subissent pas de traitement préférentiel et sont utilisés comme ouvriers aux côtés d'autres soldats et civils quel que soit leur âge ou leur condition physique. Les femmes doivent réaliser les mêmes tâches que les hommes, et les Japonais ne se préoccupent pas des dispositions contemporaines comme de la capacité des femmes à réaliser des travaux manuels éreintants. Il n'y a pas de gardes féminins dans l'armée japonaise à l'époque, les gardes masculins doivent donc surveiller les prisonnières.

Un autre destin possible pour les femmes est le « recrutement » dans les « stations de réconfort » pour les soldats de l'armée impériale japonaise. Si les « femmes de réconfort » sont à l'origine des prostituées japonaises volontaires, plus tard les femmes sont enlevées de force, ou entraînées dans les bordels. Si elles sont pour la plupart chinoises et coréennes, des femmes de tous les pays occupés par le Japon (officiellement ou non) se retrouvent forcées à la prostitution, comme les prisonnières de guerre australiennes et européennes.

Les personnes qui ne sont pas des militaires et qui sont capturées derrières les lignes ennemies sont souvent perçues comme des espions, ou des cinquièmes colonnes aidant des mouvements de résistance. Les espions et les saboteurs sont traités avec un mépris plus important encore que les prisonniers de guerre lambda, et ils sont exécutés sans appel ou jugement, particulièrement si ces personnes ne font clairement pas partie d'un groupe ethnique autochtone.

Suivant la tradition des belligérants du monde entier, les paquets de la Croix-Rouge (lorsqu'ils sont livrés) sont souvent pillés par les Japonais, dans lesquels ils retirent des objets comme les cigarettes et les bonbons jugés trop distrayants pour les prisonniers. Conserver des propriétés personnelles excessives est également une raison valable pour être puni, mais aucune directive spécifique n'est établie pour définir ce qui est excessif, ce qui permet aux commandants et aux gardes des camps de jouir d'une marge « d'appréciation » considérable.

Une dure réalité

Il est clair que les Japonais ne sont pas heureux de s'occuper de leurs prisonniers. Et s'il y a parfois des actes individuels de gentillesse, il y en a aussi d'une terrible cruauté. Finalement, c'est un pragmatisme brut dépourvu de compassion qui prime, avec l'Empire qui voit ses ressources s'amoindrir de jour en jour, il en fournit le moins possible à ses prisonniers de manière à ce que la machine de guerre continue de fonctionner.

Étant donné le manque de nourriture et le système sanitaire inadéquat, les investigateurs qui se retrouveront en tant que prisonniers de guerre ne vivront pas une expérience plaisante. Pour simuler ces terribles conditions, nous proposons ces règles simples :

Cth Pour tout prisonnier détenu par les Japonais, retirez un Point de Vie par jour d'activité exténuante et/ou de nourriture inadéquate et de rations d'eau non potable. Lorsque l'investigateur arrive à zéro Point de Vie, il contracte une maladie ou s'effondre de fatigue et doit se reposer au moins un jour complet. Si ceci arrive, l'investigateur perd un point de CON. Graduellement, à mesure que la CON diminue, le corps de l'investigateur devient une cible plus facile pour les maladies, puisqu'il perd sa capacité à les combattre tandis que son corps s'affaiblit, jusqu'à ce qu'une maladie vienne mettre un terme à sa vie ou tout au moins lui inflige une blessure ou un handicap de manière permanente (ce qui peut affecter le CHA ou la CON de manière permanente).

Sav ***Savage Worlds*** donne des règles claires et concises sur la manière de traiter les dangers que représentent le manque d'eau, de nourriture et les maladies (Chapitre 4 : Règles situationnelles – Dangers). En plus de ces dangers, les investigateurs devront effectuer un jet de Vigueur pour chaque jour de travail forcé ou subir un niveau de Fatigue supplémentaire.

Des ressources jetables

Méprisés par leurs ravisseurs et étant des ressources jetables, il est fort possible que des prisonniers soient sacrifiés pour apaiser une divinité extraterrestre or une puissante entité du Mythe, même si un tel avenir doit signifier la mort d'un investigateur s'il se trouve dans cette situation. L'investigateur peut trouver une opportunité de s'échapper pendant la cérémonie sacrificielle, ou pendant la période d'indifférence de l'entité : il se peut également que la créature soit repue ou qu'elle préfère dormir avant de consommer toutes ses victimes.

L'investigateur peut, de manière alternative, revenir en tant qu'adorateur, ayant contemplé plus d'horreurs que ne peut le supporter l'esprit humain et ayant décidé de basculer de l'autre côté. Peut-être peut-il, grâce à un traitement psychiatrique approprié, être sauvé et retrouver la raison une fois de plus. Mais ceci aura bien sûr un coût : la perte définitive d'un point de Santé Mentale. Un esprit tourmenté que l'on tente de faire revenir à la raison peut laisser des effets secondaires non souhaités tels que des phobies, dédoublements de la personnalité, et même des psychoses adroitement dissimulées. Des individus avec de telles personnalités peuvent devenir des agents doubles volontairement ou involontairement.

Douce liberté

Si l'évasion est une option pour les prisonniers, ce n'en est pas une très bonne dans la plupart des cas. Les Japonais se donnent beaucoup de mal pour déplacer les prisonniers dans des zones retranchées derrière les lignes de combat, notamment parce qu'ils ont besoin de travailleurs dans les mines, usines, ports et chantier navals, et que ces endroits sont bien souvent loin du cœur du combat. Dans de nombreux cas, cela nécessite de transporter les prisonniers par bateaux depuis l'endroit où ils ont été capturés, ce qui implique que des kilomètres d'océan doivent être traversés par quiconque tente de s'échapper pendant le transport.

Il y a plusieurs manières de tenter une évasion. L'une des méthodes les plus fiables pour un investigateur est de se rapprocher d'un indigène et de le convaincre, par la corruption ou en se liant d'amitié avec lui, de participer à l'évasion. Ceci impliquera par exemple d'enfermer le fuyard dans un quelconque container pour le faire sortir du camp, puis de voyager dans ce même container jusqu'à se retrouver à plusieurs kilomètres de l'avant-poste le plus proche, avant d'en sortir et de chercher un moyen de transport. Des plans d'évasion plus osés comme attacher quelqu'un sous un train sur des kilomètres, ou se cacher dans la cargaison d'un cargo et rejoindre un port neutre, sont ceux qui restent dans la légende et rendront la partie très excitante.

Garder à l'esprit, néanmoins, que les transports de l'époque sont plus lents qu'aujourd'hui, les trains et les navires mettent des jours, voire des semaines, pour rejoindre une ville ou un port lointain avec la technologie de l'époque (voir ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, Chapitre 6, pour obtenir davantage d'informations sur les moyens de transport à l'époque de la guerre). Ceci suppose également que le véhicule ou navire peut franchir les lignes ennemies sans soulever de suspicions ; les deux camps étant enclins à tirer d'abord et discuter après. Quoi qu'il en soit, en tant que gardien, il peut être plus utile pour l'avancée de l'histoire globale que de telles évasions improbables soient couronnées de succès, peu importe à quel point elles peuvent sembler inconcevables dans la vie réelle.

L'un des moments les plus opportuns pour tenter de s'évader est lorsque les prisonniers sont déplacés en masse d'un chantier à l'autre. Ceci arrive fréquemment, et si l'évasion est à ce moment-là rendue plus compliquée par la vigilance redoublée des gardes, elle requiert moins d'efforts grâce à la traversée de zones d'une sécurité relative. Il est plus donc plus facile de disparaître dans la confusion générale, même si l'appel ou les contrôles peuvent révéler rapidement les personnes manquantes, ce qui donne souvent un délai trop court pour distancer les ravisseurs poursuivants.

Il ne faut pas oublier la question de l'eau et de la nourriture. S'échapper dans des zones reculées à travers des océans et des jungles immenses prend du temps, consomme une grande dose d'énergie, et personne ne peut survivre plus de trois jours sans eau. Boire l'eau de l'océan mène à des maladies et la mort en l'absence de traitement, et de la nourriture peut être difficile à obtenir dans des zones sauvages sans argent, outils, armes et connaissance sur la comestibilité de la faune et de la flore locales.

La meilleure chance d'évasion se présente généralement lorsque les investigateurs se font capturer (ou qu'ils se retrouvent sur le point de l'être très bientôt). Ils peuvent parvenir à se glisser hors de vue en profitant des combats et du chaos général et, dans un territoire encore relativement familier, trouver de l'aide pour échapper à la capture et sortir de la zone hostile ou contestée.

URGENT: FAO À MÉTROPOLE

L'UN DE NOS GARDE-CÔTES A DISPARU. DEMANDE L'AIDE DES MINEURS POUR AIDER À LE LOCALISER. VOUS CONNAISSEZ LES BONNES PERSONNES. DERNIÈRE POSITION CONNUE [redacted]

— SA

CHAPITRE 5

Nouveaux départs

"Celui qui dirige les autres est peut-être puissant,
mais celui qui s'est maîtrisé lui-même a encore plus de pouvoir."
— Lao Tseu

Un nouveau monde apporte de nouvelles opportunités. Ce chapitre présente une sélection de pays desquels les investigateurs sont susceptibles d'être originaires, ainsi que de nouvelles occupations et des programmes d'entraînement. Les règles de création de personnage pour ***Achtung! Cthulhu*** se trouvent au Chapitre 5 d'***Achtung! Cthulhu*** : ***le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète*** pour ceux qui jouent à ***L'Appel de Cthulhu***, et au Chapitre 7 pour ceux qui jouent à ***Savage Worlds***.

LES INVESTIGATEURS DU PACIFIQUE

Jusqu'à ce que la guerre éclate dans le Pacifique, beaucoup de nations asiatiques étaient les colonies de puissances européennes et, malgré les différents niveaux de mouvements indépendantistes, aucune d'entre elles ne semblait susceptible de gagner son autonomie jusqu'à ce que la guerre change le paysage politique. Tandis que les nations du sud-est de l'Asie tombent aux mains des Japonais, beaucoup y voient la possibilité de sortir du joug colonialiste, seulement une fois que les envahisseurs auront été expulsés. Des milliers rejoignent le combat pour la liberté, espérant sécuriser une indépendance à long terme par la même occasion.

Les investigateurs peuvent venir de n'importe quelle nation asiatique, et décider d'être des indigènes ou des colons ayant choisi de se battre pour leur pays d'héritage. Choisissez une nationalité pour votre investigateur ou tirez-en une au hasard sur la Table 1.

PRISONNIERS DE GUERRE

Tandis que les Japonais déferlent sur l'Asie et les îles du Pacifique, des centaines de milliers de civils sont capturés et passent les dernières années de la guerre dans des conditions terribles et brutales dans les nombreux camps de concentration installés par les Japonais sur le continent. Plusieurs milliers succombent au traitement barbare qu'ils reçoivent, mais aussi à la privation de nourriture et aux maladies tropicales qui restent des menaces omniprésentes.

Certains, grâce à une combinaison de chance et d'instinct de survie, survivent à l'expérience,

Tableau 1 : Les nationalités asiatiques ou du Pacifique

Test D100	Nation	Test D100	Nation
01-07	Australie	58-65	Siam (Thailande)
08-14	Nouvelle-Zélande	66-72	Chine*
15-21	Philippines	73-80	Indochine française
22-28	Mandchourie	81-85	Nouvelle-Guinée
29-35	Indes orientales néerlandaises	86-89	Mongolie
36-42	Birmanie	90-95	Népal
43-49	Malaisie	96-98	Îles du Pacifique
50-57	Inde/Ceylan	99-00	Colon européen**

* Les investigateurs chinois doivent choisir s'ils soutiennent les forces nationalistes chinoises ou le parti communiste chinois.

** Les colons européens représentent les familles coloniales qui sont présentes en Asie depuis des générations. En Indochine française, du moins au début, les vies des propriétaires de plantation ne changent pas malgré l'invasion japonaise, mais dans d'autres régions (comme dans les Indes orientales néerlandaises) nombre d'entre eux sont l'objet d'horribles traitements et deviennent par exemple des prisonniers de guerre même en étant des civils.

s'échappant même parfois lorsque c'est possible et rapportent une connaissance de première main des Japonais et de leurs opérations.

Cth Un investigateur peut choisir d'avoir été un prisonnier de guerre et recevoir des compétences supplémentaires reflétant les terribles conditions qu'il a endurées, en contrepartie d'un grand coût physique. Créez l'investigateur en suivant les règles standards : en tirant les caractéristiques, choisissant une profession, et en allouant des points de compétence. Puis, lancez 1D6 et déduisez ce montant des attributs de FOR, DEX et CON de l'investigateur. Toutes les combinaisons sont permises, y compris de tout soustraire sur une seule caractéristique, même si aucune ne peut être inférieure à 1. S'il s'avère impossible de soustraire le montant à ces attributs sans que l'une des caractéristiques ne tombe en dessous de 1, débarrassez-vous des points restants (même si vous devez peut-être reconsidérer votre carrière d'investigateur, vous avez à peine survécu à votre captivité après tout !).

L'investigateur peut dépenser INTx3 points de compétence parmi les compétences suivantes : Négociation, Dissimulation, Emprunter, Survie (Tropiques), Autres langues (Japonais).

Sav

Nouveaux handicaps

MENTAL FRAGILE (MINEUR)

Votre personnage a du mal à se faire aux réalités de la guerre. Le montant maximum de Démence qu'il peut soutenir avant que sa Santé Mentale ne baisse d'un point est moins important que la normale.

PRISONNIER DE GUERRE (MAJEUR)

Votre personnage a passé beaucoup de temps dans les camps de prisonniers japonais. La privation, les coups, et les maladies ont fait leur travail et vous portez les stigmates de votre emprisonnement. La Force et l'Agilité de votre personnage diminuent d'un type de dès pour un minimum de D4, et ne peuvent être augmentées tant que êtes en captivité.

Voyez le bon côté des choses, le simple fait d'avoir survécu vous donne 5 points de compétence supplémentaires, que vous pouvez dépenser dans les compétences : Survie, Discrétion, Persuasion et Langue (Japonais).

NOUVELLES OCCUPATIONS POUR LES CIVILS

Colon

Même si de nombreux Européens viennent en Asie avec l'intention de travailler quelques années puis de rentrer chez eux, au fil du temps certains ont choisi de rester et de débuter une nouvelle vie dans les colonies, particulièrement parmi les populations françaises et néerlandaises d'Indochine et des Indes orientales néerlandaises. Nombre de ces familles établissent des plantations, récoltent du caoutchouc et d'autres marchandises à revendre en Europe ; elles emploient pour ce faire des milliers d'indigènes. Malgré l'arrivée des Japonais, beaucoup de ces colons espèrent que leur vie quotidienne continuera sans subir de bouleversements, mais il devient vite évident que les Japonais n'ont pas l'intention de permettre à ces



étrangers de rester, et ils les forcent à partir. Or, avec leur connaissance du pays et de ses habitants, ils ont rejoint l'effort de guerre, souvent en tant que guides ou agents de liaison pour l'armée.

Cth

REVENUS
Intermédiaires.

RELATIONS
Hommes d'affaires, gouvernement colonial, combattants de la guérilla, services de renseignement, militaires, groupes tribaux.

COMPÉTENCES
Autre langue, Baratin, Comptabilité, Crédit, Équitation, Négociation, Persuasion, Survie (Tropiques), plus deux autres compétences personnelles ou professionnelles.

BONUS
Un visage familier : Ayant vécu dans le pays depuis des générations, la famille du colon est connue et respectée par les locaux. Lorsque le besoin s'en fait sentir, le colon peut discuter avec les anciens du village et, s'il réussit un test de Persuasion, 1D3 membres de la tribu peuvent venir lui prêter assistance.

Sav

- **Attributs prérequis :** aucun.
- **Compétences recommandées :** Langues, Persuasion, Survie.
- **Atouts utiles :** Charismatique, Contacts, Linguiste, Riche.
- **Spécial :** aucun.
- **Équipement :** aucun, mais la plupart des colons sont riches.

Combattant de la guérilla

Comme les partisans en Europe, ces hommes et ces femmes ont pris les armes pour combattre les Japonais après la destruction de leurs villages et la mort de leurs êtres chers. Ils ont maintenant juré de bouter l'envahisseur hors de leurs frontières. Ils n'aiment pas particulièrement les Alliés, qui étaient autrefois leurs maîtres coloniaux mais, à choisir, ils préfèrent être de leur côté contre l'empire du Soleil Levant. Contrairement au Tribal qui peut venir d'une zone encore inoccupée par les Japonais, le Combattant de la guérilla vient toujours d'un territoire occupé. L'entraînement et l'équipement de chaque groupe de combattants varient largement, étant souvent influencés par la puissance alliée qui les soutient dans le cadre de son agenda politique.

Cth

REVENUS
Faibles.

RELATIONS
Groupes criminels, services de renseignement, armée, leaders locaux, groupes tribaux.

COMPÉTENCES
Armes à feu : Armes automatiques, Armes à feu : Armes d'épaule, Discrétion, Dissimulation, Équitation, Grimper, Métier : explosifs, Nage, Orientation, Pister, Premiers soins, Se cacher, Survie (Tropiques).

BONUS
Héros local : aimé par ses connaissances, le Combattant de la guérilla peut faire appel à la population locale pour bénéficier de marchandises, de fournitures, d'un abri, et zllz sera également susceptible de lui venir en aide.

Sav

- **Attributs prérequis :** Âme d6+.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Navigation), Discrétion, Équitation, Escalade, Nage, Soigner, Survie.
- **Atouts utiles :** Charognard, Confortablement engourdi, Forestier, Vigilance.
- **Spécial :** aucun.
- **Équipement :** arme à feu, couteau, et équipement basique de survie. 200$ à dépenser dans d'autres équipements.

Pirate

Les mers du sud de la Chine ont été le lit de la piraterie pendant des siècles, des jonques rapides et des chalutiers rôdant sur les voies maritimes à la recherche de proies faciles parmi les navires marchands quittant Hong Kong et Singapour. La guerre a augmenté le danger auquel doivent faire face ses équipages de coupe-jarrets qui vivent désormais dans la peur de rencontrer les marines britannique, japonaise et américaine ; mais pour ceux qui sont prêts à risquer leur vie, la piraterie est toujours une activité lucrative.

De nombreux pirates opèrent le long des îles du Pacifique, rôdant et pillant sur des jonques rapides et motorisées.

Les pirates de ce temps ne peuvent plus commander des flottes de jonques comme au 19ème siècle, mais nombre d'entre eux opèrent le long des îles du Pacifique, rôdant et pillant sur des jonques rapides et motorisées. Le châtiment pour piraterie est la mort dans la plupart des cas, mais avec leur connaissance des mers, de nombreux pirates se voient offrir une alternative : fournir aux Alliés des renseignements sur les mouvements des troupes japonaises, et faire entrer et sortir en contrebande des marchandises et des gens des régions occupées.

Cth

REVENUS
Faibles à intermédiaires.

RELATIONS
Hommes d'affaires, groupes criminels, combattants de la guérilla, services de renseignement, forces de l'ordre, groupes tribaux.

COMPÉTENCES
Conduite : Bateaux à moteur, Dissimulation, Emprunter, Grimper, Lancer, Métier : Mécanique, Nage, Orientation, Utiliser corde, plus une autre compétence personnelle ou professionnelle.

BONUS

Estomac solide : Grâce à leurs occupations barbares et sanglantes, ils sont immunisés contre les pertes de SAN causées par le fait d'assister à des blessures graves ou même la mort.



- **Attributs prérequis :** Vigueur d6+.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Navigation), Escalade, Intimidation, Langue (Anglais), Nage, Navigation, Sarcasme.
- **Atouts utiles :** As, Commandement, Confortablement engourdi, Connexions, Mains stables, Parasite, Vigilance, Volonté de fer.
- **Spécial :** les Pirates ont généralement accès à un petit bateau, mais il est souvent sur le point de tomber en morceaux ou d'avoir une fuite. Au début de chaque session de jeu, le gardien tire une carte de la pioche Action. Une carte noire indique qu'à un moment donné pendant cette session – souvent au pire moment possible – le bateau du pirate ne sera pas à la hauteur d'une manière ou d'une autre.
- **Équipement :** 500$ d'équipement.

Membre des triades

Également connues comme la mafia chinoise, les triades sont des organisations criminelles familiales qui contrôlent la plupart des activités illégales en Chine continentale, dans les nations voisines, mais aussi bien loin de chez elles (elles contrôlent la majeure partie du crime organisé dans les quartiers chinois des cités américaines). Les triades possèdent des réseaux étendus de brutes, d'informateurs et de commerces de couverture, et elles traitent tout type de marchandise, de la drogue aux armes en passant par les gens, ayant la main sur presque toutes les activités criminelles importantes. Après le début de la guerre, certains gangs des triades ne deviennent rien de plus que des maraudeurs qui pillent la campagne en toute impunité. D'autres, désirant retourner à leurs activités lucratives, forment une résistance organisée face à l'invasion japonaise, et deviennent une source d'information inestimable pour les Alliés.



REVENUS

Intermédiaires.

RELATIONS

Hommes d'affaires, groupes criminels, forces de l'ordre, leaders locaux, pirates, contrebandiers, groupes tribaux.

COMPÉTENCES

Arts martiaux, Dissimulation, Emprunter, Métier : Serrurerie, Négociation, Persuasion, Se cacher, plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

BONUS

Tu ne sais pas qui je suis ? : Dans le milieu urbain, le membre des triades peut user de la réputation de sa famille avec grande efficacité, ce qui permet à ces compagnons et lui-même d'obtenir des informations, des fournitures, un abri ou un logement auprès des commerçants locaux respectables sur un test de Crédit réussi. Note : ces gens du coin seront toujours asiatiques, mais cette capacité n'est pas restreinte à l'Asie puisqu'elle peut être utilisée dans les quartiers chinois qui se trouvent dans le monde entier.



- **Attributs prérequis :** Âme d6+.
- **Compétences recommandées :** Crochetage, Discrétion, Intimidation, Jeu, Langue (Anglais), Persuasion, Sens de la rue.
- **Atouts utiles :** Artiste martial, Bagarreur, Connexions, Lien commun, Parasite, Volonté de fer.
- **Spécial :** aucun.
- **Équipement :** pistolet ou pistolet-mitrailleur, une arme tranchante. 500$ à dépenser dans d'autres équipements.

D'autres membres des triades forment une résistance organisée contre l'invasion japonaise.

Membre tribal

Le règne colonial a apporté aux peuples asiatiques de nombreuses merveilles de l'époque moderne, mais cette avancée n'est en général évidente que dans les villes de grande taille. Dans la plupart des tribus et cités reculées, la façon de vivre est restée la même pendant des siècles, et elles suivent les traditions qui se transmettent de génération en génération. Ces hommes, et de plus en plus de femmes (forcées de chasser après que les hommes de leurs clans ont été tués par les équipes japonaises de travail), sont aptes à la survie dans la jungle et connaissant bien leurs territoires. Bien que leur souci principal soit toujours la sécurité de leur village et de leur tribu, ils fournissent souvent une aide secrète aux Alliés, prenant soin des blessés et servant de guides à travers leur région. Les investigateurs qui jouent des membres tribaux auront à définir avec le gardien la raison pour laquelle ils quittent leur village.



REVENUS

Faibles.

RELATIONS

Combattants de la guérilla, services de renseignement, groupes tribaux.

COMPÉTENCES

Discrétion, Écouter, Lancer, Nage, Négociation, Sciences de la vie : Histoire naturelle, Sciences occultes, Survie (Tropiques), Trouver Objet Caché, plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Tableau 2 : Table de tirage des forces américaines du Pacifique

Test D100	Service
01-20	Armée
21-80	Marines
81-90	Navy/Marines
91-00	Air Force

Tableau 3 : Table de tirage des forces britanniques du Pacifique

Test D100	Service
01-70	Armée
71-80	Navy/Marines
81-90	Air Force
91-00	Marines

BONUS

Les fruits de la forêt : connaissant la jungle comme sa poche, le membre tribal est capable de vivre de la nature, fournissant à lui-même et 1D3 compagnons à manger et de l'eau chaque jour s'il passe 1 heure par compagnon à chercher des vivres.

Sav

- **Attributs prérequis :** Agilité d6, Vigueur d6.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Histoire naturelle), Escalade, Langue (Anglais), Nage, Navigation, Pistage, Survie.
- **Atouts utiles :** Forestier, Pieds légers, Vigilance.
- **Spécial :** aucun.
- **Équipement :** arc, flèches, couteau, lances, équipement basique de camping et de survie. Pas d'argent à dépenser.

NOUVELLES OCCUPATIONS POUR LES MILITAIRES

Les règles suivantes sont destinées à compléter les occupations militaires présentées dans ***Achtung! Cthulhu*** : ***le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète*** (p.33 et suivantes), et à étendre ces règles en fournissant des postes spécifiques au théâtre du Pacifique.

Choisir un service

Les investigateurs américains qui se soumettent à l'enrôlement dans le Pacifique devraient utiliser le Tableau 2 pour déterminer leur service. Le tableau présente le ratio des différents services américains présents pour la guerre dans le Pacifique. Les Britanniques, dont les Marines ont servi dans le Pacifique (seulement en nombre limité), devraient plutôt utiliser le Tableau 3.

Sav

Nouveaux atouts

ATOUT DE BACKGROUND : IDENTITÉ NATIONALE

Prérequis : Novice, Joker

Les soldats de chaque nation impliquée dans le conflit possèdent une « identité » propre. Les Américains sont « chanceux », les Britanniques sont « courageux », et les Soviétiques semblent animés par un fatalisme stoïque pendant la majeure partie du conflit. Les soldats qui possèdent cet Atout témoignent de cette identité iconique. Cet Atout était à l'origine décrit dans Achtung! Cthulhu : ***le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète***, p.110. Les deux nouvelles identités nationales listées ci-dessous s'ajoutent aux autres.

Tranquillité australienne : les Australiens sont célèbres pour leur comportement décontracté, même au sujet de choses qui stressent les autres. Les personnages australiens avec cet Atout peuvent ignorer un point de modificateurs négatifs lorsqu'ils effectuent des tests de Peur. Ce modificateur est ensuite reporté sur les tableaux d'Horreur et de Terreur si le test échoue.

Robustesse néo-zélandaise : Les Kiwis sont connus pour être des hommes robustes qui ne font pas de quartier sur un terrain de sport ou sur le champ de bataille. Un personnage qui incarne ce stéréotype lance un d8, au lieu d'un d6, comme dé bonus lorsqu'il obtient une relance sur une attaque.

ATOUT DE COMBAT : CONFORTABLEMENT ENGOURDI

Prérequis : Novice, Âme d6+

Le conflit fait partie intégrante de la vie de ce personnage, d'aussi loin qu'il puisse s'en souvenir. Il a été témoin – et a peut-être commis – de terribles choses, et s'est totalement désensibilisé des traumatismes de la guerre. Ce personnage n'a jamais besoin d'effectuer de tests de Peur lorsqu'il est confronté aux horreurs habituelles de la guerre.

Chindits

Après s'être retirés de Birmanie, les Britanniques réorganisent leurs forces fragmentées en Inde et à Ceylan (Sri Lanka) et fondent une unité de forces spéciales et une patrouille à long rayon d'action. Sur la base d'éléments de l'armée britannique, des Burma Rifles, des Hong Kong Volunteers, et d'autres irréguliers, tels que les hommes de la Bush Warfare School en Birmanie (qui forme la 142ème compagnie de commandos des Chindits), Orde Wingate (p.98) fonde la 77ème brigade d'infanterie indienne comme force internationale, mieux connue comme les Chindits. Après s'être entraînés dans le nord de l'Inde en 1942, ils entrent en action en 1943 et subissent de lourdes pertes au cours de leurs missions.

Les Chindits se basent sur un déplacement rapide, des missions de pénétration longue distance, passant des semaines derrière les lignes ennemies et opérant toujours à pieds, utilisant des animaux pour transporter les armes lourdes à travers les vallées et les passes des jungles birmanes. À cause de leurs opérations isolées, les Chindits sont passés experts dans l'utilisation d'un soutien aérien rapproché plutôt que d'un soutien d'artillerie traditionnel et, après avoir impressionné Roosevelt par leurs capacités, se mettent à assurer leur propre force aérienne.

Les unités Chindits tendent à être de petites compagnies ou pelotons restreints avec leurs propres assistances médicales et radios. Elles travaillent avec les tribus locales pour collecter des renseignements et attaquer les points d'intérêts japonais.

Cth

CONDITIONS D'ENTRÉE & PRÉREQUIS

- **CON** égale ou supérieure à 12, **INT** égale ou supérieure à 11.
- *Entraînement de base* : armée.

RANG

Engagé, sous-officier, officier.

COMPÉTENCES

Armes à feu : Armes de poing, Armes à feu : Armes d'épaule, Autre langue (Birman), Connaissance du terrain, Corps à corps : Lutte, Corps à corps : Poings, Corps à corps, Équitation, Grimper, Lancer, Orientation, Survie (Tropiques et Montagnes) et Tactique, plus une compétence parmi les suivantes : Armes lourdes ; Mitrailleuses, Armes lourdes : Mortiers légers, Métier : Explosifs, Opérateur Radio ou Premiers soins.

BONUS

Du sang et des tripes : voir p.49 pour plus de détails.

Les fruits de la forêt : grâce à son entraînement intensif et sa connaissance de la jungle, le Chindit est capable de vivre de la nature, fournissant à lui-même et 1D3 compagnons à manger et de l'eau chaque jour s'il passe 1 heure par compagnon à chercher des vivres.

Sav

- **Attributs prérequis :** Intellect d6+, Vigueur d6+.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Communications), Connaissance (Explosifs), Connaissance (Navigation), Équitation, Escalade, Langue (Birman), Survie.
- **Atouts utiles :** Aptitude à la mécanique, Artificier, Charognard, Forestier, Lien animal, Pieds légers.
- **Spécial :** aucun.
- **Équipement :** armes, équipement de démolition, équipement de survie.



"Sois silencieux et la terre te parlera."
— Proverbe Navajo

Transmetteurs

Les États-Unis sont les premiers à utiliser les langues amérindiennes pour crypter les communications pendant la Première Guerre mondiale, mais dans la guerre du Pacifique, grâce aux avancées de la technologie radio, ils développent le procédé à plus grande échelle. Le Corps des Marines américains possède plusieurs centaines de soldats navajos entrainés à utiliser leur langue maternelle (qui est complètement étrangère et inconnue des Japonais) pour transmettre les communications tactiques sur le terrain. Utilisant un code signalétique convenu au préalable, les messages cryptés peuvent être potentiellement diffusés sur des radios non sécurisées tout en restant incompréhensibles pour les Japonais. Les Transmetteurs sont un atout considérable pour les Alliés et pour s'assurer que tous les codes restent sécurisés, tous les Transmetteurs sont accompagnés d'un « garde du corps » dont les ordres stricts sont de s'assurer que le Transmetteur ne tombe jamais vivant entre les mains de l'ennemi.

Cth

CONDITIONS D'ENTRÉE & PRÉREQUIS

- Investigateurs d'origine amérindienne seulement.

- **CON** égale ou supérieure à 11.
- Entraînement de base : comme l'entraînement de base et les règles de rang du Guide de l'Investigateur (p.68-69), les investigateurs Transmetteurs reçoivent une augmentation par rang dans chacune des compétences suivantes : Armes à feu : Armes d'épaule (1), Connaissance du terrain (2), Contrôle des dégâts (1), Corps à corps (1), Premiers soins (1), Tactique (1).

RANG

Engagé, sous-officier.

COMPÉTENCES

Armes à feu : Armes de poing, Armes à feu : Armes d'épaule, Autre langue (Navajo), Connaissance du terrain, Corps à corps, Cryptographie, Grimper, Opérateur Radio, Orientation, Premiers soins, et Tactique.

BONUS

Du sang et des tripes : voir p.49 pour plus de détails.
Garde du corps : Le transmetteur est d'une telle valeur stratégique pour l'armée qu'il est en permanence accompagné sur le terrain par un Marine qui combattra à ses côtés et le protégera si possible. Néanmoins, si la situation tourne mal, le garde du corps a l'ordre d'abattre le Transmetteur pour s'assurer que les codes restent sécurisés.

Sav

- **Attributs prérequis :** Vigueur d6+.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Communications), Connaissance (Cryptographie), Connaissance (Navigation), Langue (Navajo).
- **Atouts utiles :** Linguiste.
- **Spécial** : ce personnage est toujours accompagné sur le terrain par un Marine qui combattra à ses côtés et le protègera. En dernier recours, le « garde du corps » a l'ordre d'abattre le Transmetteur plutôt que de laisser ses codes tomber entre les mains de l'ennemi. Ce garde du corps peut être un PNJ ou (si le groupe s'accorde sur la possible naissance d'éventuelles dissensions) un autre PJ.
- **Équipement :** radio de terrain.

Gurkhas

Avec leur cri de guerre terrifiant et leurs kukris mortels, les Gurkhas sont des soldats des armées indiennes et britanniques qui entretiennent la réputation d'être parmi les meilleurs et les plus dangereux soldats du monde. Originaires de la région de Gorkha au Népal, des générations entières de jeunes hommes ont servi l'empire britannique depuis le 19ème siècle et, sous le commandement des officiers britanniques, ils ont servi avec bravoure dans toutes les campagnes britanniques. Connus pour leur férocité au combat (ils sont célèbres pour collecter des « trophées » sur leurs ennemis pour confirmer le nombre de tués) et leur discrétion, même les autres soldats alliés se méfient des Gurkhas malgré leur loyauté inébranlable et absolue.

Cth

CONDITIONS D'ENTRÉE & PRÉREQUIS

- **CON** égale ou supérieure à 12. **DEX** égale ou supérieure à 12.
- *Entraînement de base* : armée.
- Les personnages qui sont des Officiers britanniques Gurkhas reçoivent Autre langue (Népalais) commençant à **EDU**x3, Sciences humaines : Anthropologie.
- Les personnages qui sont des Gurkhas du Népal reçoivent Autre langue (Anglais) commençant à **EDU**x3.
- Les parachutistes Gurkhas doivent passer l'entraînement de saut en parachute.

RANG

Engagé, sous-officier, officier.

SPÉCIALISATIONS

Fusillier, Ingénieur, Opérateur radio, Parachutiste.

COMPÉTENCES

Gurkha commun : Armes à feu : Armes d'épaule, Connaissance du terrain, Corps à corps, Tactique.
Fusillier : compétences communes, plus trois compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes automatiques, Armes : Baïonnette, Corps à corps : Lutte, Corps à corps : Pieds, Corps à corps : Poings, Doctrine militaire, Lancer. Plus une des compétences suivantes : Armes lourdes : Antichar, Armes lourdes : Mitrailleuse, Lance-flammes ou Mortier.
Parachutiste : compétences communes, et Sauter en parachute, plus quatre compétences de la liste du fusiller Gurkha.
Opérateur radio : compétences communes, plus quatre compétences de l'occupation Opérateur (***Guide de l'Investigateur***, p.79).

BONUS

Jaya Mahakali, Ayo Gorkhali ! : les ennemis qui connaissent les Gurkhas doivent effectuer un test SAN s'ils les rencontrent au combat. S'ils échouent, ils subissent une pénalité de -5% à leur compétence Tactique.

Sav

- **Attributs prérequis :** Agilité d6+, Vigueur d6+.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Communications ; si régiment des transmissions), Discrétion, Intimidation, Pistage, Survie.
- **Atouts utiles :** Aptitude à la mécanique (Ingénieurs seulement), Arme fétiche, Assassin, Commandement, Confortablement engourdi, Dégaine comme l'éclair, Forestier, Premier coup, Qualifié en saut (Parachutistes seulement), Vigilance, Volonté de fer.
- **Spécial :** aucun.
- **Équipement :** kukri.

Long Range Patrol de l'armée américaine

Impressionnée par les missions de pénétration longue distance menées par les Chindits en Birmanie, l'armée américaine forme la *5307th Composite Unit*, nom de code Galahad, pour explorer le potentiel d'opérations d'assaut légères derrière les lignes ennemies avec des ressources limitées. Rapidement baptisés les Maraudeurs de Merrill, d'après le brigadier-général Frank Merrill (leur commandant), Galahad est une force volontaire qui compte 3 000 hommes, tous ayant l'expérience du combat grâce aux campagnes de Guadalcanal et des îles Salomon. Les hommes connus comme les « dead end kids » sont l'exception à la politique du « tous volontaires » : des prisonniers militaires ayant eu l'option de rejoindre l'unité plutôt que de purger leurs peines, et qui sont dispersés à travers l'unité pour supprimer rapidement les vieilles habitudes.

Les Maraudeurs sont une force d'élite composée d'hommes et d'officier expérimentés. Des armes lourdes (mortiers et mitrailleuses) étant intégrées dans chaque escouade et tous les hommes étant armés d'une arme automatique ou à chargement automatique, leur puissance de feu est bien supérieure à celle des autres unités. Leurs capacités sont souvent handicapées par les maladies et la malnutrition, mais sur le champ de bataille les Maraudeurs jouent dans la cour des grands.

Cth

CONDITIONS D'ENTRÉE & PRÉREQUIS

- Volontaires de l'armée seulement.
- **CON** égale ou supérieure à 13.
- Entraînement de base : armée.
- L'investigateur doit réussir l'entraînement de commando.

RANG

Engagé, sous-officier, officier.

COMPÉTENCES

Armes à feu : Armes automatiques, Armes à feu : Armes de poing, Armes à feu : Armes d'épaule, Conduite : Bateau, Connaissance du terrain, Corps à corps : Lutte, Corps à corps : Poings, Corps à corps, Équitation, Grimper, Lancer, Métier : Explosifs, Survie (Tropiques) et Tactique, plus une compétence parmi les suivantes : Armes lourdes : Mitrailleuse, Armes lourdes : Mortier léger, Opérateur Radio ou Premiers soins.

BONUS

Les investigateurs peuvent apprendre l'une des spécificités suivantes :

Assassin silencieux ([FOR+DEX]x2) : un test de compétence réussi donne à l'investigateur une attaque d'empalement automatique. Sur un succès critique (01-05), l'individu attaqué est tué sur le coup.

Dégaine comme l'éclair (DEXx3) : sur un test de compétence réussi, l'investigateur peut ignorer les effets d'une attaque surprise selon sa note de DEX.

Sav

- **Attributs prérequis :** aucun.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Communications), Connaissance (Explosifs), Équitation, Escalade, Lancer, Navigation, Soigner, Survie.
- **Atouts requis :** Commando, Grisonnant.
- **Atouts recommandés :** tous les atouts de combat qu'ils peuvent avoir.
- **Spécial :** aucun.
- **Équipement :** équipement de survie sous les tropiques, armes, et équipement de démolition.

Marine américain

À l'origine déployés comme des troupes à bord des navires lors d'opérations de débarquement, les Marines américains ont évolué pour devenir des troupes amphibies spécialisées qui possèdent une réputation chèrement gagnée de combattants endurcis. Ils luttent contre les Japonais sur un millier d'îles maculées de sang.

Cth

CONDITIONS D'ENTRÉE & PRÉREQUIS

- **CON** égale ou supérieure à 11.
- Entraînement de base : entraînement de base et règles de rang du Guide de l'Investigateur (p.70). Les investigateurs Marines reçoivent une augmentation par rang dans chacune des compétences suivantes : Armes à feu : armes d'épaule (1), Connaissance du terrain (2), Contrôle des dégâts (1), Corps à corps (1), Premiers soins (1), Tactique (1).
- L'investigateur doit réussir l'entraînement de commando.

RANG

Engagé, sous-officier, officier.

SPÉCIALISATIONS

Appui d'escouade, Armes lourdes, Fantassin, Ingénieur, Opérateur radio.

COMPÉTENCES

Armes à feu : Armes d'épaule, Corps à corps, et Tactique, plus quatre compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes automatiques, Armes à feu : Armes de poing, Armes : Grenade à fusil, Connaissance du terrain, Corps à corps : Lutte, Corps à corps : Pieds, Corps à corps : Poings, Doctrine militaire, Lancer, Nage.

Spécialisation : Choisissez une compétence parmi les suivantes : Armes lourdes : Lance-flammes, Armes lourdes : Mitrailleuse, Armes lourdes : Mortier léger, Conduite : Amphibies, Conduite : engins lourds, Génie de combat, Opérateur Radio.

BONUS

Du sang et des tripes : les soldats sont immunisés contre les pertes de SAN qui résultent de la vue de morts violentes, de cadavres et de blessures sanglantes. Si un Marine est

un soldat de carrière, ce bonus entre en vigueur d'entrée de jeu. Si le Marine était à l'origine un civil, ce bonus ne s'applique qu'après qu'il a perdu ses 10 premiers points de Santé Mentale de cette manière. Les deux types de Marines en revanche souffrent d'une phobie secrète qui peut se révéler lorsqu'ils sont loin du front, les détails de cette phobie sont à déterminer avec le gardien.

Plus près et en personne : ayant l'expérience de la terrifiante charge de baïonnettes japonaise, les Marines prennent beaucoup de précautions à entraîner leurs hommes au combat rapproché, à utiliser toutes les armes à disposition et à « combattre salement » quand il le faut. Un personnage Marine peut tenter d'esquiver DEUX attaques de mêlée par tour de combat au lieu d'une seule, et une Esquive critique, il peut contre-attaquer immédiatement en utilisant sa compétence de Corps à corps. Ceci ne compte pas le tour du Marine et peut survenir même s'il a déjà agi pendant son tour.

Les Marines américains sont des troupes amphibies spécialisées qui possèdent une réputation chèrement gagnée de combattants endurcis.

Sav

- **Attributs prérequis :** Agilité d6+, Âme d6+, Force d6+, Intellect d6+, Vigueur d8+.
- **Compétences recommandées :** Combat, Discrétion, Tir, Survie.
- **Atouts recommandés :** Forestier, Sens du danger, Vigilance.
- **Spécial :** aucun.
- **Équipement :** aucun.

NOUVEAUX TYPES D'ENTRAÎNEMENT

Entraînement des gardes-côtes australiens

Étant finalement intégrés à la M Unit du SOE australien et au Services Reconnaissance Department, les garde-côtes sont dispersés sur les milliers d'îles reculées et désertes du Pacifique pour surveiller l'activité ennemie et rapporter les mouvements de leurs navires. Malgré le fait qu'ils fassent partie du personnel militaire, de nombreux garde-côtes capturés par les Japonais sont exécutés comme des espions, ce qui ajoute la dangerosité à la solitude qu'implique ce poste.

Cth

- Durée de la formation : quatre semaines.
- Conditions d'obtention : l'investigateur doit réussir un test de **SAN** pour vérifier qu'il a bien la résistance mentale adéquate pour passer de longues périodes de temps en solitaire. Un second test est accordé si le candidat échoue à son premier essai. D'autres échecs se soldent par un RTU (Retour à l'unité).
- Compétences : Métier : Électricité (4), Opérateur radio (5), Orientation (5), Trouver Objet Caché (3), Survie (Tropiques) (4).

Sav

- Attributs prérequis : aucun.
- Compétences recommandées : Connaissance (Communications), Connaissance (Navigation), Détection, Réparation, Survie.
- Atouts utiles : Aptitude à la mécanique, Forestier, Vigilance.
- Spécial : aucun.
- Équipement : équipement de survie.

Entraînement des Raiders des Marines américains

Les Raiders des Marines sont formés pour fournir à l'USMC (Corps des Marines américains) une unité d'infanterie légère capable d'infiltrer les positions ennemies en avant des forces de débarquement. Déployés par sous-marin ou par hydravion, ces hommes nagent ou rament jusqu'aux rivages dans des bateaux en caoutchouc avant de frapper les lignes de ravitaillement et de communication japonaises.

Cth

- **Durée de la formation** : six semaines.
- **Conditions d'obtention** : l'investigateur doit réussir un test d'Endurance. Un nouveau test est accordé si le candidat échoue à son premier essai. D'autres échecs se soldent par un RTU (Retour à l'unité).
- **Compétences** : Arts martiaux (4), Armes à feu : armes d'épaule (2), Connaissance du terrain (3), Corps à corps (3), Discrétion (4), Lancer (2), Métier : Explosifs (4), Nage (3), Navigation (Bateau), Plonger (2), Survie (Tropiques) (4).

Sav

- **Attributs prérequis** : Agilité d6+, Âme d6+, Force d6+, Intellect d6+, Vigueur d8+.
- **Compétences recommandées** : Combat, Discrétion, Nage, Navigation, Survie, Tir.
- **Atouts** utiles : Commando, Forestier, Pieds légers, Sens du danger, Vigilance.
- **Spécial** : aucun.
- **Équipement** : aucun.

CHAPITRE 6

Tout le bazar

"Il est beaucoup plus important d'être capable de toucher la cible plutôt que de savoir qui fabrique une arme ou presse la détente."
— Dwight D. Eisenhower

Si vous comptez vous battre, vous allez avoir besoin d'une ou deux armes. La première partie de ce chapitre aborde l'équipement militaire disponible dans le théâtre du Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale. Même si elle se concentre sur les armements japonais, elle introduit également quelques nouvelles armes alliées ; pour davantage d'équipement allié, voir ***Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète***, Chapitre 8.

La seconde partie de ce chapitre traite des véhicules utilisés dans le sud-est de l'Asie et dans le Pacifique pendant le conflit. Comme pour la section de l'armement, l'accent est mis sur les appareils et véhicules japonais. Les modes de transport alliés peuvent être trouvés dans ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, Chapitre 6.

L'armée japonaise va droit au but lorsqu'il s'agit de nommer son équipement.

ÉQUIPEMENT MILITAIRE

L'Empire du Japon

REMARQUE SUR LES CONVENTIONS D'APPELLATION

L'armée japonaise va droit au but lorsqu'il s'agit de nommer son équipement. En général, les objets sont nommés d'après leur année de production en utilisant le calendrier impérial japonais (JIC). Dans la plupart des cas, l'année japonaise sur le JIC correspond à un ajout de 660 ans à notre calendrier occidental. Ainsi, 1937 devient 2597 ; raccourcissez à 97, et vous trouvez une pléthore de machines et d'appareils de Type 97, c'est une année populaire pour la conception d'équipement. Il y a donc les tanks Type 97, les mitrailleuses Type 97 et les motos de Type 97, ce qui représente une liste non-exhaustive.

FUSIL ARISAKA TYPE 38

Le fusil à verrou standard de l'infanterie japonais tire des cartouches Arisaka de 6.5mm qui, même si elles ne sont que peu puissantes, sont précises et fiables au combat. Avec 1.3m (50»), le Type 38 est le plus long fusil utilisé pendant le conflit et, lorsqu'il est complété d'une baïonnette Type 30, il atteint presque 1.7m (66») de longueur. Plus tard pendant la guerre, les pressions sur l'industrie japonaise écourtent la production du Type 38 au profit du plus simple et plus court Type 99. Une version à canon court mesurant seulement 97cm (38»), la carabine de cavalerie Type 38, est également utilisée, principalement par la cavalerie, le génie et d'autres troupes qui ne se trouvent pas sur la ligne de front.

FUSIL LANCE-GRENADES TYPE 2

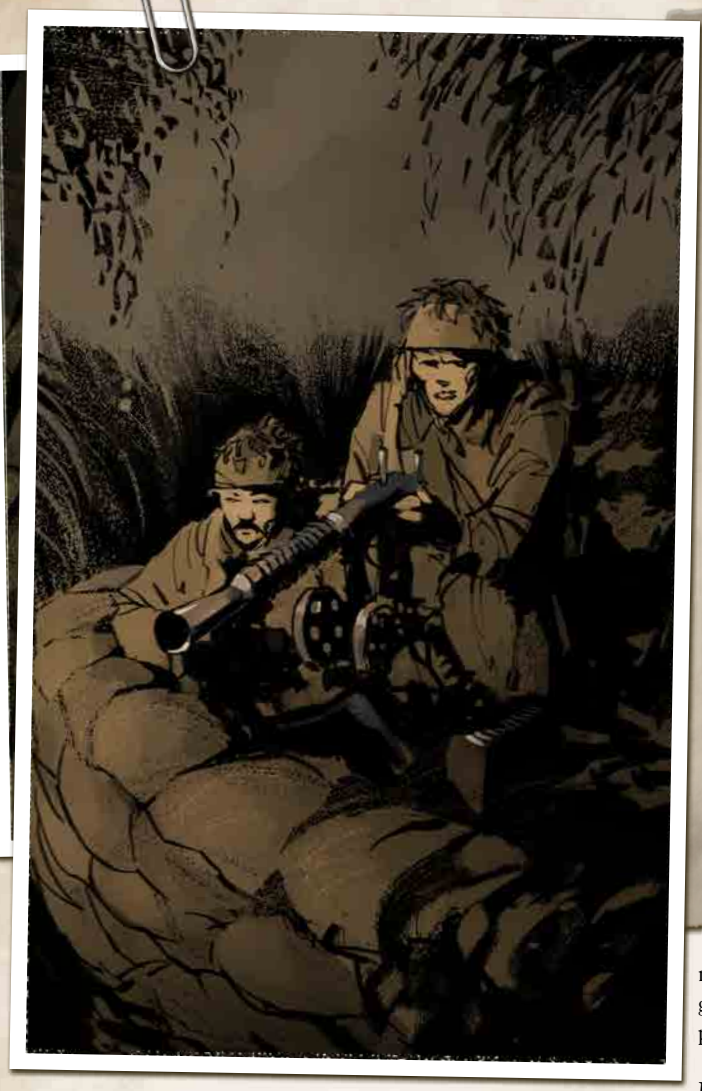
Basé sur un design allemand déjà existant, le Type 2 est une fixation pour les fusils Type 38 et 99, laquelle permet de tirer des grenades à charge creuse de 30 ou 40mm. Le Type 2 peut aussi tirer la grenade Type 91 standard.

GRENADE AT TYPE 3

À cause de l'absence générale de menaces blindées significatives dans le Pacifique, les Japonais sont en retard sur le développement d'une grenade antitank (AT) et, à l'époque où la Type 3 est introduite, la détérioration des capacités industrielles japonaises conduit à une conception de niveau inférieur. Consistant en une simple charge creuse de TNT ou de RDX, la Type 3 est conçue pour être lancée contre le blindage léger qui se trouve sur le dessus des véhicules, et elle utilise un anneau de rubans en chanvre qui permet une stabilité dans l'air.

PISTOLETS NAMBU TYPE 14/TYPE 94

Les Nambu sont une série de pistolets semi-automatiques 8mm développés pour un usage commercial et militaire, ils sont très utilisés pendant les campagnes militaires japonaises. Quatre variantes sont produites, bien que seuls les Type 14 et Type 94 soient utilisés par les forces armées. Le pistolet de Type 14 est une arme relativement



Guntō

Si les samurais appartiennent au passé, les traditions du bushido et la culture guerrière japonaise continuent de perdurer jusqu'à ce jour, et tous les officiers portent une épée comme arme secondaire standard. La conception et la qualité de ces armes dépendent de circonstances individuelles : certains officiers pauvres portent le Type 94 standard, tandis que d'autres portent leurs épées ancestrales, certaines vieilles de plusieurs siècles et forgées à la perfection. La *Shin Gunto* (« nouvelle épée militaire ») est l'arme et la décoration des officiers de l'armée impériale japonaise, fabriquée sur le modèle de l'épée Tachi traditionnelle de l'ère des samurais. Mesurant 70 cm (27.5») de long, elle possède une lame incurvée tranchante comme un rasoir (la courbe permettant à la lame de trancher la chair plus efficacement). Peu décoré, le fourreau de la *Shin Gunto* est fait de métal avec une doublure en bois pour protéger la lame, et estampillé du cerisier en fleur de l'empire japonais.

Malheureusement, comme beaucoup d'autres armes japonaises, ces épées se détériorent et perdent énormément en qualité lorsque les Alliés commencent à amoindrir la capacité industrielle japonaise avec leurs bombardements, et plus tard les *Shin Gunto* sont inférieures à la fois dans leur construction et la qualité de leurs lames (réalisées à partir de rails de chemin de fer).

encombrante. Conçu pour être utilisé par les sous-officiers de l'armée, le type 14 est une arme impopulaire parmi les utilisateurs auxquels il est destiné (équipages aériens et de tank) à cause de sa taille. Capacité inhabituelle chez un pistolet, le Type 14 peut être équipé d'un lance-grenades à gaz lacrymogène.

Le Type 94 tire les leçons de son prédécesseur pour devenir une version plus légère de la même arme en utilisant des techniques de production de masse. Tandis que le Type 14 est fait de bois et possède une crosse en corne, le Type 94 est fait de plastique, et la plupart des aspects de cette arme sont inférieurs en termes de qualité de conception. Si de nombreux éléments du mécanisme de mise à feu sont une amélioration de celui du Type 14, le Type 94 possède quant à lui un défaut majeur, car une balle logée dans la chambre peut être accidentellement tirée en pressant la gâchette exposée sur le côté gauche si la sécurité n'est pas correctement enclenchée.

REVOLVER TYPE 26

Le premier pistolet moderne à être adopté par l'armée impériale japonaise, le Type 26 possède une conception hybride reprenant des éléments de nombreux autres revolvers. Il inclut malheureusement un défaut qui a tendance à trop faire tourner le barillet, lui donnant un mauvais alignement entre les tirs. Le Type 26 est une arme double action qui utilise une cartouche de revolver unique de 9mm, restreignant ainsi la disponibilité des munitions pour les unités les plus isolées. Tandis que la guerre avance, les Japonais mettent de côté ce pistolet au profit de pistolets semi-automatiques plus fiables.

BAÏONNETTE TYPE 30

Les Japonais mettent l'accent sur le combat au corps à corps et la baïonnette se répand dans les forces armées, ainsi tous les fantassins doivent maîtriser le combat au corps à corps. La baïonnette type 30, conçue à l'origine pour être utilisée avec le fusil Type 38 ou Type 99, et mesurant approximativement 40 cm (16»), est la baïonnette standard utilisée par toutes les troupes.

LANCE-GRENADES TYPE 89

Connu par les Alliés comme le « mortier de genou », le Type 89 est un mortier léger/lance-grenades d'usage standard dans le théâtre du Pacifique. Réalisant que les grenades sont particulièrement efficaces dans l'environnement courte portée de la jungle, le Type 89 est développé pour maximiser l'efficacité de ces armes.

Tout en tirant la grenade Type 91 adaptée, le mortier est aussi capable de lancer un obus incendiaire ou hautement explosif de 50mm. Même s'il est conçu pour un usage individuel, il est souvent manié par trois soldats, ce qui permet une cadence de tir plus importante. Les parachutistes japonais apprécient particulièrement le Type 89 et l'emportent dans des containers spéciaux attachés à leurs harnais pour fournir un appui-feu à leur atterrissage.

GRENADE TYPE 91

Les Japonais, conscients des avantages de la standardisation de l'armement, développent la grenade Type 91 comme appareil explosif courte portée universel. La Type 91 peut

être jetée, tirée à partir d'un fusil lance-grenades Type 2, ou lancée avec le mortier de genou (*Lance-grenades Type 89*). La Type 91 est une grenade « ananas » de 50mm avec une base rayée pour le tir avec lanceur. Bien qu'elle soit supérieure à la grenade Type 97, la Type 91 est moins répandue à cause d'un processus de fabrication plus complexe.

MITRAILLEUSE LOURDE TYPE 92

Arme refroidie par air et à cartouchière basée sur l'ancienne mitrailleuse Hotchkiss M1914, la Type 92 est la mitrailleuse lourde standard pendant la guerre. Tirant des munitions de 7.7mm, la Type 92 sert à la fois d'arme terrestre et antiaérienne (avec l'ajout d'un viseur en anneau) et sa cadence de tir relativement faible (200 balles par minute) l'a aidée à gagner son surnom « Woodpecker ou Pic » parmi les troupes alliées en raison de son bruit caractéristique. Destinée à être utilisée sur un trépied par une équipe de trois, la Type 92 peut être transportée en étant assemblée pour un déploiement rapide (permettant de tirer une cartouche après le déploiement).

LANCE-FLAMMES TYPE 93

Crachant un mélange d'essence et de goudron depuis trois bombonnes montées en sac à dos, le Type 93 est le lance-flammes standard utilisé par les Japonais. Le pistolet-pulvérisateur lui-même consiste en un tube de 2.5cm (1») de diamètre avec une gâchette et un injecteur, ainsi qu'un mécanisme revolver à 10 coups contenant des cartouches à blanc qui sont tirées pour embraser la mixture lorsqu'elle est relâchée. L'arme possède une portée maximum de 27.5m (30 yards) et se montre capable de tirer en continu pendant douze secondes avant qu'il ne soit nécessaire de recharger (ce qui ne peut être réalisé sans un équipement spécial). Le Type 93 est la plupart du temps utilisé par les régiments du génie, qui possèdent fréquemment une compagnie dédiée à cet effet et qui peut posséder jusqu'à vingt Type 93. Vers la fin de la guerre, à cause de la pénurie d'armes antichars, les Japonais emploient intensivement le Type 93 contre les blindés américains avec à la clé un succès considérable.

MITRAILLEUSE LÉGÈRE TYPE 96

Basée sur un design tchèque volé aux communistes chinois, la Type 96 est la *mitrailleuse légère* japonaise standard, tirant des munitions de 6.5mm ou de 7.7mm (une fois que ces dernières deviennent disponibles). L'arme possède un chargeur incurvé monté sur le dessus, un canon remplaçable pour prévenir la surchauffe, un bipied intégral, et l'omniprésent tenon de baïonnette (puisque même les soldats de soutien sont supposés maîtriser le corps à corps à la baïonnette dans l'armée impériale japonaise). Conçue pour fonctionner en mode automatique seulement, un utilisateur accompli peut tirer au coup par coup en pressant légèrement la détente. Comme tant d'armes japonaises, la Type 96 possède un défaut, elle s'enraye facilement à cause d'une mauvaise qualité d'usinage.

GRENADE TYPE 97

Grenade à fragmentation standard de configuration habituelle « ananas », la Type 97 possède, à l'inverse des conceptions alliées, une amorce manuelle qui, une fois exposée (en retirant la goupille et le capuchon de protection) doit heurter une surface dure, comme un rocher ou un casque de combat, pour s'activer. Cette fonctionnalité rend la Type 97 peu fiable et potentiellement dangereuse à cause de l'imprécision de la longueur de sa mèche.

Cth

Un test indiquant une Défaillance sur un lancer indique que la grenade explose instantanément, délivrant tous ses dégâts au lanceur.

Sav

Si un personnage Joker obtient un 1 naturel sur son test de Lancer ou son dé joker, alors la grenade explose instantanément.

Si un Extra obtient un 1 naturel sur son dé de Lancer, et qu'un combattant du camp adverse a tiré un Joker de la Pioche Action ce tour-ci, alors la grenade explose instantanément.

FUSIL TYPE 99

Développé à la suite de la faiblesse avérée du fusil Type 38, le Type 99 tire des munitions supérieures de 7.7mm et est destiné à être le fusil standard de l'armée japonaise, même si la guerre dans le Pacifique empêche le remplacement total des vieux modèles, particulièrement concernant les unités secondaires. Tandis que la guerre avance et que les ressources s'amoindrissent, les Japonais sont forcés d'augmenter les économies de coût pendant la production, et les versions ultérieures de cette arme se retrouvent donc forcément dotées d'une construction de moindre qualité. Les premiers fusils de Type 99 incluent un canon chromé pour faciliter le nettoyage, une béquille de fer et un viseur antiaérien pour permettre à l'arme d'être utilisée contre les chasseurs ennemis, même si c'est avec bien peu d'efficacité.

Si le Type 99 d'origine est une arme solide et fiable, les modèles ultérieurs sont d'une qualité et d'une fiabilité moindres. Tandis que la situation de l'Empire devient plus précaire, certaines unités sont équipées avec des versions d'entraînement du Type 99 qui, étant fabriquées en acier léger, ne sont capables que de tirer des balles à blanc.

Cth

L'utilisation du second modèle de fusil de Type 99 augmente les chances de Défaillance d'1D6. Un fusil d'entraînement augmente les chances de Défaillance d'1D6+3 et, si une défaillance survient, l'utilisateur infortuné doit effectuer un test de Chance pour éviter que l'arme ne lui explose entre les mains, causant 2d6 points de dégâts.

Sav

Si un personnage Joker obtient un 1 naturel sur son dé de Tir, l'arme s'enraye et ne peut tirer jusqu'à ce qu'elle ait été réparée par un test réussi de Réparation. Si un personnage Joker obtient un 1 naturel à la fois sur son dé de Tir et son dé Joker, alors l'arme lui explose entre les mains, infligeant 2d6 points de dégâts.

Si un Extra obtient un 1 naturel sur son dé de Tir, et qu'un combattant du camp adverse a tiré un Joker de la Pioche Action ce tour-ci, alors l'arme explose entre les mains du porteur, infligeant 2d6 points de dégâts.

Plusieurs variantes du Type 99 existent : le fusil court standard qui, avec une longueur de 66cm (26»), est plus court de 46cm (18») que la version normale, il est principalement utilisé par les équipages de tanks et le génie ; une version sniper, incorporant un viseur optique 1.25x ; et une version démontable et pliable pour les parachutistes (même si celle-ci se montre encore moins fiable que la version standard).

PISTOLET-MITRAILLEUR TYPE 100

Le Japon est en retard pour proposer un pistolet-mitrailleur à ses forces armées, le Type 100 ne faisant son apparition qu'en 1942. Utilisant la munition de 8mm Nambu, le Type 100 est d'une conception simple et peu coûteuse pour faciliter la production, il possède également un canon chromé qui minimise les effets de corrosion dans les jungles humides. L'arme est un pistolet-mitrailleur d'un type inhabituel puisqu'elle possède un tenon de baïonnette sous le canon. Plusieurs variantes sont produites, dont une version avec bipied et une version pliable pour les parachutistes.

Les Alliés

PISTOLET-MITRAILLEUR AUSTEN

Dérivé amélioré de la mitraillette Sten britannique (voir ***Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète***, p.118, pour plus de détails), le Austen inclut plusieurs fonctionnalités copiées sur le MP40 allemand, dont ses deux crosses jumelles. Conçue pour les parachutistes et les forces spéciales, l'arme inclut une crosse repliable et des pièces de rechange (situées dans la crosse avant), ainsi qu'un tournevis et une tige de nettoyage dans la crosse. Une ancienne version supprimée de l'Austen est couramment utilisée par les forces de l'unité SOE/Z australienne, mais l'arme n'atteint jamais la même popularité que le pistolet Owen.

FUSIL AUTOMATIQUE CHARLTON

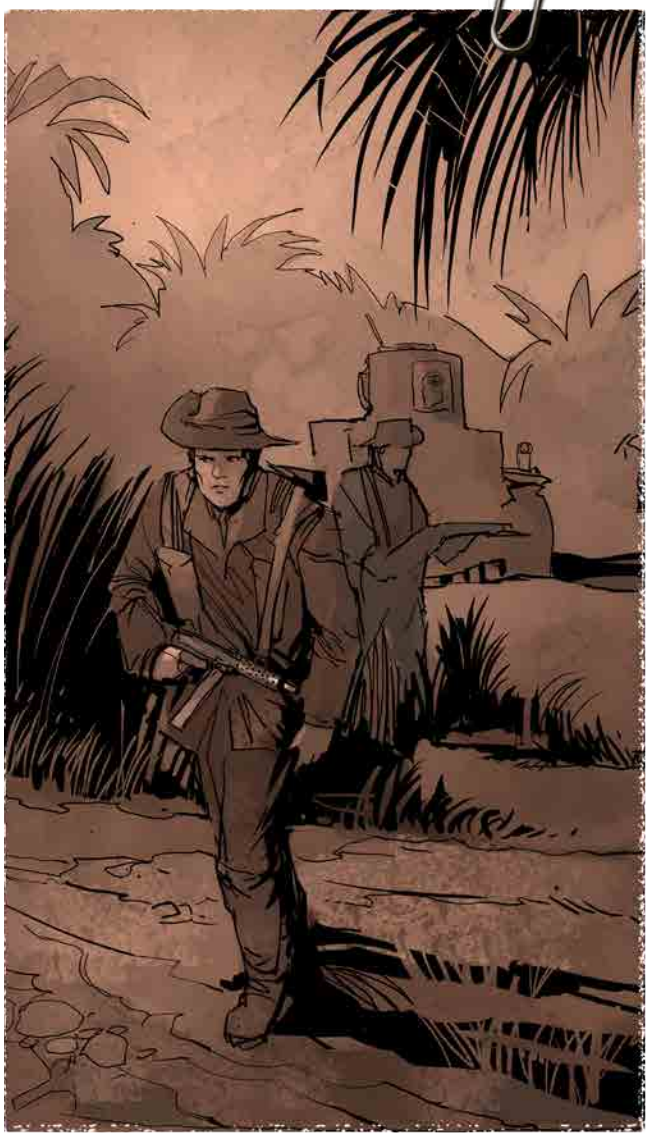
Réponse de la Nouvelle-Zélande au fusil automatique Browning (BAR ; ***Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète***, p.132), le Charlton est une conversion avec mode automatique du fusil Lee Enfield, tirant des munitions .303 d'un chargeur de 10 munitions ou d'un chargeur de Bren de 30 munitions. Équipé d'une crosse avant pour plus de stabilité et un bipied pour une meilleure visée, le Charlton est conçu pour un usage semi-automatique bien qu'il puisse passer en mode automatique lorsqu'une puissance de feu supérieure est nécessaire. Le Charlton est souvent assigné aux unités néozélandaises lorsque les Bren et Lewis viennent à manquer.

MITRAILLEUSE LÉGÈRE M1941 JOHNSON

Développé en utilisant des pièces interchangeables du fusil Johnson, la *mitrailleuse légère Johnson* est conçue à la demande des forces spéciales pour bénéficier d'un fusil automatique plus précis et plus léger avec une puissance égale à celle du BAR. Cette arme est principalement utilisée par les Raiders et les commandos américains.

FUSIL M1941 JOHNSON

Conçu par un Marine réserviste, Melvin Johnson, ce fusil à verrou rotatif est en course pour être le fusil standard américain mais, malgré le puissant soutien des Marines qui le demandent de manière répétée, il échoue face au M1 (pas avant que les unités des forces spéciales américaines s'en procurent quelques-uns). La capacité augmentée du chargeur de l'arme et son recul réduit la rendent populaire chez les unités irrégulières, et quelques-unes sont fournies aux Néerlandais dans les Indes orientales avant l'invasion du pays.

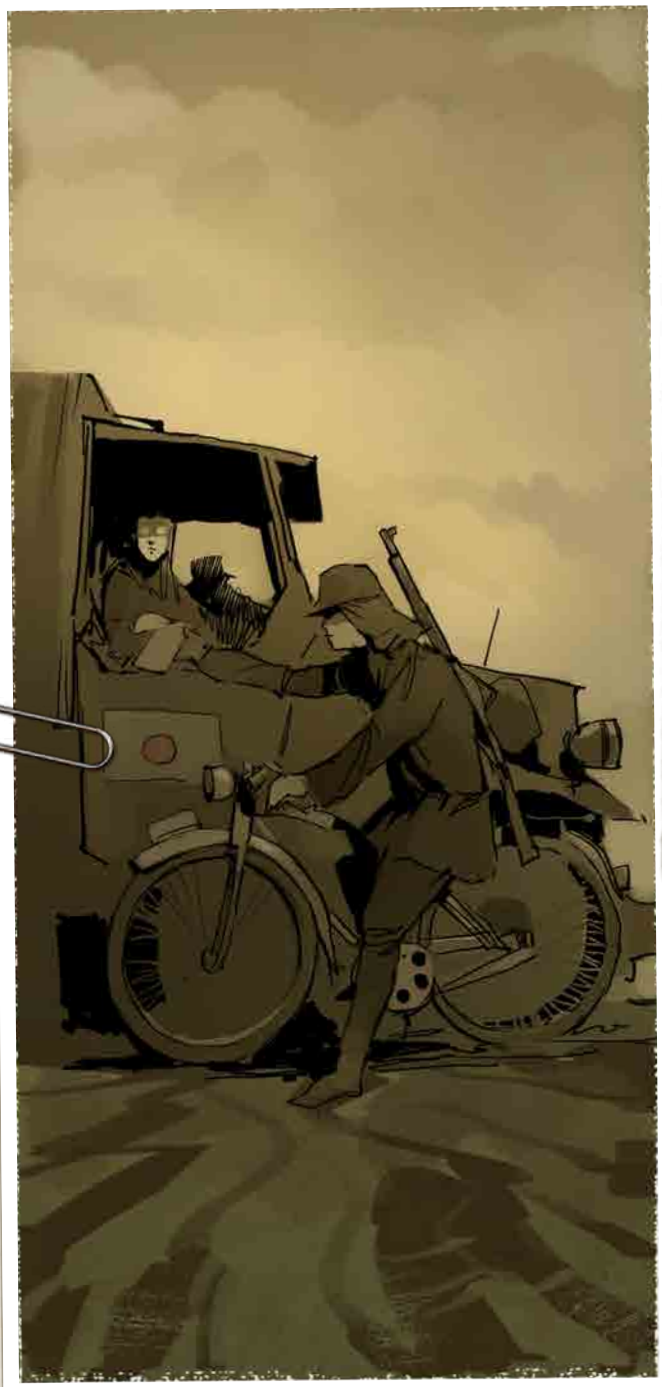


KUKRI MK.II

Le kukri est l'arme régimentaire des Gurkhas de l'armée indienne. Il s'agit à la fois d'un outil, d'une arme et d'un couteau sacrificiel. Le kukri peut trancher et percer, sa lame incurvée accentuant le tranchant de sa lame. Le kukri Mk.II est disponible à partir de 1915 et utilisé principalement pendant la Seconde Guerre mondiale ; néanmoins, de nombreux Gurkhas reviennent de leur premier congé avec le kukri de leur choix, qu'ils obtiennent d'une source privée, il s'agit souvent d'un héritage familial. Le kukri Mk.II est également utilisé par les Chindits et les Maraudeurs de Merrill en Birmanie et en Inde (p.46 et 48 respectivement), mais aussi par les snipers canadiens dans le nord-ouest de l'Europe.

PISTOLET-MITRAILLEUR OWEN

Le pistolet-mitrailleur Owen (officiellement carabine-mitrailleuse Owen), au design simple et robuste, est un pistolet-mitrailleur de conception australienne baptisé « la chérie australienne » par les troupes australiennes à cause de sa popularité chez les soldats américains. Utilisant des munitions de 9mm, la conception robuste du pistolet-mitrailleur Owen lui permet de tirer après avoir été immergé dans la boue ou le sable grâce à son mécanisme situé sur sa face supérieure (qui empêche la saleté de



pénétrer facilement dans l'arme – une caractéristique très utile dans les marais et les jungles du sud-est de l'Asie). Néanmoins, ce fonctionnement inhabituel avec son chargeur sur le dessus et ses viseurs sur les côtés rendent la visée plus difficile qu'avec des armes courantes.

FUSIL NO.5 MK.1 (« CARABINE DE LA JUNGLE »)

Malgré son surnom, le fusil No.5 est à l'origine développé pour offrir aux troupes aériennes en Europe un fusil plus court et plus léger que le Lee Enfield Mk.4 sur lequel il se base. En plus de son canon raccourci, la principale caractéristique de la carabine de la jungle est l'absence de tout métal non-essentiel à l'arme pour réduire les risques de rouille dans les environnements humides. Le fusil No.5 obtient son surnom des centaines d'unités de résistance qui en sont équipées par la Force 136 (p.11) en Birmanie et en Malaisie.

En avoir pour son argent

Lorsque vous observez les Tableaux des véhicules, p.62, vous remarquerez que la plupart d'entre eux possèdent la mention « Spécial » comme dégâts. Nous aurions pu vous fournir le nombre exact de dés à lancer pour simuler les dégâts que de tels monstres peuvent causer, mais lorsqu'ils ciblent des êtres humains et la vaste majorité des autres cibles, ils les détruisent d'un seul coup ou non – aucun homme ne survivra au contact d'une bombe de 55 kilos, même si elle fait des dégâts minimum. Traitez plutôt les dégâts causés par des explosions aussi puissantes de manière cinématographique – vaut-il mieux pour l'intrigue que cette bombe inflige des dégâts considérables, ou qu'elle ne détruise que partiellement un véhicule ou un bâtiment ? Souhaitez-vous vraiment qu'une explosion lointaine abatte le grand méchant adorateur du Mythe ? Ne serait-il pas plus intéressant de vous en charger vous-même, en face-à-face ? Grâce à ce système de gestion des dégâts d'explosion, votre aventure ne sera pas entre-coupée par d'interminables lancers de dés, elle gardera son rythme. Bien sûr, certaines créatures du Mythe sont capables de survivre à la force de frappe de très grosses bombes, et pour obtenir plus d'informations sur les combats cthulhiens à grande échelle, consultez ***Achtung! Cthulhu : Les Horreurs de la Guerre Secrète***.

VÉHICULES MILITAIRES TERRESTRES

Japon

BICYCLETTES

Les soldats japonais utilisent souvent des bicyclettes comme moyen de transport sur les routes difficiles. Elles ne nécessitent que peu de ressources pour être maintenues à leur meilleur niveau de fonctionnement et permettent aux troupes de se déplacer bien plus vite qu'à pied, même s'il est difficile d'atteindre une vitesse supérieure à 32km/h (20mph) en bicyclette dans les conditions du sud du Pacifique.

KA-MI

Variante du châssis du tank Type 95, le Ka-Mi est conçu pour des actions amphibies en soutien de la Special Naval Landing Force (SNLF) de la marine impériale japonaise. Les pontons avant et arrière peuvent être détachés du tank lorsque la flottabilité ajoutée n'est plus nécessaire. Légèrement plus lents que le Type 95 standard, ces tanks sont fréquemment utilisés sur des positions défensives statiques. Seuls 200 modèles sont construits, entre 1943 et 1944.

CAMIONS DIVERS

Le Japon produit un grand nombre de modèles de camions de toutes tailles pour un usage militaire. La plupart sont utilisés pour le transport de marchandises, bien que les blessés, les troupes et les prisonniers soient également transportés par camions de temps en temps. Le plus souvent, les camions utilisés par les Japonais sont des véhicules réquisitionnés sur des positions ennemies capturées, puisqu'il est difficile de faire débarquer des

camions sur des têtes de pont sans des infrastructures portuaires significatives pour soutenir l'arrivée de telles cargaisons. Un camion standard peut emporter entre 0.5 et 3 tonnes de cargaison.

CHASSEUR DE CHAR TYPE 1

Le Type 1 (Ho-Ni) est un canon automoteur/chasseur de char. Il utilise un châssis Type 97 avec un canon antichar de 75mm sur le dessus. Le canon ne peut pas tourner, seules les cibles se trouvant en face du Ho-Ni sont donc viables, et le toit ouvert, avec protection de type « battant », signifie que les membres de l'équipage sont très vulnérables au feu des armes légères provenant de l'arrière et du ciel. Moins de 130 modèles de Ho-Ni Type 1 sont produits, et la majeure partie reste sur les îles nationales japonaises comme force de défense, bien que certains modèles entrent en action dans les Philippines. Le Ho-Ni Type 2 est développé plus tard pendant la guerre, et remplace le canon 75mm du premier modèle par un obusier de 105mm. Le Ho-Ni 2 inclut également une tourelle rotative, mais l'équipage est toujours très vulnérable à cause de son design semi-ouvert. Le Ho-Ni Type 2 souffre également de la faible vélocité de son obusier, et requiert des munitions très spécialisées. Les Ho-Ni 3, qui possèdent une tourelle fermée et un canon haute vélocité, entrent en production avant les derniers temps de la guerre, mais aucun ne verra l'action.

VOITURE BLINDÉE TYPE 87

Le Japon produit un certain nombre de voitures blindées, dont plusieurs sont spécialement conçues pour se déplacer sur des chemins de fer. La Type 87 est basée sur le design de la Vickers Crossley Mark 1 britannique. Elle possède une bonne capacité sur route et une vitesse de pointe de 64km/h (40 mph), mais n'est pas conçue pour les manœuvres hors route et se voit, ainsi, limitée aux patrouilles en environnement urbain. Son armement principal étant deux mitrailleuses de 7.7mm, la Type 87 ne pose que très peu de problèmes aux tanks ennemis et est utilisée principalement comme soutien d'infanterie. Deux cents modèles seulement sont construits par les Japonais.

TANK TYPE 95

En service depuis 1935, le Type 95, également appelé le Ha-Go, est un petit véhicule de 7.4 tonnes avec un canon principal de faible vélocité et deux mitrailleuses. Efficace dans un rôle de soutien d'infanterie, il n'est pas équipé pour faire face à d'autres tanks, comme le démontre la défaite cinglante en Mongolie contre l'Union Soviétique entre 1938 et 1939. Les suspensions sont également en-dessous des standards des tanks de l'époque, ce qui implique des secousses extrêmes en dehors des routes pavées.

Le Type 95 est faiblement blindé, avec seulement 11mm (1/2») d'épaisseur de blindage protégeant les côtés et l'avant, et 14mm (1/2») protégeant la tourelle, contre 51mm (2»)/76mm (3») d'épaisseur de blindage pour l'adversaire le plus fréquent du Type 95, à savoir le Sherman américain (voir ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.124 pour plus de détails). Des déclarations faites pendant la phase d'essai du prototype du Tank 95 affirmant que la vitesse du véhicule compensera son manque de blindage sont rapidement démontées par les états de service du véhicule.

Le tank Type 95 est obsolète dès 1941, et les limitations en ressource dont souffre l'industrie japonaise entraînent des améliorations inexistantes. Seulement 2 300 modèles de ce tank de première ligne sont produits, et pour des raisons de pénurie globale, ils sont gardés en service le plus longtemps possible. La mitrailleuse frontale est située sous la tourelle dans un support sphérique ; la mitrailleuse arrière fait partie de la tourelle, et est ainsi capable de pivoter pour une meilleure couverture.

MOTO TYPE 97

La moto Type 97 est construite par les Japonais sous licence d'Harley Davidson. Elle possède une vitesse de pointe de 70km/h (45 mph), et est principalement utilisée pour livrer rapidement des ordres et des messages en environnement urbain.

TANK TYPE 97

Légèrement plus robuste que le tank Type 95, le Type 97 (Chi-Ha) possède un meilleur blindage et un canon principal plus puissant. Il est plus que suffisant pour affronter les chars légers des autres nations, mais ne parvient toujours pas à rivaliser avec le Sherman américain. En service depuis 1934, de nombreuses variantes de ce véhicule existent, dont un certain nombre d'appareils amphibies, et au moins une déclinaison hautement étanche qui peut être transportée attachée à un sous-marin pour une insertion secrète en zone de combat. En 1942, une version avancée, le Shinhoto Chi-Ha Type 97 est introduite. Des obus tirés d'un canon principal de 47mm possèdent une vitesse initiale bien plus élevée, et donc une meilleure pénétration de blindage contre les tanks ennemis. Plus de 900 versions améliorées du Type 97 sont produites, contre un peu moins de 1 200 pour la version précédente. Fin 1943, la production de tanks Type 97 cesse à cause des pénuries de matières premières essentielles.

Une variante particulièrement intéressante est le Ka-Ha Type 94. Au lieu des composantes d'armement habituelles, le Ka-Ha possède une dynamo capable de créer un courant électrique haute tension (approximativement 10 000 volts). Conçu pour attaquer et neutraliser les lignes télégraphiques, un effet secondaire avantageux est l'électrocution de tout personnel utilisant les lignes au moment de l'attaque. Le canon principal est présent, mais il s'agit d'un dispositif factice incapable de tirer des obus. Seuls quatre modèles de la variante Ka-Ha sont produits.

CHENILLETTE TYPE 97

La chenillette Te-Ke Type 97 ajoute un peu de confusion à la liste de véhicules blindés, grâce aux conventions d'appellation japonaises. Plus petite que de nombreuses voitures modernes de taille moyenne, la Te-Ke Type 97 est conçue et construite la même année que le Chi-Ha Type 97. La Te-Ke est utilisée pour la reconnaissance, et joue un rôle dans les largages de la SNLF derrière les lignes ennemies. L'avantage de la Te-Ke est que sa petite taille et sa légèreté lui permettent d'aller là où des tanks plus conventionnels ne le peuvent pas, comme sur des routes étroites ou sur des ponts pas suffisamment renforcés pour soutenir le passage de véhicules plus lourds. Son blindage léger est néanmoins vulnérable à des mitrailleuses de calibre .50. Certaines chenillettes Te-Ke Type 97 possèdent un canon de 37mm avec 96 munitions (le même canon que celui du Ha-Go Type 95), mais la plupart sont équipées d'une mitrailleuse de 7.7mm. Déployées par

paires, les chenillettes Te-Ke Type 97 peuvent emporter un équipage de deux personnes dans des conditions très exiguës. Moins de 600 chenillettes Te-Ke sont produites.

États-Unis

AMTRACK

Le véhicule chenillé amphibie est le bourreau de travail lorsqu'il s'agit de convoyer des matériaux et des troupes des navires à la terre. À l'origine conçus à des fins de transport de marchandises, avec une capacité d'environ 2 tonnes, les Amtracks (ou LVT, Landing Vehicle Tracked) sont rapidement modifiés et se voient pourvus de feuilles blindées et de suspensions améliorées pour convoyer les troupes jusqu'aux rivages lors d'actions de débarquement. Au début, débarquer d'un Amtrack est étrange ; une rampe arrière est ajoutée aux modèles ultérieurs pour faciliter le déchargement des troupes et de l'équipement, même sous le feu ennemi. Atteignant une vitesse maximale de seulement 32km/h (25 mph) sur terre (12km/h (7.5 mph) dans l'eau), l'Amtrack, qui pèse plus de 16 tonnes, n'est pas rapide, mais sa polyvalence en fait un atout essentiel pour le débarquement lors d'assauts amphibies dans le Pacifique. Le LVT peut emporter jusqu'à 18 soldats complètement équipés, ou un peu plus de deux tonnes de cargaison, il possède également deux mitrailleuses de calibre .50 comme armes principales, et deux mitrailleuses de .30-06 comme armes secondaires. Plus de 18 000 LVT sont en service à la fin de la guerre.

NAVIRES & BATEAUX

Japon

Le Japon possède une flotte importante et très variée, avec de nombreux vaisseaux spécialisés. Seule une petite partie se trouve listée ici, il s'agit de ceux que les investigateurs ont le plus de chances de rencontrer ou de commander.

VÉHICULE DE DÉBARQUEMENT CLASSE DAIHATSU

Plus grands que le LCVP américain (Landing Craft, Vehicle, Personnel), les bateaux Daihatsu sont similaires en termes de design et d'objectif, avec un porte rampe pour le débarquement et le déchargement une fois que le bateau est monté sur la plage. Le véhicule de débarquement Daihatsu peut emporter jusqu'à 70 soldats totalement équipés, un tank Type 95, ou 10 tonnes de cargaison. Ces vaisseaux sont largement utilisés par les Japonais pour les opérations de débarquement dans le théâtre du Pacifique. Ils possèdent une vitesse de pointe de 8.5 nœuds et une autonomie de 185km (115 miles) en naviguant à une vitesse légèrement moindre. Avec une coque en acier, les véhicules de débarquement Daihatsu possèdent une meilleure navigabilité que leurs semblables américains. L'armement est composé de deux mitrailleuses légères, ou deux à trois canons antiaériens de 25mm.

KAITEN

Les Kaiten sont des sous-marins habités (ressemblant plus à des torpilles) qui sont déployés par les Japonais vers la fin de la guerre, lorsque point le désespoir. Il s'agit essentiellement d'une grande torpille équipée de commandes et d'une seule place pour le pilote. Des sous-marins modifiés sont utilisés lors du déploiement du Kaiten, et une écoutille étroite est installée pour permettre l'accès au Kaiten depuis l'intérieur du sous-marin alors qu'il est immergé. Puisqu'ils ne sont pas équipés pour descendre à de grandes profondeurs ou pour de longues périodes d'opération, les Kaiten sont utilisés dans les eaux peu profondes et à proximité des grands vaisseaux ennemis tels que les porte-avions et autres navires majeurs.

Ces facteurs signifient souvent que les sous-marins qui lancent des Kaiten ont de faibles chances de survie, étant trop proches de la surface pour éviter d'être détectés et trop près des navires ennemis pour fuir avant d'être frappés par l'artillerie lourde. Sur près de 300 Kaiten construits, 100 sont déployés, pour des résultats modérés. Ces vaisseaux ont un problème majeur de fuites d'eau, lesquelles peuvent, lorsqu'elles sont suffisamment sérieuses, interférer avec la direction et les commandes (qui sont électriques), mais aussi déséquilibrer la torpille et la faire couler ou remonter à la surface, selon l'emplacement de la fuite.

Un Kaiten possède une vitesse maximale de 56km/h (35 mph), une profondeur maximum d'opération de 80m (260 pieds), et une autonomie d'environ 78km (50 miles). L'ogive est une bombe de 1545 kilos (3 400 lb), que le pilote peut déclencher manuellement.

SOUS-MARIN DE POCHE

Les petits sous-marins de classe Ko-Hyoteki sont destinés à apporter un soutien aux navires pour les actions majeures de la flotte. Lancés depuis un plus grand sous-marin ou un vaisseau mère, ces sous-marins de poche ont une autonomie de 900km (560 miles) à la surface, et d'environ 150km (93 miles) une fois immergés. Contrairement à la plupart des sous-marins, ces mini-sous-marins sont plus rapides en étant immergés et, malgré leur petite taille, ils sont capables de plonger à une profondeur de plus de 90m (300 pieds).

Avec un équipage de seulement deux personnes (parfois trois dans les modèles les plus récents), ces mini-sous-marins sont responsables de la torpille reçue par le USS West Virginia lors de l'attaque de Pearl Harbour en 1941. En 1942, un seul mini-sous-marin (sur les trois impliqués dans l'attaque générale) coule le pétrolier British Loyalty et endommage le cuirassé britannique HMS Ramilies dans le port de Diego Suarez (à la pointe nord de Madagascar). Devenant tout de suite la cible de grenades anti-sous-marines, les deux membres d'équipage accostent sur l'île et s'y cachent jusqu'à être tués trois jours plus tard dans une fusillade contre les Royal Marines. Trois sous-marins de classe Ko-Hyoteki sont également impliqués dans une attaque dans le port de Sydney en mai 1942.

Trois sous-marins de classe Ko-Hyoteki sont également impliqués dans une attaque sur le port de Sydney en mai 1942.

La mission des membres d'équipage de ces vaisseaux est de se glisser dans un port sans être détectés, de lancer leurs deux torpilles sur deux cibles différentes, puis de quitter le navire pour rejoindre un point de rendez-vous prédéterminé pour être récupérés. Les sources sont en désaccords, mais jusqu'à 100 modèles de ces mini-sous-marins pourraient avoir été construits, même s'il est possible que 50 seulement soient entrés en action. Il est clair que les plans sont élaborés pour utiliser ces

mini-sous-marins dans des missions suicides de style kamikaze, mais il est pourtant peu probable qu'ils soient utilisés ainsi.

États-Unis

BATEAUX HIGGINGS

Officiellement appelés le LCVP par l'armée américaine, le bateau Higgins démontre sa supériorité sur les designs existant dans la marine américaine, et se voit officiellement utilisé pour une production militaire après avoir subi une importante batterie de tests et de modifications à la fin des années 30 (voir ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.271 pour plus d'informations sur Andrew Higgins, le créateur du bateau). Largement utilisé dans le théâtre du Pacifique, le bateau Higgins est également essentiel dans la vaste majorité des débarquements amphibies de tous les théâtres de guerre, notamment l'invasion de la Sicile en 1943 et les débarquements sur les plages de Normandie pendant le Jour J en 1944. Il est capable d'emporter jusqu'à 36 soldats complètement équipés, ou une escouade de 12 hommes et une jeep, ou encore quatre tonnes de cargaison. Principalement constitué de contreplaqué, il n'offre qu'une faible protection même contre les armes à feu légères. Il peut facilement atteindre une vitesse de 12 nœuds en étant complètement chargé, mais tangue de manière importante sur les mers agitées, donnant le mal de mer à ses passagers et son équipage. L'équipage d'un bateau Higgins doit compter quatre membres. Deux mitrailleuses de 7.62mm permettent un feu de couverture pour les opérations de débarquement en zone de combat. Les commandes et le moteur du bateau se trouvent à l'arrière, tandis que la rampe de débarquement est située à l'avant.

AVIONS

Japon

MITSUBISHI A6M « ZÉRO »

Baptisé le « Zéro » ou « Zeke » par les soldats américains, le Zéro est le meilleur chasseur-transporteur au monde, combinant une grande autonomie, une excellente manœuvrabilité et une bonne vitesse. Au début de la guerre, il possède un ratio mort/perte remarquable de 12 pour 1. Introduit pour la première fois en situation de combat en 1940, le Zéro est utilisé comme chasseur terrestre, et produit par l'armée japonaise en plus grand nombre que n'importe quel autre avion, 12 000 modèles voyant le jour. Avec une vitesse maximale de 660km/h (410 mph) et une autonomie de 2 735km (1 700 miles), le Zéro est dur à battre. Il emporte deux mitrailleuses de 7.7mm dans le capot moteur, plus un canon de 20mm sous chaque aile, ce qui lui offre une excellente puissance de feu pour intercepter les chasseurs ennemis ou mitrailler les cibles au sol.

Tandis que de nouvelles tactiques et de nouveaux équipements débarquent, le Zéro devient moins efficace, et le manque d'améliorations et de modifications pour contrer l'avancée technologique et tactique ennemie fait du Zéro un avion désuet dès la fin de l'année 1943. La réputation effrayante du Zéro du début de la guerre se ravive à la fin de la guerre alors qu'il est utilisé pour des opérations kamikaze (p.105). Dans ce rôle de kamikaze, le Zéro est chargé de deux bombes de 60 kg (125lb) ou d'une bombe de 250kg (550lb).

MITSUBISHI G4M

Classé comme bombardier, le Mitsubishi G4M est l'appareil de sa classe le plus utilisé dans l'aviation japonaise. Sans blindage, l'équipage n'a que peu de protection, un défaut (vu par les ingénieurs comme nécessaire pour augmenter l'autonomie et la vitesse) qui coûte la vie à de nombreux membres d'équipage. Capables d'emporter des bombes de 860kg (1 900lbs), les bimoteurs que sont les G4M n'utilisent pas de réservoirs de carburant auto-obturant, d'où leur surnom (dans les deux camps) de « Briquet volant » (à cause de leur tendance à s'enflammer après avoir été touchés au niveau des réservoirs).

Baptisés « Betty » par les forces alliées, les G4M sont principalement des bombardiers de moyenne altitude ; lorsqu'ils sont utilisés comme bombardiers-torpilleurs, leurs avantages en haute altitude sont nullifiés, et ils se voient dépassés par les chasseurs ennemis et le feu des batteries antiaériennes. Malgré ceci, certains pilotes obtiennent quelques succès : les torpilles d'un G4M coulent l'HMS Prince of Wales et l'HMS Repulse au large des côtes de Malaisie en décembre 1941 – il s'agit des deux premiers vaisseaux d'importance capitale qui sont coulés en eau libre du seul fait de l'aviation. Peut-être plus connu, c'est dans un G4M que l'amiral Isoroku Yamamoto est abattu et tué par une escadrille de Lockheed P-30 en avril 1943.

Avec une vitesse de pointe de seulement 435km/h (270 mph), ce bombardier est très vulnérable aux attaques de chasseurs plus rapides. Emportant un canon de 200mm sous sa queue, quatre mitrailleuses de 7.7mm sur son nez, des tourelles de sabord et une tourelle supérieure, il est trop lent pour s'enfuir et la vulnérabilité de ses réservoirs de carburant a déjà été soulignée. Malgré ces défauts importants, le G4M sert admirablement, avec un taux de survie étonnant considérant ses problèmes de conception.

États-Unis

GRUMANN F6F HELLCAT

Principalement utilisé comme appareil de transport dans le Pacifique, le design simple du F6F Hellcat en fait le chasseur le moins modifié de la guerre. Il ne participe pas aux combats avant 1943, mais à partir de cette date, plus de 12 000 modèles sont construits. Sa vitesse maximale de 612km/h (380mph) est respectable, et il possède généralement une bonne autonomie de 1 500km (950 miles). Il peut emporter jusqu'à 907kg (2 000lbs) de bombes, et ses six mitrailleuses de calibre 0.50 sont solides sans être fantastiques.

C'th

Tableau 4 : Armes du Pacifique

Cps = Coup

ARMES DE CORPS À CORPS

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale*	Dégâts	Portée de base	Att./ Tour	Cps	PV	Déf.
Kukri	GB (Népal)	—	CC/AM (Couteau)	1D6+imp	Contact	1	—	20	—
Shin Gunto (Type 94)	Japon	—	AM (Épée)	1D8+1+db	Contact	1	—	15	—
Baïonnette Type 30 (fixation)	Japon	1897	CC/AM (Lance)	1D6+2+imp	Contact	1	—	14	—
(comme couteau)	—	—	CC/AM (Couteau)	1D4+2+imp	Contact	1	—	14	—

*CC = Corps à corps ; AM = Arme de mêlée.

GRENADES & EXPLOSIFS

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./ Tour	Cps	PV	Déf.
Fusil lance-grenades Type 2	Japon	1936	Armes d'épaule	4D6/3m	18m	1	1	7	—
Grenade AT Type 3	Japon	1940	Lancer (+5% bonus au test de compétence)	8D6/2m	(STR-3)×3m	1	—	10	—
Grenade Type 91	Japon	1931	Lancer	4D6/3m	(STR-2)×3m	1	—	7	—
Grenade Type 97	Japon	1937	Lancer	4D6/4m	(STR-2)×3m	1	—	8	—

ARMES DE POING

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./ Tour	Cps	PV	Déf.
Pistolet Nambu Type 14	Japon	1906	Armes de poing	1D8	15m	2	8	8	97
Révolver Nambu Type 26	Japon	1895	Armes de poing	1D8+1	15m	2	5	9	96
Pistolet Nambu Type 94	Japon	1934	Armes de poing	1D8	15m	2	6	7	98

FUSILS & FUSILS DE CHASSE

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./ Tour	Cps	PV	Déf.
Fusil Arisaka Type 38	Japon	1905	Armes d'épaule	2d6+2	90m	1	5	12	98
Fusil Arisaka Type 99	Japon	1939	Armes d'épaule	2d6+4	110m	1	5	11	98*
(avec lunette de sniper)	—	—	—	—	220m	—	—	—	—
Carabine de la jungle	GB	1944	Armes d'épaule	2d6+2	80m	1	10	10	99
Fusil M1941 Johnson	É-U	1941	Armes d'épaule	2d6+3	100m	1	10	9	99
Carabine de cavalerie Type 38	Japon	1905	Armes d'épaule	2d6	80m	1	5	10	97

* Peut être ensuite modifié par la qualité de l'arme.

Sav

ARMES DE CORPS À CORPS

Équipement	Dégâts	Portée	Force min.	Poids	Notes
Kukri	Str +d6	Contact	—	3	—
Shin Gunto (Type 94)	Str +d8	Contact	—	8	—
Baïonnette Type 30 (fixation)	Str +d6	Contact	—	1	Attachée au fusil : +1 Parade, Portée 1, Nécessite 2 mains.
(comme couteau)	Str +d4	Contact	—	—	—

GRENADES & EXPLOSIFS

Équipement	Gabarit	Dégâts	Cad.	Portée	Cps	Force min.	Poids	Notes
Fusil lance-grenades Type 2	Medium	4d6	—	10/20/40	—	—	—	PA 1, Snapfire.
Grenade AT Type 3	Medium	3d8	—	5/10/20	—	—	2	PA 5, Arme lourde.
Grenade Type 91	Medium	2d6+1	—	5/10/20	—	—	1	—
Grenade Type 97	Medium	2d6+1	—	5/10/20	—	—	1	—

ARMES DE POING

Équipement	Dégâts	Cad.	Portée	Cps	Force min.	Poids	Notes
Pistolet Nambu Type 14	2d6-1	1	12/24/48	8	—	2	Semi-Auto.
Révolver Nambu Type 26	2d6+1	1	12/24/48	6	—	2	PA 1, Révolver.
Pistolet Nambu Type 94	2d6-1	1	12/24/48	6	—	1.6	Semi-Auto.

FUSILS & FUSILS DE CHASSE

Équipement	Dégâts	Cad.	Portée	Cps	Force min.	Poids	Notes
Fusil Arisaka Type 38	2d6+1	1	20/40/80	5	d6	9	PA 1, Snapfire.
Fusil Arisaka Type 99	2d8-1	1	20/40/80	5	d6	9	PA 2.
Carabine de la jungle	2d8-1	1	20/40/80	10	d6	8	Semi-Auto.
Fusil M1941 Johnson	2d8	1	24/48/96	10	d6	10	PA 2, Semi-Auto.
Carabine de cavalerie Type 38	2d6	1	15/30/60	5	—	12	Semi-Auto.

OK, ALORS MÊME SI C'EST VRAI QUE LES GHURKAS N'ONT PAS BESOIN DE FAIRE COULER LE SANG AVANT DE RANGER LEURS COUTEAUX, ÇA NE LES REND PAS MOINS EFFRAYANTS.

– SGT. CARTER

Cth

PISTOLETS-MITRAILLEURS & MITRAILLEUSES

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./ Tour	Cps	PV	Déf.
Pistolet-mitrailleur Austen	Australie	1942	Armes automatiques	1D10	30m	Rafale	28	10	98
Fusil automatique Charlton	Nouvelle-Zélande	1942	Armes lourdes	2d6+4	100m	1 ou rafale	10	11	97
Mitrailleuse légère M1941 Johnson	É-U	1941	Armes lourdes	2d6+4	100m	1 ou rafale	25	12	99
Pistolet-mitrailleur Owen	Australie	1941	Armes automatiques (-5% de chances à la compétence de base)	1D10	30m	1 ou rafale	32	12	99
Mitrailleuse lourde Type 92	Japon	1932	Armes lourdes	2D8+2	75m	1 ou rafale	Bande de 30	13	98
Mitrailleuse légère Type 96	Japon	1936	Armes lourdes	2d6	90m	1 ou rafale	30	11	97
Pistolet-mitrailleur Type 100	Japon	1942	Armes automatiques	1D8	30m	Rafale	30	10	96

Sav

PISTOLETS-MITRAILLEURS & MITRAILLEUSES

Équipement	Dégâts	Cad.	Portée	Cps	Force min.	Poids	Notes
Pistolet-mitrailleur Austen	2d6-1	3	10/20/40	28	—	8	PA 1, Auto.
Fusil automatique Charlton	2d8	3 ou 1	30/60/120	10 ou 30	—	40	PA 2, Auto, Snapfire.
Mitrailleuse légère M1941 Johnson	2d8	3	24/48/96	25	d6	13	PA 2, Auto.
Pistolet-mitrailleur Owen	2d6-1	3	12/24/48	32	—	8	PA 1, Auto.
Mitrailleuse lourde Type 92	2d8	3	30/60/120	30	—	122	PA 2, Auto, Fixe.
Mitrailleuse légère Type 96	2d6+1	3	24/48/96	30	d8	20	PA 1, Auto, Snapfire.
Pistolet-mitrailleur Type 100	2d6-1	3	12/24/48	30	—	10	Auto.

JE PRÉFÈRE MILLE FOIS ENTENDRE WOODY
LE PIVERT QUE LE SON D'UNE TYPE 92.
– SGT. CARTER



Cth

ARMES LOURDES & DIVERSES

Équipement	Faction	Date	Compétence initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Cps	PV	Déf.
Lance-grenades Type 89 (mortier de genou)	Japon	1929	Arme lourdes	4D6/8D6*	275m	1 ou 2 **	1**	6	98
Lance-flammes Type 93	Japon	1933	Arme lourdes	2d6 + choc	30m	1	10	8	94

* Dégâts pour grenade Type 91/obus Type 89.
** Le Type 89 peut tirer deux obus par tour s'il est manipulé par trois hommes.

Sav

ARMES LOURDES & DIVERSES

Équipement	Gabarit	Dégâts	Cad.	Portée	Cps	Force min.	Poids	Notes
Lance-grenades Type 89 (mortier de genou)	Petit	2d8+1	1	50/75/150	—	d6	10	PA 1, Snapfire, Arme lourde.
Lance-flammes Type 93	Conique	2d10	1	—	10	d8	64	Ignore l'armure.

Cth

Tableau 5 : Véhicules du Pacifique

Équ. = Équipage
Man. = Manœuvrabilité

TANKS

Véhicule	Faction	Vit.	Armes	Dégâts	Équ.	Blindage (Avt/Côté/ Arr./Toit)	PV	Man.	Accél./ Décél.
Ka-Mi	Japon	2	canon 37mm	6D6	5	5/5/5/10	20	-2	×1
			2× mitrailleuses 7.92mm	2d6+4					
Chasseur de char Type 1 (*Ho-Ni*)	Japon	2	canon 75mm	10D6	4	10/10/10/5	40	-2	×1
Type 95 (*Ha-Go*)	Japon	2	canon 37mm	6D6	3	5/5/5/10	20	-1	×1
			2× mitrailleuses 7.92mm	2d6+4					
Type 97 (*Chi-Ha*)	Japon	2	canon 47mm	8D6	4	10/10/10/15	25	-1	×1
			2× mitrailleuses 7.7mm	2d6+4					
Chenillette Type 97 (*Te-Ke*)	Japon	2	canon 37mm	6D6	2	5/5/5/5	15	0	×1
			ou mitrailleuse 7.7mm	2d6+4					

Sav

TANKS

Véhicule	Acc./ VM	Résistance (Avt/Côté/ Arr.)	Équ.	Notes	Armes	Statistiques des armes
Ka-Mi	2.5/9 (2/2.5 à flot)	13/12/12 (2/1/1)	5	Amphibie, Blindage lourd, Chenillé	tourelle 37mm (HE 90, PA 42)	50/100/200, Pénétration d'Armure 4d8 ou Hautement Explosif 4d6, PA 3 (PA) ou 3 (HE), Cad. 3, Gabarit moyen d'explosion.
					MG coax. 7.7mm (2,000 m.)	2d8, 30/60/120, PA 2.
					MG de caisse 7.7mm (1,500 mun.)	2d8, 30/60/120, PA 2.
Chasseur de char Type 1 (*Ho-Ni*)	5/12	16/16/11 (5/5/0)	4	—	canon 75mm (33 HE mun.)	75/150/300, 4d10, PA 13 Gabarit moyen d'explosion, Rechargement 1.
Type 95 (*Ha-Go*)	5/12	12/11/11 (2/1/1)	2	Chenillé	MG coax. 7.7mm (2,000 m.)	30/60/120, 2d8, PA 2.
Type 97 (*Chi-Ha*)	5/10	16/15/13 (5/4/2)	4	Blindage lourd, Chenillé	tourelle 47mm (HE 70, PA 30)	60/120/240, Pénétration d'Armure 3d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 5 (PA) ou 3 (HE), Rechargement 1, Gabarit moyen d'explosion.
					tourelle MG arrière 7.7mm (1,745 m.)	30/60/120, 2d8, PA 2.
					MG de caisse 7.7mm (2,000 m.)	30/60/120, 2d8, PA 2.
Chenillette Type 97 (*Te-Ke*)	5/11	15/11/11 (5/1/1)	2	Blindage lourd, Chenillé	tourelle 37mm (HE 90, PA 42)	50/100/200, Pénétration d'Armure 4d8 ou Hautement Explosif 4d6, PA 3 (PA) ou 3 (HE), Cad. 3, Gabarit moyen d'explosion.
					tourelle MG 7.7mm (2,800 m.)	30/60/120, 2d8, PA 2.

Cth

AUTRES VÉHICULES

Véhicule	Faction	Vit.	Armes	Dégâts	Équ.	Blindage (Avt/Côté/ Arr./Toit)	PV	Man.	Accél./ Décél.
Amtrack	É-U	1	2× mitrailleuses .50 2× mitrailleuses .30-06	2d6+4 2d6+4	2+25	5	25	-5	×1
Bicyclette	—	1	—	—	1+1	aucun	—	5	×5
Camion standard	Japon	3	—	—	1+15	aucun	40	-4	×1
Voiture blindée Type 87	Japon	3	2× mitrailleuses 7.7mm	2d6+4	4	5/5/5/10	25	0	×2
Moto Type 97	Japon	3	—	—	1 (2)	aucun	15	2	×4

Sav

AUTRES VÉHICULES

Véhicule	Acc./ VM	Résistance (Avt/ Côté/Arr.)	Équ.	Notes	Armes	Statistiques des armes
Amtrack	1/4	11/11/11 (3/3/3)	2+25	Amphibie, Chenillé	2× mitrailleuses .50 (1,750 mun. chac.)	50/100/200, 2d10, PA 4, Cad. 3, Arme lourde.
					2× mitrailleuses .303 (3,000 mun. chac.)	30/60/120, 2d8, PA 2.
Bicyclette	1/2	aucun	1+1	—	—	—
Camion standard	10/25	12 (1)	1+15	—	—	—
Voiture blindée Type 87	5/12	12/11/11 (2/1/1)	4	Blindage lourd	2x tourelle mitrailleuses 7.7mm (2,000 mun. chac.)	2d8, 30/60/120, PA 2
Moto Type 97	5/9	5 (1)	1 (2)	—	—	—



Cth

NAVIRES

Véhicule	Faction	Vit.	Armes	Dégâts	Équ.	Blindage (Avt/Côté/ Arr./Toit)	PV	Man.	Accél./ Décél.
Véhicule de débarquement classe Daihatsu	Japon	1	2× mitrailleuses légères	2d6+4	2	10/5/5/0	20	-1	×1
			ou 2-3 canons antiaériens	3D6					
Bateau Higgins	É-U	1	2× mitrailleuses 7.62mm	2d6+4	4	aucun	20	-5	×1
Kaiten	Japon	3	bombe de 1540kg	Spécial*	1	10	30	1	×1
Sous-marin de poche	Japon	2	2× torpilles 450mm	7D6	2	15/15/15/15	30	2	×1

Cth

AVIONS

Véhicule	Faction	Vit.	Armes	Dégâts	Équ.	PV (Avt/Côté/ Arr./Toit)	Man.	Accél./ Décél.
Grumann F6F Hellcat	É-U	28	6× mitrailleuses 0.50	2d6+4	1	20/15/10/10/10	10	×6
			2× bombes 450kg	Spécial*				
Mitsubishi A6M "Zéro"	Japon	26	2× mitrailleuses 7.7mm	2d6+4	1	15/10/5/5/5	15	×6
			2× canons 20mm	3D6				
			2× bombes 55kg	Spécial*				
			1× bombe 250kg	Spécial*				
Mitsubishi G4M	Japon	21	4× mitrailleuses 7.7mm	2d6+4	7	10/10/10/10/10	5	×1
			canon 20mm	3D6				

* Pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (p.121).

Sav

AVIONS

Véhicule	Acc./VM	Moteurs	Ascen.	Résistance	Manœuvrabilité	Portée (km)	Équ.	>
Grumann F6F Hellcat	20/152	1	20	12 (2)	2	1750 km	1	>
Mitsubishi A6M "Zéro"	20/126	1	20	10(0)	4	1870 km	1	>
Mitsubishi G4M	10/119	2	15	13 (1)	-2	5040 km	7	>



Sav

NAVIRES

Véhicule	Acc./ VM	Résistance (Avt/ Côté/Arr.)	Équ.	Notes	Armes	Statistiques des armes
Véhicule de débarquement classe Daihatsu	1/3	12/11/11 (2/1/1)	2+15	Amphibie	2× mitrailleuses 7.7mm (2,000 mun. chac.)	30/60/120, 2d8, PA 2.
					ou canons antiaériens	50/100/200, 2d10, PA 4, Cad. 3, Arme lourde.
Bateau Higgins	1/3	12 (2)	4+15	Amphibie	2× mitrailleuses 7.62mm	30/60/120, 2d8, PA 2.
Kaiten	3/10	7 (0)	1	Blindage lourd, Indétectable par sonar.	3x bombes de 180kg	Spécial*
Sous-marin de poche	3/10	7 (0)	1 ou 2	Blindage lourd, Indétectable par sonar.	2x torpilles	Spécial*

* Pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (p.121).

> Véhicule	Notes	Armes	Statistiques des armes
> Grumann F6F Hellcat	Turbocompresseur, Injection d'eau.	6× mitrailleuses .50.	50/100/200, 2d10, PA 4, Cad. 3, Arme lourde.
		2x bombes de 450 kg ou 6 x roquettes de 12.70cm	100/200/400, Spécial* ou 3d8, PA 4, Gabarit moyen d'explosion.
> Mitsubishi A6M "Zéro"	—	2× canons 20mm (ailes)	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
		2x mitrailleuses 7.7mm (nez)	30/60/120, 2d8, PA 2.
> Mitsubishi G4M	Sur un critique au niveau de l'aile, lancez 1d4 : sur un 3 ou un 4 les réservoirs de l'aile s'enflamment et l'avion explose.	1x canon 20mm (queue)	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
		4x mitrailleuses 7.7mm (nez, arrière, support pivotant arrière, support du ventre)	30/60/120, 2d8, PA 2.
		Jusqu'à 800 kg de bombes ou de torpilles	Spécial*

* Pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (p.121).

CHAPITRE 7

Les plans les mieux échafaudés

"C'est le rôle de la Navy de porter la guerre chez l'ennemi pour qu'elle ne se déroule pas sur le sol américain."
– Amiral Chester W. Nimitz, commandant en chef de la flotte du Pacifique

La guerre dans le Pacifique implique de nombreux défis auxquels ne sont pas confrontés ceux qui combattent sur le front européen, des problèmes qui requièrent le développement d'une nouvelle gamme de stratégies et de tactiques de la part des combattants impliqués, tactiques qui doivent quant à elles tenir compte des difficultés supplémentaires liées aux climats tropicaux et propres à la jungle (des dangers tels qu'une visibilité réduite et la présence de créatures hostiles, ou encore l'omniprésente menace d'une mort par infection).

D'ÎLE EN ÎLE

La stratégie d'aller d'île en île (bien qu'il ne s'agisse pas d'une tactique ouvertement admise en tant que telle par les Japonais) est, néanmoins, leur méthode de déplacement à travers le Pacifique. Envahir une île, la sécuriser, et la quitter pour rejoindre une prochaine cible en laissant une garnison derrière soi, est la procédure standard suivie par les forces impériales. Leur campagne éclair à travers le Pacifique provoque des ondes de choc dans le monde entier car, d'île en île, l'empire du Soleil Levant va de victoire en victoire. Il semble, à tous égards, invincible.

Souvent, la Special Naval Landing Force (SNLF) japonaise parachute des hommes à l'intérieur d'une île ou d'une zone cible, ou les débarque sur de petits bateaux en pleine nuit, attaquant les défenses des terrains d'aviation et autres installations militaires de manière à paralyser l'efficacité de la réponse ennemie. Cette méthode permet également de semer la confusion dans les rangs ennemis et agit comme diversion pendant que le débarquement principal ou la force d'assaut majeure entre en action. La SNLF ne commence à utiliser des tactiques de parachutisme qu'à partir de 1941, bien qu'elles se révèlent particulièrement efficaces.

De manière similaire, il est attendu que toute force cherchant à repousser les Japonais aura à suivre la même méthode d'approche. Grappiller chaque mètre dans le sang sur les centaines d'îles du Pacifique, grandes et petites, n'est pas un concept qui enchante les Alliés mais, en 1942, ils ne voient pas d'autre option viable.

Une campagne « d'île en île » demande des ressources considérables. Tout d'abord, une flotte de navires est nécessaire, incluant des centaines de vaisseaux rien que pour transporter les forces aériennes et terrestres ainsi que les quantités massives d'approvisionnement et de carburant nécessaires pour les assister, mais aussi de nombreux vaisseaux de guerre et porte-avions pour l'escorte et la protection. Des convois d'approvisionnement supplémentaires sont nécessaires, les ressources s'épuisant au cours de l'invasion, particulièrement concernant le carburant et la nourriture. Le simple fait de tout organiser est une tâche éreintante. S'emparer de l'île déserte la plus insignifiante requiert une gymnastique logistique compliquée, plus une force de travail suffisante pour la mettre en œuvre.

Loin du paradis

Envahir des îles dans le Pacifique n'est pas chose facile ; en dehors des problèmes logistiques susmentionnés, une pléthore de simples obstacles topographiques doivent être surmontés avant même que les soldats ne puissent débarquer sur une plage. Si un tel débarquement est contesté, chaque action doit être entreprise sous le feu ennemi, ce qui (en dehors de présenter des risques de mort) mène à la panique, et donc à faire des erreurs qui peuvent se révéler très coûteuses pour tout le monde.

La nature de l'île peut également avoir un effet décisif sur la stratégie d'invasion. Certaines îles sont constituées d'étendues sableuses avec des arbres aux feuillages épais. D'habitude, cet environnement n'est pas recommandé pour les véhicules, les soldats doivent donc faire sans.

Des îles rocheuses peuvent ne pas posséder de plages pour débarquer, et impliquer l'escalade de certaines pentes ou falaises verticales pour rejoindre l'intérieur du territoire, ou le parachutage de troupes et d'équipements. Les atolls représentent un défi majeur, tout comme l'anneau de récifs de corail (ou le cône effondré d'un volcan) qui forme une barrière extérieure considérable qui doit être brisée avant qu'un nombre de troupes important puisse rejoindre la terre.

Lorsque les Japonais entreprennent les premiers débarquements d'invasion, ils profitent la plupart du temps de l'effet de surprise. Les structures défensives ne sont pas en place et les troupes locales, qui n'avaient pas anticipé l'attaque, ne sont pas en alerte. Mais lorsque vient le tour des Alliés, c'est exactement l'inverse. Les Japonais attentent de pied ferme les forces d'invasion dont ils ont anticipé le débarquement pour reprendre les îles, ils ont donc pris toutes les mesures nécessaires pour rendre le débarquement aussi difficile que possible pour les soldats alliés.

Des mines sont dispersées aléatoirement le long des plages supposées voir l'arrivée de débarquement. Des fils de détente attachés à des grenades actives sont placés à des endroits stratégiques dans les forêts.

Lorsque les Japonais entreprennent les premiers débarquements d'invasion, ils profitent la plupart du temps de l'effet de surprise.

Des fosses remplies de pieux aiguisés, couvertes et dissimulées par des branches, des feuillages et même des couvertures, sont utilisées. De l'armement lourd est déployé pour un effet maximum. Les couverts naturels sont utilisés pour dissimuler la position des nids de mitrailleuses, des emplacements de mortier, et des tanks.

Lorsque les couverts fournis par des formations rocheuses ou des broussailles viennent à manquer, des fosses sont creusées dans la terre pour offrir une protection contre le feu ennemi. Tout ceci participe à créer un terrible impact physique et psychologique sur les soldats ennemis, physique pour l'envergure des forces punitives mises en place, psychologique pour l'étau désespérant qui se resserre sur le mental des envahisseurs, lesquels sursautent au moindre son, et ouvrent le feu dès que la brise daigne faire trembler les feuillages.

En réalité, se rendre vers (et sur) une île est également périlleux. Des mines flottantes sont placées dans les eaux, juste au-dessous de la surface, pour empêcher l'approche de vaisseaux ennemis. De nombreuses îles sont volcaniques par nature, ce qui signifie que certaines possèdent des traces de cône volcanique au large, une surface dure qui éventrera la plupart des bateaux ou véhicules de débarquement essayant de la traverser. Des récifs de corail posent des problèmes similaires, et des membres du génie sont susceptibles d'être envoyés en avant pour créer quelques brèches dans la barrière avec des explosifs, ce qui est également extrêmement dangereux à cause du feu ennemi. Certaines îles ne possèdent que quelques plages, leurs flancs étant majoritairement pentus et rocailleux. Forcer l'envahisseur à s'engouffrer dans un entonnoir mortel est une stratégie de combat classique que les Japonais utilisent à merveille en profitant des caractéristiques naturelles dès que possible.



Une mauvaise surprise

Les objets piégés sont communs, particulièrement dans des endroits que les Japonais ont déjà quittés. Si les troupes japonaises sont toujours présentes, les pièges restent un danger pour elles. Des appareils explosifs rudimentaires sont élaborés de toutes sortes de façons avec des objets courants que les soldats américains avides de souvenirs sont susceptibles de ramasser : lampes torches, ombrelles, boîtes de conserve, des produits de culture (des choux peuvent dissimuler des grenades, par exemple, avec un fil fixé au sol retenant la goupille, lorsque le chou est ramassé, la goupille est retirée, activant la grenade). En bref, tout ce qui peut dissimuler une grenade ou qui peut être lié à une batterie est susceptible d'être piégé. Les Japonais font preuve d'une grande ingéniosité lorsqu'il s'agit de poser des pièges, et de nombreux soldats américains et alliés payent le prix de leur trop grande curiosité et de leur manque de précautions.

Cth Une recherche lancée sur la zone ou l'objet adéquat, suivie d'un test réussi de Trouver Objet Caché est nécessaire pour trouver le piège. Un test réussi de Génie de combat, Métier : Explosifs ou Métier : Mécanique est alors nécessaire pour désarmer le dispositif. Un échec à n'importe quelle étape du processus conduit plausiblement à l'explosion, infligeant entre 2d6 et 5D6 points de dégâts à quiconque se trouvant dans un rayon de 1.50m à 3m. Signaliser le piège de manière évidente (avec des signes, une peinture en spray, etc.) suffit à retirer tout danger.

Sav Une recherche lancée sur la zone ou l'objet adéquat, suivie d'un test réussi de Détection est nécessaire pour trouver le piège. Un test réussi Réparation est alors nécessaire pour désarmer le dispositif. Un échec à n'importe quelle étape du processus conduit plausiblement à l'explosion, infligeant entre 2d6 et 5d6 points de dégâts à quiconque se trouvant dans un Gabarit d'Explosion Moyen, Grand ou Conique. Signaliser le piège de manière évidente (avec des signes, une peinture en spray etc.) suffit à retirer tout danger.

De telles invasions insulaires sont d'habitude soutenues par des bombardements navals. Les énormes obus tirés par les cuirassés, destroyers et autres vaisseaux d'escorte peuvent, à tout moment, littéralement aplatir une île entière par leur puissance explosive.

Une couverture aérienne est également employée pour forcer les ennemis à garder la tête baissée jusqu'à ce que les forces terrestres soient suffisamment proches pour les engager. C'est le cas dans les deux camps, jusqu'en 1943, le Japon possède une flotte considérable capable de semer une telle destruction. Les Alliés possèdent d'importants atouts navals également, et les utilisent avec discernement, concentrant leurs forces, forçant les Japonais à les attaquer en masse, dans des situations où leur supériorité numérique leur donne l'avantage.

S'enterrer

Une fois que les Japonais ont sécurisé une île, ils ne perdent pas de temps et construisent des positions défensives, transformant l'île en piège mortel pour les envahisseurs alliés. Une utilisation intelligente du terrain et de la végétation locale pour le camouflage est la marque de fabrique des forces d'occupation impériales japonaises. Sur des îles plus grandes ou stratégiquement plus importantes, des tanks et des tonnes de matériel sont débarqués. Afin de livrer ces quantités massives d'approvisionnements et de matériaux, des quais sont construits s'ils n'existent pas déjà, suffisamment larges pour supporter des tonnes de cargaison et l'équipement nécessaire pour les déplacer. Le bassin doit aussi être assez profond pour que les cargos puissent être déchargés sans s'échouer, particulièrement à marée basse. Occasionnellement, il n'y pas d'autre choix que de décharger à marée haute seulement, l'espace de déchargement à marée basse pour les navires de marchandises étant trop restreint.

Des bunkers en béton et casemates sont construits, et des tunnels creusés dans la roche (souvent volcanique) de l'île. Des positions pour les snipers sont choisies avec beaucoup de précaution, et sont construites et installées pour assurer que les champs de tir se chevauchent afin de maximiser le potentiel de dégâts causés aux envahisseurs. La force minimum nécessaire pour défendre efficacement une île est laissée derrière, parfois même encore moins, les ressources humaines vitales étant redistribuées pour continuer de faire fonctionner la machine de guerre japonaise.

L'offre et la demande

Les pistes d'atterrissage représentent une partie essentielle de l'infrastructure de communication et d'approvisionnement. Même si la plupart des garnisons possèdent un poste radio émetteur-récepteur, la plus proche radio n'est pas toujours à portée. Les pistes d'atterrissage sont construites sur de nombreuses îles occupées pour fournir un moyen d'acheminer les ordres, les VIP, et les petits objets spéciaux ainsi que l'équipement. Sur les plus petites îles ou les plus volcaniques, les pistes d'atterrissage ne sont pas toujours constructibles. Des prisonniers de guerre et des natifs de l'île sont utilisés pour la construction dès que possible, et traités comme des esclaves jusqu'à ce que l'ouvrage soit terminé. Ensuite, les prisonniers de guerre sont convoyés ailleurs, et les natifs (s'ils sont chanceux) peuvent retourner chez eux, dans leurs familles.

Les approvisionnements laissés par la marine japonaise à une force occupante sont du strict minimum, puisque les soldats déployés sont supposés vivre grâce à une combinaison de faibles rations et de la terre elle-même. Même tardivement, soit au début de l'année 1944, les Japonais s'attendent toujours à trouver un compromis avec les Alliés pour mettre fin à la guerre tout en conservant la plupart des territoires récemment conquis. Ainsi, leur optimisme joue probablement un rôle majeur dans le fait de ne pas laisser des provisions conséquentes derrière eux dans les garnisons ; si la guerre tourne comme ils l'entendent, les soldats ne resteront pas stationnés assez longtemps pour consommer toutes leurs provisions.

Tandis que la guerre progresse, du ressentiment envers les Japonais grandit dans le cœur de nombreux natifs, dont la nourriture est parfois réquisitionnée pour nourrir des

soldats affamés, et dont les bateaux, les charriots, et même les bicyclettes sont utilisés à des fins militaires. Beaucoup de natifs vivent ainsi pendant des années sous le règne colonial, alors qu'ils pensaient subir un meilleur traitement de la part de leurs homologues asiatiques.

Les pertes de navires marchands japonais commencent à grimper au fil du temps. Les sous-marins alliés ont un effet dévastateur sur les routes d'approvisionnement, et leurs attaques aériennes se chargent d'endommager les ports et les navires. Le gouvernement ayant placé le pays en état de guerre totale, et la production s'accélérant pour se calquer sur les besoins d'une telle situation, l'industrie japonaise a bien du mal à répondre à la demande, non seulement concernant l'équipement, les véhicules militaires et les munitions, mais aussi les marchandises et véhicules commerciaux. Sans navires marchands, les matières premières ne peuvent pas être acheminées au Japon assez vite pour construire des véhicules, des vaisseaux, et fabriquer des marchandises, ou transporter des ravitaillements vers les nombreuses îles-garnisons japonaises. Les Alliés ont trouvé le talon d'Achille du Japon.

Saute-mouton

Si les Alliés se rendent près de l'île de Ponape, pendant les attaques « saute-mouton », c'est aussi une question d'intérêts. Située dans les îles Caroline de l'est, et occupée par le Japon depuis la Première Guerre mondiale, Ponape fait partie d'un petit groupe d'îles calmes principalement habitées par un peuple qui se réclame d'ascendance polynésienne. Surtout, Ponape (ou Pohnpei) a depuis longtemps été associée au Culte de Cthulhu, et se situe géographiquement tout près de la cité submergée de R'lyeh, même si la tentative de documentation ultérieure visant à découvrir la latitude et la longitude précises de cette dernière s'est montrée peu concluante. C'est Ponape que le capitaine Obed Marsh visita sur son navire au milieu du 19ème siècle, ramenant d'étranges artefacts, de l'or, et une épouse mystérieuse dans sa maison d'Innsmouth, dans le Massachussetts. Le nom « Pohnpei » signifie littéralement « sur un autel de pierre » dans la langue de l'île.

Stratégie du saute-mouton

Au début, lorsque les Alliés lancent leur campagne visant à repousser les Japonais, ils adoptent une stratégie globale de type « île en île ». Avec le temps et les pertes grandissantes, le haut commandement allié comprend qu'il n'a pas besoin de récupérer toutes les îles. En réalité, laisser de petites îles de moindre importance stratégique revient à priver l'ennemi de soldats impériaux et d'équipement stationnés sur ces îles. Coupées de tout ravitaillement, de renfort et même de l'espoir d'une relève ou d'une aide éventuelle, ces garnisons japonaises isolées ne peuvent rien faire d'autre qu'attendre des nouvelles et prier. La stratégie « d'île en île » se transforme alors en stratégie du « saute-mouton » pour les Alliés.

L'ENNEMI INVISIBLE

Combattre dans une jungle dense est déjà particulièrement difficile ; avoir à se préserver par tous les moyens des morsures d'insectes, de serpents venimeux, de mille-pattes, d'araignées (sans mentionner les parasites, ni la chaleur et l'humidité handicapantes) peut rendre la situation infernale, si elle ne l'est pas déjà. En gardant ceci à l'esprit, cette section cherche à mettre le doigt sur un certain nombre de difficultés supplémentaires auxquelles les investigateurs peuvent être confrontés dans la jungle, tout en fournissant des suggestions et de nouvelles règles sur la manière de les gérer.

Dans la jungle

SE DÉPLACER

Se déplacer dans la jungle est difficile même dans les meilleures conditions. Il n'y a pas de route, seuls quelques chemins précieux à suivre, les feuillages de la jungle tentant de capturer chaque rayon de soleil et couvrant chaque centimètre de terrain. De telles régions en Asie et dans le Pacifique sont rarement planes ; de nombreuses îles sont de nature volcanique, avec des collines pentues, des falaises, et des enchevêtrements de racines qui tentent de s'extirper de la roche solide. Lorsqu'il n'y a pas de volcan, on trouve fréquemment de la bonne vieille roche ignée, érodée par les centaines de centimètres de pluie qui tombent ordinairement sous les tropiques, et par la jungle elle-même. Cette abondance de pluie rend le sol traître, et les chemins disparaissent souvent entre les branches humides et les racines d'arbres.

Cth La vitesse de mouvement dans la jungle est réduite de 50%, et 25% supplémentaires lorsqu'il faut lutter sur des pentes abruptes dans la jungle.

Des tests sur la compétence Grimper sont régulièrement nécessaires pour éviter de tomber en traversant des vallées et arrêtes pentues. Une chute cause 1D6 points de dégâts résultant des commotions, coupures, et abrasions subies en dévalant la pente et se heurtant à ses rochers et ses racines. Selon la hauteur à laquelle se trouve l'individu lorsqu'il dégringole, il peut s'agir d'une longue chute douloureuse de plusieurs tours (avec le jet de dégâts correspondant pour chaque tour) avant qu'il n'atteigne un replat. Un test de Chance pendant la chute peut permettre à l'individu d'attraper une branche ou une racine pour mettre fin à la chute et éviter davantage de dégâts.

Sav Tous les mouvements dans la jungle sont considérés comme ayant lieu en terrain Difficile. Lorsque les personnages évoluent sur des terrains en pente en pleine jungle, ils ne peuvent se déplacer qu'à un tiers de leur vitesse normale, progressant d'1 case par tranche de 3 points de Vitesse. Des tests d'Escalade sont régulièrement nécessaires pour éviter de tomber en traversant des vallées et arrêtes pentues. Une chute inflige un niveau de Fatigue résultant des commotions, coupures, et abrasions subies par l'individu en dévalant la pente et se heurtant à ses rochers et ses racines. Selon la hauteur à laquelle se trouve l'individu lorsqu'il dégringole, il peut s'agir d'une longue chute douloureuse de plusieurs tours avant qu'il n'atteigne un replat. Le personnage doit effectuer un test de Vigueur à chaque tour de la chute, chaque échec causant un niveau

de Fatigue. Un test d'Agilité (-2) réussi peut permettre à l'individu d'attraper une branche ou une race pour mettre un terme à la chute et éviter davantage de dégâts.

Des tests d'Écouter [Cth]/Détection [Sav] peuvent être très utiles pour avancer sans visuel, puisque la plupart des insectes et animaux observeront le silence lors du passage proche d'un grand prédateur comme l'homme, le tigre, ou d'autres menaces plus exotiques. Marcher dans la jungle est difficile mais, sans parler ou crier pour permettre d'identifier la nature du mouvement, ces sons tendent à se mélanger aux bruits de fond quotidiens d'une forêt tropicale. Dégager un passage avec des machettes cause un bruit incroyable, que l'on peut entendre à une distance surprenante, ce qui devrait convaincre n'importe quelle expédition d'arrêter au moment de pénétrer en territoire ennemi.

APPROVISIONNEMENTS

Il est essentiel pour n'importe quelle expédition ou mission d'emporter suffisamment de provisions. Engager des porteurs est une bonne manière de procéder lorsqu'il y a beaucoup de bagages ou d'équipement à transporter, mais plus de gens sont du voyage, plus il faut d'approvisionnement pour les nourrir et prendre soin d'eux. Une trousse de médecine bien fournie (et une ou deux personnes qui savent s'en servir) est également essentielle, puisque la possibilité de recevoir des soins médicaux a peu de chance d'exister à des kilomètres à la ronde (et plusieurs jours de voyage) une fois dans les profondeurs de la jungle.

Des mules peuvent être une solution dans de nombreuses circonstances, particulièrement puisqu'elles peuvent transporter une charge plus conséquente que n'importe quel humain, mais même les ânes et les mules auront du mal à progresser sur les pentes abruptes de la jungle sans chemin, comme le découvrent les Chindits britanniques pendant leurs missions contre les forces japonaises de l'occupation en Birmanie. Des animaux nécessitent également de la nourriture à emporter pour les nourrir, car seule une faible partie de la végétation en forêt tropicale est attrayante pour eux.

La plupart des opérations militaires organisées dans ce type de territoire nécessitent également d'emporter des explosifs, quelques armes lourdes (mitrailleuses, mortiers, lance-roquettes, etc.) et suffisamment de nourriture et d'eau pour que le groupe puisse atteindre sa cible (au moins), ce qui peut souvent prendre des semaines. À la lumière de ces informations, il incombe à n'importe quelle expédition de voyager le plus léger possible, et de négocier avec les natifs ou de pratiquer la cueillette lorsque c'est possible pour suppléer les rations qui s'amenuisent. Commercer avec les locaux et réquisitionner des transports ou des provisions sur le site cible pour le retour sont également des possibilités.

Vivre de l'environnement est possible, mais sans un guide du coin qui possède des connaissances de la flore et de la faune locales, les individus qui tentent de récolter de la nourriture prennent un risque terrible lorsqu'il s'agit de connaître ce qui est comestible et ce qui ne l'est pas.

Cth Sans un test réussi de Sciences de la vie : Botanique, le personnage qui mange une plante au hasard a 50% de chances de contracter une maladie légère, et 25% de chances de contracter une maladie grave qui peut causer la mort sans un traitement médical adéquat.

Sav Sans tests réussis de Connaissance (Botanique), le personnage qui mange une plante au hasard contractera une maladie légère s'il pioche une carte noire dans la Pioche Action, et une maladie grave qui peut causer la mort sans un traitement médical adéquat si cette carte est aussi un pique.

COMBAT

Le combat dans la jungle est encore pire que dans un environnement classique. Les feuillages épais fournissent un incroyable couvert pour se cacher, et si un camp a le temps de préparer sa position, il est possible d'avoir un œil sur des chemins stratégiques sans être vu en retour. Le gardien devra garder un œil sur chaque action, car le chaos risque de s'installer rapidement lors d'une échauffourée dans la jungle et, dans de telles conditions, il serait presque miraculeux de ne pas tirer sur ami ou un allié par erreur. Avec ces feuillages épais, il est presque impossible de distinguer un ami d'un ennemi puisque, sans une ligne de vue dégagée, les alliés et les ennemis ne sont plus que des ombres dansantes et menaçantes qui brandissent des armes. Tout combat dans la jungle qui ne se déroule pas à bout portant, ou qui implique un combat au corps à corps, requiert un test Extrême de Trouver Objet Caché [Cth]/Détection (-4) [Sav] pour localiser simplement la cible.

De grandes précautions doivent être prises avant de tenter n'importe quelle action physique dans la jungle, car il faut composer avec les nombreux troncs, racines et plantes grimpantes, sans compter la roche friable ou les arbres couchés.

Creuser un trou plus profond

Les situations d'une aventure d'***Achtung! Cthulhu***, ou de l'un de ses suppléments, présentent plus ou moins de difficultés pour un investigateur, lesquelles se traduiront par un modificateur sur sa compétence standard. Pour un traitement complet du sujet, allez à la p.165 du ***Guide du Gardien***.

Cth Dans cette situation, la valeur de compétence est divisée par cinq et arrondie à l'inférieur. Donc, un investigateur possédant 30% en Trouver Objet Caché rencontrant un défi Extrême aura besoin d'effectuer un test contre une valeur de compétence modifiée de seulement 6%. Le gardien est, bien entendu, libre de modifier les tests de compétence d'un investigateur selon la situation et comme bon lui semble.

Sav ***Savage Worlds*** possède déjà des modificateurs établis dans son système de compétence mais, pour renforcer ces règles, nous allons souligner quelques pénalités et bonus importants. Un test facile se joue à +1, ou +2 en plus de ce qu'obtient le personnage grâce à ses Atouts ; un test difficile se joue à -1 ou -2, et un test extrême à -4, en pleurant.

La chair de poule

Les phobies sont une façon de vivre pour les investigateurs. Ayant été bien trop souvent témoins de choses que l'homme n'était pas destiné à connaître, les phobies deviennent le prix à payer pour continuer d'avancer dans le monde de tous les jours. Les investigateurs avec des phobies communes comme celles des araignées, des serpents, des arbres ou du noir se retrouveront dans une mauvaise posture au cœur de la jungle, où de telles choses prolifèrent plus qu'ailleurs.

Avec des difficultés inhérentes comme la chaleur, l'humidité, et le voyage pesant déjà sur les investigateurs, le gardien peut souhaiter que les individus atteints de phobies effectuent un test quotidien de Santé Mentale [Cth]/Peur [Sav] pour déterminer s'ils tiennent le coup dans des conditions de stress aussi extrêmes. Un évènement ponctuel particulièrement effrayant peut nécessiter un test de Santé Mentale [Cth]/Peur [Sav] également. Avec de faibles chances d'avoir accès à un traitement, un investigateur tiraillé par sa santé mentale passera un très mauvais voyage sous les tropiques du Pacifique.

Cth Un test de Chance est nécessaire pour éviter de trébucher en poursuivant un ennemi, en étant poursuivi, ou en engageant un combat au corps à corps. En combat, si le test de Chance est un Échec Critique, la personne trébuche et perd connaissance, étant désormais à la merci de son adversaire ou, du moins, de la jungle. Pendant une poursuite, un Échec Critique de la part d'un des poursuivants permettra à l'individu pris en chasse de gagner une distance égale à son mouvement complet ; à l'inverse, si l'individu traqué fait un Échec Critique, la distance est réduite d'un mouvement complet. Un échec normal augmentera la distance entre les poursuivants et l'individu traqué de 50% ; un échec de ce dernier permettra aux poursuivants de se rapprocher de 50%.

Sav Un test d'Agilité est nécessaire pour éviter de trébucher en poursuivant un ennemi, en étant poursuivi, ou en engageant un combat au corps à corps. En combat, si un personnage obtient un 1 naturel sur son test d'Agilité ou son Dé Joker (s'il y en a), il tombe lourdement et subit un niveau de Fatigue, le laissant possiblement à la merci de son adversaire, ou, du moins, de la jungle. Les poursuites à travers la jungle peuvent être jouées hors plateau, ou déterminées en utilisant les règles de Poursuite du Livre de base de ***Savage Worlds***, Chapitre 4 : Règles situationnelles – Poursuites.

CRÉATURES

Les serpents venimeux et les insectes ne recherchent pas le contact avec les humains ; une expédition qui fait du bruit (parler, dégager un chemin à travers la jungle, etc.) aura tendance à les faire déguerpir. Les groupes se déplaçant discrètement ont bien plus de chances d'avoir affaire aux résidents hostiles de la jungle, qui réagiront offensivement en attaquant ou mordant pour se défendre.

Si effectuer un test de Chance [Cth]/tirer une Carte Action [Sav] à chaque tour de déplacement silencieux pour éviter de telles confrontations serait excessif, ces créatures sont cependant très répandues dans la jungle. Un test de Chance échoué [Cth]/la pioche d'une carte noire [Sav] implique que quelque chose de déplaisant vient de se montrer.

BLESSURES & INFECTIONS

Dans la chaleur et l'humidité de la forêt tropicale, même une simple égratignure peut facilement s'infecter. La pénicilline peut aider à renverser le cours de n'importe quelle infection qui s'installe, mais elle nécessite un test réussi de Premiers Soins [Cth]/Soigner [Sav] pour être appliquée de manière efficace. Néanmoins, elle ne deviendra largement répandue qu'à l'époque du débarquement en Normandie de juin 1944 ; les médicaments antimicrobiens contenant un sulfamide sont une alternative plus courante. On donne aux soldats américains des sulfamides sous la forme de poudre et de pilules, et on les encourage à les utiliser à la moindre blessure ouverte. Si l'investigateur tombe inconscient à cause d'une infection, c'est que la gangrène s'est installée et, si la blessure est située sur un membre ou une extrémité, l'amputation peut être nécessaire pour sauver la vie de l'investigateur.

Cth Tout personnage souffrant d'une blessure dans la jungle doit réussir un test de Chance pour éviter la gangrène, la septicémie, et autres désagréments suppurants. Si une application combinée à un test réussi de Premiers Soins est effectuée sur la blessure, le test de Chance est de difficulté Normale ; si les Premiers Soins ne sont pas donnés du tout (ou que le test est un échec), un test de Chance Difficile est requis. Un gardien généreux peut accorder que le test soit de difficulté Normale si la blessure a été traitée avec la poudre sulfanilamide d'une trousse militaire de premiers secours (voir ***Achtung! Cthulhu* : *le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète***, p.31 pour plus de détails sur l'utilisation des trousses de premiers secours).

Un échec signifie que l'infection s'est installée, infection qui nécessitera un traitement médical futur (pour empêcher que la blessure ne mette la vie du personnage en péril (notez que cela diffère des règles suggérées dans ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, de manière à refléter la plus grande probabilité d'infection des blessures dans l'environnement tropical). Après 1D3 jours, un investigateur infecté commence à souffrir des effets de son malheur. Traitez l'infection comme un poison de PUI 10 qui inflige 1D3 points de dégâts par jour jusqu'à ce qu'il soit traité convenablement.

Sav Tout personnage souffrant d'une blessure dans la jungle doit tirer une carte de la Pioche Action de manière à éviter l'infection. Si un test de Soigner réussi est effectué sur la blessure, la blessure n'est infectée que si une carte noire est tirée ; si le test de Soigner n'est pas disponible ou raté, deux cartes sont tirées et la blessure est infectée si l'une d'entre elles est de couleur noire. (Voir aussi ***Achtung! Cthulhu* : *le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète***, p.31 pour plus de détails sur l'utilisation des trousses militaires de premiers secours.)

Dans un nombre de jours égal à la moitié de son dé de Vigueur, l'investigateur infecté devra commencer à faire des tests de Vigueur quotidiennement ou subir un niveau de Fatigue chaque jour jusqu'à recevoir un traitement convenable.

CHAPITRE 8

Animaux exotiques et entités démoniaques

"J'ai peur que nous n'ayons fait que réveiller un géant endormi et le remplir d'une terrible résolution."
— Amiral Isoruku Yamamoto (contesté)

Il existe de nombreuses menaces basées sur le Mythe, qu'il s'agisse de créatures, de dieux, ou d'organisations occultes (ou d'un mélange des trois), auxquelles les investigateurs devront faire face au cours de leurs aventures. Les groupes européens et américains principaux sont détaillés dans ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*** ; les autres sont abordés ici, en insistant notamment sur leurs plans abominables concernant le Pacifique.

Sur un terrain glissant

Comme l'explique Kenneth Hite sans son article ***Sympathy for the Devil*** (***Achtung! Cthlhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.17), il est important de se souvenir que ceux qui sont impliqués dans la guerre en Asie du Sud-Est et dans le Pacifique sont des êtres humains et non des monstres de dessins animés. Si les soldats japonais pensent être spirituellement supérieurs à leurs adversaires, nombre d'entre eux avaient des doutes sur leurs propres actions militaires mais l'honneur et l'endoctrinement les poussaient à servir leur Empereur quoi qu'il arrive.

Lorsqu'il s'agit de traiter des personnages non-joueurs japonais (PNJ), il est important que le gardien souligne leur humanité, de la même manière que pour les PNJ allemands. La cruauté des commandants dans les camps, la Kempeitai, et la célèbre Unité 731 n'ont pas de rapport avec le Mythe, même si certains de leurs membres les plus dérangés peuvent l'avoir découvert et utilisé à leurs propres fins. En fin de compte, c'est l'inhumanité de l'homme envers l'homme qui définit le mieux les horreurs de la guerre, et le théâtre du Pacifique n'y échappe pas.

Cth Les descriptions et caractéristiques de jeu mentionnées dans ce chapitre pour de nombreux dieux et monstres peuvent être trouvées dans le livre de règle de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition, 30e anniversaire***. De nouveaux monstres, ou de nouvelles variantes de monstres existants, peuvent être trouvés dans les sections adéquates ci-dessous.

Sav Les descriptions et caractéristiques de jeu mentionnées dans ce chapitre pour de nombreux dieux et monstres peuvent être trouvées dans Achtung!Cthulhu : ***Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, Chapitre 11. De nouveaux monstres, ou de nouvelles variantes de monstres existants, peuvent être trouvés dans les sections adéquates ci-dessous.

LE CULTE DE CTHULHU

Géographiquement, peu de régions sont plus propices à l'installation du Culte de Cthulhu que l'océan Pacifique. Des kilomètres d'un océan immense et profond, doté d'une chaîne d'îles et de récifs de corail, à la fois un paradis et une région sauvage interdite. Un air de mystère plane sur les locaux, et les créatures exotiques jouent avec les limites mêmes de l'imagination humaine. Des pics volcaniques, sombres et menaçants, émergent des ténèbres de forêts tropicales pleines de dangers inconnus. Des populations humaines, isolées du monde extérieur, depuis peut-être des siècles, pratiquent leurs propres coutumes, parlent leur propre langage, et se montrent suspicieuses – parfois hostiles – à l'égard des étrangers.

Le Culte de Cthulhu a implanté ses racines dans le Pacifique. L'île de Ponape (ou Pohnpei) est géographiquement proche, selon les suppositions, de l'île engloutie de R'lyeh, où Cthulhu est piégé dans sa prison marine. R'lyeh émerge des eaux de manière périodique et temporaire (jusqu'à présent) à cause de l'activité volcanique. Lorsqu'elle est émergée, toutes sortes de

cauchemars ignobles sont relâchés sur le monde, tandis que l'esprit en éveil de l'épouvantable Cthulhu projette des rêves vivides et horribles du retour des Grands Anciens. Si l'infâme entité semble ne pas pouvoir quitter les environs de l'île, malheur à quiconque cherche à explorer cette masse terrestre encore vierge.

Anguille sous roche

Pohnpei est également supposée être le site d'habitat de l'une des colonies de Profonds de la terre, mais le groupe particulier d'autochtones accusé de se métisser avec les Profonds sur l'île fut, officiellement, exterminé par des tribus rivales. Les habitants actuels de Pohnpei sont supposés, jusqu'à ce que de nouvelles informations soient disponibles, être libérés de la souillure des Profonds. Lors d'un métissage avec des humains, l'ADN des Profonds reste dominant dans la progéniture, ce qui devient évident chez la plupart des individus une fois qu'ils ont atteint la maturité sexuelle. Occasionnellement, la réaction du corps prend plus de temps, et des états de transformation partielle durent des années, voire des décennies. Des soupçons de mutations très précoces existent aussi, entraînant l'enfant ou le bébé à retourner vers la mer dès qu'il est en capacité de se mouvoir par lui-même.

Les Profonds sont très intelligents, malgré l'apparente activité cérébrale léthargique qu'ils laissent transparaître aux observateurs humains de par leur physionomie vaguement amphibie. Les agents et scientifiques Profonds ont été décisifs dans la progression des objectifs des Grands Anciens sur la Terre, alimentant les scientifiques humains en informations et indices croustillants, le but étant d'encourager les recherches et expérimentations humaines à aller dans le sens qui les sert le mieux, eux et leurs maîtres extraterrestres.

Ils enquêtent sur de nombreux moyens de créer des perturbations sismiques, dans l'espoir de faire se soulever l'une des petites îles.

On ne sait pas combien de Profonds existent à cette époque ; il se dit que des millions d'individus vivent dans les royaumes sous-marins, mais cela n'a jamais été confirmé. On ne sait pas non plus si la race des Profonds est d'origine terrestre, ou s'ils sont arrivés sur la Terre depuis les étoiles il y a des milliers d'années avec Cthulhu et sa progéniture. La plupart des connaissances sur la culture et les coutumes des Profonds ne sont que spéculatives : les Profonds sont secrets, restent sous les flots pendant de longues périodes de temps. Parfois, un adorateur humain se sépare par inadvertance de plusieurs éléments d'informations, mais de telles occasions sont rares.

Les cités des Profonds sont constituées d'une série massive de structures, situées dans les profondeurs – peut-être à environ 1 000m (3 000ft) sous la surface, ou davantage. Elles sont construites en calcaire, en roche volcanique ou à partir de blocs de basalte provenant d'une carrière inconnue, et des colonies de coraux sont entretenues près de la surface pour déguiser la vraie nature de ce qu'elles cachent. Ces cités furent érigées pendant l'ère préhistorique des hommes en utilisant les Shoggoths pour mettre en place les blocs de pierre massifs, et elles existent toujours, dans d'innombrables endroits des profonds océans du monde. L'une des plus importantes cités est Y'ha-Nthlei, au large des côtes du Massachussetts. La plus grande de toutes se trouve dans le Pacifique, au large de Pohnpei ; les Profonds ne partagent pas son nom avec les étrangers.

Dagon & Hydra

Parfois appelés Père Dagon et Mère Hydra, les deux entités font partie de servants majeurs de Cthulhu. On raconte que Dagon et Hydra se manifestent sous la forme de Profonds d'une taille inhabituellement grande. Les Profonds continuent à grandir tout au long de leur vie et, étant naturellement immortels, les seuls moyens de mourir pour les Profonds sont les maladies, les blessures accidentelles, ou la violence. S'ils sont des serviteurs du grand dieu ensommeillé, Dagon et Hydra possèdent aussi leurs propres cultes. Beaucoup moins nombreux et moins répandus, leurs adorateurs sont principalement constitués de Profonds, et de quelques humains avec qui Hydra et Dagon ont eu des contacts directs. On ne sait pas vraiment si Dagon et Hydra sont les noms de ces créatures, ou s'il s'agit plutôt de leurs rôles ou de leurs titres dans la communauté des Profonds.

Hydra et Dagon mesurent plus de 6m (20ft), et sont d'apparence presque identique. Leur âge est incertain, mais en extrapolant à partir des renseignements connus sur leur espèce, il est possible qu'ils aient un million d'années ou plus. Il est aussi possible qu'ils ne soient pas les seuls de leur race à être aussi vieux et aussi grands, même si très peu d'éléments de preuve attestent cette hypothèse.

Ces deux êtres extraterrestres peuvent être rencontrés dans les endroits où les Profonds se trouvent : au large de l'île de Pohnpei ; près du récif du Diable dans les eaux d'Innsmouth, Massachusetts ; au large des côtes de Cornouailles, au Royaume-Uni ; dans l'océan Indien au large des côtes d'Afrique de l'Est ; et quelque part dans la mer du Nord. Comme leurs semblables Profonds, ils sont extrêmement intelligents, et peuvent communiquer avec les autres Profonds par un genre de télépathie. La portée de cette télépathie est inconnue, mais elle est présumée courte, peut-être aux alentours d'1.6km (1 mile).

STRATAGÈMES DIVERS

Le but final de Dagon et Hydra est de libérer Cthulhu de sa prison marine. Plutôt que d'attendre que les étoiles soient correctement alignées, ils préfèrent hâter les évènements en faisant émerger l'île, et en l'empêchant de couler à nouveau. À cette fin, ils enquêtent sur de nombreux moyens de créer des perturbations sismiques, dans l'espoir de faire se soulever l'une des petites îles ; parmi celles qui emprisonnent Ghatanothoa, Zoth-Ommog, et Ythogtha (les fils de Cthulhu), par exemple. Si ces efforts sont couronnés de succès, Dagon, Hydra et les Profonds se lanceront dans la mission de faire émerger R'lyeh de manière permanente.



Afin de poursuivre cette ligne d'action, Hydra et Dagon, grâce à leurs agents humains, surveillent de près le développement de la technologie nucléaire. Ils espèrent acquérir un dispositif explosif qui, en explosant au bon endroit, sera capable de déclencher un séisme majeur. Il s'agit d'une proposition délicate, que les Profonds ont étudiée depuis des siècles en essayant de déterminer le point précis où un tel dispositif pourra créer l'effet escompté. Les dégâts collatéraux sur la zone voisine seront évidemment catastrophiques, impliquant la mort de milliers d'humains et l'empoisonnement d'une large partie de la Terre pour les siècles à venir. De telles préoccupations sont insignifiantes pour les Profonds, car aucun sacrifice n'est trop grand pour provoquer le Nouvel Ordre sur la Terre.

Bien que leurs noms aillent toujours de pair, les deux entités sont rarement aperçues ensemble puisqu'elles voyagent d'une enclave de Profonds à l'autre pour les superviser directement et offrir une orientation spirituelle à leurs très nombreux sujets. À ce moment particulier, l'une des deux créatures reste toujours stationnée près de Pohnpei/R'lyeh, la mission de faire émerger la prison de Cthulhu étant en cours.

Hydra et Dagon cherchent également à répandre la vénération de l'épouvantable Cthulhu autant que possible. Utilisant les Profonds qui ressemblent le plus aux humains comme agents secrets, Dagon et Hydra cherchent à infiltrer les plus hautes positions des gouvernements du monde, de manière à promouvoir le programme de croisement entre les humains et les Profonds. Aussi abominable ce plan puisse-t-il paraître, l'homme a prouvé qu'il était facilement corruptible, la soif et l'avidité relatives au pouvoir temporel étant les deux moyens de coercition les plus efficaces. En attirant les moins scrupuleux, en leur donnant accès au stock de reproduction adéquat, les Profonds espèrent atteindre leur but d'ici les trois ou quatre prochaines générations humaines. S'ils n'ont pas réussi à faire émerger R'lyeh d'ici là, ils réuniront toutes les ressources et technologies du monde entier dans cet effort.

DE PUISSANTS ALLIÉS ?

Si Dagon, Hydra, et les Profonds répondaient aux ordres d'une nation, ils seraient une force avec laquelle il faudrait compter. Sans parler de leur capacité à invoquer des monstres gigantesques (même si cela serait utile pour combattre de grands vaisseaux), la vraie menace réside dans leur capacité à rester cachés. Leurs repaires sont loin sous la surface (à des profondeurs que les sous-marins ne peuvent pas atteindre avec le niveau de technologie de l'époque) et ils peuvent filtrer suffisamment d'oxygène à partir de l'eau de mer pour respirer normalement, même à de grandes profondeurs. La pression écrasante de l'océan insondable ne semble pas affecter les Profonds.

Capables de saboter les navires et sous-marins dans les ports ou en pleine mer en-dessous de la ligne de flottaison, ils pourraient être une force de frappe terriblement puissante près des rivières et des océans. En réalité, étant plus petits que des vaisseaux de guerre et des sous-marins, ils ont beaucoup de chances d'être pris au sonar pour un banc de poissons. Si une telle force incluait Père Dagon ou Mère Hydra, des entités capables de soulever des voitures, des tanks et même de petits bateaux avant de les écraser contre le sol, en plus d'avoir la capacité d'utiliser la magie, cette force pourrait paralyser la hiérarchie de commandement ennemie avec quelques mots, et dévaster une armée entière. Une telle force serait presque impossible à arrêter, surtout avec l'avantage de la surprise.

Traiter avec de telles entités a un coût, mais il semble être minime aux yeux de certains. Les autochtones ou prisonniers de guerre pourraient être offerts pour les sacrifices humains, alors que les dons territoriaux que pourraient souhaiter les Profonds ne seraient qu'un faible

Une aide venue des profondeurs

Cth Dagon et Hydra connaissent tous les sorts Invoquer/Contrôler race inférieure de serviteurs. Lorsqu'ils se trouvent sur terre, près des rivages, ils peuvent invoquer 3D6 Profonds depuis la mer ou l'océan adjacent pour leur venir en aide sans utiliser la magie. S'ils ressentent que la menace est trop grande pour les Profonds, une Larve Stellaire peut être invoquée en renfort, avec 60% de chances de réussite si la convocation a lieu sur terre, tant que l'invocateur se trouve à environ 90m (100 yards) de l'océan, et avec 100% de chances de réussite dans l'eau. Indépendamment du lieu de l'invocation, il faudra 3D6 minutes à une Larve Stellaire pour arriver. S'ils se sentent acculés ou véritablement menacés, Hydra ou Dagon pourront tenter de contacter par télépathie un Shoggoth se trouvant à proximité (***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***, p.173), avec 40% de chances de succès que l'invocation soit terrestre ou maritime. Les Shoggoths sont réputés être difficiles à contrôler, tenter de convoquer ces créatures se fera donc en dernier recours.

Sav Lorsqu'ils se trouvent sur terre, près des rivages, ils peuvent invoquer 3d6 Profonds depuis la mer ou l'océan adjacent pour leur venir en aide sans utiliser la magie. S'ils ressentent que la menace est trop grande pour les Profonds, une Larve Stellaire peut être invoquée en renfort, laquelle intervient sur le tirage d'une carte noire de la Pioche Action tant que l'invocateur se trouve à environ 90m (100 yards) de l'océan ; l'invocation réussit toujours si elle a lieu dans l'eau. Indépendamment du lieu de l'invocation, il faudra 3d6 minutes à une Larve Stellaire pour arriver. S'ils se sentent acculés ou véritablement menacés, Hydra ou Dagon pourront tenter de contacter par télépathie un Shoggoth se trouvant à proximité (***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.231-232), ce qui arrivera sur le tirage d'une carte noire de la Pioche Action, que l'invocation ait lieu dans l'eau ou sur terre. Les Shoggoths sont réputés être difficiles à contrôler, tenter de convoquer ces créatures se fera donc en dernier recours.

Lorsqu'ils sont dans les eaux, le nombre de Profonds que Dagon et Hydra peuvent invoquer est pratiquement illimité mais, puisqu'ils ne se trouvent pas tous dans des zones proches, certains peuvent mettre plus ou moins de temps à arriver. Le gardien peut assigner un temps d'arrivée et une distance relative à chaque groupe, ou simplement utiliser cette méthode : supposons que Hydra ou Dagon peut invoquer 2d6 groupes de 3D6 individus, chaque groupe arrivant un certain nombre de minutes après que l'invocation a eu lieu. Pour déterminer le nombre de minutes, jetez 1D6 minutes pour le premier groupe, 2d6 minutes pour le second, 3D6 minutes pour le troisième, et ainsi de suite. Cela permettra d'échelonner les vagues d'assaut, permettant aux investigateurs de réfléchir à comment gérer la situation.

tribut une fois que les envahisseurs auraient ce qu'ils souhaitent. Même si les négociations ne vont pas toujours complètement dans le sens des Profonds, ils peuvent se montrer remarquablement accommodants ; après tout, ils sont immortels, et peuvent donc attendre longtemps, très longtemps avant d'obtenir ce qu'ils souhaitent vraiment.

Il est aussi très probable que certains autochtones se tournent vers un ou plusieurs de leurs dieux en temps de désespoir. Dagon et Hydra seraient certainement ravis d'aider à repousser et harceler les envahisseurs – mais tout ceci a un prix. Ce prix, bien entendu, serait la dévotion incessante des autochtones envers les dieux des Profonds, et le sacrifice de jeunes hommes et femmes deux fois par an lors de la nuit de Walpurgis/Veille de mai (30 avril - 1er mai) et de Samhain/Halloween (31 octobre).

Les fils de Cthulhu

Supposée avoir été engendrée dans un système solaire lointain, la « trinité démoniaque » que sont les fils de Cthulhu – Zoth-Ommog, Ythogtha et Ghatanothoa – peut également se dresser sur le chemin d'investigateurs imprudents.

Emprisonné aux côtés de son effroyable père dans des profondeurs du Pacifique, Zoth-Ommog est peu connu parmi les adorateurs humains, même si cela pourrait ne pas durer, particulièrement si les Profonds parviennent à leur but. Le dieu possède une tête de reptile, couronnée de tentacules semblables à des serpents, qui surmonte un corps conique et quatre pseudopodes équidistants.

Son frère, Ythogtha, est tout aussi ténébreux, repoussant et maléfique. Principalement connu par l'intermédiaire d'effigies (sous la forme de statuettes sculptées d'origine présumée extraterrestre), le dieu est une entité batracienne, droite et monstrueuse, qui possède des mains palmées pourvues de doigts semblables à des ventouses. En guise de tête, le dieu possède des tentacules entortillés qui masquent un œil solitaire et sinistre. Comme son père, Ythogtha peut influer sur les esprits humains à travers les rêves, mais seulement s'ils sont en présence de l'une de ses statuettes.

Ghatanothoa est aussi une terrible créature constituée de tentacules et d'orifices changeants, qui a été enterrée lorsque sa demeure a disparu sous les vagues. Quiconque croise le regard d'une image parfaite du monstre (sans parler du dieu lui-même) est maudit, et sujet à un terrible processus de pseudo-momification.

Cth Pour plus de détails sur Ghatanothoa, voir ***Achtung! Cthulhu : les Terreurs de la Guerre Secrète***.

GHATANOTHOA

Sav Aussi connu comme le Seigneur du Volcan, Ghatanothoa est un dieu obscur, même comparé aux autres dieux du Mythe. Il est actuellement emprisonné dans un volcan englouti quelque part dans le Pacifique et n'a pas d'adorateurs, mais par le passé, lorsque sa prison a temporairement émergé au-dessus des vagues, des autochtones terrifiés d'autres îles tentèrent de l'apaiser en offrant des humains en sacrifice dans les

Un peu de culture...

Il existe une grande diversité de tomes du Mythe liés à Cthulhu et ses semblables. La plupart de ces ouvrages ont été écrits par des étrangers, mais bon nombre d'entre eux proposent des sortilèges et un savoir permettant de faire face à Dagon, Hydra, Cthulhu et leurs semblables. Des tomes de connaissance qui sont particulièrement intéressants pour ceux qui cherchent à se renseigner sur Dagon, Hydra et Cthulhu incluent : *Cthaat Aquadingen*, *Cthulhu dans le Necronomicon*, *les Chants de Dhol*, *Invocations de Dagon*, *les Écrits de Ponape*, *le Texte de R'lyeh*, *Unausprechlichen Kulten* et les *Tablettes de Zanthu*. Les caractéristiques de jeu relatives à ces ouvrages peuvent être trouvées aux endroits indiqués dans le Tableau 6.

TABLEAU 6 : DESCRIPTION DES EMPLACEMENTS DES GRIMOIRES OCCULTES

Nom	Référence L'Appel de Cthulhu 6e édition 30e anniversaire	Référence Savage Worlds
Al-Azif / Le Necronomicon	p.247	*A.! C. : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* p.200
Cthaat Aquadingen	p.245	p.94
Cthulhu dans le Nécronomicon	p.245	p.95
Les Chants de Dohl	-	p.95
Les Invocations de Dagon	-	p.95
Les Écrits de Ponape	p.246	p.95
Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre	p.247	p.95
Unausprech-lichen Kulten	-	*A.! C. : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* p.199
Les Tablettes de Zanthu	p.248	p.95

profondeurs du volcan. Quiconque croise le regard d'une image parfaite du dieu subit un horrible processus de momification partiel. L'individu doit réaliser un test de Vigueur à chaque tour ou subir un niveau de Fatigue alors que ses articulations se raidissent et deviennent comme du cuir. Les victimes dont le processus de momification arrive à terme (quatre niveaux de Fatigue) ne sont pas véritablement mortes, mais plutôt prisonnières de leur propre corps, aveugles, engourdies, et incapables de se mouvoir. Ces misérables carcasses doivent effectuer un test d'Horreur (-1) par jour jusqu'à ce que la folie les gagne ou qu'elles soient libérées de leur malédiction. Tant que Ghatanothoa est vivant, la malédiction est incurable. Détruire le dieu (probablement de façon temporaire) libère les victimes de la malédiction.

LES GOULES DE NANKIN

Dans la tourmente des attaques japonaises, un nom ressort comme témoignage de l'horreur : le massacre de Nankin, pendant lequel l'armée japonaise a opéré une campagne de six semaines de massacres, de viols et de tortures sur la population civile de la ville. Lors de cette opération barbare et sanglante, environ 300 000 civils et soldats désarmés sont massacrés par l'armée d'occupation. Le carnage indescriptible voit la ville brûler et sa population être exterminée. Loin sous la ville, dans les catacombes et mausolées de l'antiquité, les goules, attirées par l'odeur du sang s'aventurent en surface la nuit pour se repaître des cadavres.

Les goules d'Asie n'ont eu que peu de contact avec le monde des hommes au cours des siècles, contrairement à leurs cousines occidentales, mais depuis Nankin, leur intérêt pour les affaires des hommes n'a fait que grandir. Sur les territoires de Chine et d'Asie, les goules sont devenues plus agressives et plus aventureuses, restant à l'affût pour se régaler des grands « bénéfices » que laisse la guerre derrière elle. Les investigateurs devraient prendre des précautions particulières lorsqu'ils rencontrent des terrassements et bunkers, au cas où les habitants de tels lieux ne seraient pas des soldats japonais mais quelque chose de bien pire. Des unités ont rapporté la disparition d'hommes, happés dans les ténèbres de tunnels par des griffes en décomposition, et dont seuls les os ensanglantés et les plaques d'identité abandonnées témoignent de leur sort.

Cth Les caractéristiques des goules peuvent être examinées à la p.328 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition, 30e anniversaire***.

Sav Les caractéristiques des goules peuvent être examinées à la p.237 du livre de base d'***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***.

HORREURS CHASSERESSES

Décrites par ceux qui ont été suffisamment malchanceux pour voir l'une de ces créatures ailées, tourbillonnantes et décharnées, aux yeux gigantesques et sinistres, les références sur les Horreurs Chasseresses sont nombreuses à travers l'histoire de l'humanité, si l'on sait où regarder. Les récits sur les dragons – qu'il s'agisse du dragon de type européen apparenté aux lézards, ou du dragon asiatique torsadé, plus proche du serpent, relaté dans les mythologies japonaise et chinoise – sont la preuve que des Horreurs Chasseresses ont été invoquées sur la terre à de nombreuses reprises depuis

des millénaires. Même la légende des Aztèques au sujet du dieu Quetzalcóatl fait très probablement allusion à la présence d'une horreur chasseresse.

Les Horreurs Chasseresses sont très sensibles à la lumière. Une lumière intense comme celle du jour suffit à les dissiper, alors que quelque chose de plus intense encore, comme le flash d'une explosion nucléaire, par exemple, ou même un projecteur industriel très puissant, suffit à les détruire, les transformant en cendres presque instantanément. Par conséquent, on ne les voit jamais à l'extérieur pendant les heures du jour.

Le fait que ces créatures aient existé dans les légendes et les mythes intemporels des hommes de la Terre peut être utilisé par un individu intelligent pour manipuler l'image de la créature. Sa nature extraterrestre et son apparence terrifiante suffiront à effrayer et soumettre quiconque.

En liant ces créatures aux légendes locales, une âme peu scrupuleuse peut convaincre les autochtones du caractère divin de celui qui leur parle ; son droit sacré à régner étant souligné par l'apparition de ce monstre légendaire et magique.

En combat, une Horreur Chasseresse est une menace très sérieuse pour n'importe quel avion de l'époque. Elles peuvent être utilisées pour harceler les bateaux, emportant l'équipage un par un tout en évitant adroitement les obus des canons lourds et maladroits. Le feu antiaérien peut se montrer plus efficace, mais étant donné l'épaisseur de la peau de la créature, il est peu probable qu'une telle arme puisse la mettre en déroute, et encore moins la détruire. Même si une Horreur Chasseresse n'est peut-être pas suffisamment forte pour soulever un tank ou un autre véhicule du sol, elle est probablement capable de les renverser et de les rendre par conséquent inutiles comme moyen de fuite ou d'attaque.

Pour les humains piégés sur un bateau ou un navire, une petite île, ou tout autre avant-poste reculé, l'attaque d'une Horreur Chasseresse peut signifier une mort inévitable ; un cauchemar de sang et de terreur se terminant par une mort horrible. Les Horreurs ont été conçues dans un seul but : massacrer et détruire, et elles excellent dans ce domaine.

Cth Les caractéristiques des Horreurs Chasseresses peuvent être consultées à la p.329 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition, 30e anniversaire***. Certaines créatures particulières de cette race peuvent connaître quelques sorts. Dans ce cas, elles favoriseront les sorts d'attaque directe, et ceux qui dissimulent leur vraie nature. Un sort qui fait toujours partie de l'arsenal de cette créature est *Contacter Nyarlathotep*. Pour déterminer la compétence magique, jetez un D100. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal au score d'INT de l'Horreur, elle connaît un nombre de sorts égal au résultat du dé.

Sav Les caractéristiques des Horreurs Chasseresses peuvent être consultées à la p.239 d'***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***. Certaines créatures particulières de cette race peuvent connaître quelques sorts. Dans ce cas, elles favoriseront les sorts d'attaque directe, et ceux qui dissimulent leur vraie nature. L'Horreur Chasseresse doit réussir un test d'Intellect ; chaque succès et chaque relance indique que la créature connaît un sort. Ces quelques Horreurs, dotées de sorts, possèdent toutes *Contacter Nyarlathotep* dans leur arsenal magique.

LES NAGAS

Plusieurs ères avant la naissance des dinosaures, alors que le grand océan de Panthalassa léchait les rivages élémentaires du supercontinent Pangaea, le premier grand empire du Peuple Serpent, Valusia, régnait sur la Terre. Immense et déjà terrible civilisation, le Peuple Serpent explora les sombres origines de l'univers à travers l'alchimie et la science et, finalement, tandis que leurs recherches finirent par se concentrer sur leur futur, ils réalisèrent le destin que leur jeune monde endurerait au moment où les étoiles s'aligneraient finalement dans le firmament d'un futur lointain.

Cette connaissance qu'ils acquirent aurait brisé l'esprit fragile des hommes, mais le Peuple Serpent, aux membres froids et inhumains, affronta avec détachement la perspective de leur inévitable ruine. Communiant avec leur sombre divinité, Yig, le Grand Serpent, la prêtrise du Peuple Serpent commença à élaborer des plans qui ne verraient le jour que dans des millions d'années – des plans qui verraient leurs élus se tenir aux côtés de Yig dans la lumière de terribles et nouvelles étoiles. Parmi les croyants, ceux qui ont la chance de se réjouir aux côtés de leur dieu deviennent connus comme les Nagas et, lorsque leur empire s'écroule dans la décadence et la ruine, ceux-là continuent de comploter et de planifier leurs jours finaux.

Lorsqu'ils furent certains que leurs plans étaient à l'abri de la compréhension grandissante de l'humanité, alors seulement les Nagas purent-ils enfin se reposer. Scellant leur dernière cité, la plus secrète d'entre toutes, dans les profondeurs, les Nagas entamèrent la dernière phase mais aussi la plus importante de leur grand stratagème. Au-dessus d'eux, tandis que les civilisations naissaient pour mieux disparaître, et que les membres du Peuple Serpent qui avaient choisi de se détourner de la lumière de Yig se transformaient peu à peu en barbares dégénérés, les Nagas dormaient paisiblement dans leurs halls sans lumière.

Tandis qu'un nouvel empire érigeait la bannière du Soleil levant sur les montagnes au-dessus d'eux, les Nagas sortirent enfin de leur torpeur millénaire pour commencer leur Troisième Empire, et préparer la fin des temps.

Les Nagas se sont finalement mélangées, prêtes à entamer leur Troisième Empire et ce pour la fin du monde.

Le Grand Dessein

Comprenant que les limites tridimensionnelles de leurs corps actuels les empêcheraient de survivre lorsque les étoiles s'aligneraient enfin, les Nagas tournèrent leur incroyable intelligence vers ce problème, et durant de

nombreux siècles ils creusèrent toujours plus les mystères de l'univers à la recherche d'une solution à leur destin funèbre. Grâce à leur compréhension phénoménale de la biologie et de la chimie, les Nagas déterminèrent que leur salut résidait dans l'adaptation de leur anatomie à une forme plus adaptée. Cependant, la jeunesse relative de la Terre, de sa flore et sa faune représentait un problème : alors que leur science était (théoriquement) capable de réaliser la transformation dont ils avaient besoin, le monde ne pouvait pas leur fournir les ressources naturelles nécessaires au processus ; ou du moins, pas encore.

En altérant subtilement la structure génétique de certains organismes et en ensemençant le monde autour d'eux de ces hybrides, les Nagas avaient pour objectif d'assurer un approvisionnement abondant en produits chimiques et composants vitaux dont ils auraient besoin pour leur métamorphose. Une fois cette première phase accomplie, ils se retirèrent loin dans les profondeurs de la Terre pour attendre l'aboutissement de leur œuvre, ravis de permettre à la sélection naturelle de créer une nouvelle génération de composants durant le millénaire à venir.

Plusieurs millions d'années plus tard, ils émergèrent de leur sommeil éternel, s'attendant à récolter les fruits de leur œuvre diligente. Au lieu de ça, ils découvrirent que d'autres mains s'étaient employées à changer l'évolution de leur monde, pas seulement les Mi-Go. Alors qu'ils espéraient ordre et structure, ils découvrirent un chaos biologique et la domination des mammifères autrefois insignifiants. Même alors que le Peuple Serpent érigeait son Second Empire, l'ascension des mammifères continua et, après des siècles de domination, les Serpents se retrouvèrent à lutter pour survivre face à une nouvelle menace : l'homme.

Compagnie minière Matsumi

Après un démarrage modeste au début des années 1920, en cherchant à tirer profit de la prospection de minerai, la compagnie minière Matsumi n'a fait que croître pour devenir la plus puissante zaibatsu de l'appareil industriel militaire japonais, ses affectations allant de la production de véhicules et d'avions, en passant par la fabrication d'armes, l'industrie lourde, et la production de produits chimiques. Matsumi possède des bureaux dans toutes les villes japonaises majeures et, avec l'occupation de tant de nouveaux territoires, ses agents se trouvent maintenant tout le long de la zone du Pacifique, cherchant de nouvelles opportunités et ressources à exploiter.

Les liens étroits de la compagnie avec le pouvoir japonais ont assuré que Matsumi puisse s'appuyer sur l'armée japonaise pour convaincre les partenaires commerciaux des mérites de leurs offres, et leurs responsables semblent traiter l'armée comme leurs propres gardes personnels. Des entreprises concurrentes se sont souvent plaintes du traitement préférentiel reçu par Matsumi, sans toutefois oser témoigner publiquement de ce ressentiment (en partie à cause de la honte que cela attirerait sur elles, mais surtout de peur de subir les représailles de Matsumi).

Des siècles de guerre contre l'humanité nuisirent considérablement au Peuple Serpent, forçant les Nagas à adapter leurs plans et expérimentations à mesure que leur civilisation subissait de catastrophiques revers. Leurs adaptations génétiques précautionneusement calculées étant anéanties, les Nagas furent forcés de recourir à des composants plus extrêmes et plus dangereux pour poursuivre leur grand dessein et, à de nombreuses reprises, les difformités et maladies résultant de leurs créations causèrent la perte d'un grand nombre de leur espèce.

Tandis que l'homme dominait la Terre et que le Peuple Serpent fut forcé de s'appuyer sur son pouvoir d'illusion et de déguisement pour survivre dans l'obscurité, les Nagas se retirèrent complètement du monde pour s'enfermer dans Hsatth, leur dernière grande cité, sous les jungles de la Corée d'aujourd'hui. Bien qu'il ne restât qu'une poignée de Nagas à cette époque, ils étaient confiants sur le fait que leur sorcellerie et leur science avaient perfectionné une méthode pour transcender leurs formes physiques limitées, et ils s'engagèrent à entreprendre la transformation qui assurerait leur survie au cours des ères futures.

L'Empire éternel

Pendant le long sommeil des Nagas, les empires humains s'affrontèrent à maintes reprises sur le continent. Au début du 20ème siècle, ce fut au tour de l'empire japonais de réclamer la péninsule coréenne et les ressources minérales si nécessaires pour le régime expansionniste et sa puissante armée. Avec la Corée sous contrôle administratif japonais, les prospecteurs de la compagnie minière Matsumi étaient maintenant libres de ratisser le royaume montagneux à la recherche de nouveaux gisements, et plus particulièrement de bauxite, à partir de laquelle le précieux aluminium pouvait être extrait pour alimenter l'insatiable industrie aérienne japonaise.

En 1932, des arpenteurs de la compagnie minière Matsumi atteignirent les montagnes Sobaek et, ayant détecté des gisements de minerai considérables dans les profonds gouffres qui criblaient la région, envoyèrent des ingénieurs pour explorer les profondeurs. Ce n'est que lorsque le grand sceau des anciennes portes fut retiré pour la première fois depuis un millénaire que les ingénieurs se rendirent compte des vérités cachées derrière les légendes indigènes au sujet des dragons de la montagne...

En disséquant les derniers membres de l'équipe d'arpenteurs (leurs anciens ennemis), les Nagas apprirent beaucoup du monde du dessus et, leur transcendance étant en bonne voie de réalisation, ils choisirent d'établir les fondations de leur plus grand empire, le troisième. Employant leurs magies les plus noires, les Nagas convoquèrent les esprits de leurs semblables disparus des âges auparavant et placèrent leurs essences dans les corps des ingénieurs, avant de les laisser repartir vers les terres du dessus pour explorer le nouveau monde et en apprendre plus sur les humains et leur civilisation.

Les Mille Fils

Grâce aux ingénieurs de la Mastumi, les Nagas réveillés sont capables d'attirer facilement plus d'humains avides et crédules vers Hsatth, relatant des histoires de riches réserves de minerais. Les opérations de la compagnie

Matsumi fournissent la couverture parfaite pour les Nagas tandis que leurs esprits nouvellement éveillés prennent le contrôle de corps humains. En 1936, l'intégralité de la direction supérieure de la compagnie est sous le contrôle des Nagas et, grâce aux liens étroits de la compagnie avec les complexes industrialo-militaires, les Nagas parviennent à infiltrer l'armée impériale japonaise pour la première fois.

Craignant d'être découverts par les humains, qui avaient jadis provoqué de terribles pertes dans les rangs du Peuple Serpent, les Nagas décident de ne pas prendre le contrôle de l'empire japonais comme ils l'avaient fait avec l'ancienne Valusia. Ils jouent plutôt sur la ferveur nationaliste du Japon, et créent un nouveau mouvement à l'intérieur de l'armée : les Mille Fils, un groupe apparemment dévoué à la préservation et la défense de l'empire du Japon. En réalité, cet ordre est un véhicule grâce auquel les Nagas peuvent subtilement influencer la politique et les opérations japonaises pour servir leurs propres fins, et principalement s'assurer qu'ils ont accès aux ressources requises pour leur transcendance finale (et détourner les yeux indiscrets de l'activité grandissante dans les montagnes Soabek).

Les Nagas commencent à orienter les politiques japonaises pour en tirer leur propre bénéfice, quoique les actions de l'armée japonaise dans des évènements comme le massacre de Nankin les laissent parfois dubitatifs, jusqu'à se demander si leurs marionnettes humaines peuvent vraiment être contrôlées. En 1939, l'influence des Mille Fils s'est étendue dans la marine impériale japonaise, donnant aux Nagas les instruments dont ils ont besoin pour passer à l'étape suivante de leur grand dessein : localiser la prison du Grand Serpent lui-même, pour préparer sa libération lors de la fin imminente du monde.

Hélas, la prison de Yig s'étend dans les profondeurs de la fosse de Ngoth, dans la Yoth aux lueurs rouges au-dessous de ce qui est aujourd'hui l'Oklahoma. C'est un problème pour les Nagas, car toute tentative visant à atteindre leur dieu est susceptible d'attirer l'attention des Américains dont la nervosité est grandissante. Ils arrivent rapidement à la conclusion que plus de temps est nécessaire pour renforcer le Japon et lancer une attaque couronnée de succès sur le territoire américain, ouvrant ainsi la voie de Yoth, mais les clés ne sont plus entre leurs mains lorsqu'ils échouent à infiltrer les hauts gradés de l'armée japonaise, un échec qui reviendra les hanter.

Malgré tous leurs efforts, les Nagas voient les négociations diplomatiques entre les deux nations échouer et, en décembre 1941, une force de frappe japonaise constituée de six porte-avions quitte le nord du Japon pour rejoindre Hawaï. La manière dont la flotte parvient à éviter d'être détectée par les forces américaines en alerte, qui s'attendaient à la guerre avec le Japon, reste un mystère, même si dans les coulisses du pouvoir à Tokyo des rumeurs parlent d'un brouillard extraterrestre qui sembla accompagner le déplacement des navires à partir du moment où ils larguèrent les amarres. Peut-être les membres d'équipage Nagas avaient-ils décidé de tirer le meilleur parti d'une situation déjà bancale...

Avec l'attaque sur les États-Unis et l'agression permanente des Japonais en Asie, les Nagas ont été relativement libres de continuer leurs recherches et de ramener à la vie davantage de leurs camarades disparus, mais sous forme humaine. Ils savent que les étoiles seront bientôt propices et, ayant échoué à contrôler la vitesse de la guerre, toutes leurs ressources sont maintenant détournées pour assurer que leur ascension se fasse en temps utile.

La bête à l'intérieur

L'adhésion aux Mille Fils s'est répandue dans l'armée et la marine impériales japonaises, le gouvernement et le service civil. Cependant, les échelons supérieurs de la structure de commandement militaire n'ont pas été infiltrés. L'approche tout en douceur des Nagas (dans le but d'éviter d'attirer l'attention) ne leur a pas donné suffisamment de temps pour placer leurs semblables à des postes de haute autorité avant que la guerre n'éclate.

Les humains n'ont aucune idée de la véritable origine de l'ordre, le croyant dédié à la préservation et l'ascension de l'empire du Japon. Les Jian (voir p.84) agissent comme les membres supérieurs de l'ordre, guidant leurs pions humains ignorants et veillant sur les affaires nagas sous le couvert de l'humanité. Les Mille Fils n'est pas une société occulte et ne possède qu'un petit dogme, mis de côté pour l'extrême-droite nationaliste qui envahit la société japonaise à cette époque.

La transcendance finale

Il n'est pas surprenant que de nombreuses légendes venant du sud-est de l'Asie soient relatives aux dragons et serpents géants, nombre d'entre elles étant probablement nées du témoignage de la beauté effroyable d'un naga transcendé.

Compliquée et incroyablement dangereuse, la procédure de la transcendance finale implique que le Naga soit placé dans une structure complexe d'attaches avant qu'une série de composants et sérums surnaturels ne soit injectée dans son corps grâce à une aiguille, remodelant chaque aspect de son ADN.

Le corps du Naga se boursoufle et se met à exsuder de ses pores une palmature collante et sombre, créant un épais cocon à l'intérieur duquel le corps de la créature commence à muter. Le squelette du Naga s'étire et s'allonge, et sa taille générale décuple ; le crâne de la créature s'étire également pour offrir au Naga une mâchoire plus grande et plus menaçante, constituée de plusieurs rangées de crocs acérés et barbelés. Le Naga transcendé conserve sa queue et ses membres même si, une fois encore, ils sont allongés par la transformation, donnant au Naga une grande dextérité et la capacité de se déplacer facilement sur les murs et plafonds à une vitesse fulgurante.

Alors que leur corps mue pour adopter une nouvelle forme, leur esprit subit un changement similaire, augmentant en puissance et en intelligence en observant la véritable nature de la réalité. Leur capacité améliorée à séduire et tromper les esprits inférieurs leur permet d'hypnotiser leurs proies, les rendant insensibles avant de se rapprocher pour les dévorer grâce à de puissantes

mâchoires. Le Naga transcendé possède toujours la capacité de parler, même s'il est aussi capable d'user de télépathie, une astuce que les Nagas transcendés utilisent souvent pour désorienter et terrifier leurs ennemis.

Ces transformations physiques et mentales ne représentent pas l'ampleur réelle de la transcendance : par l'intermédiaire de la terrible sorcellerie naga, le sujet est également partiellement substitué à cette dimension. Les changements dimensionnels qui affectent le corps du Naga signifient que, malgré son augmentation corporelle impressionnante, sa masse n'a que peu changé. Cela permet aussi aux Nagas de jouer avec notre dimension à volonté et, ainsi, ils sont capables de maintenir une forme de vol fulgurant et clignotant sans déployer d'ailes, scintillant entre les plans d'existence.

À ce jour, trois Nagas ont terminé leur transcendance et se tiennent au premier rang de leur espèce, servis par les nombreux individus du Peuple Serpent ressuscités dans les corps de marionnettes humaines. Leur nombre a décru au fil du temps, et il n'existe que douze autre Nagas, qui reposent dans leurs cocons en plein processus de transcendance. Ce processus terriblement douloureux, qui prend des milliers d'années, peut facilement mal tourner ; de nombreux Nagas y ont succombé, leurs corps se déchirant ou se flétrissant pour retourner à la poussière, d'autres sont devenus des monstres vicieux et bestiaux, fous de rage et malveillants. Ces pauvres âmes, connues comme les Phayas, sont enfermées dans les souterrains de Hsatth, le Peuple Serpent ne décidant que rarement de tuer l'un de ses membres, leur nombre étant déjà trop réduit.

De nombreux Nagas y ont succombé, leurs corps se déchirant ou se flétrissant pour retourner à la poussière.

Hsatth, la cité des Nagas

Même si elle n'est qu'une ombre de la grandeur passée de Valusia, Hsatth et ses halls de bronze vertigineux, ou ses ponts de cristal qui enjambent des gouffres infinis, excède de loin la merveille des cités humaines. La majeure partie de l'enclave est plongée dans les ténèbres, la population naga ayant diminué au cours du millénaire, tombant en désuétude sauf pour les esprits des revenants du Peuple Serpent qui hantent ses couloirs. Lorsque les premiers explorateurs humains entrèrent dans la cité, ils la trouvèrent froide et désolée malgré une certaine beauté dans son déclin, mais maintenant, le processus de transcendance étant en marche et les Jian cherchant à restaurer ses fonctions, Hsatth commence à retrouver son énergie et son activité d'antan.

L'accès à la cité se fait par cinq kilomètres de cavernes traitres et serpentant, à travers lesquelles les Nagas peuvent se déplacer sans effort, mais qui représentent un danger considérable pour les grimpeurs humains. Une série de chutes d'eau ajoute au péril de l'endroit, transformant nombre de ses surfaces en bordures glissantes plongeant vers de grands précipices habités par des affleurements déchiquetés de roche volcanique.

Pour les chanceux qui parviennent à survivre à l'escalade mortelle, un premier regard sur la cité suffit à révéler les grandes portes en adamantine où sont taillées les impénétrables glyphes du Peuple Serpent ; les symboles torsadés liés à l'histoire de la race. Une fois à l'intérieur, les explorateurs seront salués par la lumière glorieuse, terne et verdâtre, de la dernière grande cité du Peuple Serpent, même s'ils seront sans aucun doute rapidement interceptés par les Nagas ou leurs gardes, les Seiryu.

La cité offre de nombreuses merveilles à contempler : des magnifiques bibliothèques constituées de tablettes métalliques et triangulaires qui rivalisent avec les halls de Celaeno par l'envergure de leurs collections, en passant par des laboratoires et ateliers aux objectifs indéchiffrables, et des jardins de lichen et de champignons qui luisent d'une lumière arc-en-ciel enchanteresse.

Hélas, la plupart des visiteurs verront leur séjour se finir dans les laboratoires et chambres rituelles, où ils seront utilisés par les Nagas pour servir d'hôte à l'un de leurs membres disparus, ou feront l'objet d'expériences



horribles et inhumaines. Ceux qui s'avèrent trop inutiles rencontreront le pire des destins, étant tirés dans les interminables souterrains sous la cité où sont emprisonnés les Phayas, pour être jetés dans des cellules où ils serviront de nourriture à ces terribles aberrations.

Le Peuple Serpent

SSS'HAA, ARCHIPRÊTRE DE YIG

L'un des premiers et des plus grands prêtres de Yig, Sss'haa a mené la caste religieuse du Premier Empire de Valusia à vénérer le Grand Serpent. Lorsque le Peuple Servent a découvert le destin qui guettait la Terre, ce fut Sss'haa qui rallia la force scientifique de la race pour trouver une solution à leur future ruine. Et, lorsque, au cours du Second Empire, le Peuple Serpent choisit de délaisser Yig à la faveur de l'abominable Tsathoggua, il fut celui qui mena la croisade contre les hérétiques avant de guider les fidèles nagas vers la cité de Hsatth.

Lorsque Naga Mata découvrit un moyen pour son peuple de survivre à la fin des temps, Sss'haa devint obsédé par la réalisation de la transcendance finale et, une fois que Naga Mata eut accompli sa propre transformation, Sss'haa se lança dans le processus, pour atteindre sa nouvelle forme de dragon il y a près de trois mille ans.

De tous les Nagas, Sss'haa est le plus zélé et le plus extrême dans sa vision de la fin de temps. Si sa transcendance physique a été un succès, son tempérament réactionnaire s'est encore endurci, et il a horrifié les autres Nagas en exécutant plusieurs Jians qui discutaient ses plans et ses décisions. Étant donné la nature précaire du Peuple Serpent en tant que race, un tel acte de la part d'un Naga inférieur aurait été sanctionné d'une peine de mort mais, comme Sss'haa n'est autre que le leader religieux suprême et révéré de sa race, ses actions extrêmes furent justifiées.

Sss'haa est un grand dragon, resplendissant d'écailles dorées et portant une longue crête cramoisie le long de sa colonne vertébrale. Ses yeux rouge rubis brûlent d'une ardeur religieuse et, lorsqu'il est en colère, ses écailles semblent luire d'une lumière intérieure surnaturelle. Sss'haa porte un symbole de Yig sur une grande chaîne autour du cou, un artefact du Premier Empire qui ferait la fortune de quiconque l'aurait en sa possession.

En prenant en considération son âge stupéfiant et son savoir considérable, Sss'haa est peut-être le sorcier le plus accompli de l'histoire. Bien qu'il se soit jadis aventuré dans le monde extérieur, Sss'haa passe maintenant le plus clair de son temps dans la cité de Hsatth, à invoquer de nouveaux membres, les Jians, dans des coquilles humaines.

La voie du Dragon

Contrairement aux adorateurs humains des Grands Anciens, les Nagas possèdent une vision plus subtile et à plus long terme du monde, et leurs plans reflètent leur patience et leur longévité incroyables. Pendant que le Soleil Noir et *Nachtwölfe* travaillent fiévreusement au processus de domination, les Nagas préfèrent agir dans l'ombre ; sans jamais se montrer ou révéler leur influence dans la mesure du possible. Ils n'interviennent que lorsque leurs activités sont directement menacées, et essaieront d'abord de résoudre les problèmes en utilisant les Jians plutôt qu'en se révélant eux-mêmes.

Le gardien doit éviter de révéler l'implication des Nagas trop tôt, ou de rendre leurs actions flagrantes ou manifestes ; après tout, ils ont su rester invisibles aux yeux des hommes depuis la préhistoire et leur dernière guerre contre l'humanité.

Même s'ils préféreraient une victoire de l'Empire (seulement pour obtenir une voie d'accès facile vers les entrées de Yoth enterrée sous l'Oklahoma), si le Japon venait à échouer, les Nagas tenteraient d'infiltrer les États-Unis par l'intermédiaire des soldats qui rentrent au pays, ou ils se contenteraient d'attendre simplement que Yig se réveille et s'anime une fois que les étoiles seront propices.

Cth

FOR 32 DEX 18 INT 19
CON 38 TAI 35 POU 20
SAN n/a Points de Vie : 37

Impact : +3D6 ; Déplacement : 10 (par les airs).

Compétences : Trouver Objet Caché 70%.

Armes : Griffes 57%, impact 2d6+3D6.

Morsure 46%, impact 3D6.

Coup de queue 48%, impact 4D6.

Armure : 8 points d'écailles magiques.

Sorts : Tous. Étant peut-être le plus vieux et le plus grand sorcier que la Terre ait probablement connu, Sss'haa peut utiliser tous les sorts que le gardien souhaite. Il faut toutefois garder à l'esprit que, malgré son zèle, Sss'haa n'est pas suffisamment fanatique pour invoquer quelque chose susceptible de détruire le monde ou de perturber ses plans.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8 points la première fois qu'un investigateur affronte la beauté terrible du Naga transcendé.

Règles spéciales : Lumière hypnotique – le Naga peut infiltrer les âmes inférieures, particulièrement celles des humains, et les hypnotiser grâce à des murmures et à la lumière sinistre de ses yeux rubis. Chaque tour, le Naga peut hypnotiser une cible (en plus de déplacer et d'attaquer), ce qui l'empêche de se mouvoir ou d'effectuer n'importe quelle action. Pour résister à l'hypnose, un investigateur doit réussir un test de résistance POU contre POU (voir la Table de Résistance à la p.120 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition, 30e anniversaire***), autrement il restera paralysé jusqu'à ce qu'un investigateur le tire de cet état, ou jusqu'à subir des dégâts physiques.

Sav

Attributs : Agilité d12, Âme d12+1, Force d12+9, Intellect d12, Vigueur d12+8.

Compétences : Combat d8, Détection d12, Intimidation d12.

Allure : 8 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 24 (4).

Capacités spéciales

- **Armure (+4)** : peau écailleuse.
- **Balayage de queue** : Sss'haa peut balayer les adversaires se trouvant derrière lui sur un carré long

de 3 cases pour une largeur de 6 cases. Il s'agit d'une attaque de Combat standard, et les dégâts sont égaux à sa Force -2.

- **Frénésie supérieure** : Sss'haa peut réaliser deux attaques de Combat sans aucune pénalité.
- **Griffes/Morsure** : For+d8.
- **Horreur (-1)** : quiconque voit Sss'haa doit réussir un test d'Âme à -1, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur.
- **Imposant** : les attaques contre Sss'haa bénéficient d'un bonus de +4 en raison de sa taille massive.
- **Lumière hypnotique** : le Naga peut infiltrer les âmes inférieures, particulièrement celles des humains, et les hypnotiser. Chaque tour, le Naga peut hypnotiser une cible (en plus de déplacer et d'attaquer), ce qui l'empêche de se mouvoir ou d'effectuer n'importe quelle action. Pour réussir cette attaque, le Naga doit remporter un test d'Âme opposé.
- **Robuste** : la créature ne subit pas une blessure en étant Secouée deux fois.
- **Sang-froid** : tire deux cartes et agit selon la meilleure.
- **Sorts** : Sss'haa connaît tous les sorts que souhaite le gardien, mais n'invoquera jamais quelque chose susceptible de perturber ses plans.
- **Taille (+8)** : Sss'haa est une créature massive, longue de plus de 9m du nez à la queue, et qui pèse plus de 13 600 kg.
- **Vol** : Sss'haa possède une Allure de Vol de 10 et d'Ascension de 0.

SATHASAA, LE MEURTRIER

Probablement le plus grand général du Peuple Serpent, Sathasaa combattit pendant des siècles les envahissantes civilisations humaines qui naquirent et s'effondrèrent bien avant l'ascension de l'Atlantide. Bien qu'il ne soit pas aussi zélé ou aussi irritable que Sss'haa, il entretient une profonde haine envers les humains, ayant vu la gloire de son empire être traînée dans la boue par les hommes il y a de cela des lustres.

Sathasaa s'occupe des défenses de Hsatth et commande les épouvantables Seiryu, les assassins et bourreaux des Nagas. Bien qu'il soit un général expérimenté et stratégiquement brillant, la haine de Sathasaa pour les humains le conduit parfois à prendre des décisions basées sur la haine et l'animosité, ce qui laisse certaines failles à exploiter pour des groupes ou des individus qui sauraient jouer de cette aversion. Malgré cette faiblesse, tenter de déborder Sathasaa se révèle être du suicide dans la plupart des cas.

Peut-être est-ce dû à ses exploits passés, ou une conception relative à la science de Naga Mata, mais ses écailles sont faites en acier noir renforcé, et la crête sur sa colonne vertébrale semble toute aussi robuste, étant réalisée dans le plus bel acier plié.

Sathasaa est un être unique parmi les siens, dans le sens où il ne pratique pas la sorcellerie, mais il compense ce problème par sa force brute et sa vitesse, préférant combler la distance entre lui et ses ennemis en un clin d'œil avant de les déchiqueter avec ses griffes et ses crocs métalliques.

Cth

FOR 40 DEX 21 INT 16
CON 45 TAI 41 POU 15
SAN n/a Points de Vie : 43

Impact : +4D6 ; **Déplacement** : 12 (par les airs).

Compétences : Commandement 80%, Trouver Objet Caché 70%.

Armes : Griffes 71%, impact 2d6+4D6.

Morsure 65%, impact 3D6.

Coup de queue 55%, impact 4D6.

Armure : 10 points d'écailles magiques en acier.

Sorts : aucun.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8 points la première fois qu'un investigateur affronte la beauté terrible du Naga transcendé.

Règles spéciales : Appel aux armes – Le charisme de Sathasaa est égal à ses prouesses martiales, ce qui se manifeste par sa capacité à pousser un terrifiant cri de guerre. Coûtant 6 PM et prenant un tour, Sathasaa peut pousser son hurlement contre toutes les cibles situées devant lui dans un cône de 20m. Chaque cible à l'intérieur de la zone d'effet doit réussir un test d'Endurance à -20% ou être étourdie pendant 1D6 tours, pendant lesquels toutes les actions sont entreprises avec la moitié des valeurs de compétence.

Sav

Attributs : Agilité d12+2, Âme d8, Force d12+12, Intellect d10, Vigueur d12+10.

Compétences : Combat d10, Connaissance (Combat) d12+2, Détection d12, Intimidation d12+4.

Allure : 8 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 27 (5).

Capacités spéciales

- **Appel aux armes** : Sathasaa peut pousser un cri de guerre terrifiant. Tous ceux qui se trouvent dans un Gabarit Conique doivent réussir un test opposé de Vigueur ou être étourdis.
- **Armure (+5)** : écailles en acier noir. Blindage lourd.
- **Attaque d'écrasement** : Sathasaa peut effectuer une attaque d'écrasement pour d12+12. Soustrayez la taille de la cible aux dégâts. La taille des véhicules est déjà prise en compte dans leur Solidité.
- **Balayage de queue** : Sathasaa peut balayer les adversaires se trouvant derrière lui sur un carré long de 3 cases pour une largeur de 6 cases. Il s'agit d'une attaque de Combat standard, et les dégâts sont égaux à sa Force -2.
- **Frénésie supérieure** : Sathasaa peut réaliser deux attaques de Combat sans aucune pénalité.
- **Furie** : chaque tour où Sathasaa est confronté à un adversaire humain, il doit effectuer un test d'Intellect ou entrer en furie.
- **Gargantuesque** : les attaques contre Sathasaa bénéficient d'un bonus de +4 en raison de sa taille massive.

- **Griffes/Morsure** : For+d8.
- **Horreur (-1)** : quiconque voit Sathasaa doit réussir un test d'Âme à -1, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur.
- **Lumière hypnotique** : le Naga peut infiltrer les âmes inférieures, particulièrement celles des humains, et les hypnotiser. Chaque tour, le Naga peut hypnotiser une cible (en plus de déplacer et d'attaquer), ce qui l'empêche de se mouvoir ou d'effectuer n'importe quelle action. Pour réussir cette attaque, le Naga doit remporter un test d'Âme opposé.
- **Pieds légers** : Sathasaa lance un d12 comme dé de course.
- **Rapide** : si Sathasaa tire un 5 ou inférieur dans la Pioche Action, il peut défausser cette carte et en piocher une autre.
- **Robuste** : la créature ne subit pas une blessure en étant Secouée deux fois.
- **Sang-froid** : tire deux cartes et agit selon la meilleure.
- **Taille** (+9) : Sathasaa fait la taille d'un bâtiment.
- **Vol** : Sss'haa possède une Allure de Vol de 11 et d'Ascension de 0.

NAGA MATA, LA MÈRE SERPENT

Naga Mata, souvent appelée la Mère Serpent, est particulièrement vénérée par les Nagas, étant l'individu le plus à créditer du sauvetage de la race du Peuple Serpent. Après avoir découvert le destin qui attendait la Terre, Naga Mata (déjà considérée comme une experte dans les domaines de la biologie et de la génétique) fut la première à proposer une échappatoire à son peuple par l'intermédiaire de la transcendance de leur forme physique actuelle. Tandis que ses théories gagnaient en soutien, elle se retrouva au centre du processus complexe de bio-ingénierie relatif à la flore et la faune qui permettrait de fournir les composants et enzymes nécessaires à la transformation, et du plan étalé sur un million d'années qui permettrait d'y parvenir.

Naga Mata fut la première à subir le processus de transcendance finale, et elle occupe la majeure partie de son éternité à surveiller le progrès des autres Nagas dans leurs voyages. Les tentatives ratées de transcendance pèsent lourdement sur sa conscience, et Naga Mata soigne aussi souvent les Phayas dans l'espoir de trouver le moyen de réparer les horribles modifications auxquelles ses expériences ont conduites.

Moins massive que les autres Nagas transcendés, ses écailles luisent d'un bleu émeraude, tandis que de ses grands yeux dorés transparaît une étincelle de compassion et de pitié que ne possèdent pas ses semblables. Quant à savoir si son empathie et sa compassion s'étendent au-delà de sa propre race, c'est une dangereuse question à poser, même si la bonne personne pourrait peut-être trouver un terrain d'entente avec cet ancien ennemi de l'humanité.

Cth

FOR 21 DEX 18 INT 18
CON 26 TAI 29 POU 18
SAN n/a Points de Vie : 27

Impact : +2d6 ; **Déplacement** : 10 (par les airs).

Compétences : Médecine 80%, Sciences de la vie : biologie 85%, Sciences formelles : chimie 80%, Trouver Objet Caché 70%.

Armes : Griffes 54%, impact 2d6+2d6.

Morsure 51%, impact 3D6.

Coup de queue 50%, impact 4D6.

Armure : 8 points d'écailles magiques.

Sorts : *Brasser la bière spatiale, Concocter la potion onirique, Domination, Hypnotisme, Lier un ennemi, Percevoir la vie, Provoquer la cécité, Provoquer une maladie, Soins, Trou de mémoire.*

Perte de Santé Mentale : 1/1D8 points la première fois qu'un investigateur affronte la beauté terrible du Naga transcendé.

Règles spéciales : Glamour – Le glamour de Naga Mata lui permet d'émettre des phéromones qui ciblent des formes de vie spécifiques, comme les humains, de manière à provoquer la réponse souhaitée, comme la peur. Tout humain se trouvant à moins de 9m de Naga Mata doit réussir un test de **SAN** ou fuir de terreur pendant 1D6 tours. Des tentatives d'approche ultérieures nécessiteront d'autres tests de **SAN** pour éviter de fuir à nouveau. Cette capacité peut être activée ou désactivée à volonté, offrant à la créature une excellente défense contre les humains.

Sav

Attributs : Agilité d12, Âme d12, Force d12+4, Intellect d12, Vigueur d12+4.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Génétique et Biologie) d12+2, Détection d12, Intimidation d12.

Allure : 8 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 21 (4).

Capacités spéciales

- **Armure (+4)** : peau écailleuse.
- **Balayage de queue** : Naga Mata peut balayer les adversaires se trouvant derrière elle sur un carré long de 3 cases pour une largeur de 6 cases. Il s'agit d'une attaque de Combat standard, et les dégâts sont égaux à sa Force -2.
- **Frénésie supérieure** : Naga Mata peut réaliser deux attaques de Combat sans aucune pénalité.
- **Glamour** : Naga Mata peut émettre des phéromones qui forcent quiconque approchant à moins de 40» d'elle à effectuer un test d'Horreur (-1). En plus des effets tirés sur le Tableau des effets de l'Horreur, la victime est également paniquée.
- **Griffes/Morsure** : For+d8.
- **Horreur** (-1) : quiconque voit Naga Mata doit réussir un test d'Âme à -1, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur.
- **Imposante** : les attaques contre Naga Mata bénéficient d'un bonus de +4 en raison de sa taille massive.
- **Lumière hypnotique** : le Naga peut infiltrer les âmes inférieures, particulièrement celles des humains, et les hypnotiser. Chaque tour, le Naga peut hypnotiser une cible (en plus de déplacer et d'attaquer), ce qui

l'empêche de se mouvoir ou d'effectuer n'importe quelle action. Pour réussir cette attaque, le Naga doit remporter un test d'Âme opposé.
- **Robuste** : la créature ne subit pas une blessure en étant Secouée deux fois.
- **Sang-froid** : tire deux cartes et agit selon la meilleure.
- **Sorts** : Naga Mata connaît les sorts suivants : *Brasser la bière spatiale, Concocter la potion onirique, Domination, Hypnotisme, Lier un ennemi, Percevoir la vie, Provoquer la cécité, Provoquer une maladie, Soins, Trou de mémoire.*
- **Taille** (+7) : Naga Mata est relativement petite en comparaison des autres Nagas, mais elle atteint tout de même la taille d'un T. rex ou d'un épaulard.
- **Vol** : Naga Mata possède une Allure de Vol de 11 et d'Ascension de 0.

LES JIANS (MEMBRES RESSUSCITÉS DU PEUPLE SERPENT)

Il y a de nombreuses ères, les membres du Peuple Serpent découvrirent les secrets du voyage de l'esprit et, pendant leurs explorations du monde de l'esprit, ils découvrirent un moyen d'empêcher leurs esprits de disparaître après la mort. À travers des rituels impies, ils parvinrent à assurer que les esprits des érudits et scientifiques les plus importants soient préservés, bien qu'ils soient condamnés à errer dans les couloirs solitaires de la cité de Hsatth jusqu'à ce qu'ils trouvent de nouveaux hôtes. Par l'intermédiaire du savoir unique et secret de la Naga Mata transcendée, ils possèdent maintenant une méthode pour transférer ces esprits dans de nouveaux corps humains. Bien sûr, les corps doivent être vivants lorsque le rituel a lieu, expulsant l'esprit humain terrorisé pour le remplacer par l'esprit, froid et étranger, d'un Serpent.

Une fois que l'esprit a pris possession de son nouvel hôte, la transformation commence à opérer, altérant lentement le corps de l'intérieur jusqu'à ce qu'il soit totalement compatible avec la physiologie du Serpent, malgré une apparence toujours humaine. Les Jians, c'est ainsi qu'on les appelle, possèdent tous les souvenirs et toutes les capacités de leur hôte, mais aussi du membre du Peuple Serpent. Les Jians sont souvent utilisés pour interagir avec d'autres humains car ils n'ont pas besoin, à l'inverse des membres du Peuple Serpent, d'utiliser d'énergie pour prendre apparence humaine.

Même si la physiologie du Jian ne parvient pas à correspondre à celle de l'humain qu'il habite, un Jian a la capacité de se faire passer pour humain aux yeux de n'importe qui, puisqu'il possède la morsure empoisonnée propre à sa race.

Cth

FOR 3D6 **DEX** 3D6 **INT** 3D6+6
CON 3D6 **TAI** 2d6+6 **POU** 2d6+6
SAN n/a **Points de Vie : 13**

Impact : aucun ; **Déplacement** : 8.

Compétences : Discrétion 55%, Mythe de Cthulhu 50%, Persuasion 60%, Sciences de la vie : Biologie 50%, Sciences formelles : Chimie 45%, Trouver Objet Caché 35%, plus toutes les compétences que l'hôte humain possédait.

Armes : Morsure 30%, impact 1D8 + poison, avec PUI égal à la **CON** du Jian.

Armure : aucune.

Sorts : les Jians sont toujours des individus particulièrement importants pour les Nagas, souvent des érudits ou des sorciers. La plupart des Jians connaîtront au moins 2d6 sorts.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6, représentant le papillotement, fugace et soudain, d'un œil reptilien, ce qui fait réaliser à l'investigateur l'horreur véritable de ce qui se trouve face à lui.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Mythe) d8, Connaissance (Sciences) d8, Détection d6, Discrétion d8, Persuasion d10, Tir d6.

Atouts : Aussi variés que pour n'importe quel humain.

Équipement : Varié.

Allure : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6.

Capacités spéciales
- **Morsure** : For+d4.
- **Horreur (+0)** : un Jian peut parfois donner un aperçu de ce qu'il cache. Si c'est le cas, le témoin doit effectuer un test d'Âme ou faire un test sur le Tableau des effets de l'Horreur.
- **Poison (-2)** : quiconque se retrouve Secoué ou blessé par la morsure d'un homme serpent doit réussir un test de Vigueur (-2) ou mourir en 2d6 minutes. Même ceux qui réussissent subissent une Blessure et sont Épuisés. S'ils obtiennent une relance sur le jet, ils sont seulement Épuisés.
- **Sorts** : la plupart des Jians connaissent jusqu'à 12 sorts choisis par le gardien.

LES PHAYAS (TRANSCENDANCE RATÉE)

Tous les Serpents ne ressortent pas indemnes du processus de transcendance de Naga Mata. Leurs corps sont ravagés et déformés, leurs esprits brisés par des vagues de souffrance, ces malheureux deviennent quelque chose qui n'appartient plus à cette réalité, ils restent tout juste accrochés à notre dimension par la force de leur volonté malade.

Physiquement, ils sont semblables aux Nagas transcendés, bien qu'ils soient déformés à l'extrême, leurs corps transitant aléatoirement entre les dimensions. Observer un Phaya alors qu'il scintille entre les plans est une expérience terrifiante, l'œil humain étant incapable de former une image cohérente du phénomène.

Souvent, ils exsudent l'ichor noir qui formait leur cocon, lequel suinte de leurs écailles pour venir brûler et marquer le sol au-dessous d'eux. Même leur souffle est corrosif pour la matière ordinaire, brûlant autant la chair que la pierre. Mais le plus terrifiant reste leur hurlement parapsychique, résultat de leur transformation déchirante et mentalement destructrice, combinée à une extension du pouvoir de télépathie des Nagas ; un mur de force

psychique chaotique pure qui ébranle littéralement l'esprit de sa cible.

Les Nagas savent que ces tueurs fous n'ont plus rien à faire avec les membres de leur race, mais la longue et tragique histoire du Peuple Serpent les empêche de tuer les Phayas. Ils utilisent plutôt leur science et leur sorcellerie pour les emprisonner en les enchaînant à la réalité au cœur des profonds souterrains de Hsatth. Peut-être que lorsque les étoiles seront propices, Yig lui-même aura pitié de ces âmes perdues et les guérira.

Mais le plus terrifiant reste leur hurlement parapsychique, résultat de leur transformation déchirante.

Cth

FOR 5D6+6 DEX 4D6 INT 1D6
CON 5D6 TAI 5D6+12 POU 3D6
SAN n/a Points de Vie : 36

Impact : +4D6 ; Déplacement : 12 (extra-dimensionnel).

Armes : Griffes 45%, impact 2d6+4D6.

Morsure 50%, impact 3D6.

Souffle corrosif 30%, impact 3D6+6.

Armure : 3 points d'écailles malformées. Les armes à feu n'infligent en revanche que la moitié des dégâts, le corps de ces créatures n'étant pas toujours en phase avec la réalité.

Sorts : aucun.

Perte de Santé Mentale : 1/1D10 points la première fois qu'un investigateur rencontre un Phaya, puis 0/1D3 chaque tour où l'investigateur est forcé de regarder la créature qui scintille entre les dimensions.

Règles spéciales : Hurlement parapsychique – les esprits tourmentés des Phayas sont capables d'émettre un cri parapsychique terrifiant qui frappe quiconque se trouvant dans un cône de 18m devant la créature. Un test de résistance POU contre POU est nécessaire, sous peine de subir 2d6 points de dégâts. Même s'ils ont été rendus fous par la transformation de leurs corps, les Phaya n'utilisent cette capacité que lorsqu'ils n'ont plus que 5 PV ou moins, comme mécanisme de défense de dernière minute.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d12, Intellect d4 (A), Vigueur d10.

Compétences : Combat d8.

Allure : 10 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 15 (2).

Capacités spéciales

- **Armure (+2)** : écailles malformées.
- **Extraterrestre** : la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés et ignore les pénalités de blessures.
- **Grand** : les attaques contre un Phaya bénéficient d'un bonus de +2 étant donné sa grande taille.
- **Griffes** : For+d8.
- **Horreur (-1)** : quiconque voit un Phaya doit réussir un test d'Âme à -1, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur.
- **Hurlement parapsychique** : centrez un Grand Gabarit d'Explosion sur le Phaya. Toutes les autres cibles se trouvant à l'intérieur du gabarit doivent réussir un test opposé d'Âme ou subir 3d6 points de dégâts. Pour cette attaque, seules les pénalités de blessure du Phaya deviennent des bonus aux tests d'Âme des créatures ciblées.
- **Immunité (Balles)** : le Phaya ne subit que la moitié des dégâts provenant des balles.
- **Souffle corrosif** : Arme lourde. Placez un Gabarit Conique devant le Phaya. La créature effectue un test de Vigueur, qui est opposé à l'Agilité de quiconque se trouve dans le Gabarit. Ceux qui échouent subissent 2d10 points de dégâts, et leurs armures sont détruites. Si le Phaya obtient une relance sur le test opposé, alors la cible subit 2d6 points de dégâts supplémentaires le tour suivant.
- **Taille (+6)** : ces terribles créatures sont de la taille d'un éléphant.
- **Voyage dimensionnel** : le Phaya voyage aléatoirement entre les dimensions tout en n'ayant que peu de contrôle sur sa destination.

PEUPLE SERPENT

Les Nagas possèdent toujours un grand nombre de membres du Peuple Serpent non-transformés que Naga Mata a considéré comme incapables de survivre au processus de transcendance. Ces individus furent donc jugés trop importants pour risquer d'être perdus. Ces scientifiques et sorciers agissent désormais comme les assistants des Nagas transcendés aux côtés des Jians qui, par respect pour les vivants, sont à leur service.

Pour obtenir les caractéristiques complètes des membres du Peuple Serpent, consultez ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition, 30e anniversaire*** p.334 [Cth]/ ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.241 [Sav].

LES SEIRYU

En expérimentant ses composants et poisons impies, cherchant la clé de la transcendance, Naga Mata découvrit de nouvelles façons de changer la vie au niveau fondamental. Si certaines expérimentations conduisirent à de terribles mutations, certaines furent couronnées de succès et des expériences plus poussées programmées pour les améliorer encore davantage.

Les Seiryu sont le résultat de telles expérimentations. Créés par Naga Mata pour être les lames qui scintillent dans l'obscurité, ces Serpents, dégénérés et remodelés, sont faits pour combattre et semer le chaos. Leur mission est de garder la cité mais aussi de s'aventurer à l'extérieur pour surveiller le monde du dessus. Recouverts d'écailles noires qui absorbent la lumière, les Seiryu sont difficiles à regarder car ils partagent avec les Nagas une partie de leur ADN extra-dimensionnel qui permet de basculer entre les dimensions. Même si les Seiryu sont davantage

ancrés dans notre monde, ils peuvent toujours « bondir » d'un point à un autre de manière apparemment instantanée (tant que le Seiryu peut apercevoir le point de sortie, il peut s'y déplacer).

Plus petits que la plupart des membres du Peuple Serpent, puisque résultant d'un stock dégénéré, les Seiryu sont des tueurs terriblement rapides et silencieux, qui emploient leurs propres armes naturelles aussi bien que des lames et armes de jet pour réduire au silence leurs ennemis. Un autre aspect de leur ADN reptilien leur permet de se mouvoir à vitesse normale sur n'importe quelle surface, dont les murs et les plafonds. Ils utilisent cette capacité lorsqu'ils gardent la cité, s'accrochant aux murs et se dissimulant dans les ombres des plafonds voûtés pour surveiller silencieusement les rues du dessous.

Cth

FOR 4D6 DEX 3D6 INT 2d6
CON 4D6 TAI 2d6+3 POU 3D6
SAN n/a Points de Vie : 18

Impact : +1D4 ; **Déplacement** : 9 (n'importe quelle surface).

Compétences : Discrétion 70%, Esquiver 65%, Grimper 55%, Se cacher 60%, Trouver Objet Caché 45%.

Armes : Griffes 60%, impact 2d6+1D4.

Morsure 50%, impact 1D10 + poison, PUI égale à sa **CON**.

Lame Serpent (Arme de mêlée – Épée) 45%, impact 1D10+1D4, atts 1, portée de base contact.

Lame de jet (Lancer) 40%, impact 1D8, portée 9m.

Armure : 2 points d'écailles altérées magiquement.

Sorts : aucun.

Perte de Santé Mentale : 0/1D4 pour voir un Seiryu.

Règles spéciales : les Seiryu peuvent se déplacer instantanément vers n'importe quel endroit dans leur ligne de vue, ce qui fonctionne dans des conditions de faible éclairage (puisqu'ils peuvent voir la nuit). Ils agissent toujours en premier à chaque tour de combat grâce à leur vitesse incroyable et leur capacité de téléportation (même avant les tirs d'armes à feu).

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d8, Intellect d4, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Détection d6, Discrétion d10, Lancer d6.

Allure : 10 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 (1).

Équipement : Lame Serpent (For+d8), Lames de jet (For+d4, 3/6/12).

Capacités spéciales

- **Armure (+1)** : écailles noires.
- **Assassin** : les Seiryu bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts lorsqu'ils prennent au dépourvu leur adversaire.
- **Extrêmement rapide** : les Seiryu peuvent défausser un 8 ou inférieur lorsqu'ils utilisent la Pioche Action.
- **Griffes** : For+d6.
- **Horreur (+1)** : quiconque voit un Seiryu doit réussir un test d'Âme à (+1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur.
- **Marche des ombres** : les Seiryu peuvent se téléporter instantanément vers tout endroit dans leur champ de vision.
- **Marche verticale** : les Seiryu peuvent se déplacer sur toutes les surfaces verticales sans aucune pénalité.
- **Morsure** : For+d4.
- **Petit (-1)** : les Seiryu sont des êtres dégénérés dont la croissance a été stoppée.
- **Poison (-2)** : quiconque se retrouve Secoué ou blessé par la morsure d'un homme serpent doit réussir un test de Vigueur (-2) ou mourir en 2d6 minutes. Même ceux qui réussissent subissent une Blessure et sont Épuisés. S'ils obtiennent une relance sur le jet, ils sont seulement Épuisés.
- **Vision par faible luminosité** : les Seiryu ignorent les pénalités dues à un faible éclairage.
- **Voile de ténèbres** : les Seiryu gagnent un bonus de +2 sur tous leurs tests de Discrétion lorsqu'ils se trouvent dans toute forme d'obscurité.

NYARLATHOTEP

Seigneur sombre inter-dimensionnel, Nyarlathotep cherche à tenter l'humanité en encourageant les tendances sombres qui existent dans le cœur des humains. Contrairement à beaucoup de ses semblables, il n'est pas emprisonné sous l'océan ou sur une grappe d'étoiles lointaines ; le Chaos Rampant est libre de se déplacer comme il le souhaite. D'une intelligence supérieure, le Messager des Dieux Extérieurs préfère agir par le biais d'intermédiaires (particulièrement des agents humains) plutôt que d'intervenir directement, et il semble prendre un grand plaisir à offrir aux humains les moyens de s'autodétruire.

Des tomes intéressants pour ceux qui cherchent davantage d'informations sur Nyarlathotep incluent : *Al-Azif/Le Nécronomicon*, *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre* et *Unausprechlichen Kulten* (voir Tableau 6, p.76, pour plus de détails sur le contenu de ces ouvrages). Plus de détails sur le Chaos Rampant se trouvent p.317 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition 30e anniversaire***, ou p.228 de ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*** .

Cultes importants du théâtre du Pacifique

Nyarlathotep possède de nombreux cultes dans le monde entier, chacun dédié à une incarnation spécifique du dieu. On trouve des cultes de Nyarlathotep en Amérique du Nord (particulièrement au Mexique et sur la zone continentale des États-Unis), dans plusieurs régions d'Afrique (en Égypte et au Kenya notamment), en Chine et en Australie, même si des cultes isolés peuvent être établis ailleurs. Il existe deux groupes particulièrement importants dans le théâtre du Pacifique.



Derrière le masque

En 1925, Nyarlathotep a lancé une conspiration visant à ouvrir un portail vers son monde, avec pour objectif de permettre l'entrée d'une énergie démoniaque et d'un nombre inconnu d'entités extraterrestres. La conspiration prit une ampleur mondiale, nécessitant les efforts coordonnés des cultes du dieu en Chine, au Kenya et en Australie, et le soutien de branches aux États-Unis, au Royaume-Uni et en Égypte, pour n'en nommer qu'une partie. Cette tâche monumentale se déroula sur des années, elle est décrite dans sa totalité dans l'ouvrage primé ***Les Masques de Nyarlathotep*** de Chaosium, Inc. Quant à savoir si la conspiration fut un succès ou un échec, le gardien est libre de le décider en fonction des besoins de son scénario, mais l'intrigue fait une excellente toile de fond et un solide point de départ pour de nouvelles aventures.

BON SANG ! QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE TRUC ? J'EN AI PRESQUE AVALÉ MON CIGARE !

– SGT. CARTER

L'ORDRE DE LA FEMME BOURSOUFLÉE

Aperçu pour la première fois en Chine, et plus récemment à travers toute l'Asie et le Pacifique par des convertis japonais, ce culte est voué à la Femme Boursouflée, l'un des plus horribles avatars de Nyarlathotep. La Femme Boursouflée apparaît comme un individu de forme humanoïde vaguement féminin d'environ 320kg (700lb), lequel est pourvu de cinq bouches sur le visage, deux tentacules en guise de bras, et un tentacule de moindre taille émergeant de sous ses yeux. Ses jambes ont une apparence plutôt humaine, bien qu'elles germent directement de son torse, ondulant sous les plis d'une robe trouée et déchirée, une douzaine de plus petits tentacules se tortillant, chacun capable de porter une faucille, l'arme de prédilection du culte.

La Femme Boursouflée s'habille dans une soie riche, jaune et noire, et est en possession d'un éventail magique. L'éventail, lorsqu'il est ouvert sous ses yeux, a le pouvoir de déguiser la vraie nature de la créature, lui offrant l'apparence d'une femme orientale avenante plutôt que l'image du monstre qu'elle est vraiment. Grâce à l'éventail, elle séduit des victimes innocentes, les attirant jusqu'à ce qu'elles soient suffisamment proches pour les saisir avec ses tentacules.

Les individus sacrifiés offerts à la Femme Boursouflée par ses adorateurs humains ont un bras coupé et sont saignés à mort. Le bras retiré est alors suspendu à une statue de la Femme Boursouflée, où les adorateurs le laissent pourrir comme offrande à leur maîtresse noire.

LE CULTE DE LA CHAUVE-SOURIS DES SABLES

Le Culte de la Chauve-Souris des Sables constitue une organisation d'intérêt dans le Pacifique, aussi connue comme la Créature de la Nuit (d'autres noms incluent « le Père de Toutes les Chauve-Souris », « le Mangeur de Visages », « l'Aile Sombre » ou encore « Vol-la-lumière »).

Cet avatar particulier apparaît sous la forme d'une chauve-souris géante à l'œil trilobé au centre du visage. La créature opère dans les ténèbres, car toute lumière a pour effet de la faire fuir. Elle est connectée à une grande pierre, ressemblant à un cristal, appelée le Trapezohedron brillant, dont on dit qu'elle peut convoquer la créature si elle se trouve dans un endroit sombre. Cette incarnation de Nyarlathotep est connue dans le désert à l'ouest de l'Australie, en Égypte ancienne, et dans plusieurs villes d'Amérique du Nord.

LARVE STELLAIRE DE CTHULHU

Les Larves Stellaires de Cthulhu descendirent sur la Terre avec leur maître plusieurs âges avant que le temps ne devienne temps. Elles sont les servantes de Cthulhu, et bien qu'elles puissent changer leur forme à volonté, elles adoptent toujours une apparence proche de celle de leur épouvantable maître. De considérables spéculations existent sur le fait que les Larves Stellaires soient les engeances de Cthulhu ; la vérité reste inconnue, mais la ressemblance est tout de même frappante.

La plupart des Larves Stellaires sont supposées avoir été piégées avec le Grand Cthulhu dans la cité engloutie de R'lyeh. Protégées par la sorcellerie de leur Seigneur épouvantable, elles sont aussi plongées dans une torpeur millénaire, attendant l'émergence permanente de l'île, au moment où les étoiles seront propices. Certaines, néanmoins, se sont échappées ou ont évité l'emprisonnement, et elles errent dans les océans à la demande des autres entités du Mythe. Ayant préalablement combattu les Choses Très Anciennes pour le contrôle des continents pendant la préhistoire de

Des adversaires implacables

Après les batailles de la préhistoire entre les Larves Stellaires et les Choses Très Anciennes, une grande animosité s'est développée entre les Shoggoths et les Larves Stellaires. Malgré leur volonté de changer de camp, les Shoggoths ne bénéficièrent d'aucune clémence de la part des Larves Stellaires, qui n'attachèrent pas non plus une quelconque importante à la loyauté des Shoggots (ou à leur manque de celle-ci), et les deux races devinrent ainsi de terribles rivales. En général, elles ne se cherchent pas l'une l'autre ; il y a trop peu de Larves Stellaires en liberté pour que les Shoggoths ressentent une véritable menace.

Si un Shoggoth et une Larve Stellaire venaient à se trouver dans le même camp pendant un combat ou une mission, le Shoggoth tenterait de saboter les actions de la Larve Stellaire, quelles qu'elles soient, tant que cela peut-être fait sans être détecté. Si les deux créatures se trouvent dans des camps opposés lors d'un conflit, elles s'attaqueront immédiatement l'une l'autre, ignorant tous les autres adversaires (indépendamment des circonstances) jusqu'à ce que l'une d'entre elles soit détruite. Lorsque R'lyeh émergera, l'une des premières résolutions sera sans doute d'instaurer une forme de trêve entre ces deux races terrifiantes, pour que le ravage de la Terre ne soit pas interrompu par de telles querelles insignifiantes.

la Terre, les Larves Stellaires actives se sont depuis lors retirées dans différents repaires sous-marins après la chute de R'lyeh. Celles qui restent accessibles peuvent même être réactives aux appels d'invocateurs utilisant les savoirs arcaniques pour les contacter. Ce sont des êtres puissants, extrêmement intelligents, qui maîtrisent la magie.

Leurs liens forts avec Cthulhu en font des alliés naturels des Profonds. Les Profonds s'occupent des Larves Stellaires en dehors de R'lyeh en veillant sur celles qui choisissent le profond sommeil, et en s'assurant qu'elles soient nourries une fois par semaine. Les Larves Stellaires sont bien moins nombreuses que les Profonds, et il semble n'y en avoir actuellement qu'une poignée dans les profondeurs des océans, ce qui limite leur capacité à répondre aux invocations. Peu de Larves Stellaires libres s'éloignent de R'lyeh, la présence de leur maître étant synonyme de réconfort. Les Larves Stellaires actives peuvent aussi garder les grandes enclaves des Profonds, et elles quitteront leur poste de temps en temps si elles sont invoquées pour une commission particulièrement urgente.

Les Larves Stellaires donnent la priorité aux convocations venant de Dagon, Hydra, l'une des engeances de Cthulhu (Zoth-Ommog, Ghananothoa, et Ythogtha, par exemple) ou des Profonds, allant jusqu'à abandonner les tâches en cours données par un autre invocateur. Les Larves Stellaires sont bien trop puissantes pour être asservies, elles servent selon leur propre volonté, et lorsque remplir une tâche particulière ne les intéresse plus, elles n'hésitent pas à partir. Si l'invocateur abandonné se montre impoli, ou n'a pas offert les sacrifices adéquats pour assurer la coopération des Larves Stellaires, celles-ci sont susceptibles de faire tomber par négligence un gros rocher sur l'invocateur, ou d'invoquer d'autres créatures indépendantes, qui ne répondent à aucune forme de commande ou d'ordre, pour prendre leur place.

Même si elles n'atteignent que la moitié de la taille de l'épouvantable Cthulhu, les Larves Stellaires font tout de même plus de la moitié de la taille de Dagon ou d'Hydra et sont donc massives. Plus d'informations sur leurs habitudes de reproduction, cycles de vie, et d'autres détails relatifs aux Larves Stellaires sont inconnues. Les quelques individus suffisamment chanceux pour avoir observé une Larve Stellaire sont soit des adorateurs, soit morts à l'heure actuelle. Très peu d'humains ont aperçu une Larve Stellaire et survécu pour le dire.

La peau caoutchouteuse d'une Larve Stellaire offre 10 points d'armure contre les attaques, et elle régénère 3 Points de Vie par tour. Un simple coup de griffe de l'une de ces créatures suffit à causer des dégâts considérables, même aux structures les plus solides, tandis que leurs tentacules, moins puissants, sont des armes mortelles pour quiconque s'aventure trop près. Une Larve Stellaire connaît 3D6 sorts, parmi lesquels *Contacter Cthulhu*, *Contacter un Profond* et *Contacter une Larve Stellaire*. Voir p.262 du livre de base ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition 30e anniversaire*** pour plus de détails.

Attributs : Agilité d6, Âme d12+4, Force d12+12, Intellect d12+4, Vigueur d12+10.

Compétences : Combat d10, Connaissance (Mythe) d10, Détection d6.

Allure : 15 ; **Parade** : 8 ; **Résistance** : 28 (5).

Équipement : Lame Serpent (For+d8), Lames de jet (For+d4, 3/6/12).

Capacités spéciales

- **Aquatique** : les Larves Stellaires se comportent aussi bien sous l'eau que sur terre, et possèdent une Allure de nage de 15.
- **Armure (+5)** : Blindage lourd. Les Larves Stellaires sont couvertes de graisse.
- **Gargantuesque** : une Larve Stellaire peut piétiner ses adversaires (Gabarit Moyen), infligeant d12 + 12 points de dégâts ; soustrayez la taille de la cible aux dégâts.
- **Griffes** : For+d8. Arme lourde.
- **Imposante** : les attaques contre une Larve Stellaire bénéficient d'un bonus de +4 en raison de sa taille massive.
- **Morsure** : For+d4.
- **Régénération** : une Larve Stellaire effectue un test de Vigueur à chaque tour. Un succès soigne une blessure, et une relance en soigne une de plus. Elle possède également un bonus de +2 sur les tests d'Âme visant à éliminer l'effet Secoué.
- **Robuste** : si une Larve Stellaire est Secouée, d'autres effets du même type n'ont pas d'effet.
- **Sorts** : une Larve Stellaire connaît jusqu'à 18 sorts choisis par le gardien. Elles connaissent toujours les sorts *Contacter Cthulhu*, *Contacter un Profond*, et Contacter une Larve Stellaire.
- **Taille (+11)** : les Larves Stellaires comptent parmi les plus grandes créatures de la Terre.
- **Tentacules** : For+d6, Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Une Larve Stellaire possède 4 tentacules,

chacun ayant une Portée de 5 et pouvant attaquer des cibles différentes. Ils obtiennent un bonus de surnombre s'ils attaquent la même cible à plusieurs.

- **Terreur (-2)** : quiconque voit une Larve Stellaire doit réussir un test d'Âme à (-2), ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur. Même en cas de réussite au test d'Âme, l'individu gagne 1 point de Démence.
- **Vol** : Allure 7, Ascension -1.

LES TCHO-TCHO

Malgré l'attitude occidentale condescendante vis-à-vis des tribus indigènes de l'est, quelques-uns de ces peuples mystérieux sont véritablement aussi dégénérés que les missionnaires de l'ère victorienne aiment à le laisser entendre. Lorsqu'il s'agit du peuple Tcho-Tcho d'Indochine cependant, le terme dégénéré peine à décrire la dépravation et la corruption des âmes de ses membres. Néanmoins, si les tribus voisines et les étrangers qui les ont rencontrés les traitent avec révulsion, leur véritable nature est bien plus horrible qu'ils ne le pensent, et celle-ci ébranlerait la santé mentale des missionnaires les plus fervents.

Heureusement, les Tcho-Tcho sont restés à l'écart pendant des siècles, s'aventurant rarement en dehors de leur territoire. Quoi qu'il en soit, l'invasion de l'Indochine par l'Empire du Japon a ébranlé la délicate trêve qui existait depuis des siècles entre eux et leurs voisins, et ils sont désormais sur le point d'aller bien plus loin.

Les derniers hommes

Parmi les tribus d'Indochine, il existe de nombreuses légendes sur le peuple Tcho-Tcho et sur leur provenance ; certaines parlent de dieux endormis et perdus à l'origine de l'union profane de ces hommes et de créatures démoniaques, d'autres voient plutôt la tribu dégénérée émerger du Monde des Rêves de la Terre pour protéger le lieu de repos des Obscénités jumelles, Zhar et Lloigor.

Leurs véritables origines sont à chercher dans le futur qui guette l'humanité, après que les étoiles se seront alignées et qu'elles relâcheront les horreurs des Grands Anciens sur la Terre. Dans le futur, alors que des milliards d'humains se sont faits dévorer, ont muté, ou vu leur esprit être arraché à leur corps par une horreur cosmique, un groupe d'hommes et de femmes se leva pour résister aux ténèbres. Sous la forme d'une confédération déstructurée de personnels scientifiques et de militaires chinois, japonais et australiens, cette « résistance » humaine se mit à fouiller dans les restes de la civilisation humaine en quête de ressources, et d'un espoir, même infime, de salut.

Malgré les horreurs qu'ils combattirent quotidiennement au cours de leur existence précaire, et les terribles pertes infligées par les Grands Anciens et leurs cohortes, ils parvinrent à trouver une source d'espoir. En reconstituant les morceaux d'un appareil Mi-Go découvert pendant une patrouille, un scientifique australien, Elias Porter, découvrit la technologie permettant de construire un portail instable vers un autre point de l'espace-temps, et avec elle l'espoir de retourner à une époque précédant la venue des Grands Anciens. Désespérés, leur nombre diminuant jour après jour, les derniers humains utilisèrent leurs dernières ressources pour mettre en œuvre cette infime chance de survie et l'espoir que, lorsqu'ils traverseraient le portail, ils auraient la possibilité de mettre en garde les humains du passé du cataclysme à venir.

Alors que Porter et les cent derniers membres de la race humaine traversaient la surface réfléchissante du portail, nombre d'entre eux se réjouirent et prièrent pour leur salut, quelques-uns seulement réalisant le prix qu'ils paieraient pour avoir privé les Grands Anciens de leurs âmes. Le portail de Porter créa une brèche dans l'espace-temps, mais ses calculs envoyèrent les réfugiés à une période bien antérieure à celle qui était prévue ; près de sept mille ans avant notre époque, en réalité. Perdus dans un passé lointain, de nombreux individus désespérés se donnèrent la mort, mais Porter rallia son peuple ; après tout, ils étaient maintenant libérés de l'emprise des Grands Anciens et pouvaient vivre en paix. S'installant dans ce qui est aujourd'hui la Birmanie, les derniers humains commencèrent à reconstruire la société et cicatriser les plaies laissées par leur expérience cauchemardesque. En remerciement de son rôle dans leur fuite, ils élurent Porter comme leur premier leader, et tout allait bien. Jusqu'à ce que les premiers signes de la Soif se manifestent...

Les sols et les murs sont couverts d'un sang séché depuis des âges, et des fragments d'os jaillissent çà et là dans la terre boueuse.

La Soif

L'un après l'autre, les réfugiés commencèrent à souffrir d'une terrible affection, qui flétrissait et retardait la croissance de leurs corps tandis qu'une rage effrayante et indomptable s'emparait de leurs esprits. Malgré leurs connaissances en médecine, ils ne parvinrent pas à identifier un virus ou une maladie comme étant la cause de ce phénomène, jusqu'à ce qu'Elias Porter, examinant son travail sur le portail, s'aperçoive de son erreur. Traverser le portail avait eu des conséquences catastrophiques sur les derniers humains, modifiant leur ADN qui s'était fragmenté et avait dégénéré, leurs corps s'atrophiant jusqu'à être emportés par une mort prématurée. Ayant pris connaissance du phénomène, Porter parvint à synthétiser un vaccin grâce à l'ADN prélevé sur les indigènes humains de cette époque, non affectés par les effets du portail.

Le vaccin de Porter fut un succès, mais des traces de dégénérescence subsistèrent tout de même. Tout au long des années suivantes, les voyageurs du temps se transformèrent en des personnes plus cruelles et primitives, et ils développèrent bientôt une méthode plus directe pour prélever l'ADN dont ils avaient besoin sur les populations natives, ayant recours au cannibalisme pour étancher leur soif.

Revigorer leur matériel génétique eut également un impact considérable sur la longévité de Porter et des siens, les rendant virtuellement immortels, bien que non immunisés contre la dégénérescence. Au cours des siècles, les derniers humains tombèrent dans la débauche et la folie

à mesure que leur mal consumait leur essence même. La Soif les conduisit à adopter des comportements de plus en plus extrêmes et, inévitablement, à l'infâme adoration des Grands Anciens qu'ils avaient fuis jadis.

Les tribus primitives de la région commencèrent, avec raison, à redouter ceux qu'ils connaissaient comme le peuple Tcho-Tcho et leur terrible archiprêtre E-Poh. Ils se mirent à offrir en sacrifice les membres les plus faibles et les plus vieux de leurs tribus pour que les effroyables Tcho-Tcho acceptent de rester sur leur territoire. Durant des millénaires, cet équilibre fut maintenu par le sacrifice et par la guerre, en quelques occasions, lorsque les seigneurs de guerre chinois rencontrèrent le peuple impie, ignorant leurs véritables origines et les liens qu'ils partageaient avec eux.

La plus grande et la plus tragique ironie est que les Tcho-Tcho eux-mêmes ont oublié leur passé, et par conséquent le futur de la Terre. Même l'archiprêtre corrompu et vêtu de jaune E-Poh a depuis longtemps oublié le rôle qu'il joua en sauvant les derniers membres de l'humanité des ignobles dieux qu'il adore maintenant au cours de ses rituels de magie noire. Et, tandis que l'Empire du Japon déferle sur l'Indochine, les Tcho-Tcho ont découvert une nouvelle source de sustentation pour étancher leur Soif, et d'individus à offrir en sacrifice à leurs dieux jumeaux, Zhar et Lloigor.

Certains analystes alliés ont proposé d'établir le contact avec cette tribu isolée et secrète dans le but de les engager éventuellement comme combattants de la guérilla, mais jusqu'à présent, aucune de leurs expéditions n'a donné de nouvelles. Ils se contentent pour l'instant de présumer qu'elles ont été interceptées par les Japonais.

Sung

Lorsque les derniers hommes s'installèrent dans ce qui est aujourd'hui la Birmanie, ils utilisèrent les matériaux avancés qu'ils avaient laissés pour construire une enclave dans la jungle, qu'ils nommèrent Sung. Ils furent capables de générer de l'électricité et de chauffer leur petit village, vivant une vie simple mais confortable jusqu'à la manifestation de la Soif.

Une fois que la dégénérescence commença à se répandre, leur connaissance en matière de technologie s'estompa et, tous les vestiges de leur culture avancée se perdirent au fil des siècles, même s'il existe encore à ce jour quelques signes étranges de celle-ci, comme les lieux de passage d'anciens câblages dans les murs et les dimensions étonnamment précises de leurs bâtiments, encore perceptibles dans les ruines et le délabrement de la Sung d'aujourd'hui. D'autres artefacts et même des armes existent peut-être toujours, enterrés sous leur village délabré et oubliés des Tcho-Tcho eux-mêmes.

Aujourd'hui, Sung est un petit village d'approximativement trente bâtiments, la plupart étant construits en boue et en paille. Des indices trahissent la présence de bâtiments plus anciens, certains murs semblant appartenir à d'anciennes structures sont imbriqués dans les habitations plus récentes et primitives. Les rues de Sung sont couvertes de pourriture et jonchées par les restes des proies des Tcho-Tcho ; les sols et les murs sont couverts d'un sang séché depuis des âges, et des fragments d'os jaillissent çà et là dans la terre boueuse. Les maisons elles-mêmes sont sombres, sans fenêtres et possèdent des plafonds bas.

Le gardien peut choisir de permettre aux investigateurs suffisamment braves ou inconscients d'explorer Sung dans l'espoir de découvrir un artefact digne d'intérêt. Nous avons choisi de garder la date d'origine des Tcho-Tcho délibérément vague pour que le gardien puisse choisir un objet, mystérieux et technologiquement avancé, à son goût. Même si un artefact venu du futur de l'humanité a le potentiel pour déséquilibrer le jeu, l'objet sera resté dans les jungles de Birmanie pendant 7000 ans, et pourrait ne pas être dans des conditions de fonctionnement optimales. De plus, les éventuels écrits découverts seront fragmentés dans le meilleur des cas et, si les investigateurs reconnaissent certains mots (Elias Porter était Australien et parlait donc anglais), leur signification restera virtuellement impossible à déchiffrer.

Les Dégénérés

E-POH, LE PRÊTRE VOILÉ DE JAUNE

Si un individu rendu fou par les Grands Anciens mérite de susciter la compassion plutôt que le mépris, c'est bien E-Poh, le chaman misérable et damné, chef de la tribu dégénérée des Tcho-Tcho. Malgré les rumeurs et témoignages relatant sa cruauté inhumaine et son appétit insatiable pour la chair humaine, ceux qui réalisent la souffrance que cette misérable créature a dû endurer devraient la prendre en pitié, tout en pleurant des larmes horrifiées à l'écoute de sa véritable histoire.

Autrefois scientifique humanitaire respecté, cet homme n'est plus qu'un prêtre impie, qui offre des sacrifices aux



Grands Anciens dans l'espoir qu'ils guérissent la terrible affection qui a transformé son peuple et lui-même, jadis les derniers espoirs de l'humanité, en carcasses dégénérées. Même s'il a perdu l'esprit en voyant les horreurs auxquelles ses actions ont conduit son peuple, E-Poh a des moments de lucidité où il peut se rappeler de fragments de son passé et de notre futur. Plus terrifiant que ses prédictions, qui sont presque toujours correctes, est le « grand tome » qu'il porte toujours avec lui, avec ses croquis et ses images qui ne montrent que trop clairement le sort qui attend l'humanité.

Cth

FOR 12 DEX 11 INT 17
CON 14 TAI 8 POU 17
SAN n/a Points de Vie : 11

Impact : aucun ; **Déplacement** : 5.

Compétences : Médecine 60%, Métier : Mécanique 60%, Métier : Électricité 65%, Mythe de Cthulhu 70%, Sciences formelles : Chimie 75%, Sciences formelles : Physique 75%, Sciences naturelles : Biologie 70%, Survie (Tropiques) 75%, Trouver Objet Caché 70%.

Armes : Bâton (Arme de mêlée – Bâton) 45%, impact 3D6+étourdissement, atts 1, portée de base contact.

Lame enchantée (Arme de mêlée – Épée) 40%, impact 1D8, atts 1, portée de base contact.

Armure : aucune.

Sorts : *Atrophie d'un membre, Disparaître, Domination, Flétrissement, Hypnotisme, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lier un ennemi, Percevoir la vie, Provoquer la cécité, Signe de Voor, Soins, Trou de mémoire.*

Perte de Santé Mentale : 0/1D3 pour découvrir le visage déformé et transformé, sous son voile jaune, de celui qui fut jadis le sauveur de l'humanité.

Règles spéciales : ajoutez +3 en FOR, **CON** et **DEX** immédiatement après avoir étanché sa soif ; ces attributs déclinent ensuite au rythme de -1 par heure pour revenir à leurs niveaux d'origine (il faut donc trois heures pour qu'ils reviennent à la normale). Si E-Poh est blessé, verser du sang sur lui, ou lui en donner à boire le revigore à un rythme de 1D Points de Vie par heure, même s'il semble mort.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d12, Force d6, Intellect d12, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Mythe) d10, Connaissance (les Sciences – oui, toutes les sciences !) d10, Détection d10, Intimidation d8, Sarcasmes d8, Survie d10.

Allure : 3 ; **Charisme** : -9 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7.

Atouts : Chance supérieure, Commandement, Érudit (Toutes les compétences de connaissance), Esquive, Ferveur, Nerfs d'acier supérieurs, Sang-froid supérieur, Sens du danger, Tacticien, Tenez les rangs !, Vigilance.

Handicaps : Âgé, Arrogant, Assoiffé de sang, Boiteux, Habitude (bave lorsqu'il voit des étrangers), Malveillant, Petit, Répugnant.

Équipement : Bâton (For+d4, Parade +1, voir ci-dessous), Lame enchantée (For+d6).

Capacités spéciales

- **Regard cannibale** : le regard d'E-Poh est terriblement déconcertant, son Charisme devient un bonus Positif lorsqu'il utilise ses compétences Intimidation ou Sarcasmes.
- **Bâton d'E-Poh** : une cible touchée par le bâton doit effectuer un test de Vigueur (-2) ou être automatiquement Secouée par la décharge électrique. Ensuite, les dégâts du coup sont calculés.
- **Dément** : E-Poh est totalement fou. Sa folie lui confère une force inhumaine. Il profite d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Il ignore les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Il est également immunisé contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.

Le bâton d'E-Poh

En dehors de son journal, E-Poh (anciennement connu comme Elias Porter, survivant d'un futur lointain) possède un autre artefact provenant de l'avenir. Son bâton est conçu dans un alliage de titane léger, et combiné à un générateur électrique logé à la base de l'arme, lequel délivre de puissantes décharges en frappant. E-Poh a créé cette arme pour aider à gérer le peuple préhistorique que sa tribu rencontra à son arrivée dans le passé. Il s'agit d'un objet unique, mais de nombreux groupes du monde entier rêveraient de mettre la main dessus, de manière à exploiter la technologie extraordinaire qu'il contient.

Cth Quiconque est frappé par le bâton doit réussir un test d'Endurance à -20% ou être étourdi pendant 1D6 tours, avec toutes les compétences diminuées de moitié.

Sav Voir la description du personnage d'E-Poh pour les effets de son bâton.

Le journal d'E-Poh

Assemblé par Elias Porter avant que son esprit ne soit détruit par son voyage dans le temps, cet ouvrage, constitué d'anciens papiers jaunis provenant de différentes sources et maintenus ensemble par un fil de fer, est un album de choses qui pour certaines sont encore à venir. Quiconque lit ces pages apprendra l'histoire de la fin du 20e et du début du 21e siècle, l'horreur qui guette la Terre, et le plan de Porter pour sauver les derniers humains en construisant un grand portail. E-Poh passe de nombreuses heures le nez plongé dans les pages de son livre, comme espérant trouver un indice qu'il aurait manqué auparavant, quelque chose qui pourrait libérer son peuple de son existence cauchemardesque.

En lisant le contenu du livre, les investigateurs doivent effectuer un test d'Intuition [Cth]/d'Intellect [Sav]. S'il est réussi, ils doivent tout de suite faire un test de SAN, ou perdre 1D10 points de SAN [Cth]/faire un test d'Horreur (-2) [Sav] alors qu'ils réalisent l'horreur et la fatalité qui les guettent. Le livre fournit également quelques détails de la science utilisée pour créer le portail, ce qui permet Cth d'augmenter immédiatement la compétence Sciences formelles : Physique / Sav d'obtenir un Jeton qui peut être utilisé seulement pour un test de Connaissance (Physique).

- **Nausée** : le simple fait de voir E-Poh expose l'individu à la vision de la folie profonde qui enchevêtre son âme. Ceux qui le regardent doivent réussir un test d'Âme ou subir une pénalité de -1 à toutes leurs actions pour le reste de la rencontre.
- **Sorts** : E-Poh peut lancer les sorts suivants : *Atrophie d'un membre, Disparaître, Domination, Flétrissement, Hypnotisme, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lier un ennemi, Percevoir la vie, Provoquer la cécité, Signe de Voor, Soins, Trou de mémoire*.
- **La Soif** : si E-Poh consomme de la chair humaine ou du sang, ses caractéristiques physiques et sa compétence de Combat sont augmentées d'un dé pour l'heure suivante. Ceci permet également de faire augmenter sa Parade à 7, et sa Résistance à 8. Le phénomène a aussi pour effet de guérir toutes ses blessures, même celles qui l'ont éventuellement conduit à sa mort.

GUÉRILLA TCHO-TCHO

Si les quelques survivants des réfugiés arrivés avec Porter ont régressé au point d'être incapables de réaliser les tâches les plus sommaires et de devoir être nourris par d'autres, les membres les moins dégénérés de la tribu, à savoir les plus jeunes générations Tcho-Tcho, sont toujours capables et ils agissent comme les chasseurs du clan. Parcourant les jungles autour de leur village, ces bandes de guérilleros chassent de la chair fraiche à l'aide de sarbacanes, et de munitions paralysantes qui immobilisent leurs proies avant qu'ils ne les ligotent dans des filets et les ramènent au village en guise de futur festin. Les Tcho-Tcho tenteront rarement de tuer leur proie immédiatement, puisque la chair et le sang chauds ont un effet beaucoup plus intéressant sur la Soif, ainsi leurs victimes sont toujours dévorées vivantes lors de grandes orgies sanglantes.

Physiquement, les Tcho-Tcho sont plus petits que les autochtones birmans. Ils conservent leurs propriétés asiatiques, mais sont meurtris et ratatinés par les années de Soif (si bien que même les individus les plus jeunes, selon les standards Tcho-Tcho, sont aussi déformés et flétris). Alors que la guerre du Pacifique s'étend dans la région, ils s'équipent souvent des armes de leurs victimes, et combattent maintenant en utilisant un mélange d'armes traditionnelles et d'armes à feu modernes.

Cth

FOR 3D6 **DEX** 3D6 **INT** 3D6
CON 3D6 **TAI** 2d6 **POU** 3D6
SAN 0 **Points de Vie :** 12

Impact : aucun ; **Déplacement** : 8.

Armes : Sarbacane 45%, impact 1D2+poison de PUI 15, qui paralyse pendant 1D10 tours, atts 2, portée de base 9m.

Machette (Arme de mêlée – Couteau) 40%, impact 1D8, atts 1, portée de base contact.

Fusil Type 38 (Armes à feu : armes d'épaule) 30%, impact 2d6+2, atts 1, portée 90m.

Armure : aucune.

Sorts : les chefs peuvent connaître 1D3 sorts appropriés.

Perte de Santé Mentale : 0/1 pour voir un Tcho-Tcho.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Intimidation d6, Survie d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 4.

Atouts : aucun (les chefs peuvent avoir Commandement)

Handicaps : Assoiffé de sang, Malveillant, Petit.

Équipement : Machette (For+d6), Fusil Modèle 38 (2d6+1, 20/40/80, Cad. 1, Coups 5, PA 1, Snapfire), Sarbacane (pas de dégâts, 3/6/12, la cible doit réussir un test de Vigueur (-1) ou être paralysée pendant 13 tours moins son type de dé de Vigueur).

Capacités spéciales

- **Sorts** : quelques chefs peuvent connaître jusqu'à 3 sorts appropriés.


The News and Observer

2 AVRIL 2090

LA FIN DES TEMPS ?

LES EXPERTS N'HÉSITENT PAS À PARLER DE CATACLYSME MONDIAL ALORS QUE LA SÉRIE ACTUELLE DE SÉISMES NE FAIBLIT PAS D'INTENSITÉ.

CHAPITRE 9

Artefacts, tomes et sortilèges

"Toi qui as faim, jette-toi sur le livre : c'est une arme."
— Bertolt Brecht

Ce chapitre aborde les détails d'incantations et d'ouvrages étranges témoignant d'un savoir interdit et pouvant être dénichés dans le théâtre du Pacifique. Les sortilèges mentionnés ailleurs dans ce livre peuvent être trouvés dans le livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition, 30e anniversaire*** p.250, ou dans ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, Chapitre 10 p. 202.

ARTEFACTS

Netsuke de Dagon

Les Netsuke (NET-soo-kay) sont des gravures japonaises d'animaux et de gens, souvent très stylisées de manière à convenir par la taille et la forme au matériau utilisé pour la fabrication de la pièce. La plupart des netsuke réalisés avant et pendant la Seconde Guerre mondiale sont taillés dans l'ivoire, même si le bois, les os et le corail ne sont pas rares.

Les Netsuke de Dagon sont façonnés dans un matériau verdâtre ou gris sombre ressemblant à de la stéatite, déplaisant au toucher.

Plus que des objets décoratifs, les netsuke développés initialement au 17e siècle sont des boutons qui retiennent des *inro* (des cases de stockage miniatures richement décorées semblables à des poches) pour les vêtements traditionnels japonais.

Les Netsuke de Dagon sont façonnés dans un matériau verdâtre ou gris sombre ressemblant à de la stéatite. Déplaisants au toucher, ils semblent froids et visqueux, et inspirent des sentiments allant de la répulsion à la terreur, causant même parfois des nausées. Ils sont sculptés sous la forme de Profonds, et peuvent être dénichés dans la région du Pacifique. Ils sont offerts aux alliés humains par les Profonds, avec instruction de jeter le Nestuke dans l'océan si une aide urgente venait à être nécessaire. En quelques minutes, 1D6/1d6 éclaireurs Profonds feront surface pour régler la situation. Si davantage de Profonds sont requis, un ou plusieurs éclaireurs procéderont à un rituel pour invoquer d'autres de leurs semblables amphibies, voire des puissances supérieures, comme une Larve Stellaire de Cthulhu (p.87). Les règles d'invocation normales s'appliquent.

L'épée à sept branches

L'épée à sept branches, conservée au sanctuaire d'Isonokami, dans la préfecture de Nara, au Japon, est une arme ancienne dont la création est estimée à la fin du 4e siècle après J.-C. Quoi qu'il en soit, cette épée est en réalité une copie d'un objet beaucoup plus vieux et beaucoup plus étrange. Le nom d'origine de l'épée est inapproprié ; il n'y a qu'une lame, mais son scintillement de feu crépitant entre les dimensions la rend difficile à regarder, et le cerveau humain est incapable de la décrire plus précisément qu'en disant qu'elle possède sept branches.

Les origines de cette épée unique ont été perdues dans les brumes de l'Antiquité. Elle inflige davantage de dégâts aux créatures qui voyagent entre les dimensions comme les Vagabonds Dimensionnels et les épouvantables Chiens de Tindalos, alors qu'elles se contentent de passer à travers les humains et autres créatures sans les affecter (ne causant qu'une sensation étrange de picotement).

Cth Épée à sept branches (Armes de mêlée – Épée), impact 1D8+1+imp, atts 1, portée de base contact. Sur un Empalement (un cinquième ou moins de la chance de toucher de l'investigateur), l'épée ne se contente pas de blesser la créature, elle la lie à sa dimension actuelle.

Sav

Épée à sept branches (For+d8). En plus de subir le d6 de dégâts supplémentaires lorsqu'une relance est réalisée sur le jet d'attaque, la créature se retrouve liée à sa dimension actuelle.

Une fois liée, la créature ne peut s'échapper jusqu'à ce qu'elle soit libérée ou détruite. Le revers de la médaille est que l'épée reste coincée dans la créature, la retirer revenant à la libérer de sa prison dimensionnelle...

Yawarakai-Te

L'un des légendaires tachi (sabres) du maître forgeron japonais Goro Nyudo Masamune, cette arme exquise (dont le nom se traduit par « tendres mains ») est une « Lame Juste » – l'une de celles qui ne tuent pas les innocents ou ceux qui ne le méritent pas. Créée pendant une compétition face à un autre forgeron légendaire, Muramasa, la lame peut être reconnue par son notare hamon distinctif (un motif le long du tranchant de la lame causé par la trempe) et les étoiles scintillantes de son nie (des cristaux qui parcourent le tranchant du hamon), lesquelles renvoient à des constellations mystérieuses.

Le sabre, dont le sort actuel reste inconnu, est à la fois extrêmement acéré et équilibré. Le travail de forge de Masamune est tel que l'arme est capable d'infliger des dégâts normaux aux créatures du Mythe qui sont en temps normal immunisées contre les armes ordinaires comme les Polypes Volants. Elle n'inflige aucun dégât aux innocents, même si le coup est porté avec succès.

L'épée qui lui était opposée durant la compétition, Juuchi Yosamu (10 000 nuits froides) de Muramasa, fut jugée maléfique par un moine spectateur de la compétition, car elle était capable de trancher n'importe quoi, aveuglément. Elle permet d'infliger des dégâts à toutes les créatures qu'elle frappe, du Mythe ou ordinaires. Personne ne sait où elle se trouve actuellement.



Cette arme exquise est une "Épée Juste" - elle est incapable de blesser les innocents.

TOMES

Cth

Si vous jouez à ***L'Appel de Cthulhu***, les emplacements des divers livres de sorts et parchemins détaillés ci-dessous peuvent être trouvés en consultant le Tableau 6 à la p.76. Les sortilèges des *Chants de Dhole* et des *Invocations de Dagon* ne sont pas listés dans le livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** et ont été inclus ci-dessous.

Cthaat Aquadingen

Il existe deux versions différentes de ce livre.

Grimoire du Mythe : **CTHAAT AQUADINGEN** — *en latin, auteur inconnu, 11e-12e siècle*. Une étude détaillée des Profonds et de leurs semblables. Il existe trois copies connues de l'ouvrage qui existent encore. Toutes sont reliées en peau humaine qui transpire lorsque l'humidité baisse. Une copie se trouve au British Museum, les deux autres dans des collections privées britanniques.

Sav

Langue : Latin (+0). 12 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : chant funèbre de nyhargo (une variante du sort de résurrection qui détruit seulement ceux qui se sont relevés), converser avec l'enfant de dieu (*contacter une Larve Stellaire de Cthulhu*), converser avec les enfants de l'océan (*contacter des Profonds*), converser avec Père Dagon/Mère Hydra (*contacter Père Dagon/Mère Hydra*), rêves de dieu (*contacter Cthulhu*), rêves de Zaltoqua (*contacter Tsathoggua*).

Grimoire du Mythe : **CTHAAT AQUADINGEN** — *en moyen anglais, auteur et traducteur inconnus, 14e siècle*. Ce tome est une traduction incomplète et profondément déficiente de l'ouvrage latin préalable. On ne connaît l'existence que d'un seul manuscrit relié qui se trouve au British Museum.

Sav

Langue : Anglais (-1). 8 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : converser avec l'enfant de dieu (*contacter une Larve Stellaire de Cthulhu*), converser avec les enfants de l'océan (*contacter des Profonds*), converser avec Père Dagon/Mère Hydra (*contacter Père Dagon/Mère Hydra*), rêves de dieu (*contacter Cthulhu*).

Cthulhu dans le Nécronomicon

Grimoire du Mythe : **CTHULHU DANS LE NÉCRONOMICON** — *en anglais, écrit par le Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (1938)*. Plutôt une collection de notes manuscrites qu'un ouvrage réellement terminé, les documents furent déposés à la bibliothèque de l'Université Miskatonic peu de temps avant que l'auteur ne disparaisse mystérieusement. Les gribouillages de Shrewsbury décrivent la capacité de Cthulhu à affecter les rêves humains, tout en émettant des avertissements sévères au sujet d'un culte dévoué au retour du Grand Ancien.

Sav

Langue : Anglais. 5 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : *contacter Cthulhu, contacter un Profond, Signe des Anciens.*

Les Chants de Dhole

Grimoire du Mythe : **LES CHANTS DE DHOLE** — *en birman, auteur inconnu, date de publication inconnue*. On ne sait que peu de choses sur ce texte birman obscur, et peu de copies existent encore ; l'Université Miskatonic est censée en posséder une.

Cth

Sorts : Changer le temps, Contacter Chaughar Fauhgn, Contacter des Profonds, Contacter Père Dagon/Mère Hydra, Flétrissement, Mimétisme, Nuage de ténèbres, Provoquer une maladie.

Sav

Langue : Birman (+0). 14 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : *Changer le temps, Contacter Chaughar Fauhgn, Contacter des Profonds, Contacter Père Dagon/Mère Hydra, Flétrissement, Mimétisme, Nuage de ténèbres, Provoquer une maladie.*

Invocations de Dagon

Grimoire du Mythe : **INVOCATIONS DE DAGON** — *en anglais, auteur Asaph Waite, début du 20e siècle*. L'ouvrage revint à sa famille lorsque Waite fut tué dans le raid fédéral sur Innsmouth en 1927, quant à son sort actuel, il demeure inconnu. Néanmoins, quelques pages retrouvées durant le raid sont conservées à l'Université Miskatonic.

Cth

Sorts : Contacter des Profonds, Contacter Père Dagon/Mère Hydra, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Nuage de ténèbres, Souffle des profondeurs.

Sav

Langue : Anglais (-1). 13 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : *Contacter des Profonds, Contacter Père Dagon/Mère Hydra, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Nuage de ténèbres, Souffle des profondeurs.*

Je devrais demander à mon père s'il n'est pas tombé sur l'un de ces ouvrages. - Sally A.

Les Écrits de Ponape

Grimoire du Mythe : LES ÉCRITS DE PONAPE — *en anglais, par le capitaine Abner Ezekial Hoag, 1734*. Le manuscrit original est porté disparu, quelques copies seraient éventuellement dissimulées ici et là. La version qui fut publiée à titre posthume, aux alentours de 1795, manque de contenu et de précision comparé à l'original, mais elle contient toujours des détails saillants concernant le culte insulaire de la Mer du Sud et sa relation malsaine avec la population locale de Profonds.

Sav

Langue : Anglais (-1). 11 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : la version imprimée ne contient aucun sort, mais la version manuscrite contient : *Contacter des Profonds, Contacter Père Dagon/Mère Hydra.*

Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre

Grimoire du Mythe : **PRODIGES THAUMATURGIQUES DANS LA CANAAN DE NOUVELLE ANGLETERRE** — *en anglais, par le révérend Ward Phillips, vers 1788*. Disponible sous la forme d'in-octavo en américain rudimentaire et relié en imitation cuir noir, il existe deux éditions des *Prodiges*. Les deux sont pratiquement identiques, même si la seconde édition date de 1801 et fut produite à Boston. Il s'agit d'un ouvrage plutôt commun que l'on trouve dans toute la Nouvelle Angleterre, à la fois dans les grandes bibliothèques généralistes et celles des sociétés historiques. Il traite des pratiques maléfiques de chamans, sorciers, sorcières, et autres pratiquants de magie noire, tout en contenant des informations sur certains évènements qui se sont déroulés autour des bois de Billington, à Arkham.

Sav

Langue : Anglais (-1). 5 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : aucun, mais la copie personnelle du révérend Phillips contient la description marginale des incantations suivantes : appeler/congédier Ithaka (*appeler/congédier Ithaqua*), contacter Narlato (*contacter Nyarlathotep*), contacter Sadogowah (*contacter Tsathoggua*), *Signe des anciens.*

Les Tablettes de Zanthu

Grimoire du Mythe : **LES TABLETTES DE ZANTHU** — *en anglais, par le professeur Harold Hadley Copeland, 1916*. Seulement 400 copies de cette brochure, sous-titrée *Une traduction conjecturale*, existent dans le monde. Le professeur Copeland atteste qu'elle contient les traductions de tablettes en jade noire découvertes dans l'océan Pacifique par divers pécheurs locaux. Écrites à l'origine dans un Naacal hiératique, la langue cérémoniale de l'ancien continent perdu de Mu, elles décrivent l'adoration de Cthulhu, Ghatanothoa et Shib-Niggurath.

Sav

Langue : Anglais (+0). 4 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : le texte

est déficient et ne contient aucun sort, mais les tablettes de Lémurie originales contiennent *Contacter Cthulhu* et tout autre sort d'invocation pertinent selon le gardien.

SAV SORTS

Les descriptions de sorts suivantes sont à utiliser dans ***Savage Worlds***. Si vous jouez à ***L'Appel de Cthulhu***, des détails sur ces sorts peuvent être trouvés dans un Grimoire du Mythe, ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition, 30e anniversaire*** p.254 et suivantes.

Contacter une Larve Stellaire

Modificateur de Lancer : voir ci-dessous.
Portée : voir ci-dessous.
Durée : voir ci-dessous.
Coût : Horreur (+1) plus le Coût pour voir la créature [Terreur(-2)].

Ce sort doit être lancé près de l'océan, près d'une enclave de Profonds, ou près d'une zone connue pour contenir (ou supposée contenir) des Larves Stellaires en sommeil. Logiquement, ce sort fonctionne mieux le long des côtes du Massachussetts, de Polynésie, et au-dessus de R'lyeh. Comme pour les autres sorts visant à contacter une créature, il réussit automatiquement à moins qu'aucune créature de ce type ne se trouve dans les environs.

Signe de Voor

Modificateur de Lancer : voir ci-dessous.
Portée : aucune.
Durée : aucune.
Coût : voir ci-dessous.

Ces gestes magiques de la main diminuent d'1 point le Modificateur de Lancer de tout sort lancé immédiatement après que la gestuelle a été correctement réalisée, celle-ci augmente en revanche le Coût d'1 point. Exécuter le Signe de Voor ne modifie pas de manière appréciable la durée nécessaire pour lancer un sort.

Lève-toi, lève-toi et mets fin à ta torpeur ;
Tes serviteurs t'appellent des profondeurs ;
Pour arpenter les rivages
À la recherche de ceux qui voudraient te renier.

CHAPITRE 10

Les nombreux visages de la guerre

"Le monde est un miroir qui renvoie à chacun ses propres traits."
– William Makepeace Thackeray

L'objectif de ce chapitre est double : fournir au gardien un aperçu des figures clés du théâtre du Pacifique, et proposer une gamme de PNJ prêts à l'emploi pouvant être intégrés dans les aventures des investigateurs.

PERSONNAGES HISTORIQUES

Des figures militaires et politiques américaines essentielles, comme le président Franklin D. Roosevelt et le général Dwight D. Eisenhower, ont déjà été décrites ailleurs (***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, Chapitre 12), comme un certain nombre de leurs semblables européens, dont Lord Louis Mountbatten, une figure majeure de la campagne britannique visant à reprendre le contrôle de la Birmanie. Vous trouverez ci-dessous d'autres personnages hauts en couleur, classés par pays, qui ont joué un rôle majeur durant la guerre du Pacifique. Comme d'habitude, leurs caractéristiques ne sont pas fournies, puisque grâce à leur statut, elles peuvent entreprendre presque tout ce que vous, gardien, avez besoin qu'elles fassent.

Les Américains

CLAIRE CHENNAULT

Claire Lee Chennault (1893-1958). Servant dans la division aérienne de l'Army Signal Corps au début de la Première Guerre mondiale, Chennault apprend ensuite à voler dans l'armée de l'Air américaine, y restant lorsqu'elle devient le Air Corps en 1926. Spécialiste en poursuite, il devient le leader d'une équipe de parade militaire (« Les Trois Mousquetaires ») avant de démissionner en 1937 sur le motif de problèmes de santé et de disputes avec ses officiers supérieurs. Partant pour la Chine la même année pour enquêter sur l'armée de l'Air chinoise, il devient le conseiller aérien de Chiang Kai-shek lorsque les hostilités commencent. En 1941, il fonde les Tigres volants (p.7) pour participer à la défense de la Chine. Il entretient une relation acrimonieuse avec « Joe le Vinaigre » Stilwell et joue un rôle essentiel lors de son rappel en Amérique en 1944.

DOUGLAS MACARTHUR

Douglas MacArthur (1880-1964). Né d'une famille militaire de Little Rock, Arkansas, MacArthur passe son enfance dans différents avant-postes de l'armée. Il est le plus jeune que ses deux frères, et il lui faut trois tentatives pour entrer à l'Académie militaire de West Point. En temps utile, il est intégré au Corps of Engineers de l'armée américaine, servant dans les Philippines et comme assistant de son père pendant une visite des bases militaires en Extrême-Orient. Au cours d'une carrière variée, il entre en action en France pendant la Première Guerre mondiale et participe à l'entraînement de l'équipe olympique américaine de 1928. Il aide à fonder l'armée des Philippines en 1935, et devient aussi le conseiller militaire de l'archipel avant de se retirer officiellement de l'armée en 1937. Il est rappelé en service par le président Roosevelt en juillet 1941.

FRANK MERRILL

Frank Dow Merrill (1903-1955). Ayant été formé à West Point et au MIT (dans le génie militaire), Merrill se retrouve sous les ordres de MacArthur dans les Philippines comme officier du renseignement, ayant appris le japonais pendant son service comme attaché militaire à Tokyo. En 1943, devenu général, il prend le commandement de la *5307th Composite Unit* (Provisional), qui suit le modèle des Chindits et que l'on surnomme les Maraudeurs de Merrill en son honneur.

CHESTER NIMITZ

Chester William Nimitz (1885-1966). Texan d'origine allemande, Nimitz suit les traces de son grand-père paternel et se dirige vers la marine, entrant dans l'Académie navale américaine en 1901. Il sert dans le Pacifique et l'Atlantique, sur navire et sous-marin,



Photo : inconnu - Kaiser Hirohito, 1932 - Bundesarchiv, Bild 102-12923 / CC-BY-SA

et étudie les moteurs en Allemagne avant la Première Guerre mondiale. Il continue de prendre du galon et, en décembre 1941, devient commandant en chef de la flotte américaine du Pacifique. Ses compétences de commandant jouent un rôle essentiel pour renverser la balance contre la marine japonaise dans le théâtre du Pacifique, même s'il se retrouve souvent pris entre deux feux, MacArthur et l'amiral de la flotte Ernert J.King, commandant en chef de la flotte américaine.

JOSEPH STILWELL

Joseph Warren Stilwell (1883-1946). Enfant rebelle et indiscipliné, Stilwell est d'abord destiné à rejoindre Yale mais il entre finalement à l'Académie militaire de West Point, où il introduit le basketball. Célèbre pour sa personnalité caustique, on lui prête le surnom de « Joe le Vinaigre » après qu'il s'est établi à Fort Benning, en Géorgie. Très doué pour les langues, il apprend à maîtriser le chinois à l'écrit comme à l'oral pendant son service comme attaché militaire à Pékin entre les deux guerres. Il est renvoyé en Chine en tant que chef d'état-major de Chiang Kai-shek par le président Roosevelt. Sa présence dans le théâtre du Pacifique est marquée par des disputes constantes avec les personnes de son entourage, Américains, Chinois et Britanniques compris. Lorsque, étant en disgrâce, il est rappelé en Amérique en octobre 1944, il ne laisse derrière lui aucune instruction ni dossiers opérationnels pour son remplaçant.

Les Britanniques

WILLIAM SLIM

William Joseph « Bill » Slim (1891-1970). Ayant travaillé comme employé et enseignant du primaire, Slim s'engage au début de la Première Guerre mondiale. Blessé à plusieurs reprises, il reçoit la Croix militaire pour ses actions au Moyen-Orient. Il parvient à obtenir une commission dans l'armée et devient militaire de carrière. Pendant la Seconde Guerre mondiale, il combat tout d'abord en Afrique de l'Est puis dans le Moyen-Orient, avant de prendre le commandement en Birmanie en mars 1942, y obtenant encore davantage de médailles. Tacticien astucieux et soldat courageux, « Oncle Bill » est aimé de ses hommes et décisif dans le combat des Britanniques pour récupérer la Birmanie à la tête de la 14th Army (que l'on évoque souvent comme « l'armée oubliée »).

ORDE WINGATE

Orde Charles Wingate (1903-1944). Bien qu'il soit né en Inde d'une famille militaire, Wingate grandit en Angleterre et entre dans l'Académie militaire royale à Woolwich en 1921. Après avoir parcouru l'Europe jusqu'en 1927, il est transféré dans la force de défense du Soudan. Il chasse les esclavagistes et les braconniers de l'ivoire, et se met aussi en quête de l'oasis perdu de Zerzura. Ardent sioniste (bien qu'il ne soit pas juif), Wingate est actif en Palestine jusqu'à la fin des années 1930 lorsqu'il est invité à retourner au Soudan, où il crée la force de guérilla Gidéon. Transféré en Birmanie en 1942, il commence à mettre en place le groupe de pénétration longue distance (p.46). Clairement excentrique et caustique, Wingate est, néanmoins, infatigable dans sa mission de harcèlement des Japonais. Il trouve la mort dans un crash aérien en mars 1944.

Les Japonais

EMPEREUR HIROHITO

Hirohito, Empereur Showa (1901-1989). Petit-fils de l'empereur Meiji, auteur de la reforme japonaise, le Prince Michi (tel qu'il est alors connu) devient le prince héritier et un membre de l'armée de terre et de la marine à la mort de son grand-père. Il est le premier prince héritier japonais à visiter l'Europe au début des années 1920, devenant régent à son retour suite à la mauvaise santé de son père. Il est couronné empereur en décembre 1926, même si la cérémonie officielle confirmant sa succession n'a lieu qu'en novembre 1928. Ayant échappé à plusieurs tentatives d'assassinat et coups d'État militaires, Hirohito opte pour une solution pacifique face aux difficultés diplomatiques avec le monde extérieur, puis choisit, de manière étrange, le très rigoureux Tojo comme premier ministre. Son rôle exact durant la guerre reste trouble (p.13 et 15).

HIDEKI TOJO

Hideki Tojo (1884-1948). Fils d'un officier de l'armée impériale japonaise, Tojo suit les traces de son père dans l'armée. Surnommé « le rasoir », il devient chef de la Kempeitai de l'armée du Guangdong en 1935. Malgré les troubles dans la zone, il n'entre en action directe qu'assez

rarement et continue à gravir les échelons avant d'être rappelé à Tokyo en 1938 pour servir comme vice-ministre de la Guerre. Prenant le contrôle du pays au poste de premier ministre en octobre 1941, il agit également comme ministre de l'Armée et de l'Éducation (entre autres). Il se nomme même chef de l'état-major général de l'armée impériale japonaise en 1944, même s'il est forcé de démissionner de son poste après la chute de Saipan (en juillet 1944).

TOMOYUKI YAMASHITA

Tomoyuki Yamashita (1888-1946). Militaire de carrière, Yamashita combat les Allemands en Chine en 1914, et devient l'un des experts du pays, servant même comme attaché militaire à Berlin au début des années 1920. Membre du Kodo-ha et rival d'Hideki Tojo, il est mis sur la touche à cause de sa volonté de rester en paix avec les États-Unis, la Grande-Bretagne et la Chine. Presque un an après être revenu d'un voyage en Europe, pendant lequel il rencontre Hitler et Mussolini, Yamashita mène l'invasion de Malaisie, gagnant le surnom de « Tigre de Malaisie » Il en obtient un autre, la « Bête de Bataan », par ses actions dans les Philippines, lorsqu'il tente de former des groupes de guérilla pour résister à l'invasion américaine.

Cette arme exquise est une "Épée Juste" - elle est incapable de blesser les innocents.

ISORUKO YAMAMOTO

Isoruko Yamamoto (1884-1943). Né Isoruko Takano, ce fils de samurai est adopté par la famille Yamamoto comme le veut la coutume japonaise en 1916. Il entre en action comme officier de la marine pendant la guerre russo-japonaise, perdant deux doigts dans la bataille de Tsushima. Parlant couramment l'anglais grâce à son passage à l'Université d'Harvard et son emploi d'attaché de la marine à Washington DC, il s'oppose à la guerre contre les États-Unis. Il se dresse aussi contre l'alliance du Japon avec l'Allemagne et l'Italie, ce qui lui vaut de recevoir plusieurs menaces de mort, et beaucoup sont surpris de voir que sa carrière n'est pas écourtée par un assassinat ou par Hideki Tojo. Sa popularité auprès de ses officiers et de ses hommes est peut-être la raison de sa survie. Stratège et tacticien innovant, et spécialiste de l'aéronavale, ses résultats sont mitigés ; s'ils sont d'abord très bons, la bataille de Midway sonne le glas de la marine japonaise et la carrière de Yamamoto. Il trouve la mort dans le crash de son avion, abattu, en 1943.

Les Chinois

CHIANG KAI-SHEK

Chiang Kai-shek (1887-1975). Fils de marchands de sel prospères, Chiang décide de poursuivre une carrière militaire, en étudiant à Tokyo dans une académie militaire pour les étudiants chinois, et en servant même brièvement dans l'armée impériale japonaise. Supporter de la révolution de 1911 (qui voit l'empereur chinois se faire détrôner), Chiang est aussi l'un des premiers membres du Kuomintang (KMT ; le Parti nationaliste chinois) et un allié du Dr. Sun Yat-Sen. Après la mort de Sun, il arrache le contrôle du KMT et (théoriquement) du pays à ses alliés comme à ses ennemis. Soutenu par les États-Unis, le généralissime Chiang Kai-shek travaille en étroite collaboration avec Joseph Stilwell, même si leur relation cesse en 1944.

MAO TSE-TUNG

Mao Tse-tung (1893-1976). De basse origine, Mao comprend parfaitement les difficultés rencontrées par la paysannerie chinoise sous les empereurs mandchous, et rejoint la révolution de 1911 comme simple soldat. De nombreuses années plus tard, alors qu'il travaille à l'Université de Pékin, il tombe sur les écrits de Lénine et de Marx, qui le marquent profondément. Il est l'un des membres fondateurs du Parti communiste chinois (CCP), et il joue un rôle essentiel dans la formation de l'Armée rouge pendant la guerre civile chinoise. Il prend le contrôle du CCP pendant la Longue marche de 1934 (p.29), maintenant une trêve fragile tout au long du conflit avec son opposant politique, Chiang Kai-shek.

LES SECONDS RÔLES

La section suivante contient les descriptions et caractéristiques d'une grande variété de gens, civils et militaires, que les personnages seront susceptibles de rencontrer au cours de leurs aventures.

Garde-côtes australiens / Unité M

Prédécesseurs de l'Unité M du SOE australien, les garde-côtes sont des spécialistes de la reconnaissance déployés en solitaire sur des îles et des atolls du théâtre du Pacifique, scrutant l'horizon en quête de signes d'activité militaire japonaise. Équipés de transmetteurs radios longue portée et entraînés à survivre en solitaire durant de longues

Sav Mélanger la pioche : Jokers

Parmi les troupes décrites ci-dessous, aucune ne s'est vu attribuer le statut de Joker, mais cela ne signifie pas qu'elles sont toutes des extras. Le gardien peut et ne devrait pas hésiter à faire des PNJ décrits dans cette section des Jokers correspondant au scénario dans lesquels ils apparaissent.

En effet, les caractéristiques données ne sont que des exemples représentatifs, et le gardien est encouragé à les modifier. Un officier de marine incompétent (d'accord ce n'est pas crédible – mais ça peut arriver !) pourrait avoir un Intellect plus faible et le handicap Trouillard, ou bien un Esclave pourrait avoir été un grand héros dans une vie antérieure et toujours avoir son atout Costaud.

En fait, nous pensons que vous devriez personnaliser ces PNJ autant que possible, et particulièrement les officiers ennemis, ce qui participera à rendre votre partie fun et mémorable.

périodes de temps, ces hommes fournissent aux Alliés un excellent service de renseignements sur les activités japonaises dans le Pacifique, bien que l'isolement se révèle être un trop lourd fardeau pour certains d'entre eux ; les histoires d'îles inconnues émergeant des profondeurs et de leurs habitants mystérieux ne peuvent être que le fruit de leur imagination, après tout. Certains de ces hommes, suffisamment chanceux pour être postés sur des îles dotées de populations autochtones, se mêlent à leurs tribus, y trouvant parfois une femme et une famille, ce qui leur permet d'obtenir le contact social tant recherché.

Cth

FOR 12 DEX 12 INT 13 CON 13
TAI 12 APP 10 POU 13 ÉDU 11
SAN 35 Points de Vie : 13

Impact : aucun.

Compétences : Connaissance du terrain 30%, Corps à corps 30%, Dissimulation 35%, Écouter 60%, Esquiver 40%, Lancer 30%, Métier : Électricité 30%, Opérateur Radio 45%, Premiers Soins 30%, Sciences formelles : Cryptographie 30%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 60%, langage local approprié 45%.

Armes : *Owen* (Armes automatiques) 35%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée 30m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Langue locale) d6, Connaissance (Navigation) d6, Détection d8, Discrétion d8, Escalade d6, Lancer d6, Nage d6, Navigation d6, Pistage d8, Réparation d6, Soigner d6, Survie d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -1 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 4.

Handicaps : Habitude (Parler tout seul), Prudent.

Atouts : Aptitude à la mécanique, Forestier, Sens du danger, Vigilance.

Équipement : *Couteau* (For+d4), *Pistolet-mitrailleur Owen* (2d6-1, 12/24/48, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), équipement de survie et de communication.

Chindit

Unité des forces spéciales de l'armée britannique en Inde, les Chindits sont entraînés au combat de guérilla et dans la jungle en mettant l'accent sur les escarmouches, opérant à pied dans les jungles épaisses du sud-est de l'Asie, et harcelant les Japonais derrière leurs lignes. Malgré leur entraînement intensif en Inde, les Chindits possèdent un taux de pertes particulièrement alarmant, de nombreux hommes succombant aux maladies tropicales telles que la malaria et la dysenterie dans les jungles fétides de Birmanie. En tant que force de pénétration longue distance, les performances globales des Chindits sont contestables, mais leur capacité à frapper l'ennemi derrière ses propres lignes leur vaut une réputation d'adversaires redoutables dans les rangs japonais, et leur expertise de la survie et du combat dans la jungle est sans égale.

Cth

FOR 13 DEX 12 INT 11 CON 15
TAI 15 APP 12 POU 13 ÉDU 11
SAN 55 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 40%, Connaissance du terrain 45%, Corps à corps 50%, Écouter 50%, Équitation 40%, Esquiver 45%, Grimper 35%, Lancer 45%, Pister 10%, Premiers Soins 30%, Survie (Tropique) 45%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Maternelle 55%, une autre langue appropriée 40%.

Armes : *Lee Enfield No.4 Mk.1* (Armes d'épaule) 45%, impact 2d6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sten Mk.1 (Armes automatiques) 45%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Mitrailleuse légère Bren (Armes lourdes) 45%, impact 2d6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 115m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Birman) d8, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Explosifs) d6, Connaissance (Navigation) d6, Détection d8, Discrétion d6, Équitation d6, Escalade d6, Lancer d6, Pistage d4, Soigner d6, Survie d6, Tir d6.

Allure : 8 ; **Charisme** : -2 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Étranger, Loyal.

Atouts : Artificier, Charognard, Pieds légers.

Équipement : *Machette* (For+d6), *Mitrailleuse légère Bren* (2d8, 40/80/160, Cad. 3, Coups 30/100, PA 2, Auto, Snapfire), *Fusil Lee Enfield No.4 Mk.1* (2d8, 24/48/96, Cad. 1, Coups 10, PA 1, Snapfire), *Pistolet-mitrailleur Sten Mk.1* (2d6-1, 12/24/48, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), équipement de survie et de démolition.

Communiste / Nationaliste chinois

La Chine continentale faisant l'objet d'une guerre féroce depuis l'invasion de la Mandchourie en 1931 et l'invasion à grande échelle en 1937, les deux factions belligérantes sur le terrain politique chinois (le KMT nationaliste et le CCP communiste) ont maintenu une trêve difficile, et souvent fragile, de manière à repousser l'envahisseur japonais. Leur haine l'un envers l'autre n'est surpassée que par leur profonde aversion pour les Japonais, et ils sont prêts à tout pour riposter face aux

intrus impériaux. Les deux factions se sont précédemment appuyées sur un soutien occidental matériel et financier, mais le début de la guerre en Europe met fin à cette possibilité pour les nationalistes en 1939, et pour les communistes en 1942, lorsque leurs soutiens respectifs entrent eux-mêmes en guerre et ne peuvent plus se permettre de gaspiller la moindre ressource. Les standards d'équipement et d'entraînement varient largement, même entre des unités de la même faction, mais tous partagent la même profonde aversion pour les envahisseurs japonais.

Cth

FOR 13 DEX 14 INT 11 CON 15
TAI 13 APP 12 POU 10 ÉDU 11
SAN 40 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 30%, Artillerie 30%, Connaissance du terrain 35%, Corps à corps 25%, Écouter 50%, Équitation 45%, Esquiver 35%, Grimper 40%, Lancer 35%, Pister 10%, Premiers Soins 45%.

Langues : Chinois (Maternelle ; dialecte approprié) 55%.

Armes : *Type 38* ou *Mosin-Nagant* (Armes d'épaule) 30%, impact 2d6+2, atts 1, portée de base 90m.

Thompson (Armes automatiques) 35%, impact 1D10+2, atts 1 ou rafale, portée de base 25m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d4, Détection d8, Discrétion d6, Équitation d6, Escalade d6, Lancer d6, Pistage d4, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Fanatique, Serment (La Cause !).

Atouts : aucun.

Équipement : *Fusil Type 38* (2d6+1, 20/48/80, Coups 5, PA 1, Snapfire), *Fusil Mosin-Nagant* (2d8, 30/60/120, Coups 5, PA 2), *Pistolet-mitrailleur Thompson* (2d6+1, 12/24/48, Cad. 3, Coups 30, PA 1, Auto).

Agent de la Force 136

Sur le terrain, la Force 136 travaille avec les indigènes de l'Asie occupée, les entraînant et les équipant pour qu'ils combattent les Japonais selon des méthodes de guérilla. Leur connaissance de la région et du peuple asiatique, principalement basée sur leur connaissance de la région avant la guerre, fait de ces hommes une excellente source d'informations, en imaginant que les investigateurs soient capables de les trouver. Passant des semaines à se déplacer de village en village dans les territoires occupés, ils sont des experts de la survie dans la jungle et des techniques d'évasion, lesquelles sont nécessaires pour leur permettre d'avoir toujours un coup d'avance sur les Japonais. Lorsqu'on les rencontre sur le terrain, ils sont souvent à la tête d'unités de Ghurkas, dans le but de harceler les lignes de ravitaillement japonaises et de récolter des renseignements pour les stratèges alliés.

Cth

FOR 12 DEX 14 INT 11 CON 13
TAI 12 APP 12 POU 14 ÉDU 14
SAN 55 Points de Vie : 13

Impact : aucun.

Compétences : Conduite : Automobile 35%, Connaissance du terrain 60%, Corps à corps 30%, Écouter 60%, Espionnage 20%, Esquiver 40%, Grimper 40%, Lancer 40%, Opérateur Radio 45%, Orientation 35%, Pister 40%, Premiers Soins 35%, Sciences formelles : Cryptographie 35%, Téléphonie 35%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Maternelle 65%, langue locale appropriée 55%.

Armes : *Sten Mk.1* (Armes automatiques) 55%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Revolver de service Webley .38/200 (Armes de poing) 55%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Espionnage) d4, Connaissance (Langue locale) d8, Connaissance (Orientation) d6, Connaissance (Région locale) d8, Détection d8, Discrétion d8, Escalade d6, Lancer d6, Pistage d8, Soigner d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Code de l'honneur, Curieux, Loyal.

Atouts : Charismatique, Commandement, Forestier.

Équipement : *Revolver de service Webley .38/200* (2d6+1, 12/24/48, Cad. 1, Coups 6, PA 1, Revolver), *Pistolet-mitrailleur Sten Mk.1* (2d6-1, 12/24/48, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Combattant de la guérilla

Ayant échappé aux Japonais avant d'être réduits en esclavage, ces hommes agissent maintenant dans les jungles et les régions montagneuses sous occupation japonaise, livrant une guerre de harcèlement constant contre les envahisseurs. Natifs de ces terres, ces combattants de la guérilla connaissent parfaitement leur territoire, et utilisent cet avantage pour frapper avec fulgurance les Japonais avant de disparaître à nouveau dans la jungle sans laisser de traces. Malgré leur méfiance vis-à-vis des Alliés qui étaient jusqu'alors l'occupant colonial, les guérilleros travaillent en étroite collaboration avec les forces alliées, apportant à de nombreuses opérations une puissance de feu supplémentaire et une connaissance de la région inestimable. La fiabilité et la loyauté de chaque groupe de guérilleros varient ; certains peuvent être

dévoués à la libération de leur peuple, d'autres ne sont rien de plus que des brigands et des bandits qui utilisent la guerre pour se donner une once de légitimité.

Cth

FOR 14 DEX 14 INT 12 CON 13
TAI 11 APP 13 POU 13 ÉDU 7
SAN 45 Points de Vie : 12

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 40%, Dissimulation 45%, Écouter 40%, Équitation 40%, Esquiver 30%, Grimper 55%, Lancer 45%, Orientation 45%, Pister 40%, Premiers Soins 45%, Sabotage 30%, Se cacher 20%, Survie (Tropiques) 40%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Maternelle 55%, Anglais 20%.

Armes : *Machette* (Armes de mêlée – Couteau) 40%, impact 1D6, atts 1, portée de base contact.

Type 38 (Armes d'épaule) 30%, impact 2d6+2, atts 1, portée de base 90m.

Type 100 (Armes automatiques) 35%, impact 1D8, atts rafale, portée de base 25m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d4, Connaissance (Explosifs) d6, Connaissance (Langue maternelle) d8, Connaissance (Orientation) d6, Détection d6, Discrétion d6, Équitation d6, Escalade d8, Lancer d6, Nage d6, Pistage d8, Soigner d6, Survie d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -2 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Étranger.

Atouts : Confortablement engourdi, Forestier, Vigilance.

Équipement : *Machette* (For+d6), *Fusil Type 38* (2d6+1, 20/40/80, Coups 5, PA 1, Snapfire), *Pistolet-mitrailleur Type 100* (2d6-1, 12/24/48, Cad. 3, Coups 30, Auto).

Ghurka

Recrutés dans les tribus guerrières du Népal, et connus pour faire partie des soldats les plus robustes et professionnels du monde, les Ghurkas ont fièrement servi dans les armées indiennes et britanniques depuis le début du 19e siècle. Leur férocité au combat, combinée à leur cri de guerre terrifiant « Jaya Mahakali, Ayo Gorkhali ! » (« *Gloire au grand Kali, les Gurkhas approchent !* »), hurlé en brandissant des kukris luisants, suffit souvent à briser un ennemi mal préparé. Même parmi les Alliés, ils sont considérés comme un régiment avec lequel il ne faut pas jouer. Rejoindre les Ghurkas est une tradition et un grand honneur pour les Népalais. Bien que les Ghurkas soient exclusivement des Népalais, dans l'armée britannique ils sont toujours commandés par un officier britannique.

Cth

FOR 15 DEX 12 INT 12 CON 17
TAI 10 APP 12 POU 13 ÉDU 9
SAN 50 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 50%, Conduite : Automobile 40%, Connaissance du terrain 45%, Corps à corps 45%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Grimper 40%, Lancer 50%, Pister 20%, Premiers Soins 35%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Népalais (maternelle) 60%, Anglais 40%.

Armes : *Lee Enfield No.4 Mk.1* (Armes d'épaule) 45%, impact 2d6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sten Mk.1 (Armes automatiques) 40%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Kukri (Armes de mêlée – Couteau) 40%, impact 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Détection d6, Discrétion d8, Escalade d8, Intimidation d8, Lancer d8, Pistage d4, Survie d8, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Loyal, Petit.

Atouts : Arme fétiche, Courageux, Forestier, Sans pitié.

Équipement : *Kukri* (For+d6), *Fusil Lee Enfield No.4 Mk.1* (2d8, 24/48/96, Cad. 1, Coups 10, PA 1, Snapfire), *Pistolet-mitrailleur Sten Mk.1* (2d6-1, 12/24/48, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Même parmi les Alliés, ils sont considérés comme un régiment avec lequel il ne faut pas jouer.

Armée nationale indienne

Malgré les milliers d'Indiens qui rejoignent l'armée indienne britannique pour combattre aux côtés de la Grande-Bretagne, le mouvement d'indépendance indien fleurit sous l'égide de Mahatma Gandhi, qui s'oppose à l'implication des Indiens dans la guerre. Les Japonais, réalisant le potentiel de créer une fracture en Inde pour affaiblir encore davantage les Britanniques, aident les nationalistes indiens qui se trouvent parmi les milliers de prisonniers de guerre capturés en Malaisie et à Singapour à former une force armée antibritannique, dont le but serait de sécuriser l'indépendance de l'Inde avec l'aide des Japonais. Agrandissant plus tard ses rangs en incluant des expatriés indiens, la soi-disant Armée nationale indienne (INA) inclut également un nombre significatif de femmes, qui forment le régiment des Rani of Jhansi. Entraînés pour mener une guerre de harcèlement, les soldats de l'INA sont très motivés et bien équipés par leur soutien japonais, si bien qu'ils représentent un danger significatif pour les

forces alliées. Le renseignement britannique évalue leur nombre à environ 40 000 individus, et leur principale inquiétude réside dans la défection potentielle de soldats indiens loyaux qui préféreraient rejoindre ce mouvement. Principalement rencontrés en opération à l'intérieur et autour du nord-est de l'Inde, les soldats de l'INA sont une épine dans le pied des Britanniques dans la région.

FANTASSIN DE L'INA

Cth

FOR 13 DEX 14 INT 11 CON 15
TAI 13 APP 12 POU 10 ÉDU 11
SAN 40 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 30%, Artillerie 30%, Conduite : Automobile 35%, Connaissance du terrain 35%, Corps à corps 40%, Écouter 50%, Esquiver 35%, Grimper 40%, Lancer 35%, Pister 10%, Premiers Soins 45%.

Langues : Maternelle 55%, Anglais 40%.

Armes : *Lee Enfield No.4 Mk.1* (Armes d'épaule) 45%, impact 2d6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Revolver de service Webley .38/200 (Armes de poing) 35%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Mitrailleuse légère Bren (Armes lourdes) 30%, impact 2d6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 115m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Anglais) d6, Détection d8, Discrétion d6, Escalade d6, Lancer d6, Pistage d4, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Fanatique, Serment (Renverser les Britanniques).

Atouts : aucun.

Équipement : *Mitrailleuse légère Bren* (2d8, 40/80/160, Cad. 3, Coups 30/100, PA 2, Auto, Snapfire), *Fusil Lee Enfield No.4 Mk.1* (2d8, 24/48/96, Cad. 1, Coups 10, PA 1, Snapfire), *Revolver de service Webley .38/200* (2d6+1, 12/24/48, Cad. 1, Coups 6, PA 1, Revolver).

FANTASSIN FEMME DE L'INA

Cth

FOR 9 DEX 13 INT 14 CON 10
TAI 10 APP 15 POU 12 ÉDU 11
SAN 60 Points de Vie : 10

Impact : aucun.

Compétences : Connaissance du terrain 25%, Corps à corps 20%, Discrétion 55%, Écouter 50%, Esquiver 30%, Grimper 40%, Pister 40%, Premiers Soins 60%.

Langues : Maternelle 60%, Anglais 35%.



Armes : *Lee Enfield No.4 Mk.1* (Armes d'épaule) 35%, impact 2d6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Revolver de service Webley .38/200 (Armes de poing) 30%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d4, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d4, Connaissance (Anglais) d6, Détection d8, Discrétion d4, Escalade d6, Pistage d6, Soigner d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +2 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Fanatique, Serment (Renverser les Britanniques).

Atouts : Guérisseur, Séduisant.

Équipement : *Fusil Lee Enfield No.4 Mk.1* (2d8, 24/48/96, Cad. 1, Coups 10, PA 1, Snapfire), *Revolver de service Webley .38/200* (2d6+1, 12/24/48, Cad. 1, Coups 6, PA 1, Revolver).

Villageois indigène

Les jeunes hommes étant réduits en esclavage par l'armée impériale japonaise, les plus vieux et de nombreuses jeunes femmes des villages du sud-est de l'Asie ont été obligés d'endosser un rôle plus actif dans la défense et la sécurité de leurs territoires. S'ils ne font rien qui pourrait mettre en danger les leurs, ces villageois proposent souvent leur aide et leur soutien au personnel allié, agissant comme éclaireurs, soignant les blessés, ou fournissant des renseignements sur les mouvements des troupes japonaises. Ces villageois peuvent être rencontrés n'importe où dans l'Asie occupée par les Japonais, toujours sur la corde raide à risquer la répression des envahisseurs pour aider les Alliés à libérer la région.

Cth

FOR 11 DEX 14 INT 12 CON 13
TAI 9 APP 13 POU 13 ÉDU 6
SAN 65 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Discrétion 30%, Écouter 40%, Lancer 35%, Nage 40%, Négociation 35%, Pister 40%, Premiers Soins 40%, Sciences de la vie : Histoire naturelle 25%, Sciences occultes 10%, Survie (Tropiques) 45%, Trouver Objet Caché 35%.

Langues : Maternelle 55%, Anglais 20%.

Armes : *Machette* (Armes de mêlée – Couteau) 40%, impact 1D6, atts 1, portée de base contact.

Fusil à verrou .22 35%, impact 1D6+2, atts 1, portée 25m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Flore et faune locales) d4, Connaissance (Folklore local) d4, Détection d6, Discrétion d6, Escalade d6, Nage d6, Lancer d6, Persuasion d6, Pistage d6, Soigner d6, Survie d6.

Allure : 6 ; Charisme : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Étranger.

Atouts : aucun.

Équipement : *Machette* (For+d6), *Fusil à verrou .22* (2d6-1, 12/24/48, Cad. 1, Coups 5, Snapfire).

Fantassin / Sniper japonais

Le soldat japonais moyen est bien entraîné et possède un moral à toute épreuve. Il connaît les bases de la survie dans la nature et, dans la plupart des cas, peut vivre de la terre pendant une période indéfinie.

FANTASSIN

Cth

FOR 13 DEX 10 INT 13 CON 13
TAI 12 APP 12 POU 10 ÉDU 10
SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissance du terrain 50%, Corps à corps : Arts martiaux 30%, Écouter 30%, Esquiver 35%, Grimper 50%, Lancer 50%, Survie (Tropiques) 35%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Japonais (maternelle) 50%.

Armes : *Arisaka Type 38* (Armes d'épaule) 60%, impact 2d6+2, atts 1, portée de base 90m.

Baïonnette Type 30 – fixée (Armes de mêlée – Lance) 60%, impact 1D6+2+1D4, atts 1, portée de base contact ; non fixée (Armes de mêlée – *Couteau*) 60%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Détection d6, Discrétion d6, Escalade d8, Lancer d8, Survie d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Fanatique (L'Empereur).

Atouts : aucun.

Équipement : *Casque en acier* (+2), 2 x *Grenades modèle 97* (2d6+1, 5/20/20, Gabarit moyen d'explosion), *Fusil Arisaka Type 38* (2d6+1, 20/40/80, Coups 5, PA 1, Snapfire), *Baïonnette Type 30* – fixée (For+d6, Parade +1, Portée 1, requiert 2 mains), non fixée (For+d4).

SNIPER

Cth

FOR 13 DEX 10 INT 13 CON 13
TAI 12 APP 12 POU 10 ÉDU 10
SAN 50 Points de Vie : 13

Compétences : Connaissance du terrain 55%, Corps à corps : Arts martiaux 40%, Écouter 60%, Esquiver 35%, Grimper 60%, Lancer 50%, Pister 20%, Survie (Tropiques) 40%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Japonais (maternelle) 55%.

Armes : *Arisaka Type 99* variante sniper (Armes d'épaule) 80%, impact 2d6+4, atts 1, portée de base 220m.

Baïonnette Type 30 – fixée (Armes de mêlée – Lance)

60%, impact 1D6+2+1D4, atts 1, portée de base contact ; non fixée (Armes de mêlée – *Couteau*) 60%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.



Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d8, Escalade d10, Lancer d8, Survie d6,Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Fanatique (L'Empereur).

Atouts : Tireur d'élite, Vigilance.

Équipement : Casque en acier (+2), *Fusil Arisaka Type 99* avec lunette de visée (2d8-1, 20/40/80, Coups 5, PA 2).

Kamikaze japonais

On raconte que de nombreux Kamikaze n'avaient pas d'autre choix que d'être « volontaires » pour une mission suicide. Que ce soit vrai ou non, les Japonais se sont orientés vers les missions suicides à la mesure de leur désespoir grandissant vers la fin de la guerre et dans le but de paralyser, ou au moins ralentir, l'avancée ennemie. Plusieurs variétés différentes de « soldat suicide » entrent en action durant cette période. La plus célèbre reste les aviateurs kamikaze, mais il existe aussi les pilotes de navire kamikaze, les plongeurs suicide (« bombes vivantes »), et les fantassins portant une « lunge mine » (une charge creuse au bout d'une longue perche destinée à neutraliser les tanks).

Le pilote malchanceux d'un navire suicide n'est que légèrement mieux entraîné qu'un pilote kamikaze. Il existe deux types de navires-suicides : le premier ressemble à un PT boat américain (***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***, p.141) ; il est rapide, maniable, petit et, lorsqu'il est chargé d'explosifs, capable d'infliger de sérieux dégâts (même à des vaisseaux de guerre). Le second est un vaisseau appelé Kaiten. Il ressemble plus à une torpille dirigée par un homme qu'à un vrai bateau, un Kaiten est lancé depuis le pont d'un sous-marin immergé (voir p.56 pour plus de détails). Le Kaiten est un concept si dangereux que 15 hommes sont morts en s'entraînant à le piloter avant même qu'il n'entre en action dans l'océan.

Le plus grand danger pour le porteur d'une lunge mine est d'être touché par l'infanterie ennemie, qui est toujours présente en soutien d'un tank, peu importe l'armée en question. Le tank et son équipage sont aussi capables de se défendre, avec des lance-flammes, mitrailleuses, et le canon principal, toutes ces armes étant plus que suffisantes pour arrêter un homme et sa perche.

Pour les porteurs de lunge mine, utilisez le profil du fantassin japonais (p.104). Pour l'aviateur kamikaze/le pilote de navire kamikaze, utilisez le profil ci-dessous :

AVIATEUR



FOR 12 DEX 10 INT 12 CON 12
TAI 09 APP 11 POU 07 ÉDU 10
SAN 35 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Connaissance du terrain 25%, Corps à corps : Arts martiaux 35%, Opérateur Radio 30%, Orientation (air) 50%, Piloter (Monomoteur/Multimoteurs) 20%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Japonais (maternelle) 50%.

Armes : *Pistolet Nambu* Type 94 (Armes de poing) 20%, impact 1D8, atts 2, portée 15m.

Shin Gunto (Armes de mêlée – Épée) 10%, impact 1D8+1, atts 1, portée de base contact.



Attributs : Agilité d6, Âme d4, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d4, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Orientation) d8, Détection d8, Discrétion d4, Pilotage d4, Tir d4.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; Parade : 4 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 4.

Handicaps : Fanatique (L'Empereur).

Atouts : aucun.

Équipement : *Shin Gunto* (For+d8), *Pistolet Nambu* Type 94 (2d6-1, 12/24/48, Coups 6, Semi-auto)

PILOTE DE NAVIRE



FOR 12 DEX 10 INT 12 CON 12
TAI 09 APP 11 POU 07 ÉDU 10
SAN 35 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Connaissance du terrain 25%, Corps à corps : Arts martiaux 35%, Orientation (mer) 50%, Nage 40%, Navigation 20%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Japonais (maternelle) 50%.

Armes : *Pistolet Nambu* Type 94 (Armes de poing) 20%, impact 1D8, atts 2, portée 15m.

Shin Gunto (Armes de mêlée – Épée) 10%, impact 1D8+1, atts 1, portée de base contact.



Attributs : Agilité d6, Âme d4, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d4, Connaissance (Orientation) d8, Détection d6, Navigation d4, Tir d4, Nage d6.

Allure : 6 ; Charisme : +0 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 4.

Handicaps : Fanatique (L'Empereur).

Atouts : aucun.

Équipement : *Shin Gunto* (For+d8), *Pistolet Nambu* Type 94 (2d6-1, 12/24/48, Coups 6, Semi-auto)

Kempei (Membre de la police secrète japonaise)

La Kempeitai est la police secrète militaire utilisée au Japon un peu comme la *Gestapo* en Allemagne. Ses membres ne remplissent pas seulement des fonctions de police militaire, mais possède aussi une vaste mission qui inclut la préservation de la paix dans l'armée japonaise, ce qui signifie principalement se charger des actes de déloyauté, de sabotage ainsi que de la résistance civile à l'occupation. Les Kempei entreprennent de recruter des indigènes dans les territoires occupés, établissant des branches « auxiliaires » officieuses.

L'organisation maintient un réseau de contacts qui aide les Kempei dans leur travail, et qui inclut de nombreux membres de sociétés secrètes (comme la société de l'Océan Noir). Les Kempei sont particulièrement célèbres en Corée, et sont tout aussi redoutés au Japon, où une partie de leur travail est de renforcer les mesures d'enrôlement auprès les familles paysannes résistantes. L'une des missions de la Kempeitai est également de s'assurer de la loyauté de tous les Japonais – une mission dont les limites restent à interpréter, et qui laisse place à bien des abus.

FOR 13 **DEX** 11 **INT** 14 **CON** 12
TAI 12 **APP** 16 **POU** 10 **ÉDU** 15
SAN 50 **Points de Vie : 11**

Impact : +1D4.

Compétences : Conduite : Automobile 40%, Corps à corps : Arts martiaux 30%, Déguisement 30%, Discrétion 35%, Dissimulation 35%, Droit 45%, Écouter 50%, Esquiver 40%, Persuasion 70%, Pister 45%, Psychologie 40%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Japonais (maternelle) 60%, une autre langue appropriée 20%.

Armes : *Pistolet Nambu* Type 94 (Armes de poing) 45%, impact 1D8, atts 2, portée 15m.

Arisaka Type 38 (Armes d'épaule) 50%, impact 2d6+2, atts 1, portée de base 90m.

Baïonnette Type 30 – fixée (Armes de mêlée – Lance) 60%, impact 1D6+2+1D4, atts 1, portée de base contact ; non fixée (Armes de mêlée – Couteau) 60%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Autre langue appropriée) d4, Connaissance (Droit) d6, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance de la rue d8, Détection d8, Discrétion d6, Intimidation d6, Investigation d6, Persuasion d8, Pistage d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Fanatique (L'Empereur), Malveillant.

Atouts : Investigateur, Volonté de fer.

Équipement : *Baïonnette Type 30* – fixée (For+d6, Parade +1, Portée 1, requiert 2 mains), non fixée (For+d4), *Pistolet Nambu* Type 94 (2d6-1, 12/24/48, Coups 6, Semi-auto), *Fusil Arisaka Type 38* (2d6+1, 20/40/80, Coups 5, PA 1, Snapfire).



L'une des missions de la Kempeitai est aussi de s'assurer de la loyauté de tous les Japonais.

Officier japonais

Très probablement issus d'une éducation de niveau universitaire, les officiers japonais de haut-rang du début de la guerre possèdent une bien plus grande expérience du monde extérieur que le citoyen japonais moyen. Tandis que le conflit avance, la qualité des officiers chute à cause d'une combinaison de facteurs : l'âge de la retraite obligatoire est en vigueur même pendant la guerre, il y a moins de temps pour l'entraînement, et les standards d'admission rigoureux pour le corps des officiers se perdent avec le temps.

OFFICIER DE LA MARINE

C4th

FOR 13 **DEX** 11 **INT** 16 **CON** 12
TAI 07 **APP** 14 **POU** 17 **ÉDU** 18
SAN 85 **Points de Vie : 10**

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 50%, Commandement 45%, Connaissance du terrain 60%, Navigation (Bateau/

Navire) 60%, Orientation (mer) 70%, Premiers Soins 35%, Psychologie 20%, Sciences humaines : histoire 60%, Tactique 80%.

Langues : Japonais (maternelle) 60%, anglais ou chinois 40%.

Armes : *Pistolet Nambu* Type 94 (Armes de poing) 70%, impact 1D8, atts 2, portée 15m.

Arisaka Type 38 (Armes d'épaule) 50%, impact 2d6+2, atts 1, portée de base 90m.

Baïonnette Type 30 – fixée (Armes de mêlée – Lance) 60%, impact 1D6+2+1D4, atts 1, portée de base contact ; non fixée (Armes de mêlée – Couteau) 60%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d10, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Artillerie) d8, Connaissance (Combat) d8, Connaissance (Ingénierie) d6, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Psychologie) d4, Navigation d6, Persuasion d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 7.

Handicaps : Code de l'honneur, Fanatique (l'Empereur).

Atouts : Commandement, Rang (Officier).

Équipement : Casque en acier (+2 quand en première ligne pendant les combats), *Baïonnette Type 30* – fixée (For+d6, Parade +1, Portée 1, requiert 2 mains), non fixée (For+d4), *Pistolet Nambu* Type 94 (2d6-1, 12/24/48, Coups 6, Semi-auto), *Fusil Arisaka Type 38* (2d6+1, 20/40/80, Coups 5, PA 1, Snapfire), jumelles.

OFFICIER DE L'ARMÉE DE TERRE

Cth

FOR 13	**DEX 11**	**INT 16**	**CON 12**
TAI 07	**APP 14**	**POU 17**	**ÉDU 18**
SAN 85	**Points de Vie : 10**		

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 50%, Commandement 45%, Connaissance du terrain 60%, Orientation (terre) 55%, Premiers Soins 40%, Psychologie 20%, Sciences humaines : Histoire 60%, Tactique 80%.

Langues : Japonais (maternelle) 60%, anglais ou chinois 40%.

Armes : *Revolver Nambu Type 26* (Armes de poing) 70%, impact 1D8+1, atts 2, portée 15m.

Arisaka Type 38 (Armes d'épaule) 60%, impact 2d6+2, atts 1, portée de base 90m.

Baïonnette Type 30 – fixée (Armes de mêlée – Lance) 60%, impact 1D6+2+1D4, atts 1, portée de base contact ; non fixée (Armes de mêlée – *Couteau*) 60%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Combat) d8, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Psychologie) d4, Intimidation d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 7.

Handicaps : Fanatique (l'Empereur).

Atouts : Commandement, Rang (Officier).

Équipement : *Baïonnette Type 30* – fixée (For+d6, Parade +1, Portée 1, requiert 2 mains), non fixée (For+d4), *Revolver Nambu Type 26* (2d6+1, 12/24/48, Coups 6, PA 1, revolver), *Fusil Arisaka Type 38* (2d6+1, 20/40/80, Coups 5, PA 1, Snapfire), *Shin Gunto* (For+d8).

Pilote japonais

Sans aucun doute les meilleurs du monde au début de la guerre, les pilotes japonais possèdent aussi à ce moment-là les meilleurs appareils. Très compétents et bien entraînés, ces pilotes sèment la terreur dans le ciel de l'Asie et du Pacifique pendant plus d'une décennie. Cependant, lorsque la guerre s'étire en longueur et approche de sa conclusion, la qualité des pilotes japonais chute à cause d'une préparation moindre et d'un manque d'expérience de vol.

Cth

FOR 12	**DEX 14**	**INT 15**	**CON 10**
TAI 10	**APP 12**	**POU 12**	**ÉDU 19**
SAN 60	**Points de Vie : 10**		

Impact : aucun.

Compétences : Armes lourdes (Avion) 70%, Connaissance du terrain 25%, Corps à corps : Arts martiaux 35%, Opérateur Radio 40%, Orientation (air) 65%, Piloter (Monomoteur/Multimoteurs) 80%, Trouver Objet Caché 60%.

Langues : Japonais (maternelle) 60%.

Armes : *Pistolet Nambu Type 94* (Armes de poing) 50%, impact 1D8, atts 2, portée 15m.

Shin Gunto (Armes de mêlée – Épée) 40%, impact 1D8+1, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Bombardier) d6, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Orientation) d8, Détection d8, Pilotage d10, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Fanatique (l'Empereur).

Atouts : Rang (Officier) ou Rang (Sous-officier).

Équipement : *Shin Gunto* (For+d8), *Pistolet Nambu* Type 94 (2d6-1, 12/24/48, Coups 6, Semi-auto), *Couteau* (For+d4), gilet de sauvetage, kit de survie, casque et lunettes de vol.

Transmetteur navajo

Servant lors de tous les affrontements majeurs du théâtre du Pacifique, les indiens navajos d'Amérique endossent un rôle unique dans la machine de guerre américaine : celui de s'assurer que les communications soient sécurisées et indéchiffrables sur le terrain, imperméables aux tentatives japonaises visant à décrypter leur contenu. L'armée américaine a déjà itéré cette expérience avec d'autres langages amérindiens par le passé, mais après la visite d'anthropologues nazis aux États-Unis dans le but d'apprendre ces langages, ils n'ont déployé qu'un nombre limité de ces agents en Europe. Cependant, dans le Pacifique, les Japonais n'ont aucune expérience du langage navajo, ce qui rend le code virtuellement indéchiffrable. Aux côtés de leurs escortes militaires (qui ont l'ordre strict de ne pas laisser tomber leur « responsabilité » entre les mains des Japonais), les Transmetteurs peuvent être rencontrés dans toute la région, permettant la sécurité nécessaire pour les communications entre les unités et les quartiers généraux.

Cth

FOR 13 **DEX** 12 **INT** 14 **CON** 13
TAI 12 **APP** 12 **POU** 13 **ÉDU** 8
SAN 65 **Points de Vie : 14**

Compétences : Connaissance du terrain 30%, Corps à corps 35%, Cryptographie 55%, Métier : Électricité 25%, Opérateur Radio 45%, Orientation 25%, Premiers Soins 30%, Tactique 20%.

Langues : Navajo (maternelle) 70%, anglais 55%.

Armes : *M1 Garand* (Armes d'épaule) 35%, impact 2d6+4, atts 1, portée de base 100m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Cryptographie) d8, Connaissance (Navajo) d8, Connaissance (Orientation) d4, Discrétion d6, Réparation d4, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -2 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Étranger.

Atouts : Radar, Tête radio.

Équipement : *M1 Garand* (2d8, 24/48/96, Coups 8, PA 2, Semi-auto).

Prisonnier de guerre (civil)

Lorsque les capitales coloniales tombent aux mains des Japonais, les militaires ne sont pas les seuls à être placés en captivité. Environ 130 000 civils européens sont capturés par les Japonais, une grande partie est constituée de femmes et d'enfants de civils travaillant dans des administrations coloniales et entreprises commerciales. Tout est allé très vite : l'éclatement de la guerre, l'avancée fulgurante sur la Malaisie et l'Indochine, suivie par la chute de Singapour et de la Birmanie ; ces civils se sont transformés en réfugiés en territoire hostile, et ont été considérés comme des ennemis par les Japonais.

Même s'ils ne sont pas contraints à un travail forcené comme les prisonniers militaires, la vie de ces hommes et de ces femmes, et de leurs enfants, s'est transformée de manière soudaine et brutale, tranchant avec leurs anciennes vies confortables. Tandis que les maladies frappent sans distinction, ceux qui sont capables de rester sur pieds et de négocier à la fois avec la population locale et leurs ravisseurs, sont capables de limiter les problèmes et de garder leur groupe en vie. Ces prisonniers de guerre peuvent être de toutes les nationalités, même s'il s'agit principalement de colons britanniques, français, néerlandais ou du Commonwealth.

Cth

FOR 10 **DEX** 13 **INT** 14 **CON** 09
TAI 11 **APP** 09 **POU** 11 **ÉDU** 11
SAN 40 **Points de Vie : 10**

Impact : aucun.

Compétences : Armes à feu : armes de poing 25%, Dissimulation 35%, Négociation 25%, Persuasion 30%, Emprunter 35%, Premiers Soins 30%, Survie (Tropiques) 15%, Trouver Objet Caché 35%.

Langues : Maternelle 60%, japonais 20%.

Armes : Poings 30%, impact 1D3.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Japonais) d4, Connaissance de la rue d6, Détection d6, Discrétion d6, Persuasion d6, Soigner d6, Survie d4, Tir d4.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 4 ; **Santé Mentale** : 4.

Handicaps : Anémique, Petit (Affamé en réalité, mais l'effet est le même).

Atouts : Parasite.

Équipement : aucun.

Prisonnier de guerre (militaire)

Malgré les intentions évidentes des Japonais, les Alliés ne sont pas préparés à la guerre dans le sud-est de l'Asie et, tandis que de nouveaux territoires tombent, des milliers de soldats britanniques, français, néerlandais et du Commonwealth sont faits prisonniers par les Japonais. Les Japonais refusent de suivre les règles des Conventions de Genève, et plusieurs milliers de soldats succombent à un ensemble de brutalité, de maladies, de faim et de travail trop intense imposé par l'empire du Japon.

Travailler dans des conditions abominables, défricher les champs pour l'agriculture, travailler dans des usines,

construire des routes et des ponts, telle est la vie des prisonniers de guerre alliés sous la menace constante d'être punis ou exécutés. Les Japonais ne fournissent que la nourriture absolument essentielle, et de nombreux hommes dépérissent à cause de malnutrition et d'épuisement, les Japonais les exploitant jusqu'à la mort. La majorité des prisonniers de guerre est retenue dans des camps sur le continent asiatique, où ils peuvent au moins espérer la sympathie et l'aide des populations autochtones, mais quelques infortunés – souvent les prisonniers de valeur – sont envoyés dans des camps au Japon, en territoire hostile, sans aucune chance d'être secourus.

Tous les prisonniers de guerre souffriront des effets de malnutrition, d'épuisement, et d'une exposition prolongée à l'environnement de la jungle. Voir p.37 pour les règles concernant la survie dans de telles conditions.

Cth

FOR 09 **DEX** 13 **INT** 14 **CON** 07
TAI 12 **APP** 07 **POU** 08 **ÉDU** 11
SAN 40 **Points de Vie : 8**

Impact : aucun.

Compétences : Arme à feu : armes automatiques 30%, Armes à feu : Armes de poing 40%, Armes à feu : Armes d'épaule 40%, Connaissance du terrain 35%, Dissimulation 35%, Emprunter 35%, Survie (Tropiques) 25%, Trouver Objet Caché 35%.

Langues : Maternelle 60%, japonais 20%.

Armes : Arme improvisée 25%, impact 1D4, atts 1, portée de base variable (dépend de l'arme utilisée).

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d4, Force d4, Intellect d8, Vigueur d4.

Compétences : Combat d4, Connaissance (Japonais) d4, Connaissance de la rue d6, Détection d6, Discrétion d6, Survie d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 4 ; **Santé Mentale** : 4.

Handicaps : Anémique, Suicidaire (S'échapper ou mourir en essayant).

Atouts : Combattant improvisé, Parasite.

Équipement : aucun.

Saboteur / Partisan infiltré

Se déplaçant parmi les populations japonaises du territoire national et des îles Pacifiques, les saboteurs japonais se cachent derrière l'anonymat relatif offert par le peuple indigène ; enregistrant les activités alliées et semant les germes du chaos par de fausses rumeurs et des actes de sabotage. Restant en communication avec Tokyo grâce à des transmetteurs radio, les saboteurs sont une menace constante pour les Alliés tout au long de la guerre, arrachant des ressources essentielles aux opérations actives destinées à sauvegarder les installations et infrastructures vitales. Ces hommes sont extrêmement loyaux envers leur pays (tout comme leurs homologues de l'infanterie) et se laisseront très rarement capturer vivants, préférant tenter de s'échapper, ou vendre leur peau aussi chèrement que possible.

Cth

FOR 13 **DEX** 13 **INT** 14 **CON** 14
TAI 13 **APP** 12 **POU** 14 **ÉDU** 12
SAN 70 **Points de Vie : 16**

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 40%, Cryptographie 30%, Discrétion 45%, Dissimulation 45%, Écouter 30%, Esquiver 45%, Grimper 60%, Lancer 40%, Métier : Explosifs 40%, Métier : Serrurerie 35%, Négociation 20%, Opérateur Radio 45%, Persuasion 20%, Sabotage 45%, Se cacher 35%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Maternelle 60%.

Armes : *Couteau* 45%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Pistolet-mitrailleur Type 100 30%, impact 1D8, atts rafale, portée 25m.

Grenade à main (Lancer) 40%, impact 4D6/4m, portée 11m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Explosifs) d6, Crochetage d6, Détection d6, Discrétion d6, Escalade d8, Lancer d6, Persuasion d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Fanatique (l'Empereur), Suicidaire (Plutôt mourir qu'être fait prisonnier).

Atouts : Artificier, Voleur.

Équipement : *Couteau* (For+d4), *Pistolet-mitrailleur Type 100* (2d6-1, 12/24/48, Cad. 3, Coups 30, Auto), Grenade à main (2d6+1, 5/10/20, Gabarit Moyen d'explosion).

J'espère que l'homme disparu de Mlle Armitage n'a pas été capturé, sans quoi le ramener sera loin d'être une partie de plaisir.

A. T.

Esclave

Des centaines de milliers d'indigènes d'Asie sont réduits en esclavage par les Japonais, ce qui permet à ces derniers de combler le manque de main-d'œuvre dans l'industrie et l'agriculture. Les conditions dans lesquelles vivent ces hommes et ces femmes sont encore bien pires que celles auxquelles sont confrontés les prisonniers de guerre alliés, et plusieurs milliers d'individus périssent dans les mines, les usines, et dans les champs à cause des maladies, de la faim, et de la brutalité des Japonais. Constamment sous-alimentés et redoutant les représailles de leurs ravisseurs, ces esclaves sont véritablement désespérés et n'hésiteront pas à saisir la moindre chance de fuir leur terrible destin.

Cth

FOR 08 **DEX** 14 **INT** 12 **CON** 06
TAI 09 **APP** 13 **POU** 06 **ÉDU** 06
SAN 65 **Points de Vie : 8**

Impact : aucun.

Compétences : Discrétion 30%, Écouter 40%, Lancer 35%, Négociation 35%, Pister 10%, Premiers Soins 25%, Sciences de la vie : Histoire naturelle 25%, Sciences occultes 10%, Survie (Tropiques) 25%, Trouver Objet Caché 35%.

Langues : Maternelle 50%, japonais 20%.

Armes : Arme improvisée 25%, impact 1D4, atts 1, portée de base variable (dépend de l'arme utilisée).

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d4, Force d4, Intellect d6, Vigueur d4.

Compétences : Combat d4, Connaissance (Japonais) d4, Connaissance (Région locale) d4, Connaissance (Sciences occultes) d4, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Persuasion d6, Pistage d10, Soigner d4, Survie d4.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 3 ; **Santé Mentale** : 4.

Handicaps : Anémique, Petit (Affamé en réalité, mais l'effet est le même), Suicidaire (S'échapper ou mourir en essayant)

Atouts : aucun.

Équipement : aucun.

Parachutiste de la SNLF

Hautement qualifiées, les troupes de la Special Naval Landing Force sont tenues en plus haute estime que les soldats ordinaires de l'armée ou de la marine. Spécialisés dans le parachutisme et les débarquements furtifs, les hommes de la SNLF forment une unité d'élite des commandos qui ouvre la voie pour les troupes d'assauts terrestres. Les troupes de la SNLF sont pleines de ressources, et adeptes des missions d'infiltration et de sabotage qui précédent un assaut majeur.

Cth

FOR 14 **DEX** 12 **INT** 14 **CON** 13
TAI 14 **APP** 13 **POU** 12
ÉDU 15
SAN 60 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissance du terrain 60%, Corps à corps : Arts martiaux 40%, Écouter 40%, Grimper 60%, Lancer 60%, Métier : Explosifs 50%, Nage 40%, Premiers Soins 35%, Saut en parachute 50%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Japonais (maternelle) 50%.

Armes : *Arisaka Type 38* (Armes d'épaule) 60%, impact 2d6+2, atts 1, portée de base 90m.

Baïonnette Type 30 – fixée (Armes de mêlée – Lance) 60%, impact 1D6+2+1D4, atts 1, portée de base contact ; non fixée (Armes de mêlée – *Couteau*) 60%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Lance-grenades Type 89 (Armes lourdes) 30%, 4D6/8D6, atts 1 ou 2 (voir p.59), portée 275m.

Mitrailleuse lourde type 92 (Armes lourdes) 50%, impact 2D8+2, atts 1 ou rafale, portée 75m.

Les hommes de la SNLF forment une unité d'élite des commandos qui ouvre la voie pour les troupes d'assauts terrestres.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Explosifs) d8, Détection d8, Discrétion d8, Escalade d8, Lancer d8, Nage d6, Tir d8.

Allure : 6 ; Charisme : +0 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Fanatique (L'Empereur)

Atouts : Artificier, Qualifié en saut, Réflexes de combat.

Équipement : *Fusil Arisaka Type 38* (2d6+1, 20/40/80, Coups 5, PA 1, Snapfire), *Baïonnette Type 30* – fixée (For+d6, Parade +1, Portée 1, requiert 2 mains), non fixée (For+d4), *Lance-grenades Type 89* (2d8+1, 50/75/150, PA 1, Petit Gabarit d'explosion, Snapfire, Arme lourde), *Mitrailleuse lourde Type 92* (2d8, 30/60/120, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto, Fixe).

Marine américain

Ne se limitant plus aux actions d'abordage et de défense à bord de navires, les Marines américains représentent la force de combat amphibie principale de la guerre, soutenue par la puissance de l'US Navy et grâce à leurs propres équipements, tactiques et entraînements, qui leur permettent d'assurer la domination des plages et de leurs objectifs. Le recrutement des Marines est très difficile

et sélectif ; ceux qui échouent sont renvoyés dans l'armée ou la marine américaine. En accord avec leur politique de sélection intransigeante, ils suivent aussi le programme d'entraînement le plus exigeant et difficile, destiné à briser l'homme avant de le reconstruire sous la forme d'une machine de guerre, le résultat final donnant certains des soldats les plus endurcis du théâtre du Pacifique.

Les Marines entrent en action dans tout le Pacifique, endurant des semaines de confinement dans leurs transports de troupes avant de patauger dans les eaux sanglantes des plages du Pacifique sous le feu mortel des mitrailleuses japonaises.

Cth

FOR 15 **DEX** 12 **INT** 10 **CON** 17
TAI 14 **APP** 10 **POU** 11 **ÉDU** 11
SAN 50 **Points de Vie : 16**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 35%, Connaissance du terrain 40%, Corps à corps 40%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Grimper 30%, Lancer 45%, Nage 45%, Navigation 40%, Pister 10%, Premiers Soins 30%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (maternelle) 50%.

Armes : *M1 Garand* (Armes d'épaule) 45%, impact 2d6+4, atts 1, portée de base 100m.

BAR (Armes lourdes) 40%, impact 2d6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 80m.

Mitrailleuse légère Johnson (Armes lourdes) 35%, impact 2d6+4, atts 1 ou rafale, portée 100m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Escalade d6, Lancer d6, Nage d6, Navigation d6, Pistage d4, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : aucun.

Équipement : *M1 Garand* (2d8, 24/48/96, Coups 8, PA 2, Semi-auto), *Mitrailleuse légère BAR* (2d8, 30/60/120, Cad. 2, Coups 20, PA 2, Auto, Snapfire), *Mitrailleuse légère Johnson* (2d8, 24/48/96, Cad. 3, Coups 25, PA 2, Auto).

MARINE AMÉRICAIN (OFFICIER)

Cth

FOR 12 **DEX** 12 **INT** 13 **CON** 14
TAI 14 **APP** 12 **POU** 13 **ÉDU** 13
SAN 55 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Commandement 40%, Connaissance du terrain 40%, Corps à corps 30%, Écouter 35%, Esquiver 40%, Grimper 30%, Lancer 35%, Nage 40%, Navigation 30%, Premiers Soins 35%, Tactique 35%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Anglais (maternelle) 60%.

Armes : *Pistolet M1911A1* (Armes de poing) 45%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Combat) d6, Détection d8, Discrétion d6, Escalade d6, Lancer d6, Nage d6, Navigation d6, Pistage d4, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Code de l'honneur.

Atouts : Commandement, Rang (Officier).

Équipement : *Pistolet M1911A1* (2d6+1, 12/24/48, Coups 7, PA 1, Semi-auto).



Raider des Marines américains

Si les Marines sont la force brute destinée à briser les rangs ennemis, les Raiders des Marines sont la lame qui surgit des ténèbres pour transpercer les lignes ennemies par l'arrière, « l'élite parmi l'élite ». Fondés par ordonnance présidentielle, les Raiders des Marines sont spécialisés dans l'insertion rapide en utilisant des transports rapides (connus comme les APD) et des bateaux Higgins en avant des forces principales des Marines, ils sont aussi quelquefois déployés par des sous-marins pour des opérations secrètes. Les Raiders remplissent le rôle des commandos britanniques tout en ayant suivi l'entraînement exigeant des Marines américains et en possédant leur férocité, des qualités qui se sont révélées inestimables au cœur des batailles les plus intenses de la guerre du Pacifique. Cette unité est démantelée en 1944, non sans causer un fort ressentiment dans les rangs du Corps des Marines américains.

Cth

FOR 15 **DEX** 14 **INT** 13 **CON** 17
TAI 14 **APP** 12 **POU** 13 **ÉDU** 11
SAN 55 **Points de Vie : 16**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 45%, Connaissance du terrain 55%, Corps à corps 50%, Écouter 55%, Esquiver 45%, Grimper 45%, Lancer 50%, Métier : Explosifs 35%, Nage 45%, Navigation 55%, Pister 35%, Premiers Soins 40%, Sabotage 35%, Survie (Tropiques) 35%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Anglais (maternelle) 50%.

Armes : *M1 Garand* (Armes d'épaule) 55%, impact 2d6+4, atts 1, portée de base 100m.

Mitrailleuse légère Johnson (Armes lourdes) 40%, impact 2d6+4, atts 1 ou rafale, portée 100m.

Thompson (Armes automatiques) 55%, impact 1D10+2, atts 1 ou rafale, portée de base 25m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Explosifs) d6, Détection d8, Discrétion d8, Escalade d6, Lancer d8, Nage d6, Navigation d8, Pistage d6, Soigner d6, Survie d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

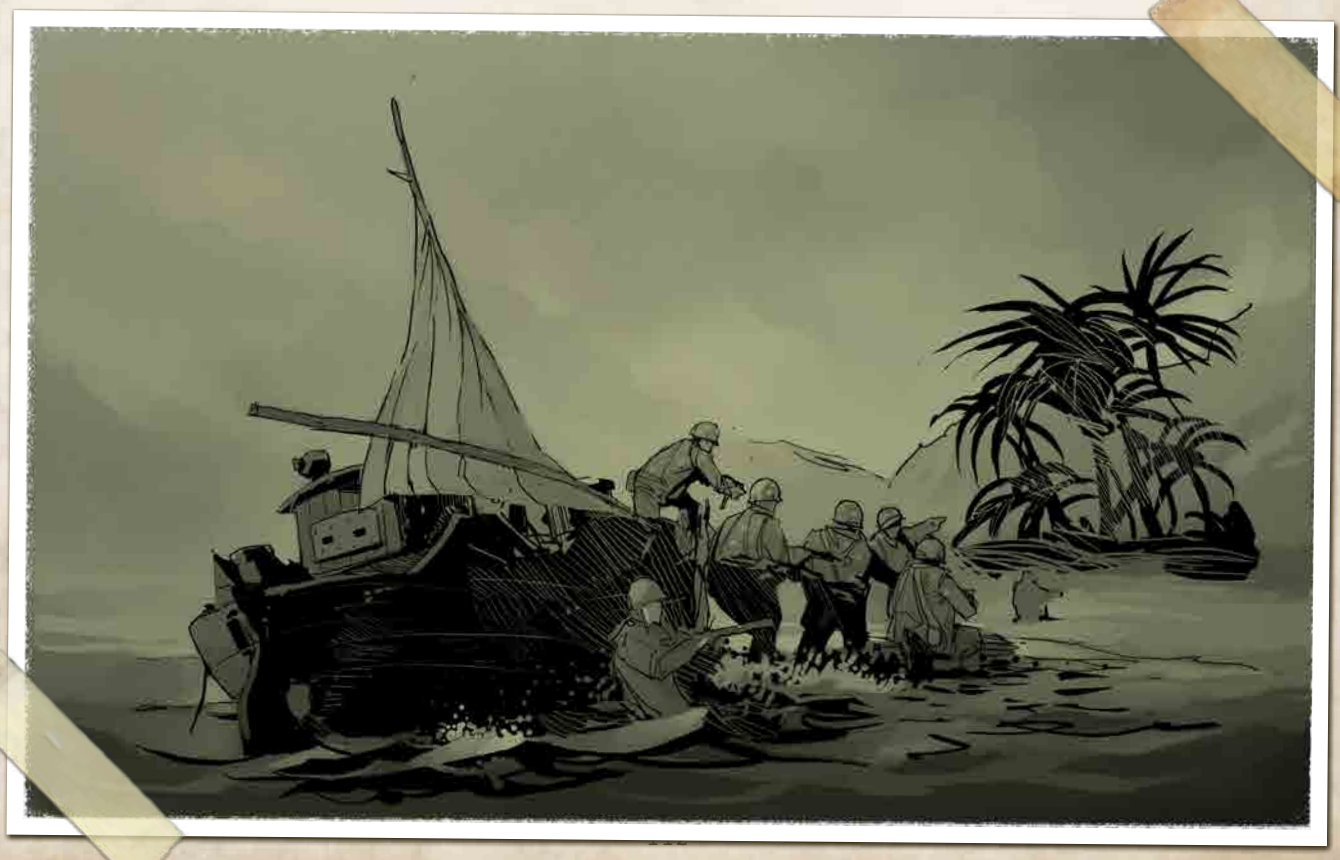
Handicaps : Arrogant.

Atouts : As, Artificier, Calmar, Commando, Réflexes de combat.

Équipement : *M1 Garand* (2d8, 24/48/96, Coups 8, PA 2, Semi-auto), *Pistolet-mitrailleur Thompson* (2d6+1, 12/24/48, Cad. 3, Coups 30, PA 1, Auto), *Mitrailleuse légère Johnson* (2d8, 24/48/96, Cad. 3, Coups 25, PA 2, Auto).

Bataillon de construction de l'US Navy ("Seabees")

Même avant que les États-Unis n'entrent en guerre, la nécessité de constructions assez grandes et de potentiel d'ingénierie est reconnue par les penseurs militaires, et, après l'attaque de Pearl Harbour, l'US Navy est autorisée à



fonder le Construction Battalion (connu comme les Seabees d'après les initiales : CB) dans le cadre du travail titanesque qui les attend. Couplant expérience en construction et ingénierie avec entraînement physique, les Seabees sont souvent des hommes plus âgés et plus expérimentés, qui possèdent principalement des antécédents civils dans le secteur du bâtiment. S'ils ne sont pas des soldats de combat de première ligne, les Seabees sont plus que capables de gérer un échange de coups de feu et, au fil de la guerre, on les retrouve dans tous les endroits où l'US Navy requiert leurs compétences ; construisant des fortifications, nettoyant des pistes d'atterrissage, ou réparant des ports. Vers la fin de la guerre, les Seabees sont en action sur six continents, combattant souvent aux côtés des Marines américains tout en réalisant leur travail. Leur devise se traduit par « Nous construisons ! Nous nous battons ! »

C1h

FOR 12 DEX 12 INT 11 CON 14
TAI 14 APP 12 POU 13 ÉDU 11
SAN 55 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 45%, Conduite : Automobile 40%, Conduite : Engins lourds 40%, Connaissance du terrain 40%, Corps à corps 40%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Génie de combat 45%, Grimper 30%, Lancer 45%, Métier : Explosifs 35%, Métier : Mécanique 40%, Navigation 40%, Pister 10%, Premiers Soins 30%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (maternelle) 50%.

Armes : *M1 Garand* (Armes d'épaule) 45%, impact 2d6+4, atts 1, portée de base 100m.

Thompson (Armes automatiques) 45%, impact 1D10+2, atts 1 ou rafale, portée de base 25m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Explosifs) d6, Détection d8, Discrétion d6, Escalade d6, Lancer d6, Navigation d6, Pister d4, Réparation d6, Soigner d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Aptitude à la mécanique, Assemblage.

Équipement : *M1 Garand* (2d8, 24/48/96, Coups 8, PA 2, Semi-auto), *Mitrailleuse légère Johnson* (2d8, 24/48/96, Cad. 3, Coups 25, PA 2, Auto).

Pilotes de la marine/US Navy

Malgré les terribles pertes infligées par l'attaque de Pearl Harbour, les porte-avions réputés de l'US Navy évitent la destruction et, avec eux, un nombre considérable d'aviateurs de la marine militaire. Alors que de nombreux pilotes de la Navy n'ont que peu d'expérience de combat au début de la guerre, leurs cadres supérieurs sont des pilotes vétérans, nombre d'entre eux ayant gagné leurs galons dans les années 1930. Malgré leur inexpérience, les pilotes de l'US Navy sont bien entraînés et compétents en doctrine tactique. Quoi qu'il en soit, leur manque d'expérience au combat direct conduit souvent à des pertes significatives, comme pendant la bataille de Midway où, sur les quarante-et-un bombardiers torpilleurs Devastator lancés contre les Japonais, seulement six survivent à l'affrontement, et ceci sans avoir même réussi une seule attaque sur la flotte de porte-avions japonais. En plus de combattre, les pilotes de la Navy sont utilisés en reconnaissance et pour des opérations de sauvetage depuis leurs toujours fiables hydravions PBY.

C1h

FOR 11 DEX 15 INT 14 CON 12
TAI 11 APP 12 POU 13 ÉDU 12
SAN 55 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Connaissance du terrain 25%, Écouter 45%, Esquiver 40%, Lancer 30%, Opérateur Radio 45%, Orientation 45%, Piloter (Monomoteur/Multimoteurs) 55%, Premiers Soins 35%, Saut en parachute 25%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Anglais (maternelle) 60%.

Armes : *Pistolet M1911A1* (Armes de poing) 45%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d4, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Orientation) d6, Détection d6, Discrétion d4, Lancer d6, Pilotage d8, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Qualifié en saut.

Équipement : *Pistolet M1911A1* (2d6+1, 12/24/48, Coups 7, PA 1, Semi-auto).

Unité Z

Même si la plupart des troupes australiennes sont déployées dans le théâtre européen, le Services Reconnaissance Department du SOE australien porte un intérêt aux opérations dans le Pacifique. Sous l'égide de l'*Allied Intelligence Bureau*, l'Unité Z est une force commando d'attaque rapide, hautement qualifiée, très motivée et soutenue dans ces raids continuels contre les intérêts japonais dans le Pacifique. Opérant en petites équipes, l'Unité Z se déploie derrière les lignes ennemies en parachutes ou par l'intermédiaire de sous-marins pour des interventions longue distance de reconnaissance et de collecte de renseignements dans le but d'aider l'effort de



guerre global des Alliés. Aux côtés de leurs homologues Chindits, et de la *5307th Composite Unit* américaine (voir les Maraudeurs de Merrill, p.48), les membres de l'Unité Z comptent parmi les troupes alliées les plus dangereuses et les plus compétentes opérant dans la région du Pacifique, ce qu'ils démontrent habilement dans leur attaque audacieuse sur le port de Singapour, progressant en kayak le long des vaisseaux de guerre pour les détruire avec des mines ventouses, sous le nez des Japonais.

Cth

FOR 13 **DEX** 12 **INT** 12 **CON** 15
TAI 15 **APP** 12 **POU** 13 **ÉDU** 11
SAN 55 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 45%, Conduite : Automobile 40%, Connaissance du terrain 45%, Corps à corps 50%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Grimper 35%, Lancer 45%, Métier : Explosifs 45%, Nage 45%, Navigation 40%, Pister 10%, Premiers Soins 30%, Saut en parachute 50%, Survie (Tropiques) 45%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (maternelle) 60%, une autre langue appropriée 45%.

Armes : *Lee Enfield No.4 Mk.1* (Armes d'épaule) 40%, impact 2d6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Owen (Armes automatiques) 35%, impact 1D10, atts 1 ou rafale, portée 30m.

Mitrailleuse légère Bren (Armes lourdes) 50%, impact 2d6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 115m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Explosifs) d6, Détection d8, Discrétion d6, Escalade d6, Lancer d6, Nage d6, Navigation d6, Pistage d4, Soigner d6, Survie d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Héroïque.

Atouts : Artificier, Calmar, Commando, Qualifié en saut, Réflexes de combat.

Équipement : *Fusil Lee Enfield No.4 Mk.1* (2d8, 24/48/96, Cad. 1, Coups 10, PA 1, Snapfire), *Pistolet-mitrailleur Owen* (2d6-1, 12/24/48, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), *Mitrailleuse légère Bren* (2d8, 40/80/160, Cad. 3, Coups 30/100, PA 2, Auto, Snapfire).

CHAPITRE 11

Les prémices de l'aventure

"Faites attention en partant à la recherche de l'aventure – elle est très facile à trouver."
= William Trogdon

L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

Pourquoi les Japonais envahiraient-ils une île du sud du Pacifique pour l'abandonner ensuite ? Les renseignements ont récemment mis en lumière une petite île inhabitée du sud de l'archipel des Carolines qui a été investie par les Japonais ; des transmissions radios cryptées mentionnent qu'une ou plusieurs personnes non identifiées prendront le contrôle de l'île très bientôt. La marine japonaise a laissé une flottille de vaisseaux sur les lieux pour monter la garde et protéger ceux qui se trouvent encore sur l'île.

Le sous-marin est le moyen le plus simple d'approcher l'île, les investigateurs nageant jusqu'au rivage, pendant que le sous-marin reste dans la zone et attend leur signal pour les récupérer. Cela reste toutefois plus difficile qu'il n'y parait ; les navires japonais qui gardent l'île patrouillent régulièrement dans la zone, et au moins un vaisseau de guerre (sans aucun doute équipé de grenades sous-marines) a été détecté. L'autre alternative est de parachuter les investigateurs sur l'île, mais il faut alors prévoir un plan d'extraction pour les sortir de là une fois la mission terminée. Les investigateurs parviendront-ils à mettre à jour les évènements qui se trament sur l'île, réunir les preuves nécessaires, et quitter la zone en un seul morceau ?

Informations du gardien

Même si les Allemands entretiennent des relations cordiales avec leurs alliés japonais, ils sont rarement présents dans le théâtre du Pacifique. Néanmoins, cette île est l'exception qui confirme la règle. Deux agents du Soleil Noir : David Freiherr von Zelazco (connu par la Section M comme « le Baron ») et Zebediah Doyle (« la Souris »), arrivent en U-Boat pour prendre le contrôle de l'île. Leur venue est imminente, et leur mission reste un mystère pour les Japonais, qui sont ravis d'échanger l'île contre une cargaison de matières premières et d'or dont ils ont tant besoin.

En réalité, les deux individus sont là pour déterminer la véracité des légendes locales qui planent sur l'île : à savoir qu'il existerait un portail secret quelque part dans la jungle, un passage dans l'espace-temps. Le gardien est libre de décider de la nature véridique ou non du portail et de l'endroit où il peut mener. Des destinations potentielles incluent N'Kai (demeure du dieu Tsathoggua, laquelle serait donc probablement gardée par des Larves Informes), Yoth (ce qui serait donc intéressant pour les Nagas), les Contrées du rêve, ou même une lointaine planète comme Xoth, lieu de naissance des progénitures de Cthulhu (p.73).

Ils sont là pour déterminer la véracité des légendes locales à propos de l'île.

LA VOIX DE LA MONTAGNE

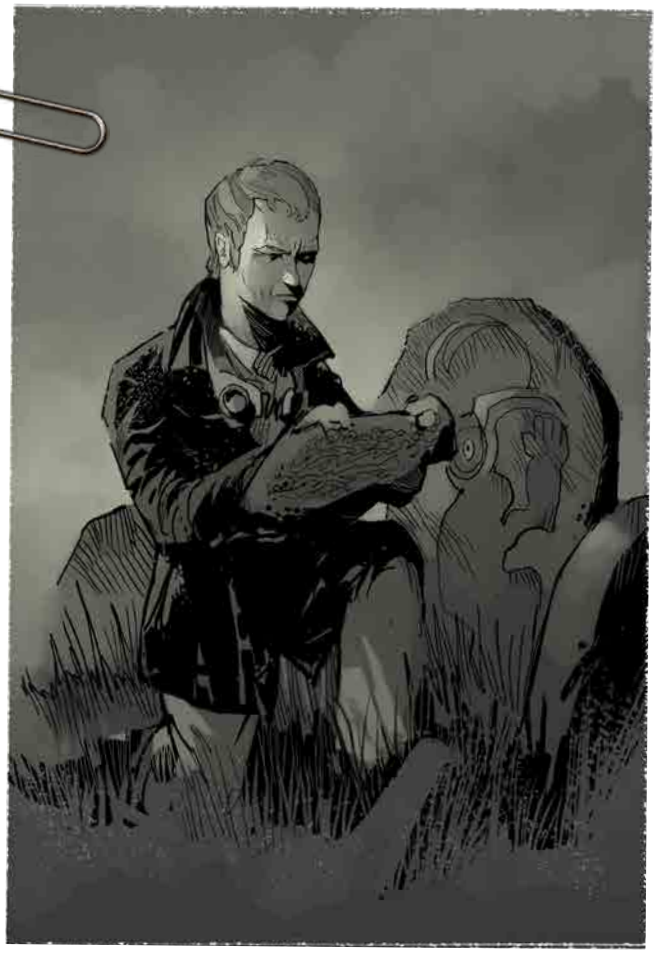
Dans le sud de l'Indochine française, sur le plateau de Djiring, deux tanks Ka-Ha japonais (p.55) ont été aperçus pénétrant dans une caverne près du sommet d'une montagne volcanique, un lieu où surviennent des phénomènes surnaturels récurrents selon les rumeurs indigènes (y compris de puissants sifflements à toute heure du jour et de la nuit, des bourrasques de vent inexplicables, et la disparition de quiconque s'y rend pour chercher des réponses).

Pour accéder à la caverne, un long chemin, suffisamment large pour faire passer des tanks, a été creusé dans le flanc de la montagne. À cause de la réputation du lieu, recruter des ouvriers et, plus important encore, les conserver, s'est révélé être un défi presque insurmontable. La construction de la route a pris plusieurs semaines et les

tanks sont entrés dans la caverne en fin d'après-midi, le dernier jour, tout juste après la fin des travaux.

Cette nuit-là, des lumières jaunes et bleues ont été aperçues sortant de l'embouchure de la caverne, et des hurlements stridents et inhumains entendus en écho depuis ses profondeurs. Le matin suivant, un seul tank est ressorti de la caverne, endommagé mais toujours fonctionnel (tout juste). En quelques jours à peine, la route a été fermée à tout trafic non autorisé, et un certain nombre de camions bâchés ont commencé à aller et venir à l'intérieur de la grotte (impossible de savoir s'ils sont là pour collecter ou pour livrer).

Les investigateurs seront parachutés près du site dans le but d'assister à un rendez-vous avec des informateurs locaux. Leur mission sera d'enquêter sur (et surtout dans) la caverne, de réunir des informations sur ce qui s'y passe, et de déterminer dans quelle mesure cela représente un danger pour les opérations alliées. Il leur a été clairement indiqué de détruire tout ce qui pourrait se révéler utile aux Japonais. Bien qu'il soit possible d'introduire les investigateurs par sous-marin le long de la côte, le périple pour rejoindre le site dans les montagnes est long et se faire capturer par les forces japonaises de la zone plus que probable.



Les griffonnages primitifs sur les roches perturbaient le Dr. Schou plus qu'il ne voulait l'admettre.

Informations du gardien

La caverne est le repaire d'un Polype Volant. L'armée japonaise a été alertée de son existence par des agents Mi-Go, qui ont conclu un marché avec les militaires en échange de leur aide pour éliminer la créature. Les Mi-Go recherchent certains gisements de minéraux rares découverts dans la grotte, mais ils redoutent de s'approcher trop près d'un Polype actif. Une fois le Polype détruit, l'exploitation minière est lancée afin d'extraire les ressources qu'ils désirent ; les minéraux dont ils n'ont pas besoin sont offerts aux Japonais comme paiement pour services rendus. Les visiteurs sont particulièrement indésirables ; les troupes japonaises gardent l'entrée de la route de montagne, et les serviteurs des Mi-Go gardent les pentes supérieures du volcan, lesquelles sont obscurcies par la jungle et un épais brouillard (fréquent).

La caverne est en réalité une suite communicante de tubes de coulées de lave. Les souffles d'air chaud ne sont pas rares, et peuvent être utilisés pour créer de la tension à mesure que les cavernes sont explorées. Le sifflement de ces courants d'air et le son produit par le Polype Volant sont très différents, mais ils peuvent être confondus par des individus n'ayant jamais rencontré une telle créature (ou des sifflements de coulées de lave). Pour autant qu'on sache, le volcan est éteint et ne présente pas de danger d'éruption imminente.

Il y a plusieurs possibilités quant au déroulement des évènements une fois que les investigateurs ont rejoint le volcan : les Mi-Go peuvent avoir trouvé ce qu'ils cherchaient et quitté le site ; un second Polype Volant peut avoir élu domicile plus profondément encore dans les boyaux de la caverne ; ou l'exploitation peut toujours être en cours, avec des douzaines d'esclaves (amenés sur le site par les camions bâchés) s'échinant à extraire des minerais pour les Mi-Go dans le plus grand secret. Le gardien doit se sentir libre de façonner les détails pour qu'ils correspondent à sa propre campagne, ce qui inclut par exemple l'ajout d'étranges artefacts abandonnés ou perdus par les hommes de main des Mi-Go.

UNE IDÉE FOLLE

Même si les moaï de Rapa Nui (l'île de Paques) sont immédiatement reconnaissables par la plupart des gens, une autre image gravée dans la pierre de l'île est moins connue : celle des hommes-oiseaux d'Orongo. Le rituel annuel de collecte d'œufs, primordial durant la période pré-1860 qui marqua l'arrivée des missionnaires, a fait l'objet d'une étude récente de la part de l'érudit français Roland Catherine-Poirier (dans le cadre de l'expédition anthropologique d'Alfred Métraux sur l'île en 1934-1935), une étude qui indique que la compétition était en réalité une vague commémoration de quelque chose de plus ancien et de plus sombre.

Catherine-Poirier pense que des réfugiés, rescapés d'une île située quelque part au sud-ouest de Rapa Nui, ont ramené les récits de batailles constantes contre des monstres-oiseaux

(qu'il appelle les kanaka'iwa), et que le rituel Orongan a pu se développer à la suite de l'altération de ces récits. À travers sa lecture des pétroglyphes d'hommes-oiseaux et sa propre traduction de l'écriture rongorongo des autochtones de Rapa Nui, il ne pense pas seulement avoir découvert la position de l'île perdue, mais aussi que l'œuf du rituel initial était une espèce d'artefact ancien, capable de repousser les kanaka'iwa lorsqu'ils venaient investir l'île une fois l'an en quête de nourriture (essentiellement des insulaires). La perte de l'artefact aurait selon lui occasionné la fuite des habitants de l'île, qui auraient abandonné leurs demeures aux hommes-oiseaux carnivores.

Majestic a été alerté du travail de Catherine-Poirier par une de ses relations. Le Dr. Niels-Viggo Schou, l'anthropologue/ethnologue attitré de la Section M. Schou est certain que « l'œuf » peut être utile à l'effort de guerre américain, et a insisté pour qu'un groupe d'investigateurs soit immédiatement envoyé à la recherche de l'île.

Informations du gardien

La petite île identifiée par Catherine-Poirier s'étend à approximativement 800 kilomètres au sud-ouest de Rapa Nui. La majeure partie de la population de l'île est uniquement constituée d'oiseaux marins, de phoques et de lions de mer, sauf une fois par an lorsque, pour des raisons inconnues, des groupements de Byakhees apparaissent pour dévorer tout ce qu'ils trouvent : chair, plantes et roches – ils ne sont pas difficiles (ce qui suggère qu'ils sont capables d'ajouter à leur régime quelques suppléments spécifiques à l'île).

Il existe plusieurs moyens d'introduire les investigateurs sur l'île, selon la période à laquelle le scénario se déroule (par exemple par sous-marin, navire ou parachute). S'ils arrivent avant la saison du festin, les personnages trouveront des os de toutes formes et de toutes tailles (dont d'anciens os humains) qui ont apparemment été rongés par quelque chose d'énorme et qui ne se trouve pas ou plus sur l'île. Si les investigateurs sont suffisamment malchanceux pour que leur voyage coïncide avec l'apparition des Byakhees, alors ils auront un combat à mener.

Quant à l'œuf, il y a deux options possibles. La première est qu'il soit vraiment une sorte d'arme capable de repousser les créatures du Mythe, taillée dans les roches de l'île et décorée de magnifiques gravures d'hommes-oiseaux/Byakhees. La seconde est que le supplément alimentaire que viennent chercher les Byakhees sur l'île soit en réalité les gisements en forme d'œuf naturellement présents dans le sol de l'île.

Mlle Ingham,

Pouvez-vous vous assurer que ces notes soient soigneusement rangées dans le bureau de Mr. McVay pour moi ?

Merci.

Mlle S. Armitage

CHAPITRE 12

Ressources suggérées

Il existe un vaste corpus littéraire et cinématographique pour quiconque souhaite creuser davantage les évènements réels, et moins réels, de la Seconde Guerre mondiale. Vous trouverez ci-dessous une sélection des œuvres que recommandent nos auteurs, qui vous aideront, espérons-le, à produire vos aventures sur la Guerre Secrète.

Cinéma & Télévision

A town like Alice (Ma vie commence en Malaisie, 1956)
Une jeune femme retourne en Malaisie après la guerre et se souvient de son expérience de prisonnière de guerre, avant de voyager en Australie pour rencontrer un soldat qui l'a aidée à survivre.

The Bridge on the River Kwai (Le Pont de la rivière Kwaï, 1957).
Interprétation fictive de la construction et du sabotage du pont tristement célèbre. Plus intéressant encore comme vision de deux personnes plongeant dans la folie.

Run Silent, Run Deep (L'odyssée du sous-marin Nerka, 1958).
Le commandant d'un sous-marin américain cherche à se venger d'un destroyer japonais ayant causé la perte de son précédent navire, et cela trop ardemment au goût de son second.

Yesterday's Enemy (Section d'assaut sur le Sittang, 1959).
Le visage le plus sombre de la guerre ressort lorsque les troupes japonaises et britanniques cherchent à prendre le dessus l'une sur l'autre dans un village de Birmanie.

The Long and the Short and the Tall (La patrouille égarée, 1961).
Un groupe instable de volontaires qui testent un équipement de guerre acoustique dans la jungle birmane en viennent aux mains lorsqu'ils capturent un officier japonais de manière inattendue.

Hell in the Pacific (Duel dans le Pacifique, 1968).
Deux combattants ennemis doivent apprendre à compter l'un sur l'autre quand il s'agit de survivre sur la lointaine île déserte sur laquelle ils se sont échoués.

Tora! Tora! Tora! (1970).
Coproduction américano-japonaise relatant l'histoire de l'éclatement de la guerre dans le Pacifique et de l'attaque de Pearl Harbour.

The World at War (Le monde en guerre, 1973).
Série télévisée très populaire, contenant les interviews de nombreuses personnes impliquées dans l'effort de guerre en Grande-Bretagne, en Allemagne et en Amérique. Narrée par Sir Laurence Olivier.

Tenko (1981).
Série télévisée dramatique relatant la vie des femmes dans un camp de prisonniers de guerre de Sumatra après leur capture durant la chute de Shanghai.

Merry Christmas, Mr. Lawrence (Furyo, 1983).
Les relations complexes entre quatre hommes (deux Britanniques et deux Japonais) dans un camp de prisonniers de guerre.

Grave of the Fireflies (Le tombeau des lucioles, 1988).
Film d'animation du studio Ghibli, racontant l'histoire de deux frères et sœurs qui tentent de survivre après le bombardement de Kobe en mars 1945.

Flags of our Fathers (Mémoires de nos pères, 2006).
L'histoire des hommes qui ont hissé le drapeau sur Iwo Jima, rendue célèbre par la photographie de Joe Rosenthal.

Kokoda (Kokoda, le 39e bataillon, 2006).
Les exploits d'une unité de l'armée « choco » australienne, tandis qu'elle combat le long de la Kokoda Track, en Papouasie Nouvelle-Guinée.

Letters from Iwo Jima (Lettres d'Iwo Jima, 2006).
Le film qui complète Flags of Our Fathers, relatant l'histoire de la bataille d'Iwo Jima selon la perspective des Japonais.

Ken Burns' The War (La Guerre, 2007).
Série documentaire étudiant les effets de la Seconde Guerre mondiale sur la vie des habitants de quatre villes américaines, civils et militaires compris.

Australia (2008)
Épopée exagérée de Baz Luhrmann, remarquable pour l'inclusion du bombardement de Darwin en 1942.

The Pacific (Band of Brothers : l'Enfer du Pacifique, 2010).
Minisérie télévisée suivant l'histoire de trois Marines américains et leur expérience dans le théâtre du Pacifique.

Livres

Ballard, J. G.
Empire of the Sun.

Clavell, James.
King Rat

Harms, Dan.
Cthulhu Mythos Encyclopedia

Hastings, Max.
All Hell Let Loose: the World at War 1939-1945.

Havens, Thomas R. H.
Valley of Darkness: The Japanese people and World War Two.

Hotta, Eri.
Japan 1941: Countdown to Infamy.

Jones, James.
The Thin Red Line.

MacKenzie, William.
Secret History of SOE: Special

Operations Executive 1940-1945.

Masterton, Graham.
Tengu.

Mitter, Rana.
China's War with Japan 1937-1945: The Struggle for Survival.

Salmaggi, Cesare.
2194 Days of War.

Smith, Michael.
Britain's Secret War 1939-1945.

Walmsley, Graham.
Stealing Cthulhu.

Wilson, F. Paul.
Black Wind.

Jeux de rôle

Aniolowski, Scott David (Chaosium, Inc.).
Malleus Monstrorum: Creatures, Gods & Forbidden Knowledge.

Barton, William A., et al. (Chaosium, Inc.).
Cthulhu by Gaslight: Horror Roleplaying in 1890s England (Third Edition).

Hensley, Shane Lacey (Pinnacle Entertainment Group).
Savage Worlds Deluxe.

Herber, Keith, Dietze, William, et al. (Chaosium, Inc.).
The Keeper's Companion (Volume 1).

Montessa, Mike, Hensley, Shane Lacey, et al. (Pinnacle Entertainment Group).
Weird Wars: Weird War II.

DiTillio, Larry, Willis, Lynn, et al. (Chaosium, Inc.).
Les Masques de Nyarlathotep

Petersen, Sandy, Willis, Lynn, et al. (Chaosium, Inc.).
L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition.

Musées & Monuments commémoratifs

Vous trouverez ci-dessous une petite sélection de musées et de monuments commémoratifs couvrant le théâtre du Pacifique ; d'autres musées et monuments commémoratifs sont recensés dans ***Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète***. Des détails de contact, et les régimes de visite, peuvent être consultés sur les pages internet les accompagnant, lorsqu'ils sont disponibles. Toutes les pages sont fonctionnelles au jour de la mise sous presse.

Australie

- Australian War Memorial, Canberra, Australie. http://www.awm.gov.au/
- Darwin Military Museum, Darwin, Australie. http://www.darwinmilitarymuseum.com.au/
- MacArthur Museum, Brisbane, Australie. http://www.mmb.org.au/

Chine

- Flying Tigers Museum, Aéroport de Zhijiang, Province du Hunan.
- General Joseph W. Stilwell Museum, Chongqing. http://www.travelchinaguide.com/attraction/chongqing/stilwell.htm
- Kunming Flying Tigers Museum, Kunming. http://www.en.kmflyingtiger.com/info.asp?47.html
- Unit 731 War Crimes Museum, Pingfang, Harbin, Mandchourie.

États-Unis

- Arlington National Cemetery, Arlington, Virginie. http://www.arlingtoncemetery.mil/
- Chennault Aviation and Military Museum, Monroe, Louisiane. http://www.chennaultmuseum.org/web/
- Japanese American National Museum, Los Angeles, Californie. http://www.janm.org/
- National Museum of the Pacific War, Fredericksburg, Texas. http://www.pacificwarmuseum.org/
- Pacific Aviation Museum, Ford Island, Hawaï. http://www.pacificaviationmuseum.org/
- War in the Pacific National Historical Park, Guam. http://www.nps.gov/wapa/index.htm

Japon

- The Centre of the Tokyo Raids and War Damage, Tokyo. http://www.tokyo-sensai.net/english_page/
- Hiroshima Peace Memorial Museum, Hiroshima. http://www.pcf.city.hiroshima.hp/top_e.html
- Okinawa Prefectural Peace Memorial Museum, Okinawa. http://www.peace-museum.pref.okinawa.jp/english/index.html
- Nagasaki Atomic Bomb Museum, Nagasaki. http://www.city.nagasaki.lg.jp/peace/english/index.html
- Yushukan and Yakasuni Shrine, Chiyoda, Tokyo. http://www.yasukuni.jp/~yusyukan/ (Site en japonais)

Myanmar (Birmanie)

- Cimetière militaire de Taukkyan http://www.cwgc.org/find-a-cemetery/cemetery/92002/TAUKKYAN%20WAR%20CEMETERY

Philippines

- Leyte Landing Memorial, Plage rouge, Palo. http://www.tourisminthephilippines.com/city/Tacloban/leyte-landing-memorial/leyte-landing-memorial.php

Royaume-Uni

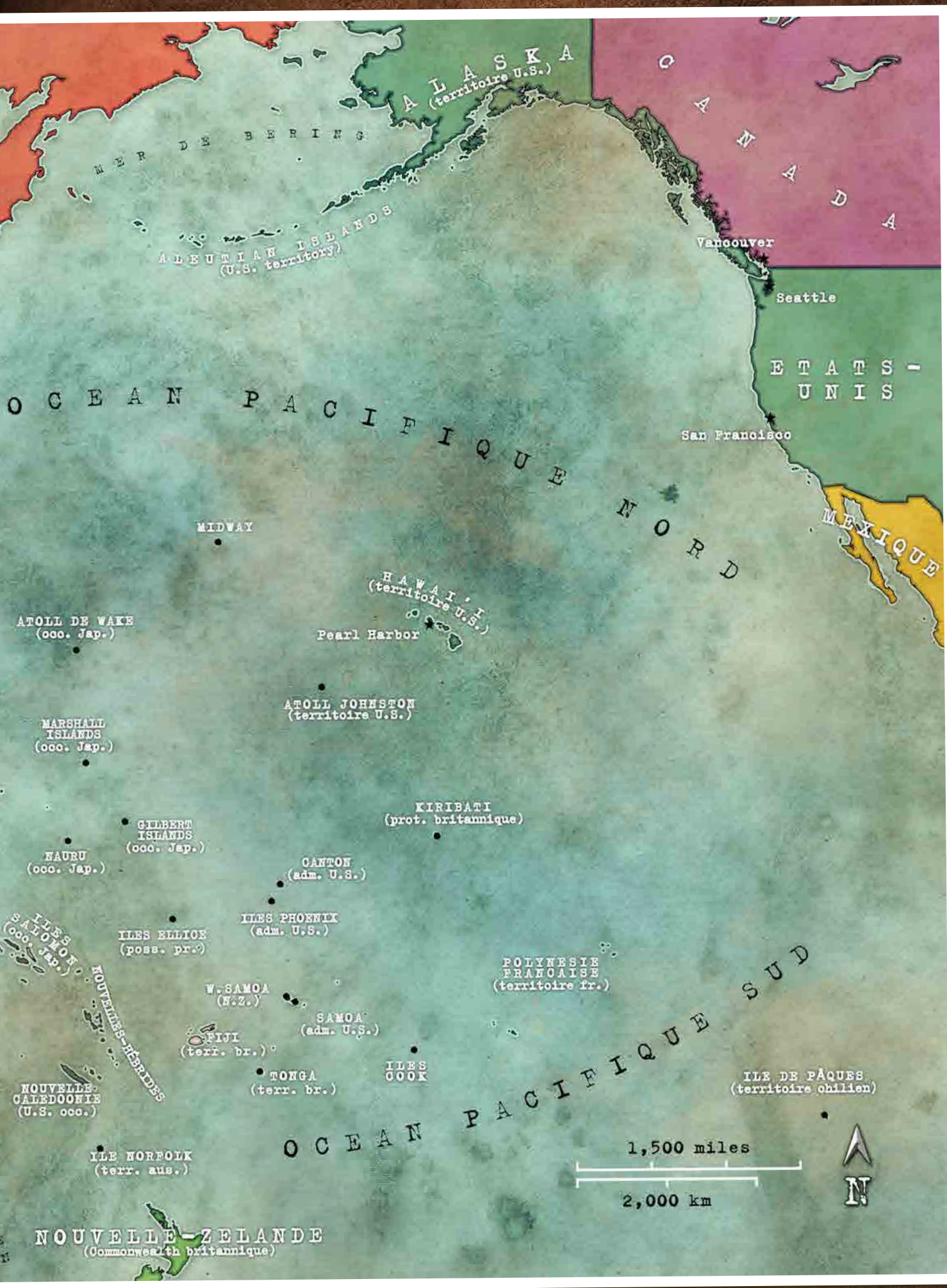
- Burma-Siam Railway Memorial, National Memorial Arboretum, Alrewas, Staffordshire. http://www.thenma.org.uk/
- Chindit Memorial, Victoria Embankment, Londres. http://www.chindits.info/Memorial/Main.html

Thaïlande

- Hellfire Pass Memorial Museum, Hellfire Pass (Konyu Cutting). http://hellfire-pass.commemoration.gov.au/rememberingthe-railway/hellfire-pass-memorial-museum.php
- Thailand-Burma Railway Centre, Kanchanaburi. http://www.tbrconline.com/index.htm

« Ma jupe est toujours humide de mes larmes :
j'ai oublié d'oublier. »
— Proverbe japonais


Front pacifique
Octobre 1942
U R S S
MER D'OKHOTSK
TOUVA
(sat. sov.)
MONGOLIE
(satellite soviétique)
MANDCHOUKOUO
(marionnette japonaise)
ILES KOURILES
(poss. Jap.)
MONG. A. F.
(Jap. prot.)
Pekin
CORÉE
(poss. Jap.)
MER DU JAPON
EMPIRE DU SOLEIL LEVANT
CHINE NATIONALISTE
CHONE DU NORD
(Jap. occ.)
Nankin
Tokyo
AFGHANISTAN
TIBET
CHINE
(marionnette japonaise)
MER DE CHINE ORIENTALE
New Delhi
NEPAL
BHOUTAN
(prot. Br.)
ILES RYUKYU
(poss. Jap.)
IWO JIMA
(Jap.)
INDE
(possession britannique)
Calcutta
Kunming
HONG KONG
(Jap. occ.)
TAIWAN
(col. Jap.)
BIRMANIE
(Jap. occ.)
INDOCHINE FR.
(prés. Jap.)
MACAU
(col. portugaise)
MAROUS
(Jap.)
MER DE CHINE MERIDIONALE
Manille
Rangoun
THAILANDE
(Jap. prés.)
GOLFE DU BENGALE
MER D'ANDAMAN
ILES SPRATLEYS
(Jap. occ.)
PHILIPPINES
(occ. Jap.)
ILES MARIANA
(mand. Jap.)
MER DES LAQUEDIVES
BRUNEI
(occ. Jap.)
N. BORNEO
(occ. Jap.)
PALAOS
(mand. Jap.)
ILE CAROLINE
(mand. Jap.)
MALAISIE
(occ. Jap.)
SARAWAK
(occ. Jap.)
SINGAPOUR
(occ. Jap.)
TERRITOIRE DE NOUVELLE-GUINEE
(occ. Jap.)
INDES ORIENTALES NEERLANDAISES
(occupation japonaise)
MER DE BANDA
NOUVELLE-GUINEE AUSTRALIENNE
(terr. aus.)
MER D'ARAFURA
Darwin
OCEAN INDIEN
MER DE CORAIL
AUSTRALIE
(Commonwealth britannique)
Sydney
GRANDE BAIE AUSTRALIENNE
MER DE TASMA


ALASKA
(territoire U.S.)
CANADA
MER DE BERING
ALEUTIAN ISLANDS
(U.S. territory)
Vancouver
Seattle
ETATS-UNIS
OCEAN PACIFIQUE NORD
San Francisco
MEXIQUE
MIDWAY
HAWAI'I
(territoire U.S.)
ATOLL DE WAKE
(occ. Jap.)
Pearl Harbor
ATOLL JOHNSTON
(territoire U.S.)
MARSHALL ISLANDS
(occ. Jap.)
KIRIBATI
(prot. britannique)
GILBERT ISLANDS
(occ. Jap.)
NAURU
(occ. Jap.)
CANTON
(adm. U.S.)
ILES PHOENIX
(adm. U.S.)
ILES SALOMON
(occ. Jap.)
ILES ELLICE
(poss. pr.)
POLYNESIE FRANCAISE
(territoire fr.)
W.SAMOA
(N.Z.)
SAMOA
(adm. U.S.)
NOUVELLES-HEBRIDES
FIJI
(terr. br.)
ILES COOK
TONGA
(terr. br.)
ILE DE PÂQUES
(territoire chilien)
NOUVELLE-CALEDONIE
(U.S. occ.)
OCEAN PACIFIQUE SUD
ILE NORFOLK
(terr. aus.)
1,500 miles
2,000 km
N
NOUVELLE-ZELANDE
(Commonwealth britannique)


La Guerre oubliée
VERS OCTOBRE 1942
BOUTHAN
INDE
CHINE NATIONALISTE
Ledo
ROUTE DE LEDO
Myitkyina
Salween
Kohima
Imphal
Chindwin
Irriwaddy
Schweli
ROUTE DE BIRMANIE
Kunming
Lashio
Mandalay
BIRMANIE
Hanoi
INDOCHINE FRANÇAISE
Salouen
GOLFE DU BENGALE
THAILANDE
Rangoun
Moulmein
LIGNE SIAM - BIRMANIE
Bangkok
MER D'ANDAMAN
Phnom Penh
Da Lat
Saigon
GOLFE DE THAILANDE
MER DE CHINE MÉRIDIONALE
Khota Baru
MALAYA
INDES ORIENTALES NÉERLANDAISES
Kuala Lumpur
Singapour
N
300 miles
500 km

Index

Allied Intelligence Bureau....13
Armes (tableau)....58
Carabine de la jungle....54
Chants de Dhole....95
Chiang Kai-shek....99
Chindit....100
Confortablement engourdi (SAV)....45
Cthaat Aquadingen....94
Dagon....73
Doolittle....12
E-Poh....90
Écrits de Ponape....95
Fils de Cthulhu....75
Force 136....11
Gen'yosha....20
Ghatanothoa....75
Goules de Nankin....76
Gurkhas....102
Indochine....33
Hawaï....34
Hong Kong....31
Horreurs chasseresses....76
Hsatth....80
Hydra....73
Identité Nationale (SAV)....45
Jungle....69
Kaiten....56
Ka-mi....54
Kamikaze....105
Kempei....106
Kukri....53
Larve stellaire de Cthulhu....87
Mandchoukouo....23
Mental fragile (SAV)....42
Merrill Frank....97
Nagas....77
Netsuke de Dagon....93
Nouvelle-Guinée....32
Nouvelle-Zélande....32
Nyarlathotep....86
Océan Noir....20
Orde Wingate....98
Pearl Harbor....10
Peuple serpent....81
Pièges....68
Pirates....43
Prisonniers....38
Russie....35
Singapour....32
Stilwell Joseph....98
Tch-tcho....89
Tablettes de Zanthu....95
Thaïlande....36
Triades....44
Unité 731....7
Unité Z....113
Véhicules (tableau)....62
Zéro (avion)....57

"Tout est en ordre. Il ne manque plus que votre approbation, Mlle Armitage."

– O. Petersen

Disponible

ACHTUNG! Cthulhu™

LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ !



109 €

EDITION LIMITÉE

TOUTE LA GAMME RÉUNIE DANS UNE CAISSE DE MUNITIONS

EGALEMENT DISPONIBLE



LE GUIDE DU GARDIEN
368 PAGES · 45 €



LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR
152 PAGES · 29 €

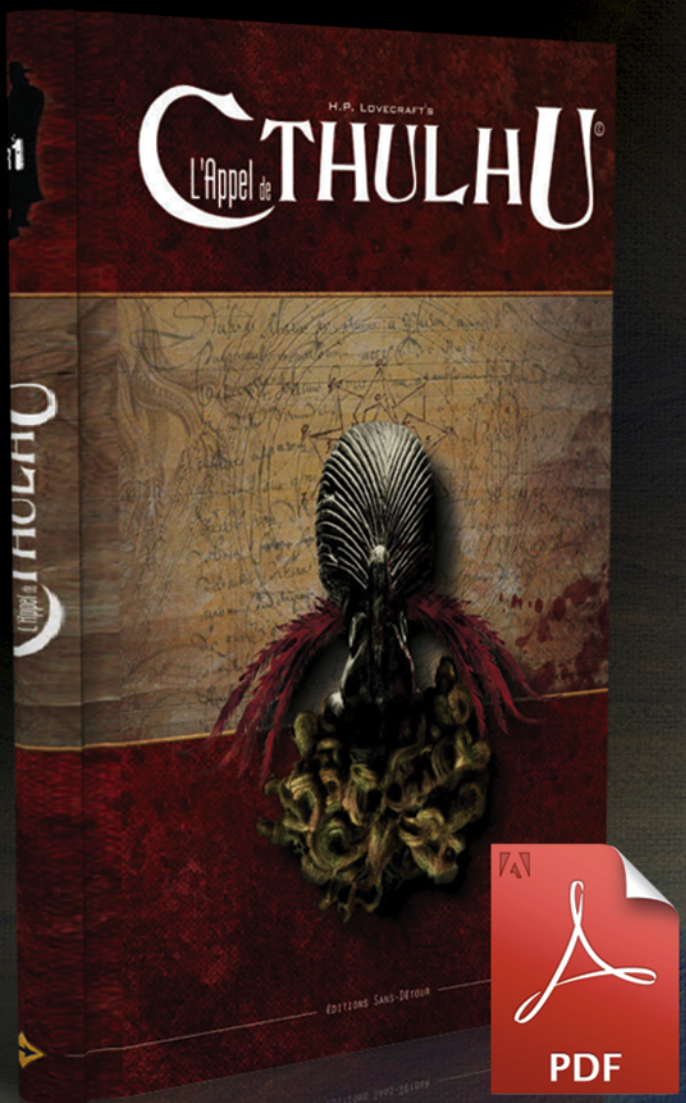


L'ÉCRAN DE JEU
3 VOLETS · 22 €

WWW.SANS-DETOUR.COM

L'Appel de Cthulhu

À la frontière de la folie des hommes, L'Appel de Cthulhu plonge les joueurs dans les écrits et les mondes torturés de l'auteur américain Howard Phillips Lovecraft : le cosmos est régit par des entités élevées au rang de dieux, conscience pure ou monstruosité maligne, dont les intentions nous échappe. À la recherche de secrets perdus et confronté à l'innommable, basculerez-vous dans la folie ou parviendrez-vous à repousser les horreurs sans nom ? Voici le genre d'enjeux auxquels sont confrontés les courageux investigateurs de L'Appel de Cthulhu !



Livre de règles
Réédition numérique

288 pages • 10 €

La 6e édition disponible en PDF

www.sans-detour.com

Éditions Sans-Détour

TRISTAN LHOMME

LE MUSÉE D'LHOMME



L'homme déambulait dans les couloirs de sa vaste bibliothèque. Elle alignait des centaines d'ouvrages du siècle dernier, mais il n'en sélectionna qu'une vingtaine. Ceux-ci étaient destinés à embellir les rayonnages d'un musée. Le sien.

Le Musée de Lhomme est un recueil d'aides de jeu et de **vingt scénarios** écrits par le plus généreux prêcheur de **L'Appel de Cthulhu : Tristan Lhomme**. Pour la plupart déjà parus, tous ont bénéficié d'une réécriture permettant aux profanes de les faire jouer aisément et aux vétérans de les redécouvrir.
Le coffret regroupe sept livrets.

Disponible • 59,90 €

L'Appel de CTHULHU

TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS

TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS EST UNE AVENTURE LANCÉE À GRANDE VITESSE À BORD DU TRAIN LE PLUS LUXUEUX DU MONDE. DEPUIS LONDRES JUSQU'AUX RIVES DU BOSPHORE, LES INVESTIGATEURS DOIVENT ASSEMBLER LES PIÈCES MACABRES D'UN PUZZLE AFIN DE PERCER LA PLUS SOMBRE MACHINATION.



TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS

Cette édition en coffret contient :

- Volume 1 : Londres – Paris – Lausanne – Milan.
  Cet ouvrage inclus une introduction à l'Orient-Express, ainsi que toutes les informations nécessaires pour gérer cette campagne.
- Volume 2 : Venise – Constantinople – Trieste – Vinkovci – Belgrade
- Volume 3 : Sofia – Constantinople – Londres
- Le Guide du Voyageur : un guide touristique de 60 pages.
- Des affiches d'époque au format 60 x 40 cm pour accroître l'immersion.

704 pages • 109 €

TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS
EDITION DE LUXE

Cette édition de Luxe contient :

- Set de 6 cartes postales
- Set de 6 passeports (nationalités différentes)
- Carte d'embarquement
- Modèles de Telegrammes
- Carte de l'itinéraire grand format
- Et les aides de jeu de la campagne clef en main
- Ainsi que tout le contenu du coffret de base

704 pages • 149 €



WWW.SANS-DETOUR.COM

Bientôt

[FIRETEAM ZERO]



Edition US & FR

Un jeu de plateau coopératif et d'horreur

Fireteam Zero est un jeu coopératif de combat et d'horreur surnaturelle durant la Seconde Guerre mondiale. Les joueurs incarnent les membres d'une équipe d'opérations spéciales infiltrée derrière les lignes ennemies, dont la mission consiste à détruire des artefacts vivants nés du chaos et des massacres de la guerre. Si elle ne sont pas endiguées, ces reliques mettent en danger toute vie sur Terre. Chaque partie est une course contre la montre, les héros devant localiser l'artefact et remplir une série d'objectifs tout en affrontant un flot irrésistible de monstres déterminés à les anéantir. S'ils réussissent, ils vivront pour voir un nouveau coucher de soleil, en attendant un prochain combat. S'ils échouent... eh bien, mieux vaut ne pas y penser !

EMERGENT GAMES

www.playandwingames.com

PLAY WIN