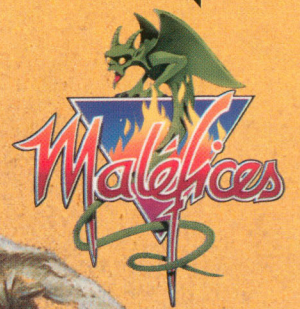


LE VOILE DE KÂP



Une campagne pour Maléfices par Michel et Pascal Gaudo



LE VOILE DE KÂP

Une campagne pour



par Michel et Pascal Gaudo

S O M M A I R E

Prologue.....	2
Chapitre 1 : L'asile	4
Chapitre 2 : Un plan diabolique	12
Chapitre 3 : Jack the Ripper	18
Chapitre 4 : L'égypte Éternelle.....	27
Chapitre 5 : L'Île de Ceylan.....	44
Chapitre 6 : Istanbul	55
Chapitre 7 : Le train Express d'Orient	67
Chapitre 8 : Paris.....	74
Contexte.....	81

Directeur de collection :

Henri Balczesak

Corrections et relecture :

Dominique Balczesak

Illustrations :

Gilles Lautussier

Réalisation technique, maquette :

Guillaume Rohmer

avec la collaboration de la SARL In Edit

Édité par

Jeux Descartes

1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 PARIS Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

I.S.B.N. : 2-7408-0071-1

Édition et Dépôt légal : Février 1994

P R O L O G U E

L'histoire à laquelle vont être mêlés les personnages a une dimension internationale.

Bien involontairement, ceux-ci vont se trouver plongés au sein d'un conflit qui va opposer les services de renseignements français à leurs rivaux allemands, représentés en l'occurrence par une société secrète "La Sainte Vehme".

Français et Allemands vont tenter de s'emparer du terrible secret du Voile de Kâli mais, très vite, ils s'apercevront qu'il est extrêmement dangereux de vouloir manipuler des forces obscures... surtout quand on ne les maîtrise pas !

Peut-être eut-il été plus sage de ne pas tenter de soulever un coin de ce voile. Mais maintenant il est trop tard pour revenir en arrière, d'obscures puissances qui sommeillaient depuis des siècles ont été tirées de leur torpeur et il ne reste plus qu'une seule solution... les vaincre ou mourir. Mais n'en disons pas plus pour l'instant.

PETIT MODE D'EMPLOI À L'USAGE DU MENEUR DE JEU

Ce qu'il faut que vous sachiez avant de commencer cette "campagne" de Maléfices, c'est que les personnages que vont créer et incarner vos joueurs au tout début de la partie ne sont pas, en fait, leurs véritables personnages.

Mais en début de partie il est impératif que les joueurs l'ignorent totalement.

En effet, quand cette aventure va commencer vos personnages vont se trouver internés dans un asile de la région parisienne et, comme va le leur expliquer le médecin chef de cet asile, cela est dû au fait qu'ils se sont livrés, il a quelques jours de cela, à différentes extravagances, extravagances relativement importantes puisqu'elles sont la cause de leur séjour dans cet établissement.

Or ce que dit le médecin est totalement faux, en réalité les personnages ont été enlevés puis soumis à un traitement hypnotique permettant de leur "implanter" une autre personnalité qu'ils croient être la leur... ce qui explique, en conséquence, que les personnages qu'ils ont créés ne sont pas vraiment les leurs.

Voici comment procéder techniquement :

1 - Exigez que chaque joueur crée un personnage pour cette aventure, n'acceptez pas de personnages déjà existants, car cela ne serait pas vraisemblable.

2 - Reportez les caractéristiques des personnages que viennent de créer les joueurs sur des feuilles de personnage que vous aurez préparées à l'avance. Pour le moment, gardez-les précieusement ; par la suite, quand les joueurs se seront rendus compte de la supercherie, vous leur distribuerez ces feuilles qui constitueront leurs "véritables" feuilles de personnages.

Ces personnages réels sont :

a) Sophie Lofting

De nationalité anglaise, son père est anglais et sa mère française, elle est née à Londres, réside à Paris et parle aussi bien l'anglais que le français.

Elle est archéologue de profession. Elle vécut en Égypte où elle eut l'occasion de rencontrer Lord Kitchener. Par ailleurs, elle fit également la connaissance du capitaine Marchand (affaire de Fachoda).

En 1899, elle dirigea une expédition archéologique franco-anglaise en Égypte, un an après Fachoda.

Cette expédition était, bien entendu, à but scientifique mais poursuivait également comme objectif de rapprocher les deux pays aux yeux de l'opinion publique. Sophie Lofting, de par son origine, était fermement convaincue que la France et l'Angleterre avaient tout intérêt à s'unir pour se préserver du danger potentiel que représentait l'Allemagne.



Elle est l'auteur d'un ouvrage, fort apprécié par les connaisseurs, sur les prêtres de l'ancienne Égypte.

b) Bernard Suisse

Avocat, de nationalité française, né à Provins, réside à Paris, fut à ses débuts le collaborateur de Maître Laborit, notamment au cours de l'affaire Dreyfus, M^o Laborit étant le défenseur de Dreyfus.



Au moment où débute cette histoire, c'est un avocat très connu sur la place de Paris. Il donne également des cours à la faculté de Droit de ladite ville et tient une chronique judiciaire dans le journal "La Liberté", journal socialisant.

Dans cette chronique, il lui arrive de plaider pour un rapprochement franco-anglais, car c'est un farouche partisan du rapprochement de ces deux nations. A tel point que d'un commun accord les gouvernements français et anglais viennent de lui confier l'étude juridique d'un projet d'accord franco-anglais sur la Chine.

c) Gilles Héral

Nationalité française, né à St Malo, officier de marine, actuellement attaché au Ministère de la Marine, fit de brillantes études, puis participa avec Galliéni à la

conquête de Madagascar (1896) et notamment à la prise de Tananarive, où il fit preuve d'héroïsme.



Son père fut tué par les Allemands durant la guerre de 1870, ce qui explique sa profonde inimitié pour les ressortissants de cette nation et en contrepartie l'amitié qu'il éprouve pour les sujets de sa majesté britannique. De plus il éprouve une sincère admiration pour la marine anglaise qui, comme tout le monde le sait, n'a que la marine française pour rivale !

d) Jean-Philippe Palanchini

Nationalité française, journaliste, parisien, que dis-je parisien, je devrais dire parigot, né sur la Butte, issu d'un milieu modeste, il sut



s'élever à la force du poignet, à 16 ans il était déjà journaliste, actuellement il travaille au "Matin". C'est un journaliste célèbre et le seul à avoir été capable de rencontrer Marchand à Fachoda.

Comment parvint-il jusque-là, personne ne le sait et Jean-Philippe se garde bien de fournir des éclaircissements à ce sujet. Il fut également le premier à avoir parlé de Marie Curie et de ses travaux.

Il est, lui aussi, partisan d'un rapprochement franco-anglais, car comme il le dit : "désolé mais quitte à faire un mauvais repas, je préfère tout de même le ros-bif à la choucroute". Laissons-lui la responsabilité de ses dires !

e) Docteur Alexandre Chauvigné

Nationalité française, né à Lyon, issu d'une famille de riches soyeux. Très jeune, il quitte Lyon et fait ses études de médecine à Paris, de brillantes études, puis il devient chirurgien et pratique son art dans différents hôpitaux parisiens. Toujours à l'écoute de

ses malades, il est particulièrement aimé des plus démunis, qu'il soigne toujours avec un immense dévouement et une très grande douceur.



Il a un cabinet en ville du côté de la Bastille, lieu assez mal fréquenté en ce temps-là. Cependant, il semblerait que filles des rues, souteneurs et autres mauvais garçons éprouvent à son égard une véritable vénération, mêlée à un profond respect. Il faut dire que le docteur Chauvigné n'a jamais hésité à venir au secours de l'un d'eux, et cela sans poser de questions et sans surtout avertir la police au sujet de l'origine suspecte des blessures qui justifiaient son intervention.

Politiquement, le docteur Chauvigné, bien que n'étant apparenté à aucun parti, semble éprouver un profond mépris pour ceux qui gouvernent le monde, c'est une sorte de Céline, mais un Céline qui détesterait les Allemands, car comme il a l'habitude de le dire fréquemment : "Oui, oui, je sais, les Allemands écrivent des livres, mais ce sont les gens des autres nations qui ont toujours fait le nécessaire pour qu'ils puissent les écrire", aphorisme auquel il ajoute : "l'allemand est une langue qui se décline et l'Allemagne... un pays sur le déclin". Mais là aussi, laissons-lui l'entière responsabilité de ses affirmations.

f) Élisabeth Collet

Nationalité française, née à Bordeaux. Tout comme le docteur Chauvigné, elle abandonna son milieu familial très tôt. Issue d'une famille d'armateurs bordelais, elle estima que pour leur échapper mieux valait mettre les voiles au plus vite et voguer vers le grand large, ce qu'elle fit à l'âge de quinze ans. Tout naturellement, sa "navigation" l'entraîna vers les bords de Seine.



Néanmoins, avant de quitter Bordeaux, elle tint à exposer sur la place des Quinconces une gigantesque toile représentant une "Vierge à l'éléphant" qui, malgré de nombreux défauts inhérents à sa jeunesse, ne manquait pas de vigueur. Cela fit grand bruit, mais rien pour rapprocher la jeune artiste de son milieu familial.

A Paris, enfin libre, elle put donner libre cours à son tempérament. Fréquentant les milieux artistiques, elle fut bientôt l'amie des plus grands noms de l'époque, passionnée, passionnante, tout en continuant à peindre elle écrivit. Ainsi elle publia un pamphlet intitulé "Oublions Jeanne d'Arc" où elle fustigeait sans pitié l'anglophobie des Français, puis elle fit une exposition ayant pour thème l'anti-colonialisme.

Elle se rendit ensuite en Angleterre et fit, pour le compte de "L'Assiette au Beurre", un reportage sur les bas-fonds de Londres. Elle revint ensuite en France et fit la connaissance de Verlaine, ce qui lui permit de publier un ouvrage sur le poète.

Puis, ayant assisté à la création de Ubu Roi (1896), elle devint une des plus ardentes admiratrices d'Alfred Jarry et le défendit avec fougue.

Élisabeth Collet est une nature entière, un volcan, mais un volcan sans scorie. Générosité, dynamisme, tendresse et sensualité font partie de ses éruptions quotidiennes... comme on aimerait être victime de ce Stromboli féminin !!!

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Bien entendu rien ne vous empêche de créer d'autres personnages en fonction du nombre de joueurs qui participent à cette campagne.

Je vous conseille de choisir judicieusement chacun de ces personnages et de l'attribuer au joueur dont la personnalité conviendra le mieux.

Tous ces personnages sortent du commun et sont brillants, n'hésitez donc pas, s'il le faut, à augmenter certaines caractéristiques techniques (ouverture d'esprit, culture générale par exemple) dans le but de les rendre plus vraisemblables... je ne pense pas que vos joueurs vous reprocheront ce genre d'intervention !

CHAPITRE 1

L'asile



*Tous les hommes sont fous, et qui n'en veut point voir
Doit rester dans sa chambre et casser son miroir*

(Attribué au Marquis de Sade)



Lundi 21 mai 1900

Nous nous trouvons dans un asile abandonné, en pleine campagne, à 5 km du petit village de Clairefontaine, lui-même proche de Rambouillet (environ 10 km).

Cet asile est divisé en deux corps de bâtiments. Le bâtiment principal (bâtiment A) est entièrement fermé, le bâtiment B, celui où nous nous trouvons est, par contre, en meilleur état, mais il porte cependant des traces visibles de décrépitude.

Au moment où débute cette histoire, chaque personnage va avoir une entrevue personnelle avec le médecin chef de l'établissement, dans un petit bureau (pièce 1 sur le plan) où se trouve aussi un infirmier. Chaque entretien se déroulant à l'insu des autres, prenez chaque joueur séparément.

Le médecin chef, Axel Beaumont, explique à chacun que s'il se trouve à l'heure actuelle dans cet établissement, c'est à cause de son comportement, comportement pour le moins étrange. En effet, il y a trois ou quatre jours - aux dires du médecin - il se livra à des actes incohérents, troublant l'ordre public et allant même jusqu'à mettre en danger la vie de quelques passants innocents, c'est ce qui lui valut son internement.

Dans la cour de l'asile - 10 heures

Le personnel de l'asile

- Deux gardiens surveillent en permanence les personnages, il y a une équipe de nuit et une équipe de jour.

- Un concierge qui reste dans sa maison la plupart du temps (voir plan). Aucun contact avec les personnages.

- Un cuisinier qu'on voit très peu.

- Un jeune médecin, assistant du Dr Beaumont, vient voir les personnages à leur demande, mais sans cela reste dans le bureau du docteur. Il est sympathique, mais semble peu compétent, les réponses qu'il apporte aux questions sont toujours évasives, il ne prend aucune responsabilité et comme il le dit : "Seul le docteur Beaumont peut décider".

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

En fonction de la profession de chacun des personnages, adaptez une anecdote "crédible" qui explique que celui-ci ait pu être interné.

Un commerçant, par exemple, a pu mettre le feu à son magasin, ce qui n'est pas très normal, non sans avoir auparavant distribué gratuitement sa marchandise aux passants, ce qui l'est encore moins.

Un prêtre a pu sermonner ses ouailles du haut de sa chaire, ce qui est logique, mais... dans le plus simple appareil, ce qui est quand même inusité (mais que voulez-vous la chaire est faible !!).

Un professeur d'université a pu expliquer à ses étudiants que, depuis 20 ans, il serine les mêmes absurdités, auxquelles il n'a jamais cru et que préférant, comme disait Montaigne, "une tête bien faite à une tête bien pleine", il les convie pour se faire pardonner à participer à un pique-nique géant dans la cour de la Sorbonne. Pour que cette fête soit réussie, il a d'ailleurs convoqué quelques musiciens et quelques filles légères.

A vous d'imaginer toutes situations qui puissent faire douter réellement nos héros de l'état de leur santé mentale.

Le docteur Axel Beaumont explique ensuite que, dès son internement, le patient a été mis sous calmants car, avant tout, il est indispensable que dans un premier temps il puisse dormir et se remettre ainsi de son état de choc, ce qui explique qu'aucun des personnages ne se souvienne exactement de ce qui s'est passé durant les derniers jours.

Ce n'est que progressivement qu'ils vont retrouver la mémoire, et c'est en effet exactement ce qu'ils ressentent (mais cela est dû aux effets de l'hypnotisme).

Le docteur Beaumont explique au sujet qu'il n'a aucun souci à se faire, car son état n'étant pas réellement grave, son séjour dans cet établissement sera bref. Il lui suffit de lui faire confiance, de se laisser aller.

Ensuite, le docteur Beaumont explique à son patient que, par chance, il se trouve dans un établissement à la pointe des techniques psychiatriques et que l'on fera tout pour qu'il reprenne pied rapidement.

Pour le moment, il vaut mieux pour le patient qu'il se trouve coupé de la réalité et des soucis quotidiens, il va donc être intégré à un groupe de personnes qui se trouvent confrontées aux mêmes genres de problèmes.

Pour que le traitement soit appliqué dans les meilleures conditions les sujets devront être, durant un temps très bref, coupés du monde extérieur, donc suppression des journaux, du courrier etc... il suffit à chacun de se décontracter, de s'intégrer au milieu du petit groupe de patients et d'oublier, pour un temps, les soucis du monde.

L'entretien se termine ainsi et l'infirmier conduit l'interné dans une cour (voir plan) où se trouve les autres personnages.

Une fois que vous aurez "joué" cette scène à chacun de vos joueurs vous pourrez enfin les mettre en contact.

Si cela vous est possible, vous pouvez faire jouer cette sorte de prologue avant que ne débute la partie. Cela permettra à vos joueurs d'être dans l'ambiance dès le début de la partie.

- Le Dr Beaumont ne vient qu'une fois par jour, aussi bien le matin que l'après-midi. Il ne loge pas à l'asile.

Les autres patients : il n'y en a que deux

- Un homme d'une quarantaine d'années, qu'on peut apercevoir dans une des chambres. Allongé sur son lit, il dort profondément. Visiblement, il est sous l'effet de puissants calmants.

- Sonia, une jeune femme d'une trentaine d'années, blonde, sportive, élancée, très belle femme, mais le moins que l'on puisse dire est que son état mental laisse à désirer. C'est le type même de l'hystérique avec une forte propension à la nymphomanie.

Les personnages, comme nous venons de le voir ont été conduits un à un dans la cour de l'asile. Un des gardiens leur propose alors de choisir leur chambre (voir

plan). Elles sont toutes identiques, un lit, une chaise, une petite table. Le décor est assez sordide, murs décrépis, plafond lézardé, peinture délavée.

Les deux gardiens sont assez "assortis" aux chambres, peu aimables, voire franchement grossiers. Ils traitent leurs patients sans ménagement, mais cependant ils ne se livrent à aucune violence physique. Vraisemblablement ils n'ont reçu aucune formation pour le métier qu'ils exercent. L'un d'eux a un accent allemand très prononcé et se dit Alsacien.

De dix heures à midi

Il ne va rien se passer, les personnages vont être livrés à eux-mêmes. Les gardiens se contenteront de les empêcher de quitter le corps du bâtiment où ils se trouvent. A toutes les questions qui pourront leur être posées, ils se contenteront de répondre : "Vous

verrez demain le docteur, c'est lui qui décide".

De midi à 14 heures

Repas et sieste obligatoire. Le repas est servi dans la salle à manger (même état de délabrement que les chambres). Le cuisinier est aussi peu aimable que les gardiens et ses capacités culinaires laissent vraiment à désirer. Je vous laisse le soin de composer le menu !

De 14 à 20 heures

Même programme que le matin. Il ne se passe rien. Les personnages peuvent aller de leur chambre à la cour et de la cour à leur chambre (qui, je le mentionne en passant, ne ferme pas à clef).

20 heures

Repas du soir, tout aussi mauvais que celui de midi.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Dès que les personnages se retrouvent tous ensemble dans la cour de l'asile, laissez-les le plus longtemps possible livrés à eux-mêmes. Car, durant cette journée du 21 mai il ne va rien se passer. Les deux gardiens vont se contenter d'interdire aux personnages de franchir les limites de la cour. Ils répondront aux questions qui leur seront posées que : "Le docteur s'occupera de cela... que demain il n'y aura qu'à demander au docteur... et qu'aujourd'hui il faut se reposer" ou tout autre type de réponses tout aussi évasives.

Par contre, il vous faudra "camper" un peu plus le personnage de Sonia. Comme nous l'avons vu, elle a une trentaine d'années, elle est blonde et fort bien faite de sa personne. Mais, visiblement, elle est sérieusement dérangée. Toute la journée, elle va harceler les personnages, se mêlant sans cesse aux conversations, donnant son avis sur tout. Elle les questionnera pour savoir les raisons de leur internement, n'hésitant pas à poser les questions les plus indiscrettes et les plus intimes (surtout en ce qui concerne les questions d'ordre sexuel). Elle n'hésitera pas non plus à leur faire comprendre qu'elle est prête à coucher avec chacun d'entre eux, y compris les personnes de son sexe d'ailleurs. Elle inventera n'importe quels prétextes pour tenter de les attirer dans sa chambre, allant même à se livrer à des attouchements de plus en plus précis sur la personne qu'elle tente de séduire. Bien entendu les gardiens s'interposeront avant qu'elle n'aille trop loin.

De plus, et cela ressortira dans sa conversation, Sonia est intimement convaincue que les personnages sont complètement fous et qu'ils ne seront pas libérés avant de nombreux mois, voire avant de nombreuses années. Pour cette jeune femme, la seule personne normale dans cet établissement c'est elle et d'ailleurs elle "sait" qu'elle doit sortir dans les jours qui viennent... On peut toutefois en douter !!

Cependant, si un des personnage fait l'effort d'observer plus attentivement Sonia, il peut en arriver à se poser des questions, car il semblerait que celle-ci ait tendance, chaque fois que deux ou trois personnes se réunissent pour échanger leurs opinions, à immédiatement se rapprocher d'elles pour écouter ce qu'elles disent et, curieuse coïncidence, tout aussitôt après, sans en avoir l'air, à aller discuter avec les gardiens.

Est-elle véritablement folle ? Ne serait-elle pas plutôt là pour renseigner le personnel de l'asile sur d'éventuels projets d'évasions que pourraient concevoir les personnages. On ne peut pas réellement répondre par l'affirmative, mais on peut cependant se poser ce genre de questions.

21 heures

Extinction des feux, les gardiens prient fermement les personnages d'aller se coucher, mais il est à parier que ceux-ci ne se feront pas prier, car ils tombent tous de sommeil (peut-être a-t-on mis un somnifère dans leurs aliments !). Changement de l'équipe de gardiens.

C'est dire à quel point les personnages vont avoir le temps de faire connaissance. Il y a de fortes chances pour que la plupart d'entre eux estiment qu'ils ne sont pas fous (mais tous les fous ne tiennent-ils pas de pareils propos ?).

Mardi 22 mai - matinée

Les personnages constateront que l'homme d'une quarantaine d'années, qui se trouvait dans l'une des chambres la veille, a disparu. S'ils interrogent les gardiens à ce sujet, il leur sera répondu que son état allant s'aggravant, il a été à nouveau transféré dans le bâtiment principal (voir plan). Aucune autre explication ne leur sera donnée.

Le petit déjeuner est tout aussi frugal que la veille et, dès la fin de celui-ci, l'assistant du docteur Beaumont vient trouver les personnages et leur demande d'avoir l'amabilité de bien vouloir, tout à tour, le rejoindre dans le bureau du docteur afin d'être photographié, cette photo devant être par ailleurs jointe à leur dossier médical.

Ensuite ils auront chacun un entretien avec le docteur Beaumont qui ne devrait pas tarder à arriver.

Les personnages, escortés par un gardien, sont donc conduits un à un dans le bureau du docteur où un photographe les attend pour leur "tirer" le portrait. Un drap accroché au mur constitue le seul décor, on peut donc penser qu'aucun élément ne permet d'identifier les lieux. Une fois la séance terminée, le photographe regagne sa voiture qui l'attend dans la cour et part sans prononcer un mot.

Si l'un des personnages refuse de se laisser photographier, l'assistant du Dr Beaumont n'insistera pas. (Mais, dans ce

cas, le photographe partira en laissant son matériel sur place).

Entretien avec le Dr Beaumont

Le Dr Beaumont arrivera environ une heure après la séance de photo. Il recevra séparément chacun des personnages et les écoutera attentivement. Ses réponses seront pratiquement les mêmes pour tous : "Vous avez besoin de repos... non, votre séjour ici ne sera pas long, mais je ne peux pas encore en fixer la durée... ne vous faites pas de soucis, faites-moi entièrement confiance... vos proches ont été prévenus... mon traitement est un traitement à la pointe du progrès. Vous ressortirez d'ici totalement guéri et vous pourrez reprendre une vie normale sans risque de rechute."

Mais, mis à part ce discours lénifiant, aucun soin n'est donné, ni aucun entretien véritablement psychologique n'a lieu. Chaque patient est ensuite reconduit par un infirmier dans la cour de l'asile où il retrouve ses compagnons.

État des personnages après l'entretien

En reconduisant votre personnage dans la cour de l'asile et avant qu'il n'ait repris contact avec ses compagnons, expliquez-lui que, sans trop savoir pourquoi, il se sent apaisé et que, surtout, il éprouve une entière confiance envers le Dr Beaumont, à tel point d'ailleurs que les personnes qui ne voulaient pas se laisser photographier ont vaguement le souvenir d'avoir finalement accepté, trouvant en fin de compte qu'il est ridicule de ne pas se prêter à cette simple formalité.

Si, parmi eux, certains avaient fait le projet de s'évader, se sont à l'heure actuelle ceux qui éprouvent le plus de confiance envers le docteur et qui sont les plus décidés à collaborer entièrement avec lui, étant intimement persuadés qu'ils sont entre de bonnes mains et que grâce à lui ils sortiront rapidement de l'asile.

Jusqu'à la fin de la matinée Sonia laissera en paix les personnages. On la verra peu et, bien que n'ayant pas été reçue par

le docteur, elle semblera beaucoup plus calme que la veille.

Midi : repas

Après-midi

Exactement identique à la journée précédente. Il ne se passe rien. Enfin quand je dis qu'il ne se passe rien, je parle des faits car, au niveau psychologique, de drôles de choses vont se passer dans la tête des personnages.

Comme nous l'avons vu, chaque joueur croit interpréter le personnage qu'il a choisi en début de partie, alors qu'en fait il "est" un autre personnage dont il a perdu le souvenir (celui que vous avez choisi pour lui dans la liste proposée).

Or, c'est à cause d'un traitement hypnotique que le Dr Beaumont leur inflige à leur insu que nos héros oublient leur véritable personnalité. C'est également à cause de ce traitement qu'ils sont plus calmes.

Mais l'hypnose a ses limites et quelques heures après que le sujet a été soumis à ce traitement des lambeaux de souvenirs de sa véritable personnalité vont lui revenir confusément.

Vous allez donc procéder de la façon suivante : durant l'après-midi, prenez plusieurs fois chaque personnage à part et expliquez-lui que, sans qu'il sache pourquoi, des pensées bizarres traversent son esprit. Ainsi par exemple, expliquez au joueur (j'espère que c'est une joueuse) incarnant Sophie Lofting que, brusquement, elle va se mettre à parler anglais, voire à penser en cette langue et cela, même si elle croit ignorer tout de celle-ci. Un peu plus tard dans l'après-midi, des souvenirs de l'Égypte pourront lui revenir puis, en fin de journée, elle pourrait avoir l'intime conviction que ses connaissances sur les prêtres de l'ancienne Égypte sont vastes. Procédez de façon identique avec les autres. Bernard Suisse pourrait ainsi s'apercevoir que le droit international n'a pas de secret pour lui. Gilles Héral, officier de marine, pourrait avoir un comportement plus autoritaire, plus directif - après tout, c'est un homme capable de

prendre des initiatives. Palanchini, le journaliste, pourrait voir sa curiosité se réveiller et il pourrait commencer à se poser véritablement des questions. Le Dr Chauvigné pourrait faire de même car, professionnellement, il pourrait avoir des doutes sur le sérieux du traitement auquel il est soumis. Quant à Élisabeth Collet, sa nature volcanique et son tempérament d'artiste pourraient reprendre le dessus.

A vous meneur de jeu de créer l'ambiance, de faire régner le doute dans l'esprit de nos héros et d'introduire insidieusement ces lambeaux de souvenirs qui, petit à petit, vont les amener à se poser des questions sur leur véritable personnalité. Mais après tout "Je" est un autre... et cet autre qui est-il ?

A vous donc de faire régner la confusion la plus totale, et pour avoir été moi-même bien souvent meneur de jeu, je sais à l'avance que ce genre d'activité va vous réjouir... sinon seriez-vous meneur de jeu ?

20 heures : repas

21 heures : extinction des feux

Profitons donc de ce moment de calme pour vous fournir quelques explications.

Je crois qu'il est grand temps que je vous explique les raisons pour lesquelles nos personnages se trouvent séquestrés dans cet asile. Mais, pour cela, il faut remonter un peu en arrière.

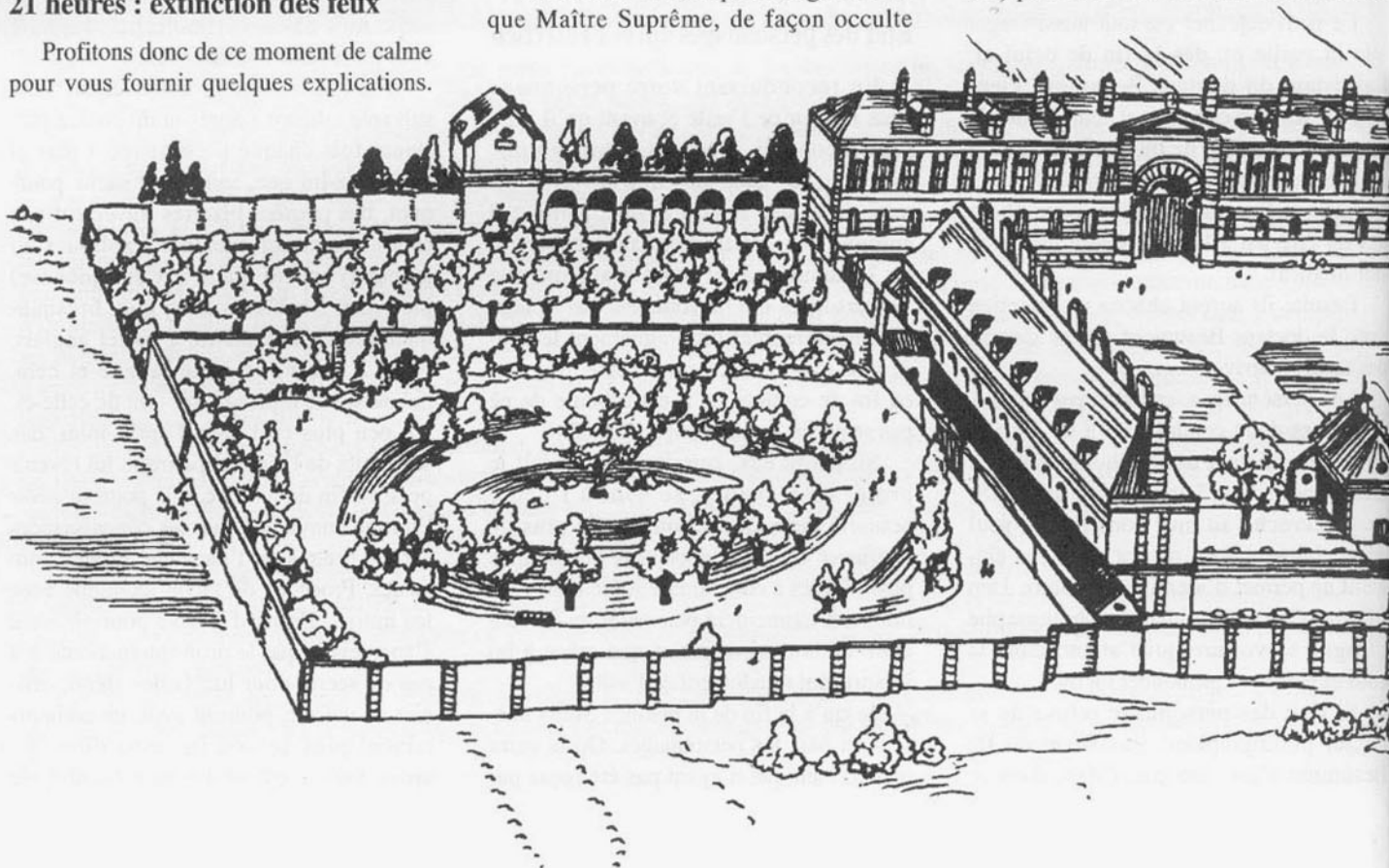
En 1900, l'ennemi héréditaire de la France est l'Angleterre, n'oublions pas que la fameuse affaire de Fachoda remonte à 1898 et que l'Entente Cordiale ne verra le jour qu'en 1904. La France aurait donc tout aussi bien pu basculer dans le camp allemand, voire entrer en guerre contre l'Angleterre. D'autant plus qu'en 1885, lors de la Conférence africaine de Berlin, la France marquait déjà une nette tendance à se rapprocher de l'Allemagne sur le terrain de la politique coloniale. Cependant, Bismarck, qui ne mourut qu'en 1898, n'était pas favorable à ce rapprochement. A sa mort, son fils, Henri Ferdinand Herbert Bismarck qui partageait les idées de son père, décida de rendre impossible cette alliance. A cet effet, il recréa une ancienne société secrète, la Sainte Vehme (cette société fut créée initialement au XIII^e siècle en Wesphalie).

La Sainte Vehme qu'il dirige en tant que Maître Suprême, de façon occulte

toutefois, va lui servir à combattre notre pays. Cette société a des disciples disséminés dans toute l'Europe. En France, ses membres se réunissent dans les locaux désaffectés d'un asile. Là où nos personnages se trouvent à l'heure actuelle. Or, cet asile est proche de Rambouillet et c'est à Rambouillet que le fils de Bismarck possède un hôtel particulier où il loge quand il réside en France sous la fausse identité du Marquis Honoré de Bésieux.

Le 15 mai 1900, la Sainte Vehme fait procéder à l'enlèvement d'un chimiste français, Félicien Boudart, et le garde à l'asile. Ce chimiste travaille pour l'armée française et ses recherches portent sur l'étude d'un gaz mortel. Là, grâce à l'hypnotisme, on tente de lui faire avouer ses secrets, mais cela prend du temps car, doué d'une forte personnalité, Félicien Boudart résiste du mieux qu'il peut.

Le fils de Bismarck ou plutôt le marquis de Bésieux (respectons son anonymat) se rend de Rambouillet à l'asile tous les soirs (le trajet représente environ 11 km) pour être tenu au courant du résultat



des interrogatoires. Le 18 mai, sur le trajet du retour, malencontreusement il renverse un enfant avec sa voiture en traversant le petit village de Clairefontaine. L'heure est tardive, le marquis s'affole et tente de prendre la fuite, mais par comble de malchance il casse un essieu de sa voiture, verse dans le fossé et se fait arrêter par les gendarmes. Le lendemain, il est transféré à la prison de la Santé où il attend de passer en jugement.

Sans le savoir, la police française détient à la Santé, le maître suprême de la Sainte Vehme, le fils de Bismarck en personne. Pour les membres dirigeants de cette société, la chose n'est pas pensable et ils vont tout tenter pour faire sortir de prison leur maître vénéré. Un plan diabolique va être conçu.

Le dimanche 20 mai, six personnes vont être enlevées en plein Paris (ou X personnes correspondant au nombre de vos joueurs). Cet enlèvement aurait été soi-disant exécuté par un groupe d'anarchistes, les Fils du Peuple. Dans une lettre expédiée à la police, les Fils du Peuple expliquent que cet enlèvement n'a eu lieu que pour attirer l'attention des pouvoirs publics sur la triste condition des prisonniers qui sont

tous, bien entendu, d'innocentes victimes de la société. "Les bourgeois enlevés ne seront rendus qu'en échange de prisonniers se trouvant à la Santé" affirment les Fils du Peuple pour bien démontrer à quel point ils estiment que tous les prisonniers ne sont que des victimes. Ils exigent la libération des personnes occupant les cellules 25 à 30, ce choix n'étant guidé que par le hasard. Bien entendu l'une de ces cellules est occupée par le marquis de Bésieux. La police accepta immédiatement le marché et cela pour deux raisons : la première étant qu'en haut lieu on voulait absolument récupérer les six otages qui, ne l'oublions pas, sont tous des gens relativement importants et la deuxième étant que l'on trouvait assez savoureux qu'une bande d'anarchistes puisse être utilisée à son insu pour la libération du marquis de Bésieux.

En effet, cette affaire embarrassait les juges qui allaient se voir contraints de condamner le marquis, car son acquittement déclencherait automatiquement les hurlements de la presse de gauche, mais en revanche il fallait s'attendre à ce que sa condamnation entraîne le même genre de réaction du côté de la droite. Cette action des Fils du Peuple arrivait donc on ne peut mieux pour tirer d'embarras juges et gouvernement. Dès sa "libération" le marquis de Bésieux n'aurait qu'à quitter la France pour quelques temps, au besoin, discrètement on l'y aiderait.

De discrètes transactions eurent lieu et l'on fixa la

date du 22 mai pour la libération des prisonniers. Les modalités de cet échange furent fixées de la manière suivante. Dans la matinée du 22, on relâcherait les prisonniers de la Santé (les autres prisonniers détenus à la Santé ne sont que des petites crapules sans importance) mais l'on ne procéderait à cette opération qu'à condition qu'une lettre parvienne aux autorités désignant le lieu où se trouvent les six otages.

Est-il besoin de dire que la Sainte Vehme avait prévu la réaction des pouvoirs publics au cours de l'élaboration de son plan diabolique ?

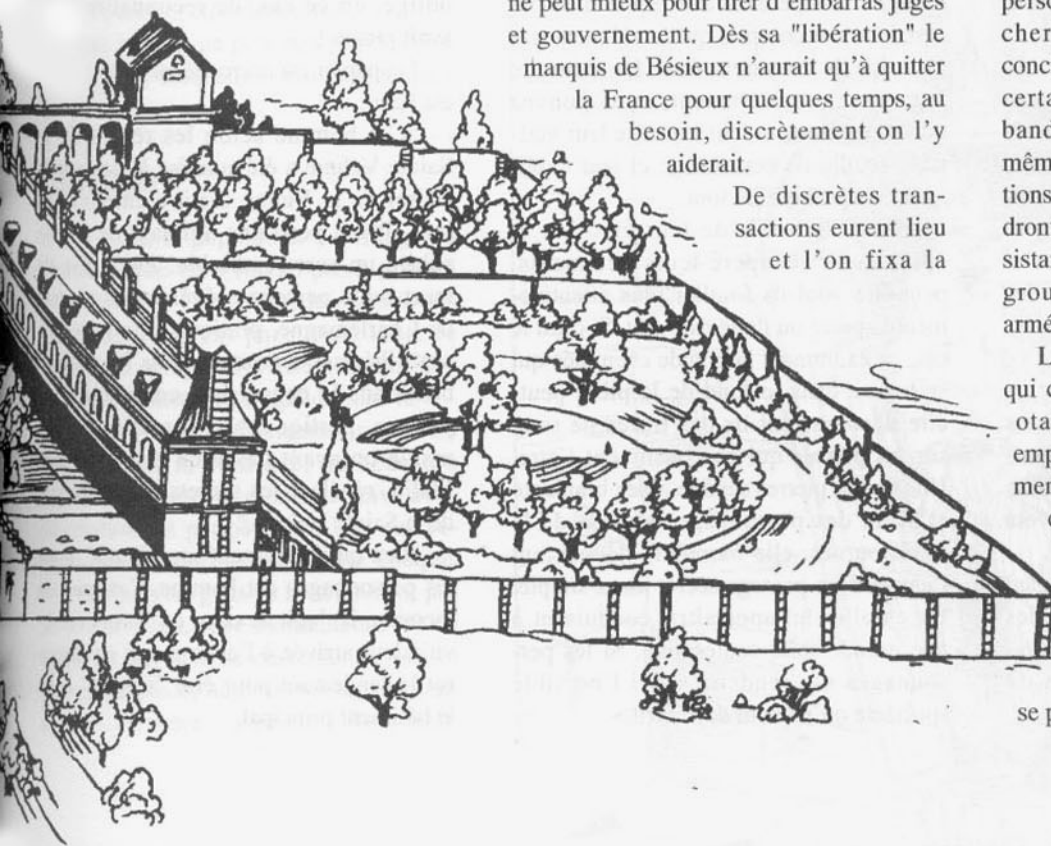
Mardi 22 mai

Avant d'aborder le déroulement de cette journée, je tiens à vous préciser que si les personnages décident, soit pendant la journée du 21, soit durant la nuit, de tenter de s'évader ou de sortir de l'asile par la force, ces tentatives seront énergiquement réprimées. Deux gardiens veillent en permanence et il est strictement impossible de tenter quoi que ce soit sans attirer leur attention. Or, dès que l'alerte sera donnée tous les membres du personnel vont accourir après être allés chercher des armes dans le logis du concierge. Sonia qui, comme vous l'avez certainement deviné, fait partie de la bande, se joindra à eux. Il semblerait même que c'est elle qui dirige les opérations. Le concierge et le cuisinier se joindront également au groupe ainsi que l'assistant du docteur. Ce qui représente un groupe de huit personnes solidement armées et farouchement déterminées.

Les masques vont tomber, la solution qui consistait à faire tenir tranquilles les otages par la ruse ayant échoué, on emploiera la force. On attachera solidement les personnages et on attendra tranquillement la matinée du 22, date de l'échange des prisonniers.

Mais l'hypnose aidant, il est peu probable que ce genre d'événement survienne.

Voyons maintenant ce qui va se passer durant cette journée du 22 mai.



Matinée

Dès leur réveil les personnages vont s'apercevoir que les locaux de l'asile sont entièrement déserts. Il y a de fortes chances d'ailleurs que ce réveil ait été provoqué par le bruit des moteurs de deux véhicules automobiles. En effet, c'est vers les six heures du matin que les membres de la Sainte Vehme prennent la fuite abord de deux voitures.

Dans l'asile règne maintenant un calme absolu et la grille d'entrée, contrairement aux jours précédents, est ouverte.

Si les personnages commencent à visiter les lieux, ils vont faire d'étranges découvertes.

Dans le bureau du docteur

Dans le bureau, on ne trouvera rien, aucun papier ni objet ne traînent. On a soigneusement tout fait disparaître, si tant est qu'il y ait eu quelque chose pouvant servir de piste. Par contre, dans la petite pièce attenante, utilisée comme salle de soins, les personnages pourront découvrir tout un matériel servant à l'hypnotisme.

Dans le logement du concierge

Ce logement est plutôt sommaire, une table en bois, une chaise et, à même le sol, une paille. Par contre, dans une vieille armoire branlante les personnages vont découvrir des vêtements qui vont certainement raviver leurs souvenirs et faire disparaître les dernières traces des effets hypnotiques qu'ils ont pu subir.

Ces vêtements sont :

- Un ensemble de vêtements féminins de coupe assez stricte, disons plutôt sportive, en tweed anglais de fort belle qualité et un sac assorti dans lequel on trouvera des papiers au nom de Sophie Lofting.

- Un costume trois pièces, fort élégant et de coupe impeccable, dans une des poches intérieures duquel se trouvent également des papiers mais au nom de Bernard Suisse, avocat de profession.

- Une tenue d'officier de marine.

- Un costume sport masculin, casquette et pantalon golf. Dans une des poches du veston sport se trouvent une carte de journaliste au nom de Jean-Philippe Palanchini et une vieille photo prise à Fachoda où l'on voit notre personnage en compagnie du capitaine Marchand.

- Un autre costume trois pièces nettement moins "frais" que le précédent, les coudes sont râpés et le tissu de bien moins bonne qualité. Visiblement ce costume appartient à une personne dont les moyens sont modestes ou qui est peu soucieuse des apparences. Ce costume appartient au docteur Alexandre Chauvigné.

- Et, enfin, une deuxième tenue féminine fort luxueuse et de bon goût mais assez extravagante, mais d'une extravagance recherchée. (Je vous laisse toute liberté pour imaginer cette tenue qui appartient, bien évidemment, à Elisabeth Collet).

De toute façon en essayant ces costumes les personnages s'apercevront rapidement qu'il n'y en a qu'un seul qui leur convient parfaitement.

A ce stade de l'aventure, tout doute doit être dissipé dans leur esprit et ils ont certainement compris qu'ils n'étaient pas ceux qu'ils croyaient être. La mémoire leur revient entièrement, vous pouvez donc à ce moment leur remettre leur véritable feuille de personnage et leur expliquer en détail qui ils sont.

Une fois remis de leur émotion et après avoir récupéré leurs vêtements, peut-être vont-ils fouiller plus attentivement la pièce où ils se trouvent. Si c'est le cas, en examinant la grande cheminée qui se trouve dans le fond de la pièce peut-être découvriront-ils des traces de sang sur les pierres qui en constituent l'âtre. Une de ces pierres semble assez branlante et si un des personnages s'avise de la faire tourner, elle basculera découvrant l'entrée d'un passage secret assez simple. Un escalier lui apparaîtra, conduisant à une grande salle souterraine. Si les personnages s'y rendent, voici l'horrible spectacle qu'ils vont découvrir.

Aux murs sont fixés des crochets, des poucettes et toutes sortes d'instruments de torture. A une extrémité surélevée se trouve un autel et un crucifix dans une niche.

Au fond de la salle se trouve une statue en bronze de la vierge de taille gigantesque. Si l'un des personnages s'approche, le devant de la statue va s'ouvrir à deux battants pour laisser voir l'intérieur rempli de piques longues et tranchantes, de lames pointues. Les battants sont garnis de la même manière et sur chacun d'entre eux, à la hauteur moyenne d'une tête d'homme, ressort une pique plus longue que les autres qui, visiblement, est destinée à pénétrer dans les yeux et à les crever lorsque la porte se referme.

Nos amis n'auront aucun effort de déduction à fournir pour comprendre le mécanisme de cette infernale statue car, à l'intérieur de celle-ci, se trouve le cadavre d'un homme horriblement mutilé, lacéré, tailladé et les yeux crevés... ce qui illustre parfaitement les propos de Napoléon quand il affirmait qu'un bon croquis vaut mieux qu'un long discours et bien que ne professant pas une admiration sans borne pour l'empereur, je suis bien obligé, en ce cas, de reconnaître qu'il avait raison !

Un papier est accroché au cadavre. Il y est écrit :

"Cet homme selon les règles de la Sainte Vehme a été autorisé à recevoir le Baiser de la Vierge car il a enfreint nos lois. Toute personne agissant de même subira un sort semblable. Est punie de mort toute personne révélant les secrets de Charlemagne, pratiquant ou introduisant l'hérésie, s'écartant de la foi et tombant dans le paganisme, commettant un parjure, pratiquant la sorcellerie et la magie ou ayant passé un traité avec le Malin, révélant les secrets de la Société de la Sainte Vehme."

Bien qu'ils ignorent son identité, pour les personnages cet homme n'est pas un inconnu, il s'agit de celui qu'ils ont entrevu à leur arrivée à l'asile et qui en disparaît le lendemain pour être "soigné" dans le bâtiment principal.

Au fond de la pièce se trouvent huit fauteuils et une immense table sur laquelle sont posés - ajoutant si cela est possible une note sinistre - une épée et un hart (lien d'osier ou de bois tordu qui sert à lier les fagots, par extension corde avec laquelle on pendait les criminels).

Une fois remis de leurs émotions, si les personnages décident de visiter les autres parties du bâtiment, ils s'apercevront qu'elles sont entièrement désaffectées et n'offrent aucun intérêt. Il en va de même pour le bâtiment principal qui est entièrement vide et en ruine. En fait, il y a au moins une bonne vingtaine d'années que cet asile n'est plus en service.

Mais peut-être ont-ils hâte de quitter ces lieux ? Dans ce cas, à quelques centaines de mètres de là, ils trouveront un panneau indicateur leur apprenant que le village de Clairefontaine n'est qu'à cinq kilomètres de l'asile.

Si, par contre, ils décident de rester sur place, vers les midi ils verront arriver une escouade de policiers venue récupérer les otages, car la Sainte Vehme a tenu parole et, en échange des prisonniers de la Santé, elle a fourni aux autorités les renseignements nécessaires pour que ceux-ci puissent être récupérés.

Nous verrons un petit peu plus loin les raisons pour lesquelles cette société agit ainsi.

Conclusion

En 1900, la population du village de Clairefontaine ne s'élevait pas à plus de 800 habitants. Cependant, le portrait des personnages ayant paru dans toute la presse, on comprendra aisément que dès que ceux-ci mettront les pieds dans le village ils seront immédiatement reconnus. Du facteur à la crémillère, du bedeau à l'instituteur, tout le monde a suivi avec délectation les péripéties de leur enlèvement. Que voulez-vous, à cette époque, tous ces pauvres gens ne bénéficiaient pas de la télévision, cette merveilleuse fée du logis. Ils devaient se contenter de penser par eux-mêmes, activité hautement nuisible comme chacun le sait.

Heureusement, de nos jours, la plupart de nos contemporains sont enfin délivrés de ce fardeau, mais je crois que je m'éloigne du sujet.

Donc, disais-je, dès leur arrivée à Clairefontaine, la crémillère, le bedeau, l'instituteur, le facteur ou un quelconque autre autochtone en les voyant va certainement s'écrier : "Vingt dieux de vingt dieux, mais je rêvons point... c'est-ty-point les grands flandrins qu'on a fait disparaître l'autre jour... pour sûr que je me trompons point... mais qu'é que vous foutions là les gars." Dès que les personnages auront trouvé un interprète, ils comprendront que cet échantillon de l'humanité rurale manifeste un certain étonnement à la vue de ces honnêtes citadins. Mais que, passé cet étonnement, il est tout prêt à leur rendre service. Quelques instants plus tard, la maréchaussée accourra, ils seront hébergés,

choyés, félicités, congratulés, embrassés sur les deux joues par la Marie-Jeanne (une sapré salope pour sûr) et, enfin, les autorités supérieures ayant été averties, ils verront arriver en voiture un petit groupe de policiers en civil qui, les soustrayant à la population en liesse de Clairefontaine, les ramèneront à Paris.

Là, ils passeront quelques heures au Quai des Orfèvres où un fonctionnaire de haut niveau enregistrera soigneusement leur déposition (si on le questionne sur les motifs de l'enlèvement, il sera peu explicite, se contentant de dire qu'il s'agit, en fait, d'une malheureuse affaire et qu'ils ont été victimes des agissements d'une bande de minables anarchistes. En aucun cas il ne fera allusion au marquis de Bésieux).

Enfin ces formalités accomplies, nos amis pourront regagner leurs domiciles parisiens et goûter à un repos bien mérité.



CHAPITRE 2

Un plan diabolique



Mercredi 23 mai

Tous les journaux vont parler de l'heureux dénouement de l'affaire et ne vont pas manquer d'ironiser sur les agissements des Fils du Peuple qui se sont donné tant de mal pour faire sortir de prison le marquis de Bésieux. Au sujet du marquis, que les journalistes ont cherché à joindre, on n'a plus aucune nouvelle de lui et l'on suppose qu'il a dû quitter la France. Du côté de la police, on se contente de déclarer que "l'affaire suit son cours".

Si les personnages de leur côté cherchent à contacter la police, il leur sera fort courtoisement fait la même réponse : "Pour le moment, il faut attendre, on les contactera en temps utile..."

En ce qui concerne Lucien Boudart, trouvé mort dans les caves de l'asile, la presse se contente de signaler son décès, mais sans relater le moindre détail et en affirmant tout ignorer sur son identité. Visiblement, elle a reçu des ordres en haut lieu pour ne pas entraver la bonne marche de l'enquête. A ce sujet, les personnages,

durant leur entretien de la veille au Quai des Orfèvres, ont été également priés de ne pas révéler les circonstances de cette mort.

Mais, mis à part les faits relatés ci-dessus, il ne se passera strictement rien durant cette journée.

Jeudi 24 mai

Matinée

Très tôt dans la matinée, chaque personnage reçoit la visite d'un inspecteur de police en civil qui lui demande, fort courtoisement, d'avoir l'amabilité de bien vouloir se rendre en début d'après-midi au Quai des Orfèvres pour avoir un entretien avec la personne chargée de l'enquête, Monsieur Pascal Boxberger. Bien que formulée fort courtoisement, cette invitation est une convocation et les personnages doivent s'y rendre obligatoirement, mais on ne voit pas trop pourquoi ils ne désireraient pas avoir un entretien avec la personne chargée de l'enquête.

Quai des Orfèvres - 14 heures

A 14 heures, comme prévu, nos amis sont reçus par Pascal Boxberger. Curieux bonhomme que ce fonctionnaire de la police ! Il n'a rien d'un adonis, ni d'un dieu du stade, malingre, chétif, un cou de poulet et des jambes de héron, un visage disgracieux, des yeux fureteurs en boutons de bottines, le cheveux rare, un teint maladif et, pour couronner le tout, un léger bégaiement dû peut-être à une mauvaise implantation de ses dents jaunâtres. Tout laisse à penser que ce pauvre homme peut consacrer tout son temps à son travail et que ce n'est certainement pas les femmes qui l'en distrairont. Mais que l'on se rassure, Pascal Boxberger n'est qu'un simple sous-fifre qui, malgré ses vingt ans de carrière au service de la police, n'est là que pour accueillir les visiteurs et les guider dans les dédales des couloirs du Quai des Orfèvres jusqu'au bureau de son patron Paul D'Estremont. Ce qui prend toujours un certain temps car Boxberger, peut-être pour se consoler de son état, est ivre la plupart du temps.

Donc, une bonne demi-heure plus tard, les personnages vont se retrouver devant la porte du bureau de Paul D'Estremont. Il leur faudra patienter encore un bon quart d'heure avant que celui-ci ne puisse les recevoir - l'inénarrable planton décrit ci-dessus, chargé de convoquer les personnages pour quinze heures s'étant trompé (erreur due, peut-être, au fait que la veille notre homme avait voulu expérimenter une nouvelle recette de cocktail à base de gros rouge, de rhum et de mandarin citron). Profitons donc de ce temps pour vous parler un peu plus longuement de Paul D'Estremont et du rôle qu'il va jouer dans cette histoire.

Paul D'Estremont

Cet homme d'une quarantaine d'années, dirige le service de renseignement français ou, tout du moins, ce qui en constitue l'ébauche car, en 1900, pareil service n'existait pas encore.

La découverte du cadavre de Félicien Boudart intéresse particulièrement Paul D'Estremont et cela, pour de multiples raisons. La première étant que, le chimiste faisant des recherches pour le compte de l'armée française, était sur le point de découvrir les composants d'un gaz particulièrement mortel, capable de décimer en quelques instants une armée entière. Cette arme terrible pourrait bien à elle seule décider du sort d'une guerre.

Or, même si les recherches de Félicien Boudart n'ont pas tout à fait abouti, elles sont déjà fort avancées ; il suffit donc à une puissance étrangère de s'emparer des secrets du chimiste, puis de confier la suite des recherches à une équipe de chercheurs pour, qu'en quelques mois - voire une année - la dite puissance étrangère soit en possession de cette arme redoutable.

On voit à quel point l'assassinat de Félicien Boudart peut créer un danger mortel pour notre pays. D'autant plus que la découverte de son cadavre est bien la preuve que, sous la contrainte, il a certainement fini par "lâcher" son secret et,

qu'ensuite, devenu inutile on s'est débarrassé de lui.

Paul D'Estremont n'est pas dupe de la tragique mise en scène qui a accompagné la mort de Boudart, uniquement montée pour détourner les soupçons. Il a compris que, maintenant, l'Allemagne est en possession des travaux du chimiste. Il se doute également que sous l'identité du marquis de Bésieux doit se cacher un puissant agent de l'Allemagne. Il ignore cependant qu'il s'agit du fils de Bismarck.

Après avoir longuement réfléchi au problème, Paul D'Estremont en est arrivé à la conclusion suivante : à quoi bon récupérer les papiers de Félicien Boudart, dont bien évidemment les Allemands vont immédiatement faire des copies, cela ne changera rien au problème. En revanche, pourquoi ne pas essayer de leur faire croire que ces travaux sont sans importance et, qu'avant de mourir, Félicien Boudart a volontairement aiguillé les Allemands sur une fausse piste.

Arriver à pareil résultat relève du prodige mais Paul D'Estremont est un homme prodigieux et, en une nuit, il conçoit une opération diabolique. Cette opération, non sans humour, il l'intitula l'opération "Voile de Kâli".

L'opération "Voile de Kâli"

Pour que cette manœuvre d'intox puisse réussir, il faut à Paul D'Estremont de nombreux comparses. Mais cela ne suffit pas, faut-il encore que ces comparses, pour être convaincants, puissent jouer leur rôle avec naturel. Or, quoi de plus convaincant et de plus naturel qu'une personne qui ignore tout du véritable motif de la mission dont elle est investie. Par un heureux effet du hasard, Paul D'Estremont peut disposer de cinq personnes toutes prêtes, à leur insu, à jouer ce rôle et ces personnes se sont... les personnages.

Le chef du service de renseignements français va donc les recevoir et leur expliquer les faits suivants.

Récit de Paul D'Estremont

Les personnages ont été enlevés par les membres d'une société secrète, la Sainte Vehme. Au service de l'Allemagne, elle est dirigée par un puissant personnage (dont on ignore l'identité véritable) qui, en France, se dissimule sous l'apparence du marquis de Bésieux. C'est pour le faire sortir de prison que nos amis furent enlevés. D'autre part, le cadavre horriblement mutilé qu'ils ont (peut-être) découvert dans les caves de l'asile est un chimiste français, Félicien



Boudart, qui effectuait des recherches sur les vertus très particulières d'une plante hindoue. Ces travaux sont ultra secrets et il est certain qu'à l'heure actuelle la Sainte Vehme en a pris connaissance.

A ce stade du récit, Paul D'Estremont va demander aux personnages de garder le secret le plus absolu sur ce qui va leur être dit et d'accepter la mission qui va leur être confiée et cela pour deux raisons : la première, c'est qu'il ne doute pas de leur patriotisme et qu'il est persuadé qu'en bons Français ils vont accepter sans hésiter de servir leur pays, la seconde - eh bien, en ce qui concerne la seconde raison, qu'on lui permette de ne pas la révéler tout de suite, mieux vaut d'abord leur exposer les buts de leur mission.

"Tout d'abord," continue Paul D'Estremont, "n'oublions pas que Félicien Boudart n'a pas eu le temps de terminer ses recherches. Donc, même si la Sainte Vehme a pu percer à jour certains secrets, elle ignore encore bien des choses sur les vertus de cette plante. Nous aussi d'ailleurs... Il nous faut donc battre les Allemands de vitesse et parvenir à tout savoir sur le "Voile de Kâli", car c'est ainsi que cette plante est dénommée.

"Mais pour que vous puissiez y voir plus clair mieux vaut tout d'abord que je vous explique exactement en quoi consistaient les recherches de Félicien Boudart :

"En plus de la chimie, celui-ci s'intéressait également à la botanique, aux plantes exotiques plus particulièrement. Un jour, il fit l'achat chez un antiquaire d'une statue représentant la déesse Kâli. Cette statue servait de brûle-parfum et Boudart y trouva à l'intérieur quelques plantes séchées.

"Ne connaissant pas cette plante, cela suscita sa curiosité et il entreprit des recherches à ce sujet. Il finit par découvrir, dans un vieil ouvrage de botanique qu'on ne la trouvait que dans une certaine région des Indes, mais l'auteur (peut-être volontairement) ne précisait pas de quelle région il s'agissait, il mentionnait seulement que les grands prêtres de la déesse Kâli du temple de Pandu-Lena cultivaient

cette plante en raison de ses qualités propres. D'après certaines légendes ajoutait l'auteur "Le Voile de Kâli" devait être brûlé à l'intérieur de statues représentant la déesse pour que les effluves de ce parfum annihilent chez les personnes qui le respiraient toute volonté. Plongés dans un état d'hébétéude, les adorateurs de la déesse se trouvaient à la merci des grands prêtres qui n'avaient plus qu'à leur dicter leurs volontés. Pour obtenir ce résultat, il était toutefois indispensable d'utiliser les statues de la déesse.

"Félicien Boudart réfléchit longuement et se demanda s'il ne serait pas possible de trouver une application industrielle à l'utilisation du "Voile de Kâli". En effet, en partant de cette plante, ne pouvait-on pas fabriquer un gaz capable de réduire une armée entière, un gaz "propre" détruisant toutes velléités guer-

rières chez un envahisseur, un gaz permettant de finir une guerre en quelques jours et sans faire de victimes.

"Bien entendu, pareille découverte aux mains d'un ennemi sans scrupule pouvait être redoutable, mais aux mains d'un pays comme la France, terre de liberté, phare éclairant le monde grâce à ses vertus, ses qualités morales et son humanisme, on ne pouvait pas se risquer. Aux mains de la France, cette arme deviendrait un instrument de paix.

"Ah ! permettre à notre cher pays de pouvoir jouer un aussi noble rôle, voilà une noble tâche, c'est donc plein d'enthousiasme et le cœur léger que Félicien Boudart se mit immédiatement au travail.

"Où en étaient ses recherches au moment de sa mort," conclut Paul D'Estremont, "je dois vous avouer que je

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

De toute façon, quel que soit le choix des personnages, voici ce que Paul D'Estremont va leur dire avant de terminer son entretien :

"Félicien Boudart, même s'il avait pu échapper à ses bourreaux, n'aurait pas vécu longtemps car il avait été contaminé par le "Voile de Kâli" et, à moins de trouver l'antidote, il n'aurait pu échapper à son destin - destin tragique, car les personnes victimes de cette horrible plante subissent une mort atroce."

A vous d'inventer le pire, je vous laisse le choix, car c'est à ce moment du récit que les personnages vont devoir faire preuve de courage. En effet, Paul D'Estremont ajoute : "Il semblerait que cette maladie soit contagieuse et il est à craindre que vous l'ayez contractée. Je suis certain que la Sainte Vehme s'est rendue compte de l'état de Félicien Boudart et qu'avant de prendre la fuite l'un des membres de cette société vous a inoculé le virus (on a retrouvé des seringues et des garrots sur les lieux). Pour plus de certitude, je vous propose de vous faire immédiatement examiner par un médecin du service". S'ils acceptent, le médecin qui se trouve sur les lieux procédera aussitôt à différentes analyses. Une heure plus tard, il pourra en donner les résultats : ils sont positifs, nos héros sont malheureusement contaminés par la plante.

Bien entendu, tout cela est faux et n'est destiné qu'à "convaincre" les personnages de participer au plan de Paul D'Estremont. Annoncez-leur ensuite qu'ils ont cependant encore quelques mois à vivre !!! Mais qu'il vaudrait mieux, cependant, qu'ils découvrent le plus vite possible l'antidote s'ils veulent éviter une fin tragique.

Si l'un d'eux, plus soupçonneux que les autres, fait procéder à des contre-analyses par son médecin, dites-lui qu'il n'aura pas les résultats avant une bonne quinzaine (ils ne seront plus à Paris à ce moment là).

Avant de les quitter, Paul D'Estremont va leur fournir une adresse où ils peuvent le contacter en cas de nécessité, le Quai des Orfèvres étant un point de contact beaucoup trop voyant.

Cette adresse est la suivante : Mlle Marine Ribis - 101 rue D'Aboukir - Paris 2°.

l'ignore, je ne peux vous fournir que quelques éléments pouvant vous servir de piste, au cas où vous accepteriez cette mission. Ces éléments sont, tout d'abord, la statue elle-même, ensuite l'adresse de l'antiquaire chez qui elle fut achetée, une gravure ancienne représentant le temple de Pandu-Lena et, enfin, je peux vous dire que je sais que Félicien Boudart entretenait une correspondance suivie avec un Écossais au sujet du "Voile de Kâli". Cette correspondance portait surtout sur la composition d'un antidote, car d'après Boudart la culture de cette plante n'allait pas sans danger.

"Malheureusement," ajouta Paul D'Estremont, "je ne connais pas l'adresse de cet Écossais et j'ignore tout de son identité. La correspondance de Boudart a disparu et, d'ailleurs, il faut à ce sujet que je vous dise qu'après son enlèvement, son domicile fut cambriolé. Heureusement les "visiteurs" ne purent mettre la main sur la statue de Kâli.

"Et maintenant à vous de me dire si oui ou non vous acceptez cette mission."

Vendredi 25 mai

Après une nuit vraisemblablement agitée, il est à prévoir que les personnages vont tenter de se servir des éléments dont ils disposent pour mener leur enquête.

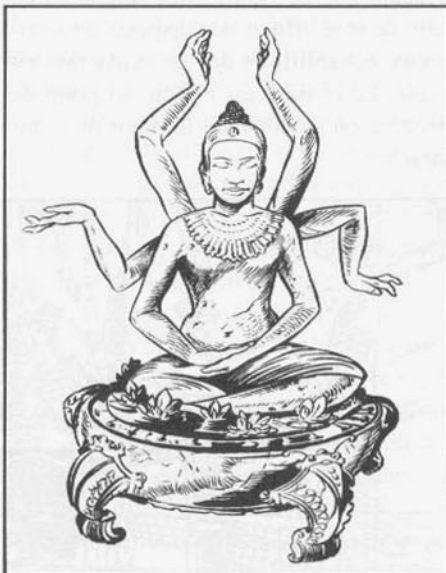
Ces éléments sont :

1° - La statue de Kâli

Elle est faite d'un métal noir, veiné d'or. Elle mesure 25 cm environ et, bien entendu, est creuse. Le métal dont elle est constituée semble être d'une solidité à toute épreuve. Détail inexplicable, de cette statue se dégage une sorte d'aura maléfique, mais peut-être ne s'agit-il là que d'une impression fautive.

Ce que les personnages ignorent c'est qu'en réalité elle fut cédée à Paul D'Estremont par un collectionneur d'art hindou possédant de multiples objets d'art. On peut se demander si ce n'est pas justement cet aspect étrange qui a poussé D'Estremont à choisir plus

particulièrement cette statue, mais est-ce bien un hasard ou plutôt n'est-ce pas une force le dépassant qui a guidé le choix du chef des services de renseignements français ?



2° - L'adresse de l'antiquaire ayant "vendu" la statue

Sa boutique est située rue des Francs Bourgeois, à quelques pas de la place des Vosges. L'homme qui tient ce magasin est réellement antiquaire mais c'est également un agent du S.R. français, un agent de peu d'importance, dont le rôle essentiel à travers son magasin est de servir de boîte aux lettres.

Si nos amis l'interrogent au sujet de la statue de Kâli, il leur répondra qu'effectivement c'est lui qui a vendu cette statue à Félicien Boudart ; qu'à l'heure actuelle il n'en possède pas d'autres et que, d'ailleurs, il n'en avait jamais vu de ce modèle auparavant ; d'après lui, c'est une pièce extrêmement rare. Puis, feignant l'étonnement, il expliquera à ses interlocuteurs qu'il trouve curieux que, le même jour, on vienne l'interroger au sujet de cette statue. En effet, il n'y a pas plus d'une heure, un Allemand (aisément reconnaissable à son accent) est venu lui poser les mêmes questions. L'antiquaire ignore absolument de qui il s'agit et ne l'avait jamais vu auparavant.

En dehors de tous les détails cités ci-dessus, l'antiquaire sera incapable de fournir d'autres renseignements, notamment au sujet de "l'historique" de la statue. Bien que possédant de nombreuses connaissances sur l'art hindou, ce n'est tout de même pas un historien spécialisé dans ce domaine.

3° - La gravure ancienne représentant le temple de Pandu-Lena

Elle ne va pas être d'une très grande utilité. Tout au plus, si les personnages courent de bibliothèque en bibliothèque, ils peuvent vraisemblablement retrouver l'ouvrage, qu'avait consulté Félicien Boudart, faisant allusion à ce temple (article de peu d'importance), mais qui ne leur en apprendra pas plus que ce que leur a déjà dit Paul D'Estremont. Dans aucun autre ouvrage consacré à l'Inde, on ne fait allusion au temple de Pandu-Lena. Voici donc encore une piste qui ne semble mener nulle part.

Or, comme nos héros ne connaissent pas non plus ni l'identité ni l'adresse du mystérieux Écossais qui servait de correspondant à Félicien Boudart, on se demande bien comment ils vont pouvoir aller plus loin dans leur enquête. Sont-ils donc condamnés à attendre la mort sans pouvoir agir ? N'ont-ils donc aucun espoir de pouvoir s'en sortir ? Et enfin, de ce fait, la Sainte Vehme va-t-elle triompher ? Autant de questions auxquelles vous me permettrez de ne pas répondre tout de suite. Laissons donc nos pauvres amis livrés à eux-mêmes, souhaitons-leur une bonne nuit, bien que l'on puisse douter que dans pareil cas ils puissent goûter à un repos bien mérité.

Samedi 26 mai

Nous sommes à Paris et en 1900, tous les journaux ne parlent donc que d'une seule chose : l'Exposition Universelle. Il ne se passe pas un jour sans que les gazettes ne lui consacrent de nombreux articles et, aujourd'hui - merveilleuse

coïncidence -, c'est sur le pavillon de l'Inde que les feux de l'actualité sont braqués.

On ne parle que de maharadjahs, de tigres du Bengale, de fakirs et de bayadères et de temple mystérieux. D'ailleurs, l'entrée du pavillon hindou n'est-elle pas la réplique exacte d'un temple, c'est tout du moins ce qu'affirme un journaliste de "l'Intransigeant" et, à l'appui de ses dires, le journal illustre l'article de nombreuses gravures représentant ledit temple. Est-il besoin de vous dire, car je suis certain que vous l'avez déjà deviné, que c'est du temple de Pandu-Lena qu'il s'agit.

Et je ne pense pas me tromper non plus en affirmant que les personnages, dès qu'ils auront pris connaissance de l'article vont se précipiter à l'Exposition Universelle.

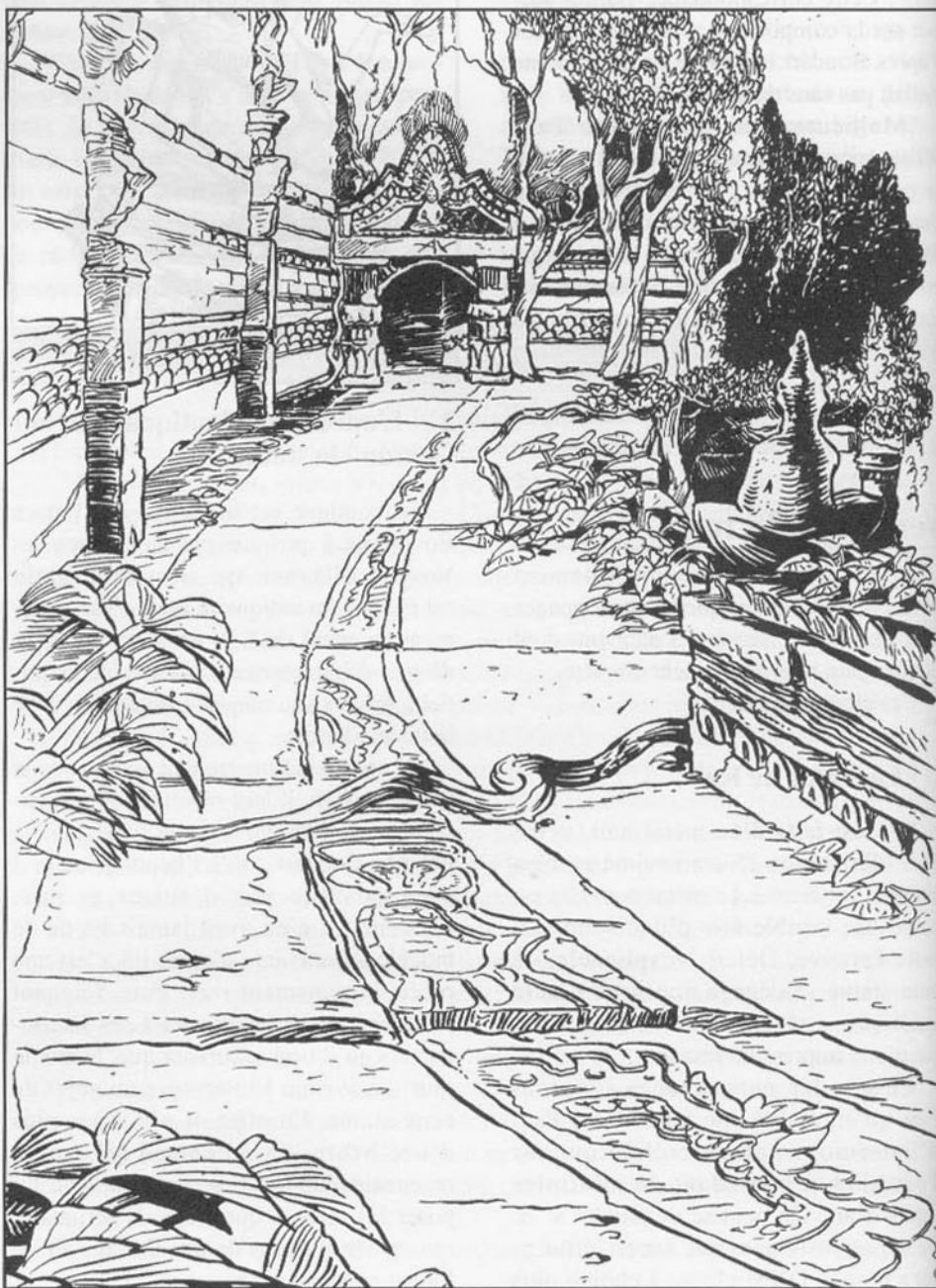
Le pavillon de l'Inde, surnommé par le public le "palais indien", se situe sur le Champ de Mars, le long de l'avenue de Suffren. Érigé en grande partie grâce à l'aide financière de la Compagnie des "Thés de la Tour", c'est un vaste édifice construit au sein d'une grotte artificielle. Ce qui frappe tout d'abord le visiteur, c'est la végétation luxuriante qui entoure le bâtiment et qui lui donne un aspect exotique et sauvage, teinté d'une touche de mélancolie, due peut-être au fait que l'on a voulu respecter le côté "ruine" de l'édifice.

Au milieu des autres pavillons flamboyant neuf, le pavillon de l'Inde ne s'en remarque que davantage. Témoin d'un passé reculé, l'édifice nous rend brusquement vraisemblables toutes les descriptions des mille et une nuits et nous permet de nous rendre compte en un instant de ce qu'a pu être la civilisation antique indienne.

En revanche, dès que nous pénétrons à l'intérieur, le charme cesse d'opérer. Nous nous trouvons au sein d'un banal établissement de thé à la décoration plus ou moins exotique. La Compagnie des "Thés de la Tour" en contrepartie de sa participation financière a obtenu l'autorisation de faire déguster ses produits, produits qui

commencent à créer une sérieuse concurrence au thé de Chine. Un nombre impressionnant d'indigènes en costume national d'une blancheur éblouissante se tiennent sur les stands le thé de la Compagnie, pendant que de charmantes Anglaises au teint de rose offrent aux visiteurs de nombreux échantillons des produits mis en vente. Le charme est rompu, ici point de mystère on se contente de faire du commerce.

Cependant, si les personnages interrogent un des serviteurs hindous ou l'une des Miss sur l'origine de la décoration extérieure, il leur sera répondu qu'ils doivent s'adresser à Girish Muzumdar, le responsable culturel du pavillon. Son bureau se trouve dans une pièce située à l'écart. L'exiguïté de la pièce situe exactement l'importance qu'accorde à la culture la Compagnie des "Thés de la Tour".



Le récit de Girish Muzumdar

Girish Muzumdar est hindou. C'est un homme d'une soixantaine d'années, d'une politesse et d'une courtoisie toutes orientales. Nos amis seront accueillis avec beaucoup de chaleur, car Muzumdar est profondément touché que les visiteurs s'intéressent à l'histoire de son pays et ne se contentent pas d'avalier en vitesse quelques "cups of tea" accompagnées de pâtisseries diverses. C'est donc sans réticence qu'il parlera du temple de Pandu-Lena.

Le temple de Pandu-Lena est un temple souterrain se trouvant à quelques kilomètres de la ville de Nassik, ville de l'Hindoustan assez proche de Bombay, située dans la province de Deccan. Cette ville était autrefois un centre important de la religion bouddhiste et de nombreux sanctuaires consacrés à Bouddha recevaient chaque année une foule de pèlerins qui venaient l'adorer et lui faire des vœux nombreux. Aujourd'hui Nassik compte 35.000 habitants environ, mais plus de 10.000 sont devenus des adorateurs de Brahma et le Bouddha a perdu son ancienne influence dans cette ville. On trouve d'ailleurs dans les environs de Nassik une foule de petits sanctuaires et de temples appartenant au culte de Brahma.

Le temple de Pandu-Lena fut creusé dans les flancs d'une montagne pyramidale. On peut l'apercevoir à une hauteur de 80 mètres environ au-dessus du sol de la vallée, située elle-même à 550 mètres au-dessus du niveau de la mer. L'accès en est facile, un sentier en lacets y conduit. Il aurait été construit par les habitants de Nassik, sous le règne du roi Krishna en l'honneur du roi Badrakaraka, le cinquième de la dynastie de Sunga qui monta sur le trône 129 années avant Jésus Christ (authentique, voir *History of Indian and Eastern architecture* par James Ferguson).

Si les personnages manifestent un certain étonnement du fait que l'auteur de l'article sur ledit temple semblait ignorer son lieu géographique et qu'ils fassent part de cet étonnement à Girish Muzumdar, celui-ci leur répondra qu'il ne comprend vraiment pas cet oubli car la

situation géographique de ce temple n'offre aucun mystère, tout comme d'ailleurs le fait qu'il ne soit mentionné dans aucun autre ouvrage car, après tout, c'est un temple de peu d'importance.

Par contre, si ses interlocuteurs se décident à lui parler du Voile de Kâli, Muzumdar se montrera fort surpris et regardera ses visiteurs d'une étrange façon. Il les observera plus attentivement, visiblement il doit savoir des choses à ce sujet, ce qui ne veut pas dire qu'il a l'intention d'en parler avec le premier venu. Il affirmera même qu'il ne faut pas trop prêter attention aux nombreuses légendes qui courent sur l'Inde, on en a déjà tellement dit sur ce pays. Très courtoisement, mais très fermement, il soutiendra ne rien savoir à ce sujet et quoi que l'on fasse ou quoi que l'on dise, il ne changera ensuite pas d'attitude. Cependant, si on le presse de questions, il finira par dire, un sourire ironique aux lèvres : "Si les sahibs s'intéressent à ce point à la botanique, ils devraient faire un

petit voyage en Écosse pour y rencontrer sir James Princeps, car c'est un spécialiste mondial en cette matière, "surtout" - ajoutera-t-il, toujours souriant, - "en ce qui concerne les plantes de mon pays." Puis, prétextant un travail urgent, il mettra fin à l'entretien.

En regagnant leurs domiciles, les personnages (un ou deux s'ils se sont séparés) auront l'impression d'être suivis. Leurs suiveurs sont des hommes d'une trentaine d'années, blonds aux yeux bleus.

Dans tous les cas de figure qui puissent arriver concernant les suiveurs, sachez que ce sont effectivement des touristes allemands dont les papiers sont parfaitement en règle et qui se trouvent en France, soit pour voyage d'affaires, soit pour leurs loisirs, et à qui on ne peut strictement rien reprocher. Bien évidemment, ils nieront avoir exercé une quelconque filature et protesteront avec véhémence si on leur reproche une pareille attitude... et pourtant !!

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Girish Muzumdar est véritablement hindou et il fait réellement fonction d'attaché culturel au pavillon de l'Inde. Par contre, ce n'est pas un agent des services de renseignements français et cela pour la bonne raison qu'il fait partie de l'I.S. (Intelligence Service) britannique.

Pour que l'opération "Voile de Kâli" réussisse, cela demande un réseau d'agents disséminés à travers le monde et une opération de telle envergure demande la collaboration de différents services. C'est pour cette raison que Paul D'Estremont n'a pas hésité à faire appel aux services anglais. Du moment qu'il s'agissait de berner les Allemands, ceux-ci ont volontiers accordé cette aide.

D'autre part, un agent français infiltré dans les services allemands à Paris (une taupe) a commencé à faire courir le bruit que les ex-otages de la Sainte Vehme semblaient se livrer à de bien curieuses activités, d'où leur filature à la sortie de l'Exposition Universelle.

On peut dire que l'opération "Voile de Kâli" vient véritablement de commencer.

Inconscients de tout cela, nos malheureux amis vont donc partir pour l'Écosse, espérant ainsi rencontrer sir James Princeps, la seule personne capable de les sauver, peut-être, d'une mort cruelle.

Bien entendu sir James Princeps est également un agent de l'Intelligence Service. Je vois à votre mine réjouie que vous jubilez à l'idée de duper ainsi vos joueurs, non, non ne niez pas, s'il n'en était pas ainsi vous ne seriez pas meneur de jeu. Mais, au fait, avez-vous pensé que peut-être sans le vouloir Paul D'Estremont est en train de mettre en branle des forces mystérieuses, forces dépassant de beaucoup notre logique d'occidental. L'Inde contient bien des mystères. N'est-il pas dangereux de jouer avec sans les contrôler vraiment ?

Vous vous posez maintenant des questions, vous avez raison. Mais rassurez-vous, les réponses vous seront fournies ultérieurement ; en attendant, rendons-nous en Écosse.

CHAPITRE 3

Jack the Ripper



Jack l'Éventreur est parmi nous, il rôde dans nos rues, les fantômes victoriens sont largement les nôtres. Nous sommes en 1888, mais avec plus de cynisme et encore plus de peur. Quoi de plus naturel que de céder une dernière fois à la tentation, de replonger dans le mystère ?

(Roland Marx - Jack l'Éventreur et les fantômes victoriens).



Un curieux personnage :

Sir James Princeps

Comme tout bon Écossais qui se respecte, si l'on disait à sir James Princeps qu'il est anglais, il entrerait immédiatement dans une fureur noire. Or, quand on connaît un peu mieux le personnage, mieux vaut éviter de le mettre en pareil état. Sa dernière grande colère, qui heureusement remonte à trois ans, fut déclenchée par un professeur d'Oxford qui osa affirmer devant lui que Walter Scott, après tout, n'était qu'un piètre romancier et Rob Roy, un roman de quatre sous. La scène se passait au château d'Édimbourg au cours d'une réception des plus officielles. Très digne, sir James se leva, franchit la foule des invités qui le séparait de l'éminent universitaire, le souleva tel un fétu de paille et, le tenant fermement sous son bras, quitta le château. Il traversa ainsi une partie de la ville sous les yeux des passants médusés. Sans se presser, il se rendit à George Square, vaste place entourée de bâtiments universitaires, et pénétra, toujours "accompagné" du professeur, dans la maison où Walter Scott vécut avec sa famille jusqu'à son mariage. Là, il s'enferma à double tour et y resta barricadé durant trois jours. Il fallut l'intervention d'un régiment de Highlanders pour l'en déloger. Mais, entre temps, le pauvre professeur avait été contraint de relire l'œuvre complète de Walter Scott.

Délivré par la troupe, en véritable gentleman, il serra cependant la main de son ravisseur et, devant une foule nombreuse, reconnut que son jugement avait été trop hâtif et que l'œuvre de Walter Scott ne manquait pas de qualités. Les deux hommes finalement se quittèrent les meilleurs amis du monde. Et c'est sous les acclamations de la foule en délire que sir James Princeps, la tête haute et entre une rangée de militaires, gagna la prison d'Édimbourg, précédé par un petit groupe d'Écossais jouant en son honneur "l'Ours noir" sur leurs cornemuses.

Son séjour en prison fut de courte durée, cinq jours exactement car, sur les

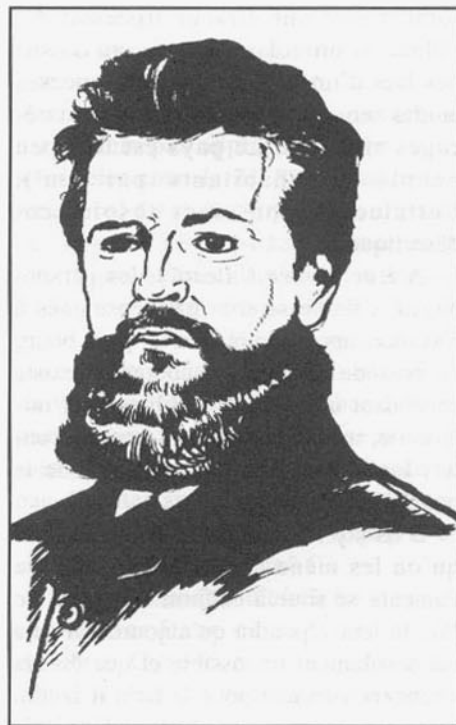
instances de sa victime elle-même, le tribunal se montra clément et le juge saisi de l'affaire, citant non sans humour un vieux dicton écossais, estima qu'on ne pouvait garder trop longtemps en prison sir James "attendu que même fou, un juge écossais ne l'est cependant pas suffisamment pour ignorer que l'on ne peut capturer un cyclone". Ajoutons pour en terminer avec cette anecdote que la coutume veut qu'à Édimbourg soit tiré chaque jour un coup de canon de la plus haute tour du château. Or durant tout le temps de l'incarcération de sir James Princeps, le canon demeura muet en signe de deuil ; c'est dire à quel point la popularité de sir James est grande en terre d'Écosse.

On voit à quel point le personnage est original. Son aspect physique ne l'est pas moins. Sir Princeps est un géant, il mesure 1 m 90, ce qui pour l'époque est assez rare et sa carrure est impressionnante. Il est roux, que dis-je roux, presque carotte, et arbore une barbe en éventail du plus bel effet. Si l'on ajoute à cela une voix cavernueuse et tonitruante, on peut se faire une idée assez juste de l'homme. Il a la soixantaine, en paraît quarante, adore les jeunes et jolies femmes et le très vieux whisky, dont malgré le conseil de ses médecins il abuse allègrement (et je ne parle pas que du whisky), ce qui ne l'empêche pas de se porter comme un charme, peut-être est-ce dû aux longues marches quotidiennes qu'il effectue dans la campagne écossaise en compagnie de Nelson son chat favori.

Tous ces plaisirs physiques n'empêchent cependant pas sir Princeps d'être un homme cultivé, d'une érudition étonnante, notamment en botanique où il pourrait sans difficulté rivaliser avec les meilleurs spécialistes.

Sir Princeps réside dans les Highlands où il possède une gentilhommière, près du petit village de Beaulieu situé dans le comté d'Inverness, à 263 km d'Édimbourg.

Et maintenant que nous venons de faire connaissance avec sir Princeps retrouvons nos amis qui, ne serait-ce qu'à cause de la menace mortelle qui pèse sur eux, devraient avoir hâte de partir pour l'Écosse.



Dimanche 27 mai

Rien n'empêche les personnages de partir dès le dimanche pour l'Écosse (dans le cas contraire vous adapterez les dates indiquées tout au long du récit).

En prenant un train du matin, ils pourront arriver le soir même à Londres où ils passeront la nuit.

Lundi 28 mai

De Londres, ils reprendront un autre train qui les conduira à Édimbourg. Arrivée à Édimbourg vers les 14 heures. Nouvelle étape obligatoire : le petit train assurant la ligne Édimbourg-Beaulieu est parti depuis longtemps.

Mardi 29 mai

Cinq heures du matin, départ pour Beaulieu dans un tortillard fort pittoresque. Les 263 km seront parcourus en 5 heures 30. Arrivée donc à 10 h 30.

Entre temps les personnages auront traversé une région dont le paysage est

sombre et d'une étrange tristesse. Au milieu du brouillard percent, au-dessus des lacs d'un vert sombre, d'immenses landes semées de tourbières et de marécages sinistres. Le pays est très peu peuplé (20 habitants par km²). Certaines régions sont absolument désertiques.

A leur arrivée à Beaulieu, les personnages, s'ils ne se sont pas renseignés à l'avance, apprendront que ce petit bourg ne possède ni hôtel ni auberge. Il existe cependant une sorte d'établissement mi-épicerie, mi-taverne où l'on peut rencontrer facilement une bonne moitié de la population du village.

S'ils s'y rendent et qu'ils demandent qu'on les mène chez sir Princeps (sa demeure se situe à environ 6 à 7 km de là), on leur répondra qu'aujourd'hui cela est absolument impossible et que "si les étrangers viennent pour la fête, il faudra attendre demain, car aujourd'hui sir James est bien trop occupé pour recevoir qui que ce soit". En revanche, quand les invités arriveront demain par train spécial, il sera tout à fait possible de les conduire chez sir James.

En attendant, le vieux Patrick O'Donohue pourra les loger, car il n'est pas question de laisser coucher des chrétiens dehors. Il demandera un léger dédommagement pour la nourriture, mais en aucun cas n'acceptera de faire payer ses chambres. Si l'on insiste, il se vexera et mieux vaut ne pas vexer un Écossais ! Par contre, comme tous les autres habitants de Beaulieu, il n'est pas très bavard et si on le questionne au sujet de sir James et de la fête qu'il doit donner le lendemain, il sera assez laconique. Il s'agit, semble-t-il, d'une sorte de bal masqué. De nombreux invités sont prévus et, à ce que l'on dit, ce bal aurait un rapport avec Jack l'Éventreur. C'est tout ce que sait le vieux O'Donohue ou, en tout cas, c'est tout ce qu'il veut bien dire. Si l'on insiste, il se fermera comme une huître et fera nettement comprendre que l'hospitalité a ses limites et que l'on est tenu d'en respecter les règles. Puis, souhaitant une bonne nuit à la compagnie, il ira se coucher.

Mercredi 30 mai

Il est fort probable que dès le réveil, les personnages manifestent le désir de se rendre en la demeure du gentilhomme écossais. Mais maintenant que vous commencez à vous familiariser avec la mentalité des habitants de ce charmant village, vous comprendrez aisément qu'avant d'obtenir une réponse concise et claire, il faudra faire preuve de patience et d'humour. Leur hôte n'est pas du tout pressé et il semble même qu'il éprouve maintenant un léger agacement à l'égard de ses invités.

A l'heure du repas le vieux O'Donohue se décidera enfin à parler : "Bon, de toute façon, Paul Fergusson, le fils de Simon Fergusson, le maréchal ferrant, se charge de conduire les invités au bal de sir Princeps. Il les prend à la gare et les conduit au château. Il assure ainsi une navette régulière toutes les heures. Ce n'est vraiment pas la peine de s'affoler et de gesticuler inutilement. Paul ne commence son service qu'à quatorze heures. Alors, pourquoi se mettre dans des états pareils ? Je vous jure, il y en a qui n'ont que ça à faire, se déguiser pour un bal ! Comme dirait Mary MacDouglas, la mère de Janet, la cadette, celle qui a épousé Paul Fergusson l'année dernière, excepté sir Princeps, qui est un homme bon et généreux, tous ces lords ne remuent leurs fesses que sur un air de musique ! Il y a des fois où l'on se sentirait devenir Irlandais !" Et sur ces fortes paroles, Patrick O'Donohue quitte sur le champ son domicile et se rend à la taverne.

Si nos amis tentent de se renseigner dans un quelconque lieu public (l'endroit le plus fréquenté est la taverne où l'on vous sert un vieux whisky local de bonne tenue) ils ne réussiront pas à obtenir ces informations plus rapidement. Que voulez-vous, à Beaulieu on n'aime pas trop que des étrangers posent de multiples questions. Il est donc plus raisonnable d'attendre sagement le bon moment.

Paul Fergusson est un gentil garçon d'une vingtaine d'années environ, les cheveux roux en bataille et un accent

rocaillieux à couper au couteau. Il est fort étonné de voir arriver les personnages non par le train mais de l'extérieur de la gare. Que tout le monde se rassure, Paul est malin, ouvert et plutôt bavard pour un natif de Beaulieu. Il répondra sans se faire prier aux questions des étrangers venus de si loin pour assister à la fête que donne son Lord.

Malheureusement Paul n'est pas plus au courant que n'importe quel autre habitant du village. Il sait simplement que sir James Princeps a organisé un grand bal masqué et que de nombreuses personnalités y sont conviées. En revanche, si on le questionne au sujet du Lord, il ne tarira pas d'éloges : "Notre Lord, c'est la gloire du pays. Croyez-moi, je vous plains de ne pas être écossais, vous auriez compris quelle fierté on ressent quand on entend parler de lui. Sir Princeps est l'étendard des Highlands. Du coup, à Londres, personne ne se moque plus de nous. S'il avait vécu quelques siècles auparavant, nous serions encore indépendants. Remarque, je ne fais pas de politique moi, c'était juste pour dire. Par contre, je ne sais pas ce qui l'a décidé à donner ce bal masqué. Cornebouc ! (vieux injure écossaise aujourd'hui désuète) avoir choisi Jack l'Éventreur pour thème de la fête. moi cela m'amuse, ça va rappeler de bons souvenirs à ces cochons d'Anglais... Excusez-moi, Messieurs-dames, mais on m'a dit que vous étiez tous des Français, alors je peux me permettre n'est-ce pas ?

Mais vous ne savez pas la meilleure ! Au village, on discutait sec à la taverne. Eh bien, il paraît que le vrai Jack l'Éventreur sera là, incognito. Pensez donc ! Quoi de plus facile pour un assassin en liberté que de se cacher parmi toutes ces personnalités déguisées. Et puis, après tout, il s'agit bien d'un bal en son honneur, non ?

Le prochain train en provenance d'Édimbourg ayant pris du retard, la calèche de Paul Fergusson se met en route dès que les personnages ont pris place à bord. Le trajet ne prend pas plus d'une vingtaine de minutes. Le pays traversé est fort beau. Quelques roches

éparses au milieu d'un océan de verdure, des buissons touffus et des arbustes vigoureux composent l'ensemble du paysage. Le chemin est accidenté, mais le conducteur semble connaître le parcours, et le voyage est des plus agréables. Les personnages peuvent jouir à leur aise de la beauté de la campagne écossaise.

Bientôt le portail de la propriété de sir Princeps apparaît au détour d'une petite colline boisée. La demeure du gentilhomme écossais n'est pas à proprement parler un château, mais plutôt une imposante bâtisse du début du XIX^{ème} siècle. Sobre et rustique, elle comporte trois étages. Le parc, assez vaste, est planté de peupliers et de chênes verts. Ne paraissant pas répondre à une logique particulière, ce jardin a un style naturel et sauvage des plus appréciables. Le tout forme un ensemble harmonieux d'où se dégage une certaine force primitive à l'image de son impressionnant propriétaire.

Celui-ci attend d'ailleurs les personnages sur le pas de la porte. Fidèle à sa réputation, il porte un magnifique kilt et sa chevelure et sa barbe sont d'un roux flamboyant. Les personnages qui acceptent de lui serrer la main se rendent

compte, à leurs dépens, que cet homme est une force de la nature, comme le laisse supposer sa grande taille. Chaleureux et amical, il s'étonnera cependant de la présence de nos amis de si bonne heure. Ne vous inquiétez pas, cette discussion a lieu à l'intérieur de sa somptueuse demeure dont la décoration ne trahit nullement l'impression laissée par l'architecture extérieure du bâtiment : meubles de bois foncé, tentures rouges, armures et blasons de famille complètent le tableau.

Les personnages essaieront sans doute d'obtenir un entretien privé afin de lui révéler le but de leur visite. Mais Lord Princeps, s'il accepte de les loger et de les inviter à la petite réception du soir, se voit dans l'obligation de repousser toute tentative de discussion sérieuse. Inutile de le presser de questions, il continue de s'excuser de façon fort courtoise. Mentionner le nom du chimiste français Boudard, du "voile de Kâli" et de l'attaché culturel indien Girish Muzumdar n'est pas non plus d'un grand secours. Certes, il reconnaît bien volontiers que ces noms ne lui sont pas inconnus, mais, de toutes manières, affirme-t-il avec force : "la fête me prend tout mon temps. Demain, si vous le voulez bien, nous en reparlerons. Je vous en fais la promesse solennelle. Sachez, cependant, que je ne vous serai pas d'une aide aussi précieuse que vous paraissez l'insinuer. Boudard et moi avons la même passion et je lui ai écrit une fois ou deux, si mes souvenirs sont bons, mais de là à pré-

tendre que j'étais au fait de ses dernières recherches ! Je crains de vous décevoir, j'en ai peur, je suis désolé, encore une fois, mais avoir fait un si long voyage ne me semble pas approprié. Enfin, vous serez, bien entendu, les bienvenus ce soir à mon bal masqué. Croyez-moi, si j'arrive à terminer les préparatifs à temps, cette fête risque de faire date dans les annales de la vie mondaine britannique. Mais je parle, je parle et l'heure tourne. Les autres invités ne vont pas tarder. Stewart va vous montrer vos chambres. Vous pourrez ainsi vous mettre à l'aise avant ce soir. Mesdames, messieurs, navré de ne pas discuter avec vous plus longtemps mais le devoir m'appelle. Je vous prie de ne pas m'en tenir rigueur."

Stewart, le maître d'hôtel, les conduira au premier étage où se situent leurs chambres. Celles-ci n'ont rien de particulier, si ce n'est que les lits sont très confortables et les édredons bien moelleux.

Une intense activité règne dans la maison de sir Princeps. Tout le personnel se démène, court de droite et de gauche, et il est impossible de discuter avec qui que ce soit. Il est également inutile d'essayer de fouiner partout car, bientôt, d'autres invités arrivent, escortés par un Paul Ferguson toujours souriant. Les personnages présents au salon ou à la bibliothèque du rez-de-chaussée devront alors faire preuve de courtoisie et engager diverses conversations mondaines avec quelques respectables représentants de la noblesse londonienne. Ils apprendront avec joie qu'il est bienvenu de boire le thé de 5 heures chez "Wellington



and son" et qu'il est préférable d'y commander leur "spécial Singapour". Au fur et à mesure que le soleil décline, le salon de sir Princeps se remplit de lords et de ladies, rivalisant d'élégance et de beauté. A dix-neuf heures, le gentilhomme écossais fait enfin son apparition. Stupeur dans l'assistance, Lord Princeps est vêtu d'un simple pantalon de cheminot, d'une chemise d'un blanc douteux et d'une redingote élimée. De plus, à sa ceinture, pend un solide gourdin de bois.

"Ne vous affolez pas mes chers amis ! Je ne viens pas subitement de me convertir au socialisme ! ah ! ah ! ah ! Voilà tout simplement l'un des nombreux costumes réalisés pour cette fête que je souhaite grandiose. Un grand choix de déguisements vous est proposé dans la pièce jouxtant la partie nord de la terrasse. Je vous prie, ladies and gentlemen, si vous voulez bien me suivre..."

Voici la liste des déguisements proposés, correspondant aux personnages mêlés à l'affaire de Jack l'Éventreur :

- Mary Ann Nichols (première victime de Jack).

- Fairy Fay (une des prostituées assassinées).

- Emma Smith (idem).

- Martha Taham (idem).

- Annie Chapman (idem).

Si les robes de ces dames sont plutôt voyantes et provocantes, elles ont néanmoins perdu ce qu'elles pouvaient avoir de vulgaire. Bonnes mœurs obligent.

- Un policeman en uniforme.

- Un honnête commerçant de Whitechapel (mixte).

- Un milicien privé (déguisement de Lord Princeps).

- Jack l'Éventreur (habit sombre et élégant, cape noire et chapeau haut de forme).

- Un journaliste-reporter (mixte).

Un masque vient compléter la panoplie. Bien entendu, il est interdit à quiconque d'enlever son masque sous peine d'exclusion.

Petit à petit, les invités travestis en gens du peuple, prostituées ou assassins envahissent le parc de Lord Princeps. Peut-être qu'à ce moment, la première préoccupation des personnages sera de pouvoir se reconnaître au milieu de la multitude. Ce n'est pas chose aisée, comme vous pouvez vous en douter.

Afin de leur compliquer la tâche, je vous suggère de leur attribuer un autre invité à incarner. Ainsi, ils devront jouer en alternance, comme ils le désirent car la fréquence n'a que peu d'importance, leur véritable personnage et celui d'un des invités de Lord Princeps. J'espère que cela suffira à semer le doute et la confusion dans l'esprit de vos joueurs. S'ils parviennent à garder la tête froide, je vous laisse entièrement libre de choisir un moyen de persécution supplémentaire.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Je vais maintenant me permettre de vous rappeler qui est ce fameux Jack l'Éventreur.

Ce meurtrier exerçait ses talents aux alentours des années 1880, à Londres. Ses victimes furent cinq prostituées "travaillant" dans le quartier le plus mal famé de la ville : Whitechapel. Certes, vous allez me dire que cinq assassinats, c'est assez peu par rapport à d'autres meurtriers qui en comptent une bonne vingtaine à leur actif. Bien sûr, mais ce qui a véritablement choqué l'opinion anglaise de l'époque, c'est la manière dont ces crimes ont été commis. Les victimes de Jack l'Éventreur (Jack the Ripper) ont toutes été soigneusement découpées et dépecées. De plus, Jack profanait leur cadavre en ce sens qu'il en faisait la pièce maîtresse d'une mise en scène morbide. Évidemment, la police ne parvint jamais à appréhender ce dangereux maniaque, pas plus d'ailleurs que la milice des citoyens réunis pour la circonstance. Ainsi, au moment où Lord Princeps organise sa réception, Jack l'Éventreur court toujours et toute la société britannique garde encore en mémoire le souvenir de ses sinistres méfaits.

Notre lord écossais a reconstitué dans son parc le quartier londonien de Whitechapel avec ses ruelles obscures et sinistres, sa crasse et ses odeurs particulières. Pour procurer plus de frissons à ses invités, une ruelle est plongée régulièrement dans le noir le plus absolu. Lord Princeps a surnommé cet endroit charmant, l'Enfer. On le dit d'ailleurs pavé de bonnes intentions. Maintenant que le décor est planté, il convient aux invités et plus particulièrement aux personnages d'endosser un des nombreux déguisements prévus à cet effet. Un à un, tout le monde va passer dans un petit cabinet où un domestique l'attend. Là, on lui remettra le costume de son choix et un loup, afin que personne ne puisse le reconnaître.

Voici maintenant une liste d'invités parmi laquelle les joueurs devront choisir leur alter ego :

- Jeune baronnet anglais homosexuel, déguisé en policeman.

- Vieille lady assez stricte que la fête n'enchantait guère, déguisée en Mary Ann Nichols.

- Journaliste mondain au courant de tous les potins londoniens, légèrement éméché, déguisé en Jack l'Éventreur.

- Courtisane à la recherche d'un protecteur influent, déguisée en marchande des quatre-saisons.

- Vieux militaire britannique invalide et à moitié sourd, déguisé en milicien.

- Dandy d'une trentaine d'années à la recherche de quelques excentricités capables d'étonner l'assemblée, déguisé en Jack l'Éventreur.

Il est fort probable que les personnages mettront un certain temps avant de se retrouver à nouveau réunis. N'hésitez pas non plus à inventer et jouer d'autres

intervenants que ceux proposés ci-dessus, si vous le jugez nécessaire.

Le champagne coulant à flots, la fête ne tarde pas à battre son plein. En milieu de soirée un orchestre typique écossais joue des airs de cornemuse avant de céder la place à un ensemble de musiciens plus traditionnels, qui entament alors un vaste répertoire de valses et de musiques dansantes à la mode.

Tout le monde semble apprécier la réception, des messieurs au costume du célèbre assassin s'amuse à poursuivre quelques élégantes demoiselles dans les rues reconstituées de Whitechapel. Ça et là, des groupes de gentlemen discutent de la politique coloniale de la Grande-Bretagne ou discutent sur la chute des cours de la soie lors de la dernière séance de la Bourse de Londres. De temps en temps, la ruelle baptisée l'Enfer est plongée dans l'obscurité, permettant ainsi à un couple de bénéficier de rares instants d'intimité.

Tout paraît se dérouler le mieux du monde et l'on pourrait même dire que le bal de Lord Princeps est une réussite.

En milieu de soirée, les personnages devraient être ensemble et pourraient décider d'essayer d'explorer les lieux. En effet, tous les invités ne sont pas dans le parc et certains des plus frileux se sont réfugiés sur les terrasses, dans la bibliothèque et le salon du rez-de-chaussée. De plus, si une vingtaine de serviteurs surveillent l'assemblée, ils laissent cependant ces ladies and gentlemen faire à peu près ce que bon leur semble.

Mais avant que nos aventuriers ne se décident à faire quoi que ce soit, un des personnages masculins (je vous laisse choisir l'heureux élu) se verra aborder par une jeune femme d'une trentaine d'années.

"Je vous prie de bien vouloir m'excuser, cher monsieur, mais ne serviez-vous pas l'année dernière dans le 43^e régiment de hussards de sa gracieuse majesté ? Non, oh ! mille excuses mais j'ai cru reconnaître un ami de mon frère. Je suis désolée mais depuis que son régiment a été envoyé aux Indes, je ne vis plus.

J'espérais avoir de ses nouvelles si vous aviez été l'un de ses camarades de régiment. Votre port de tête et votre allure générale me laissent supposer que vous êtes militaire, je dirais même plus cavalier. Me tromperais-je une fois encore ? Oh je suis sotte ! Je me demande si vous avez envie de m'inviter à danser malgré tout. Je suis sûre que j'arriverais ainsi à deviner plus aisément qui se cache derrière ce loup".

Si notre homme ne résiste pas à l'invitation de cette charmante et blonde jeune femme, ils évolueront bientôt sur la piste de danse, au milieu de ces nombreux couples tournoyants. Durant la valse, l'inconnue ne dira mot, ne répondant aux éventuelles questions que par un léger rire cristallin. Lorsque les musiciens cesseront de jouer, la jeune femme chuchotera à l'oreille de son partenaire : "Attendez que je sois partie et regardez dans votre poche". Puis, rapidement, elle se perdra dans la foule des invités.

Si le personnage, trop timide, n'ose pas danser avec cette charmante créature, émue par tant d'ingénuité, elle déposera sur sa joue un baiser chaleureux et profitera de sa surprise pour lui dire : "Charmant nigaud, quand je serai partie, regardez donc dans votre poche". Puis elle disparaîtra au milieu des convives aussi mystérieusement que fut son apparition.

Troublé, notre ami pourra jeter un coup d'œil dans la poche de sa veste. Là, il découvrira un petit papier porteur de cet étonnant message : "Pourquoi ne pas aller faire un petit tour en Enfer ?" Si, à ce moment, il lève la tête et promène son regard vers le quartier de Whitechapel reconstitué, il apercevra la jeune femme emprunter l'une de ses ruelles. Il ne fait aucun doute qu'elle se dirige d'un pas résolu vers l'Enfer, cette rue obscure où maintenant lords et ladies jouent à se faire peur. Il n'a pas le temps de tergiverser, soit il suit cette jeune personne, soit il se contente de la laisser filer.

Mais qui est-elle ? Je vais vous le dire sans plus attendre. Il s'agit de Sonia, l'espionne allemande, compagne

de cellule des personnages lors de leurs aventures en France. Que fait-elle ici ? Eh bien, la même chose que nos amis : elle cherche à en savoir plus long sur le Voile de Kâli. De plus, son état-major l'a chargée de surveiller les personnages en attendant bien sûr de les éliminer s'ils deviennent trop encombrants. Vaste programme me direz-vous, mais ne vous tracassez pas, Sonia a les aptitudes nécessaires pour mener à bien cette mission. N'oublions pas que l'honneur et la gloire de l'Allemagne sont en jeu.

Ne sachant pas cela, il y a des chances pour que notre aventurier, escorté peut-être par un ou deux de ses compagnons, se rende en Enfer. Jouant des coudes au milieu de la foule des invités enthousiastes et, il faut bien l'avouer, légèrement enivrés par l'excellent champagne de leur hôte, le personnage pénètre en Enfer. On n'y voit goutte. Ça et là, des paroles chuchotées résonnent à l'oreille d'un étrange écho. Des ombres furtives se glissent le long des façades en carton pâte. Soudain, une main se pose sur l'épaule de notre courageux personnage. La voix de la jeune femme se fait entendre presque inaudible : "Ne vous retournez pas, j'ai en main un pistolet (le canon de l'arme exercera une légère pression sur les reins du personnage). Je ne vous veux aucun mal mais je suis obligée de me protéger. Je vous connais à peine, je serais folle de vous accorder ma confiance aussi facilement. Ne m'en veuillez pas, je vous en conjure. Écoutez bien ce que j'ai à vous dire et ne m'interrompez pas où je prends la fuite. Si vous essayez de me suivre, prenez garde à vous, je serais capable de vous tuer ! Voilà, je suis la nièce de Félicien Boudard. Je sais que vous travaillez pour les services secrets français comme mon oncle. Je sais également que Lord Princeps est en partie responsable de la mort de mon cher oncle. C'est lui qui l'a poussé à entreprendre ces travaux ignominieux. Mon oncle était trop gentil et trop doux pour rechercher un moyen de destruction aussi atroce que ce gaz. De plus, il soupçonnait Lord Princeps d'être un agent de l'Allemagne. Cet Écossais,

tout le monde le sait, déteste l'Angleterre et lui reproche d'avoir envahi son pays, l'Écosse. Méfiez-vous de lui, il est capable de tout et ne recule devant rien pour arriver à ses fins. Cet homme est un monstre. Je crois me rappeler qu'il est en possession de diverses notes appartenant à mon oncle. Si vous êtes vraiment le brave homme que je crois, vous ne refuserez pas d'aider la jeune orpheline que je suis. Je désire ardemment que la vérité éclate et que les assassins de mon oncle paient. De plus, le sort de la France, notre beau pays, est en jeu. Je fais appel à votre patriotisme ! Aidez-moi je vous en supplie, vous et vos amis. Si vous parvenez à mettre la main sur ces papiers, retrouvez-moi au petit matin sous le grand noisetier au fond du parc. Peut-être alors qu'à mon tour je pourrai vous être d'une quelconque utilité. Bonsoir et à bientôt j'espère."

Avec l'habileté qui la caractérise, Sonia s'esquivera avant que notre homme puisse réagir. Si d'autres personnages sont présents, elle se comportera de la même façon. Si l'on tente quoi que ce soit pour s'emparer d'elle, elle prendra la fuite, utilisant son arme à feu si elle y est contrainte. Le bruit de la détonation passera inaperçue au milieu du vacarme de la fête.

Mais que fait notre lord écossais pendant ce temps ? En parfait hôte, il passe d'invités en invités, surveillant que tout se déroule parfaitement et que rien ni personne ne vient troubler le bon déroulement des festivités. Sur le coup de une heure du matin, il s'absente quelques instants pour se rendre dans sa bibliothèque afin dit-il : "de m'isoler loin du bruit et de la fureur, car j'aime goûter à ces précieuses minutes de calme et ce solitude que je m'accorde parfois au cours d'une réception. Mais que cela ne vous empêche pas de continuer à vous amuser chers amis ! Ma cave est encore pleine de caisses de champagne et j'ai horreur de thésauriser même en matière de vins français !" Sur ces bonnes paroles, il se réfugie dans la bibliothèque durant une bonne demi-heure. Inutile d'ailleurs d'essayer d'y pénétrer pendant ce laps de

temps, la porte est fermée à double tour et Lord Princeps ne répond pas si on y frappe.

Étrange comportement n'est-ce pas ? Je crois qu'il est grand temps que je vous fournisse un peu plus d'explications concernant le personnage. Toutefois ne vous attendez pas à des révélations fracassantes. Notre ami écossais n'est ni un loup-garou, produit de délires scientifiques, ni Jack l'Éventreur reconverti en gentilhomme campagnard. Lord Princeps travaille tout simplement pour les services de renseignements britanniques. Félicien Boudart, bien évidemment, était au courant et c'est pourquoi, sachant que Lord Princeps aimait également exercer ses talents en matière de botanique, il n'hésita pas à correspondre avec lui. Ainsi, les deux hommes purent s'échanger diverses informations et renseignements concernant les travaux de recherches du savant français. De toute façon, sir Princeps ne peut rien révéler de nouveau aux personnages. Il n'en connaît pas plus qu'eux. Cependant, ses supérieurs, en accord avec Paul D'Estremont vous vous en doutez, l'ont chargé d'une sale besogne. Il doit aiguiller les personnages vers Le Caire et entretenir la légende du fameux "Voile de Kâli". Le gouvernement anglais espère ainsi être en mesure d'identifier les espions allemands qui ne manqueront pas de s'opposer aux personnages au cours de leur périple. N'oublions pas que l'Égypte est une pièce maîtresse de l'Empire Britannique et qu'il serait préférable d'en éliminer tous les ennemis de l'Angleterre. En effet, en cas de conflit, Londres devrait pouvoir s'appuyer sur une base sûre en Orient. Pour que ce plan machiavélique fonctionne, Lord Princeps attendait que les personnages s'intéressent à lui d'une manière plus marquée. Dès lors, il s'est arrangé pour qu'ils remarquent son absence afin d'attirer leur attention sur une pièce particulière de sa maison, la bibliothèque du rez-de-chaussée. Tout simplement, parce que cette pièce a la particularité d'abriter l'entrée d'une salle secrète datant du soulèvement de l'Écosse

vers le milieu du XVII^e siècle. Lord Princeps pense l'utiliser pour mystifier nos héros et les amener à croire plus facilement à toutes ces histoires, certes un peu rocambolesques.

Par contre, ce qu'il ignore c'est que les services d'espionnage allemand, en la personne de la ravissante Sonia, sont également présents chez lui. De toute façon, sans le vouloir, les agissements de cette Mata-Hari d'Outre-Rhin ne font que donner plus de crédits à ses manigances. Mais comment pénétrer dans ce passage secret ? Il serait imprudent d'y conduire directement nos amis, cela pourrait alors éveiller leurs soupçons.

Laissez-moi vous révéler comment Lord Princeps compte s'y prendre. Premièrement, il s'arrange pour que les personnages se posent des questions sur les motifs de son absence. Une fois dans la bibliothèque, à l'abri des regards indiscrets, il profite de ce court instant de répit pour savourer un verre de son whisky personnel. Et oui, il est bon parfois de mêler l'utile à l'agréable et puis, Napoléon ne disait-il pas que la réflexion doit précéder l'action. Après cette brève période de repos, il dispose une infime quantité de terre de son parc devant la cheminée. Suffisamment toutefois pour attirer l'attention des personnages. Deuxièmement, il dispose dans la salle secrète toutes les fausses preuves fournies par Paul D'Estremont à l'Intelligence Service. Une fois cette besogne achevée, il s'en retourne dans le parc parmi les convives, en prenant garde de ne pas fermer la bibliothèque à clef.

Si, comme je le pense, nos amis éprouvent un minimum de curiosité, ils se précipiteront dans cette pièce. Qu'ils prennent garde tout de même à ne pas réveiller un serviteur du lord chargé de la surveillance. Il pourrait alors décider de prendre son rôle très au sérieux et leur causer des désagréments.

Les ouvrages se trouvant dans la bibliothèque n'offrent pas d'intérêts particuliers. Rien de bien original si ce n'est des livres traitant de botanique, ce qui confirme l'attrait de Lord Princeps pour



cette science. Le petit secrétaire ne cache rien non plus. En revanche, un tableau accroché au-dessus de la cheminée est assez étrange, étrange également ces traces de terre devant l'âtre. Tout semble indiquer, pour qui sait regarder, l'entrée d'un passage secret. Surtout que sur le fronton de la hotte de la cheminée est gravée une bien étrange inscription : "L'abbé monte au ciel et le gibier sort des joncs au moment où l'eau se retire". De plus cette phrase résume parfaitement la scène peinte sur le tableau.

Aux personnages donc de se creuser les méninges, il ne suffit pas toujours de s'écrier "sésame ouvre-toi". Pourtant

toutes les manipulations à effectuer pour actionner le système d'ouverture du passage secret sont indiquées dans cette courte phrase que je vous rappelle "L'abbé monte au ciel et le gibier sort des joncs au moment où l'eau se retire."

Vous ne voyez toujours pas ce que cela veut dire. Je vais vous aider et réécrire la phrase différemment : "L'A.B. monte au ciel et le J biais sort des joncs au moment où l'O se retire". Suivons à la lettre ces instructions : faisons coulisser vers le haut la lettre A et le premier B du mot abbé, plaçons en biais le J du mot joncs tout en tirant vers soi le O de joncs et la solution est trouvée.

Les personnages verront alors, de leurs yeux étonnés, la hotte de la cheminée s'entrouvrir légèrement et dévoiler les premières marches d'un escalier s'enfonçant dans le sol.

Au bout de cet escalier, long d'une vingtaine de mètres, ils découvrent une petite pièce obscure abritant un laboratoire. Visiblement, celui-ci n'a pas servi depuis longtemps. Toiles d'araignées et poussière s'accumulent autour des alambics et des éprouvettes. Diverses gravures de plantes exotiques ornent les murs. Une enveloppe traîne au milieu de la grande table de bois massif. Dans cette enveloppe, adressée à sir Princeps

depuis Paris, les personnages trouvent une lettre de Félicien Boudart :

Cher ami et brillant confrère,

C'est la mort dans l'âme que je vous fais parvenir de mes nouvelles. Je sens le mal grandir en moi. Depuis maintenant une semaine, j'essaie de le combattre au mieux et de continuer mes recherches. Malgré la fatigue qui m'accable, j'en suis parvenu à cette conclusion, fruit de mon labeur acharné : seules les plantes brûlées dans la statue de Kâli et inhalées sont capables de me sauver. Si mes calculs sont bons, je crois n'avoir pas plus de quinze jours d'espérance de vie. Cette plante, appelée par les Hindous "Voile de Kâli", ne convient pas à la culture sous serre. De plus, aucun climat européen n'est propice à son épauouissement. Malheureusement, je suis trop fatigué pour espérer me rendre aux Indes. De toute façon, je ne parviendrai pas vivant aux termes de ce voyage.

Il ne me reste plus qu'à accepter l'inévitable. Avant que je ne meure, je vous supplie d'abandonner vos recherches. Ne livrez pas aux fous qui nous gouvernent le moyen de détruire l'humanité. Brûlez vos notes, jetez-les au feu, que tout disparaisse au milieu des flammes rédemptrices. Que votre correspondant du Caire en fasse de même. Nous savons tous deux qu'il était sur le point d'effectuer d'importantes expériences. Qu'il se garde bien de tenter quoi que ce soit, on ne sait jamais ce qui peut arriver. Mieux vaut se méfier et effacer de nos mémoires jusqu'au souvenir de cette plante maléfique, conçue certainement par une Nature vengeresse. Je vous regretterai sir Princeps. Notre amitié est éternelle et j'espère que vous vous souviendrez de moi avec émotion.

Adieu.

Voilà tout ce que les personnages pourront trouver d'intéressant dans cette pièce. Inutile de se fatiguer à ausculter les murs, la demeure ne possède pas d'autres passages secrets.

Et maintenant, quelle attitude prendre ? Sir Princeps est en possession

d'une adresse vitale pour nos amis. Son mystérieux "correspondant du Caire" détiendrait des informations capitales, je dirais même plus, vitales pour eux... N'oublions pas qu'ils se croient contaminés et je ne pense pas qu'ils désirent mourir dans d'atroces souffrances. Mais que faire ? La meilleure des solutions serait d'aller voir directement sir James Princeps et de tout lui avouer. Celui-ci, n'attendant que cela, je vous le rappelle, ne se fera donc pas prier pour donner cette adresse au Caire. "Je vois qu'on ne peut rien vous cacher," leur répondra-t-il une fois qu'ils seront dans son bureau. "En effet, Félicien Boudart, que Dieu ait son âme, était un de mes amis, vous me dites que vous souffrez aussi de cette maladie étrange qu'il avait contracté. Malheureusement pour vous, toutes mes notes ont été brûlées. De toute façon, mes travaux ne m'avaient pas mené bien loin et j'aurais été incapable de vous venir en aide. Toutefois, grâce au ciel, je n'ai pas encore contacté mon ami au Caire et je pense qu'il sera plus à même de vous en apprendre davantage et, pourquoi pas, avec un peu de chance, de vous guérir.

"Voici son adresse : Eusebio El Krieff, médecin, 44 boulevard du Croissant, Le Caire. Vous pouvez y aller en mon nom. Mais, je vais faire mieux. Je vais le prévenir de votre arrivée par T.S.F. Rassurez-vous, tout ira bien. Je vous conseille de prendre le bateau à Southampton, vous gagnerez ainsi un temps précieux. Je ne peux pas vous en dire plus, car ce sont là tous les renseignements que je possède. Bonne route, chers amis et que Dieu vous ait en sa Sainte Garde."

Si nos héros préfèrent se débrouiller seuls et décident de fouiller les appartements de leur hôte afin d'y découvrir la précieuse adresse, inutile de vous dire que cette entreprise relève de la plus haute fantaisie. En effet, durant la fête, deux serviteurs surveillent en permanence les appartements privés de leur maître. De toutes les façons, si par un stratagème quelconque ils parvenaient à s'introduire dans la chambre ou le bureau de sir Princeps, ils ne trouveraient rien.

S'ils ne tentent pas de l'approcher, c'est Lord Princeps qui ira vers eux, se rappelant comme par hasard que nos amis avaient émis le désir de lui parler avant que ne débutent les festivités.

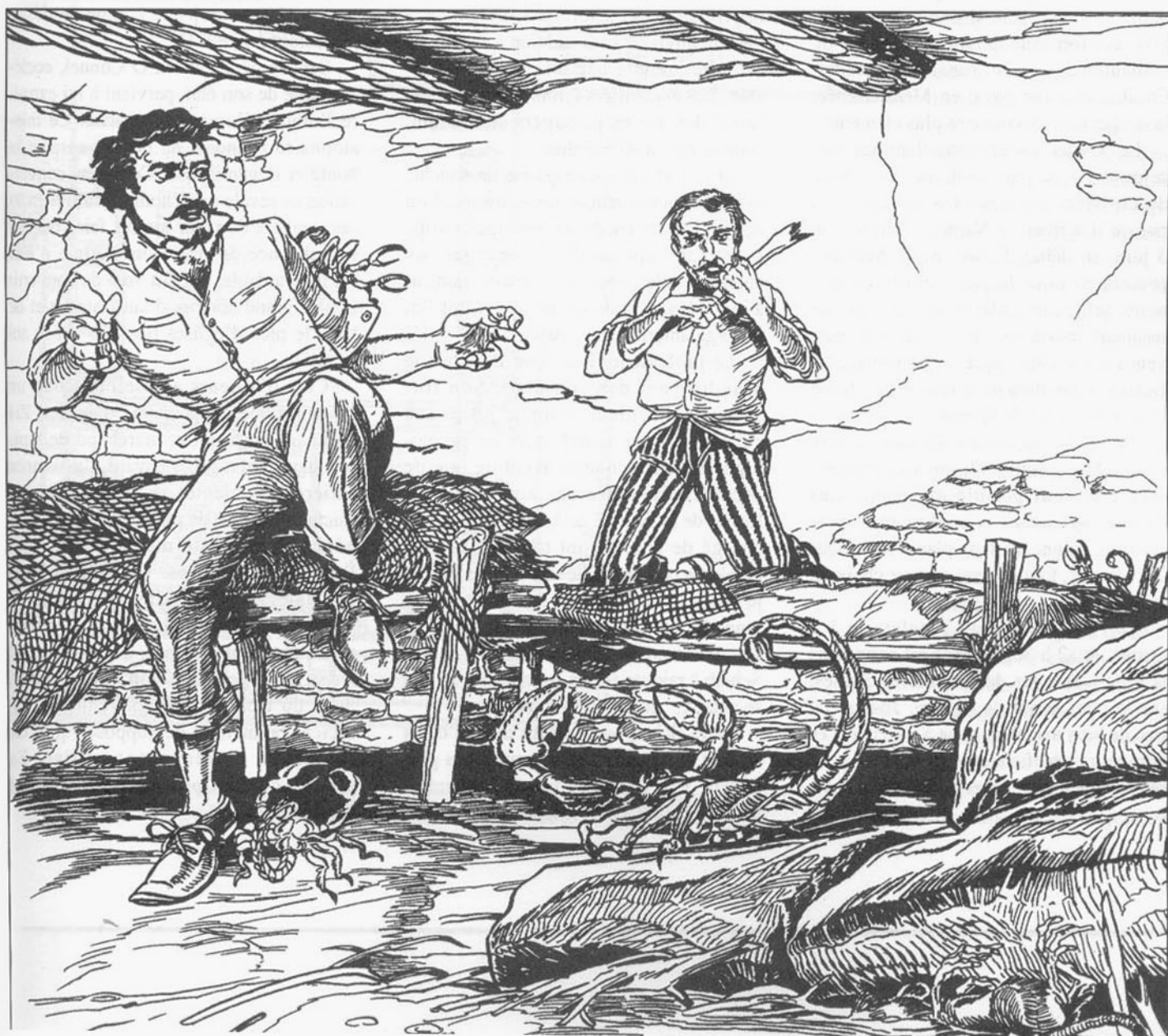
Quant à Sonia, elle ne perd pas non plus son temps. Elle charge un complice de surveiller les personnages. En serviteur zélé, il lui rapporte leurs moindres faits et gestes : intrusion dans la bibliothèque du rez-de-chaussée et entretien privé avec le lord écossais. Préférant jouer la carte de la prudence, elle ne se rendra pas au lieu de rendez-vous convenu avec eux, même s'ils s'y rendent. Il est plus simple pour elle de les suivre à distance et d'agir au moment opportun. D'ailleurs, grâce à la pseudo-lettre de Félicien Boudart, les personnages se rendront bien compte que la charmante inconnue du bal leur a menti. Paul D'Estremont, si on le contacte, confirmera que le savant français n'a jamais eu de nièce.

Voilà donc les personnages maîtres de leur destin. Ils se croient contaminés par une maladie redoutable et mystérieuse. Dans leurs bagages ils transportent une statuette brûle-parfum nécessaire à leur guérison. Un lord écossais excentrique leur a fourni l'adresse d'un médecin au Caire capable, peut-être, de les soigner. Une inconnue semble s'intéresser de près à leurs affaires. Peut-être même ont-ils déjà effectué le rapprochement entre elle, la Sainte Vehme et l'Allemagne. Bien que cela soit légèrement compliqué, il n'y a pas encore de quoi s'inquiéter vraiment. Tout semble appartenir au domaine du rationnel. Mais alors que vient faire le nom de Kâli, déesse impitoyable des Indes dans cette histoire ? Et pourquoi doit-on se servir d'un objet qui lui est consacré pour sauver sa vie menacée par une plante se référant également à son culte ? Voilà bien des questions sans réponse.

Qu'importe, gagnons sur l'heure Southampton où un bateau à vapeur en partance pour Le Caire, via Naples, s'appête à appareiller.

CHAPITRE 4

L'Égypte éternelle



"Je n'ai pas haussé l'épaule dans le temple du maître d'abaissement.
 Je n'ai pas levé le bras dans le temple du bras-levé.
 Je n'ai pas élevé la voix dans le temple du maître du silence.
 Je n'ai pas dit de mensonge dans le temple du maître de vérité.
 Je n'ai pas... dans la chapelle de mon dieu.
 Je n'ai pas convoité ses offrandes."

Stèle funéraire du vizir Ousir, prêtre d'Amon de la XVIII^e dynastie.

En Égypte, il est préférable de ne pas commettre d'impairs. En effet, il convient d'être prudent lorsqu'on foule le sable de cette terre chargée d'histoires et de souvenirs. Alors, que nos amis se méfient, un malheur est si vite arrivé...

SOUTHAMPTON-NAPLES

L'embarquement s'effectue assez tôt dans la matinée. La chaleur n'étant pas excessive pour un vendredi 1^{er} juin, il est conseillé aux personnages de ne pas oublier de se munir d'une petite laine. Elle sera fort utile durant la traversée de l'Atlantique jusqu'au canal de Gibraltar. Ensuite, une fois passé en Méditerranée, la température devrait être plus clémente.

Le "Cyrus" est un transatlantique tout ce qu'il y a de plus moderne. Sa vitesse de croisière est des plus acceptables puisqu'il arrivera à Naples le dimanche 3 juin, en début d'après-midi. Malheureusement pour le portefeuille de nos amis, seules des places en 1^{ère} classe restaient disponibles lorsqu'ils sont parvenus sur la côte anglaise. Le voyage de Beaulieu à Southampton leur a pris toute la journée de jeudi 31 mai.

Au moins, voyageront-ils dans le luxe et le calme jusqu'à Alexandrie, dernière escale de leur périple maritime. Les cabines, spacieuses et confortables, peuvent être de une ou deux places selon leur convenance, tout dépend de leur choix en ce domaine.

Le "Cyrus" quitte l'Angleterre à 9 heures. A 12 h 30, le repas est servi dans la salle à manger des premières classes, sur le pont avant du bateau. Jusque-là, rien de bien troublant n'est à signaler. Les voyageurs bénéficient de la matinée pour se promener, se reposer ou visiter le navire.

Par contre, à 12 h 30, le capitaine Romuald Johnson a insisté pour que les personnages déjeunent à sa table, en compagnie d'autres illustres passagers. Le repas est des plus agréables. Le capitaine, intelligent et courtois, est maître dans l'art d'entretenir la discussion sans jamais lui faire prendre une tournure trop animée. Les aventuriers feront ainsi connaissance des autres passagers se rendant, comme eux, à Alexandrie.

Miss Paddington, anglaise de souche, exerce le noble métier d'institutrice. Son âge lui permet encore de voyager et voilà maintenant sept ans qu'elle enseigne aux colonies. Elle avoue, sans fausse pudeur, avoir 41 ans mais en paraît plutôt 35, toute galanterie mise à part.

Le professeur Hans Von Beck est le plus bruyant des convives. Son fort accent germanique résonne jusqu'aux cuisines : "Ach, teufel, pour un égyptologue amateur, quelle aventure que de découvrir la Vallée des Rois. Mes collègues de la Faculté de Munich, où je suis chargé de cours, sont tous jaloux. Au diable, la poésie médiévale du Haut-Rhin, je fais le pari, à 55 ans, de découvrir une nouvelle momie, endormie au milieu de ses trésors. N'est-ce pas, Fraulein Scheib," rajoute-t-il en se tournant vers sa secrétaire, "qu'en dites-vous ?".

Petra Scheib ne desserre pas les dents de tout le déjeuner, ne répondant au professeur Von Beck que par un hochement de tête furtif. Cette grande Allemande

blonde, âgée de 27 ans, est la froideur incarnée. Inutile de lui adresser la parole, elle ne parle ni l'anglais ni le français. Si quelqu'un pratique l'allemand, il n'obtiendra pas plus de réponses. Visiblement cette jeune femme ne désire pas communiquer.

Seul le père Patrick O'Connel, ecclésiastique de son état, parvient à lui extraire l'ombre d'un vague sourire. Ce missionnaire irlandais de 60 ans respire la bonté et la gentillesse. Certes, sa conversation ne révèle pas l'homme cultivé mais ses qualités de cœur savent faire oublier son absence de réflexion. Animé d'une foi inébranlable, il a fait vœu de convertir le plus grand nombre d'autochtones et de bâtir le plus d'églises possible sur le sol égyptien.

Cela d'ailleurs amuse beaucoup un Iranien d'une cinquantaine d'années, Zia Sârkhan, fabricant et marchand de tapis orientaux. Infatigable bavard, l'assistance entière sera bientôt au courant du prix fluctuant du kilo de pistaches et des cours hésitants de cette même denrée à la Bourse de Londres. Comme vous le constatez, son activité mercantile ne semble pas connaître de limite. Toutefois ne vous y trompez pas, cet homme est aussi intelligent que volubile. De plus, deux ou trois remarques venues à bon escient permettent de supposer qu'il est également extrêmement cultivé. En somme, c'est un personnage attachant et déconcertant.

La conversation va bon train et nos amis quitteront la table le ventre plein aux alentours de 15 heures. Bien sûr, le capitaine Johnson a renouvelé son invitation pour le dîner. Tous les autres passagers se sont empressés d'accepter. Il faut préciser que l'impression laissée par ce déjeuner est des plus agréables.

L'après-midi, quant à elle, se déroule tout aussi paisiblement que la matinée. Les personnages devraient d'ailleurs en profiter pleinement car maintenant, pour eux, le cauchemar commence.

Tous les soirs, le "Cyrus" affiche les titres des journaux du soir parus à Londres. C'est ainsi qu'ils apprendront l'effroyable nouvelle :

"Sir James Princeps a été sauvagement assassiné dans la nuit de jeudi à vendredi dans sa demeure familiale de Beaulieu. La manière dont le crime a été commis rappelle les méfaits de Jack l'Éventreur : même mise en scène macabre et même dextérité dans la réalisation de ses atrocités. Scotland Yard est perplexe. S'agit-il du véritable Jack ou d'un autre forcené fasciné par ses crimes ?

"Une vague d'angoisse submerge la capitale britannique. La population anglaise espère que, cette fois, la police sera plus prompte à mettre la main sur ce monstre assoiffé de sang. Personne ne souhaite revivre pareil cauchemar".

Évidemment, cette affaire est au centre des conversations et bon nombre de personnes présentes à bord, affirmeront bien haut que la situation actuelle et le relâchement des mœurs laissaient présager de telles horreurs.

À la table du capitaine, les invités commenteront cette affaire de manière différente. Miss Paddington se dit choquée par de telles monstruosité, discourant ensuite sur la nature bestiale de l'homme. Le professeur Hans Von Beck affirme, au contraire, que si l'Allemagne est à l'abri de pareils fous, il est normal que parfois l'instinct sauvage prenne le dessus chez certains individus. "De toute façon," ajoute-t-il en guise de conclusion, "seuls les plus faibles périssent. Quoi de plus naturel en somme !" Sa secrétaire,

fraulein Scheib, comme à son habitude, ne dit rien. De plus, elle quittera la table avant le dessert, prétextant un vague mal à la tête. Le père O'Connel est prêt à prier pour le salut de l'âme du gentilhomme écossais. Zia Sârkham, quant à lui, profitera de la circonstance pour raconter d'horribles histoires survenues en Indes ou en Iran. Les personnages pourront quand même remarquer que seul le père O'Connel paraît sincère. Les autres convives se plient davantage aux convenances de la bonne société qui répugne à reconnaître qu'elle se désintéresse complètement de telles histoires. Tout au plus, cela l'amuse ou la distrait.

Après le repas, le professeur Von Beck retiendra les personnages, les invitant à passer dans le salon. Là, il leur offrira un digestif.

"Vous vous demandez sans doute pourquoi je désire vous parler en particulier, chers amis. Rassurez-vous, je ne suis pas comme ce monsieur vendeur de tapis, vos bourses ne sont pas menacées, ah, ah, ah !

"J'ai reconnu en vous, chère Madame, (il dirige son regard vers Sophie Lofting), la brillante égyptologue que vous êtes. Je me suis dit alors : Mon petit Hans invite-la ainsi que ses amis, tu auras peut-être la chance d'apprendre quelque chose d'intéressant. Mais, au fait, pourquoi vous rendre en Égypte ? Il n'y a aucune fouille en cours... Vous ne voulez pas me répondre... c'est bien naturel, on connaît tous deux la rivalité acharnée du milieu de la recherche universitaire. Ah, quel dommage ! Mais peut-être, votre voyage n'a-t-il rien à voir avec votre métier ?... Je sais, j'ai la fâcheuse manie d'être indiscret, veuillez m'excuser chère Madame..."

Cette conversation fastidieuse ne prendra fin qu'avec le départ des personnages. Hans Von Beck insistera, souvent lourdement d'ailleurs, pour connaître le motif de ce voyage en Égypte.

Il se peut très bien qu'au bout de quelques minutes un ou plusieurs de nos amis décident de regagner leurs cabines.

Si c'est le cas, une surprise de taille les y attend. Miss Paddington, profitant

de leur absence, se livre à une fouille rapide de leurs chambres. Elle cherche l'adresse de leur correspondant au Caire. Dans sa hâte, elle ne s'aperçoit pas que Zia Sârkham l'observe, intrigué.

Si les personnages ont laissé la statuette de Kâli dans une des chambres, l'institutrice anglaise la contempera un bref instant mais ne la dérobera pas.

Par contre, si la déesse indienne ne se trouve pas, pour une raison quelconque, à l'intérieur des chambres, Miss Paddington s'en étonnera à voix haute : "Miséricorde, la statuette de Kâli n'est pas là ! L'adresse doit se trouver au même endroit".

Dans les deux cas, Zia Sârkham sera au courant de l'existence de cette fameuse statuette. La visite des cabines prend en tout et pour tout 15 minutes. Passé ce délai, les personnages trouveront leurs affaires sens dessus dessous. Dans le cas contraire, si l'un d'eux revient plus rapidement que prévu, il surprendra Miss Paddington. Celle-ci, pour parvenir à s'enfuir, utilisera son arme à feu (un petit calibre de poche). Si elle réussit à s'esquiver, elle se cachera dans la salle des machines jusqu'à Naples. Si elle est capturée, elle croquera une capsule de cyanure et sa mort sera instantanée.

En effet, sous les traits de Miss Paddington, institutrice anglaise, vous aurez peut-être reconnu Sonia, espionne allemande. Il lui faut à tout prix mettre la main sur cette adresse au Caire avant l'arrivée du "Cyrus" car elle compte prendre de vitesse les personnages. Si elle obtenait ce précieux renseignement, elle avertirait ses complices du Caire afin qu'ils enlèvent le correspondant de sir James Princeps. Mais pour l'instant, ses efforts sont restés vains.

Quel que soit le cas de figure, Zia Sârkham n'intervient pas et garde ce qu'il a vu pour lui. Je vous en expliquerai la raison plus tard. Dites-vous bien que la France et l'Allemagne ne sont peut-être pas les seules puissances à s'intéresser à cette histoire de "Voile de Kâli".

Bref, les personnages ont l'immense joie de découvrir leurs affaires dispersées

aux quatre coins de la pièce, leurs matelas éventrés et leurs tubes de dentifrice vidés. Le capitaine du "Cyrus" avertit alors le détective de bord qui entamera son enquête. Cet homme, d'origine belge, ne paie pas de mine. Aussi grand que large, il promène nonchalamment ses 95 kilos de couloirs en cursives, à la recherche de précieux indices. La nuit étant déjà fort avancée, tout le monde va se coucher. Les personnages gardent leurs cabines que des matelots aident à ranger.

Le lendemain matin au réveil, les aventuriers occupant la même chambre que la statuette brûle-parfum découvrent celle-ci sur le bureau, bien en face du hublot. D'ailleurs, ce dernier est ouvert et un vent léger circule. La représentation de la déesse Kâli ne se trouvait pas là hier soir. Pourtant, la porte est toujours fermée de l'intérieur et le hublot n'est pas assez large pour permettre à quelqu'un de s'introduire ici. Détail curieux, le personnage ayant la garde de la statuette se rappelle avoir fait un rêve étrange.

Debout au milieu d'un cercle de flammes, bercé par une sourde mélodie, il se prosternait par trois fois au pied d'une forme noire. Lorsqu'il se relevait, une pluie de fines gouttelettes de sang arrosait cette forme aux contours flous. Puis, il baissait lentement les yeux sur ses avant-bras maculés de sang, et d'un geste brusque, se jetait à terre en signe de soumission. L'impression laissée par ce rêve n'est ni bonne ni mauvaise et le personnage ne s'est pas réveillé affolé en pleine nuit.

Voilà, pour le moment, tout ce que vous saurez, vous et vos joueurs, de cette aventure nocturne.

Ce deuxième jour de traversée ne pose aucun problème. Le détective, Hercule Jonasse, continue ses investigations. Le repas pris en commun à la table du capitaine se déroule normalement. On peut toutefois noter l'absence de l'égyptologue, de sa secrétaire et de Miss Paddington.

Zia Sârkhan est toujours aussi bavard. Il décrit avec force détails son périple à travers les Indes : "Quelle



contrée merveilleuse ! Quelles richesses culturelles ! Quel peuple extraordinaire ! J'espère que vous tous aurez un jour l'occasion de visiter les Indes. J'ai voyagé à dos d'éléphant, participé à une chasse au tigre dans la jungle bengalaise et... mais, à ce propos, vous ne devinez jamais, père O'Connel, ce que nous y avons découvert, aux détours d'une piste impraticable... Non... vous ne me

croirez pas et pourtant je peux vous affirmer que c'est la triste vérité... un autel de pierre consacré à la terrible déesse Kâli. Rien de bien surprenant jusque-là, le Bengale regorge de sanctuaires en l'honneur de Kâli "la Noire". Mais celui-ci était un peu spécial : il était aspergé de sang encore frais. Brrr, j'en ai encore des frissons dans le dos. Mes amis et moi n'avons même pas cherché à savoir s'il s'agissait de sang humain ou non. Je pense que la surprise aurait été trop désagréable. En effet, beaucoup d'histoires vraies que vous autres occidentaux nommez légendes circulent à ce sujet. Enfin, cela ne doit pas gâcher le repas. Mangeons, chers amis, mangeons !"

Si on interroge Sârkham là-dessus, il se mettra à rire et répondra : "Je ne vous savais pas si sensible. Ce n'est qu'une fable inventée pour ennuyer le bon père O'Connel. Nous savons que toutes ces fantaisies n'existent pas. Il y a bien longtemps que Kâli ne reçoit plus sa ration quotidienne de sang frais. J'espère que vous ne ferez pas de cauchemars à cause de cette histoire, j'en serai navré". Puis, sur ces bonnes paroles, notre homme s'éloignera en riant.

Si nos amis décident de fouiller sa cabine, ils ne trouveront rien d'intéressant si ce n'est quelques bâtonnets d'encens

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Eh oui ! notre ami a été envoûté. Triste nouvelle, n'est-ce pas ? Chaque nuit, le même songe viendra perturber son sommeil. Petit à petit, la victime sera convaincue qu'elle est, spirituellement parlant, bien supérieure à ses camarades. Elle considérera les autres personnages comme des êtres inférieurs, soumis aux aléas d'un destin médiocre. Animée par de nobles pensées, elle les traitera sans animosité comme un père de famille, conscient que, parfois, il est nécessaire de se montrer sévère pour le bien de ses protégés. Vis-à-vis du monde extérieur, son attitude ne changera pas. Mais attention, ayant une haute opinion d'elle-même, elle ne supportera aucune critique ni moquerie. Ce changement doit être progressif et s'effectuer dans la durée. Conseillez à votre joueur de ne pas forcer la dose au début pour ne pas éveiller les soupçons de ses amis. D'ailleurs, au bout du troisième jour, il ne signalera même plus à ses compagnons ses aventures nocturnes, même si on lui demande.

Qui est l'auteur de cet envoûtement ? Vous l'apprendrez à la fin du voyage quand nos aventuriers débarqueront à Alexandrie.

Pour le moment, le "Cyrus" effectue son entrée dans le port de Naples.

sentant fort bon. La traversée se poursuivra, banale et routinière jusqu'à la tombée de la nuit. Le lendemain, le "Cyrus" atteindra Naples, le temps d'une courte escale. Pour l'instant, passagers et hommes d'équipage dorment d'un sommeil léger.

Le personnage refait le même rêve bizarre que la veille. S'il n'est plus le gardien de la statuette, il la réclamera d'une manière un peu autoritaire dès son réveil "afin," dira-t-il, "de vérifier si elle n'a pas subi un quelconque dommage".

NAPLES-ALEXANDRIE

L'escale ne dure pas plus de 5 heures et le bateau repart à 19 heures. Les passagers ont la permission d'accoster s'ils le désirent. Une seule contrainte : retour à bord à 18 h 30 maximum, le "Cyrus" ne pouvant pas se permettre de retard. A 19 heures, quoiqu'il arrive, le navire gagnera le large.

Tout le monde profite de l'escale pour visiter cette magnifique ville italienne. Seule Fraulein Scheib reste à bord. Ce soir, on se retrouvera à la table de ce cher capitaine. N'en doutez pas, maintenant que les personnages ont vu Naples, quelqu'un doit mourir. Peut-être que ce comte italien Falco di Lorenzi, embarqué sur le "Cyrus" durant l'escale, ferait une victime tout à fait acceptable. Car il faut bien reconnaître que son air hautain, ses petites phrases sèches et son regard méprisant ne le rendent pas franchement sympathique.

Le repas du soir n'est pas des plus animés, en partie d'ailleurs à cause de la présence de ce nouveau passager. Il émane de cet homme de 40 ans, une impression malsaine. Ses yeux noirs inquisiteurs s'arrêtent tour à tour sur les convives, les dévisageant sans aucune gêne. Si on lui en fait la remarque, un petit sourire narquois viendra se figer au coin de ses lèvres et il rétorquera : "Ah, vous n'aimez pas être observé, j'en suis navré. Mais rassurez-vous, je ne lis pas encore dans l'âme des personnes que mon regard balaie".

Même Zia Sârkham reste silencieux. Si on lui demande gentiment le motif de son voyage à Alexandrie, il répondra : "J'étais récemment en Écosse pour affaires et le climat de ce pays ne m'a guère convenu. Je préfère la chaleur méditerranéenne, surtout lorsqu'elle s'associe si étroitement à la volupté égyptienne. Alexandrie causera ma perte, je vous le dis ! Il se dégage de cette ville une chaleur animale, j'en frissonne d'avance." En entendant cela, un personnage aura peut-être la brillante idée de questionner le comte di Lorenzi sur l'assassinat de sir Princeps.

"Sir Princeps, oui, je le connais un peu. Récemment, j'ai assisté à une fête qu'il donnait en l'honneur de Jack l'Éventreur. Ridicule et absurde, quelle bouffonnerie ! Si j'avais été cet illustre criminel, je me serais senti offensé par cette grotesque mascarade. D'ailleurs, je n'ai pu assister qu'au début de la fête. Je me suis éclipsé rapidement. Que de gens vulgaires et quel ennui ! Visiblement, je n'étais pas le seul à penser cela puisque le principal concerné a exprimé fort clairement son point de vue, si l'on en croit la presse londonienne.

"Il n'a eu que ce qu'il mérite. Ne comptez pas sur moi pour exprimer le moindre désaveu. Sir Princeps savait à quoi il s'exposait en organisant cette réception. Tant pis pour lui !"

Il se peut que de tels propos choquent certains convives. Miss Paddington ne pourra pas contenir un cri de désapprobation : "Oh, quel monstre". Le père O'Connel, bonne âme, excusera immédiatement de telles divagations verbales : "Allez, allez, mon fils, vous ne vous rendez pas compte de ce que vous dites. Soyez bon chrétien, s'il est bon de pardonner au criminel, il ne faut pourtant pas glorifier leurs forfaits". S'il est naturel que Petra Scheib se taise, il est déjà plus étrange que Zia Sârkham en fasse autant. Notre vendeur de tapis iranien est perdu dans ses pensées et ne fait guère attention à ce qui se passe à table. Si on lui demande la cause de son mutisme soudain, il sourira et d'un geste las fera comprendre

que cela a peu d'importance et qu'il n'est pas nécessaire de continuer à lui adresser la parole.

Dès la fin du repas, tout le monde s'empresse de se disperser. Seuls les personnages sont convoqués, séance tenante, dans la cabine du capitaine Johnson. Il est clair que nos amis ne peuvent pas décliner cette invitation : "Non messieurs, j'ai besoin de votre présence à tous, le détective du bord voudrait vous interroger. Je crois savoir qu'il a découvert un élément nouveau dans cette affaire. Mais, il vous en apprendra davantage lui-même. Si vous voulez bien me suivre jusqu'à ma cabine..."

Le détective Jonasse est déjà présent lorsque le capitaine et ses hôtes pénétreront dans la pièce.

Longuement, patiemment, Hercule Jonasse interroge tour à tour les personnages. Le moindre détail l'intéresse, rien n'est laissé au hasard : le motif de leur voyage, leur visite en Écosse chez lord Princeps, leur activité professionnelle, leurs relations en France, leur passé proche et lointain. Inlassablement, le détective revient plusieurs fois sur un mot ou une phrase qu'il a mal compris ou mal entendu. Puis, après plus d'une heure d'interrogatoire, il se décide à leur révéler sa récente découverte : "Ne m'en veuillez pas si je vous ennuie avec mes questions, mais je fais mon métier. Croyez-moi, en dix ans d'expérience, j'en ai vu des vertes et des pas mûres : une grande duchesse russe cleptomane, un homme d'affaires américain richissime et amateur de ballets roses, un jeune compositeur talentueux dont le seul vice, à part le piano, était de tricher aux cartes..."

"Inutile de vous préciser que plus rien ne m'étonne. D'ailleurs, la plupart des petits incidents que j'ai l'honneur de traiter se terminent par un arrangement à l'amiable. Nous ne sommes pas sur terre. Sur mer, nous autres marins, sommes beaucoup plus compréhensifs. Je suis persuadé que vous comprenez parfaitement, n'est-ce pas ? Hum... Toujours est-il qu'en passant au peigne fin le plancher de vos cabines, j'ai découvert l'empreinte

d'un talon de chaussures féminines. Je sais qu'il y a parmi vous de charmantes dames. Je connais mon métier et j'ai procédé de suite à une petite vérification. Aucune des paires de souliers de ces dames ne correspond à l'empreinte. Ceci laisserait supposer que votre visiteur nocturne serait plutôt une visiteuse. Dès demain, je me propose d'aller fureter dans la garde-robe des autres passagères de première classe.

"Toutefois, comme, d'après vos dires, rien n'a été dérobé, je peux m'en abstenir. Il est bon, parfois, de savoir passer l'éponge. Pas de vagues inutiles, telle est la devise du bon détective de croisière. Méditez ces sages paroles. Ne me donnez pas de réponse pour l'instant. La nuit porte conseil. Demain matin, à la première heure, vous me ferez savoir ce que vous avez décidé. Sur ce, messieurs, dames, bonne nuit et à demain. Bonsoir à vous aussi, capitaine !"

Quoi qu'ils décident, les personnages doivent regagner leurs cabines. Les plus téméraires auront peut-être l'envie de rendre une petite visite à Petra Scheib et à Miss Paddington.

Petra Scheib dort. Réveillée, elle n'acceptera pas l'intrusion de ces étrangers dans sa cabine. Logé juste à côté, Hans Von Beck s'en mêlera. S'ils insistent, Fraülein Scheib ameutera un grand nombre d'autres passagers, dont le capitaine, par ses cris et ses hurlements. Il est même probable que le professeur Von Beck tente d'assommer un de ces horribles "satyres mondains de Français, toujours prêts à déshonorer une jeune fille, incapable de résister aux vices ; corrompus jusqu'à la moelle", selon ses propres formules.

Une fois que l'assistance sera calmée, le capitaine Romuald Johnson, agacé, enverra tout le monde se coucher. Miss Paddington, quant à elle, n'est pas dans sa cabine. Si l'on force la serrure de ses appartements, voilà ce que nos aventuriers auront la chance de découvrir. Sur la table de nuit, un ouvrage anglais sur l'éducation des enfants aux colonies repose à côté d'un chapelet de bois. La malle de vêtements

n'offre rien de plus captivant. Par contre, qui aurait pu croire qu'une institutrice anglaise ait besoin de si nombreux produits de maquillage ? En effet, une multitude de cosmétiques encombre la minuscule salle de bains. De plus, on peut se demander ce que vient faire en ces lieux ce mannequin repose-perruque, surtout que Miss Paddington ne possède pas de chapeaux dans sa garde-robe.

Nos amis aimeraient, sans doute, apporter des réponses précises à ces questions. Qu'ils se rassurent, quelqu'un s'est chargé d'éclaircir ce mystère et de leur en fournir la preuve éclatante, pour ne pas dire sanglante.

Lorsqu'ils regagnent leur cabine, ils ont la désagréable surprise d'y découvrir le cadavre horriblement mutilé de Miss Paddington. Si l'on observe un peu mieux ce qui reste du visage de l'infortunée, les moins sensibles pourront reconnaître leur vieille amie Sonia. Sa perruque blonde repose maintenant d'une manière grotesque sur le haut de son crâne ensanglanté.

Comment le corps de l'espionne allemande est-il arrivé ici ? Mystère ! Car, il paraît évident que le meurtre n'a pas été commis en ces lieux. Le peu de sang répandu dans la cabine démontre clairement que l'horrible besogne n'a pu être accomplie ici.

Une fois le choc de la découverte passé, deux détails sautent aux yeux des personnages : la manière dont le crime a été exécuté évoque sans nul conteste le travail de Jack l'Éventreur. De plus, hasard ou non, le corps de Sonia a été déposé dans la cabine où se trouve la statuette de Kâli.

Que faire maintenant ? Quelle attitude adopter face à ce drame atroce et soudain ?

Nos aventuriers, avant d'avertir ou non les autorités du bord, peuvent décider de se livrer à une fouille systématique de la cabine. Ils ne découvriront rien si ce n'est le mégot d'un cigarillo.

Les personnages se retrouvent donc maintenant avec un cadavre sur les bras. Soit, ils décident de le faire disparaître et,

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Ce mégot a été placé suffisamment en évidence pour qu'on le remarque même sans fouiller les lieux. Si c'est le cas, faites faire à chaque personne présente dans la pièce un jet sous la perception. Il suffit d'une simple réussite pour apercevoir ce "précieux indice".

Bien entendu, aucun de nos amis ne fument cette sorte de cigare. Seul le comte di Lorenzi est amateur de ce genre de Havane. Tout le monde se souvient de cela car, à table, au moment du dessert, il en a voluptueusement allumé un sans demander à quiconque si l'odeur pouvait l'incommoder.

dans ce cas, la mer fournira un magnifique tombeau. Seulement, je vous rappelle que le détective Jonasse soupçonnera facilement les personnages d'être mêlés à cette disparition. Il ne manquera pas d'ailleurs d'effectuer le rapprochement entre l'empreinte découverte par ses soins et une chaussure de Miss Paddington. Inutile de vous préciser, qu'en suite, il n'aura de cesse de mener la vie dure aux personnages et de constamment surveiller leurs moindres déplacements.

Soit, et cela est préférable pour eux, ils continuent de jouer la carte de l'honnêteté et ils avertissent le capitaine Johnson.

Ils ne seront pas accusés de ce meurtre mais le détective leur demandera, étant donné la nature du crime, de ne pas ébruiter l'affaire. Toutefois, il les questionnera longuement une fois de plus, persuadé qu'ils lui cachent des éléments indispensables à la bonne compréhension de cette affaire. Évidemment, si nos amis lui révèlent tout, le détective Jonasse et le capitaine Johnson, éberlués, attendront la confirmation par câblogramme du Quai d'Orsay avant de croire à une telle histoire. Et encore, ils auront beaucoup de mal à vaincre leur incrédulité.

Dans tous les cas de figure, le seul indice retrouvé sur les lieux semble désigner comme principal suspect, le comte italien nouvellement embarqué. Surtout que cet homme étrange n'a jamais caché son admiration pour les méthodes expéditives d'un dénommé Jack The Ripper.

Si quelqu'un vient le trouver pour lui parler de cet assassinat, il ne prêtera qu'une oreille distraite à ces propos. Par contre, si on s'aventure à prétendre - ou à faire la moindre allusion concernant sa participation directe ou non à ce meurtre -, il rentrera dans une rage folle. Son courroux se portera sur le principal occupant de la cabine où le corps de Sonia a été retrouvé.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Il s'agit bien entendu d'un des personnages. S'ils sont deux à l'occuper, tirer au sort. Le comte di Lorenzi s'attaquera seulement à un homme, donc, si un couple loge dans cette cabine, il n'est pas nécessaire d'avoir recours à ce tirage. Comme vous allez le constater ci-après, le comte provoquera le personnage en duel.

Si le duel est officiellement interdit par la loi, la grande bourgeoisie et la noblesse continuent d'avoir recours à ce procédé en cas d'offense grave. Bien sûr, on se bat moins en duel qu'au XVII^e siècle et il est même assez rare qu'on le fasse mais, toutefois, un refus serait malvenu si l'on est provoqué. On ne badine pas avec l'honneur, et il vaut mieux mourir plutôt que de passer pour un lâche. Telle était la mentalité de nos arrière-grands-pères en ce début du vingtième siècle.

"Quoi ! que dites-vous là ! Vous osez insinuer, petit minable, que le comte Falco di Lorenzi pourrait être mêlé à une histoire aussi sordide ! Mais, c'est faire injure à mon nom ! Sachez, mon petit monsieur, que l'un de mes ancêtres s'est opposé à François I^{er} dans la plaine de

Marignan. Quand nous frappons quelqu'un, nous le faisons en face et, de plus, c'est un homme et non une faible femme ! Nous ne sommes pas des lâches. Nous n'avons pas peur de nous battre. D'ailleurs, ce doit être ce Monsieur," dit-il en désignant le personnage logeant dans la fameuse cabine, "qui ne sachant comment défendre son honneur accuse à loisir les honnêtes gens ! Où vous croyez-vous, sinistre individu pour proférer paroles aussi stupides ! Je sais moi comment il faut traiter les gens de votre espèce !" Paf ! Paf ! (bruit de la paire de claques assénée au personnage).

"Si vous êtes un homme d'honneur, rendez-vous ce soir sur le troisième pont à 22 heures. Nous verrons bien ce que vous valez une épée à la main"

Comme je vous l'ai dit, notre ami est en fâcheuse posture. Il est inconcevable qu'il refuse. S'il le fait, le comte ne se privera pas de le faire savoir à tout le monde et se fera un malin plaisir de multiplier les mesures vexatoires (jets de verre d'eau ou de vin à la figure, soufflets, injures à peine déguisées, railleries désobligeantes... etc.).

Si on avertit le capitaine Johnson, celui-ci, en parfait gentleman, acceptera que cette passe d'arme ait lieu sur son bateau à une seule et unique condition :

les duellistes stopperont net le combat à la première goutte de sang versé. D'ailleurs, si un des personnages ne va pas trouver le capitaine, un autre des passagers de première classe s'en chargera.

Ainsi la pression sociale étant la plus forte, le duel aura lieu le soir même, en présence du capitaine Johnson, des deux témoins du comte di Lorenzi : le professeur Hans Von Beck et le marchand Zia Sârkhan, et des personnages.

Le capitaine rappellera la règle du premier sang versé aux deux protagonistes et le duel commencera.

Le dernier jour de traversée se déroule normalement. Les repas à la table du capitaine sont tout de même plus silencieux. Le comte di Lorenzi se fait servir maintenant des collations dans sa cabine. Zia Sârkhan continue pourtant d'animer le déjeuner par ses récits et plaisanteries habituels.

Le couple d'Allemands manifeste à l'égard de nos amis une froide hostilité et le père O'Connel avoue ne pas bien comprendre ce qui s'est passé ces jours derniers. Le détective Jonasse a beau se creuser la cervelle et chercher un éventuel indice dissimulé on ne sait où, il ne parvient pas plus que l'ecclésiastique irlandais à éclaircir cette sombre affaire.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

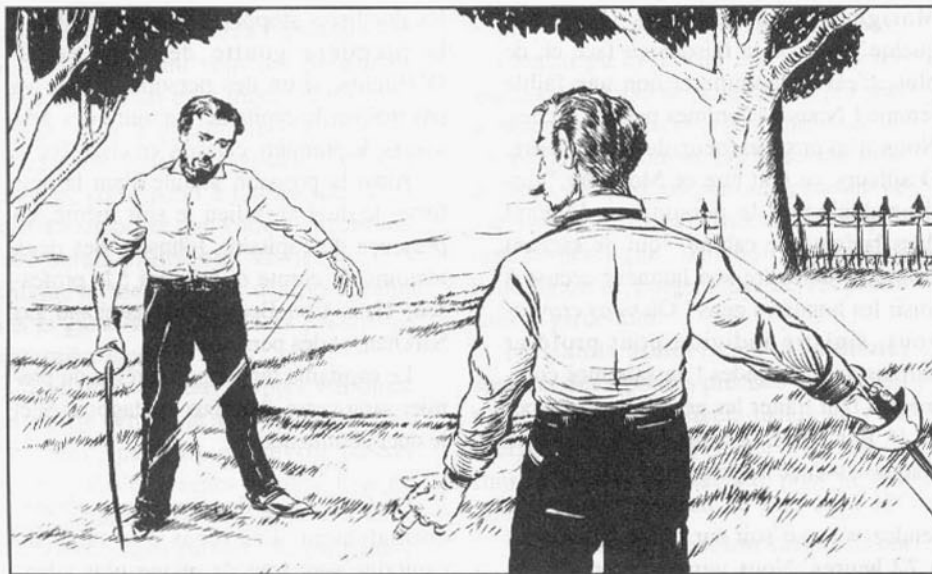
Le comte a une habileté de 14. De plus, vous lui accorderez un bonus de + 2 étant donné qu'il pratique l'escrime depuis fort longtemps.

Quelle que soit l'issue de l'estocade, le comte di Lorenzi, grisé par le combat, ne s'arrête pas au premier sang versé. Avant que ses témoins et le capitaine ne le contraignent à stopper le duel, il peut porter deux attaques supplémentaires.

Bien entendu, l'assistance entière lui reprochera évidemment son manque d'honnêteté et d'honneur. Le comte ne semblera pas faire grand cas de ces remarques acerbes et il regagnera sa cabine dans un silence méprisant.

Si le personnage a le mauvais goût de passer de vie à trépas, le comte, sous bonne escorte, rejoindra la cellule la plus proche avant de passer en jugement une fois débarqué à Alexandrie.

De toute façon, il est vrai que ces péripéties ne révèlent en rien le nom du coupable ni le motif de cet horrible meurtre. Vous êtes en droit, cher meneur de jeu, de vous poser de légitimes questions. Avant de vous apporter les réponses nécessaires à la bonne compréhension de cette aventure, laissez-moi vous dire qu'il ne se passera rien de nouveau avant leur arrivée dans le port d'Alexandrie.



Bref tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. On pourrait le croire si les personnages ne se savaient empoisonnés et si l'un d'entre eux, chaque nuit, ne rêvait à des sacrifices sanglants.

Qui se cache derrière cette série d'événements mystérieux et macabres ? La statuette de Kâli joue-t-elle, dans cette affaire, un rôle particulier ? A qui ou à quoi les personnages se sont-ils attaqués pour provoquer de telles réactions ?

ALEXANDRIE

Le "Cyrus" touche la côte égyptienne le mercredi 6 juin à 9 heures. Après une bonne demi-heure d'attente, le

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Il est temps pour vous de le savoir. Laissez-moi vous raconter en détail ce qui s'est réellement passé à bord du "Cyrus" ces jours derniers.

Sonia, l'espionne allemande, s'est embarquée sur ce bateau, se dissimulant sous les traits d'une inoffensive institutrice anglaise, Miss Paddington. Sa mission : découvrir au plus vite l'adresse du mystérieux correspondant de sir Princeps au Caire. Un de ses complices en Écosse, surpris lors de ses fouilles, avait dû se débarrasser du propriétaire des lieux et maquiller son crime "façon Jack l'Éventreur". Sonia devait agir de même sans toutefois occire les personnages.

Le soir où elle se livrait à ces coupables activités, l'un des passagers l'a surprise et observée sans mot dire. Contemplant la scène, il vit l'espionne exhiber la statuette de Kâli la Noire un court instant et reprendre son travail de fouille. Ce voyeur discret et silencieux se nomme Zia Sârkhani, marchand de tapis et commerçant de pistaches.

Malheureusement pour nos amis, cet homme est aussi un fidèle serviteur de la déesse Kâli, affilié à l'une des plus puissantes sectes maléfiques de l'Inde.

Fort étonné de trouver une représentation de sa maîtresse au milieu d'affaires d'Européens, il décide, avant de prendre les sanctions qui s'imposent, de se renseigner auprès de celle qu'il vénère. Laissant filer "Miss Paddington", il rentre dans sa cabine, se barricade soigneusement et entame une cérémonie divinatoire.

Oh, il ne désire pas connaître les moindres détails de la vie de nos amis ; sa demande est fort simple : "Kâli, déesse mère, dans ton infini bonté, exauce le vœu de ton misérable serviteur. Les étrangers qui transportent avec eux un brûle-parfum sacrificiel agissent-ils en ton nom ou méritent-ils le courroux divin, ô Kâli-le Noire ?"

Vous vous doutez de la réponse de cette terrible déesse de la destruction, avide de sang et de malheurs.

C'est ainsi que le personnage chargé de surveiller l'effigie de Kâli fut envoûté. Sonia, quant à elle, eut moins de chance. Zia Sârkhani profita de l'escalade à Naples pour se mettre en rapport avec ses congénères. Rapidement, ils décidèrent d'éliminer celle qu'ils considéraient être une voleuse de petite envergure, inculte et profane qui aurait eu le malheur d'oser toucher et salir la grande Kâli.

Petit à petit, vous apprendrez à connaître les adeptes de cette secte puissante. Généralement, ils ne s'embarrassent guère de principes et leurs méthodes sont expéditives.

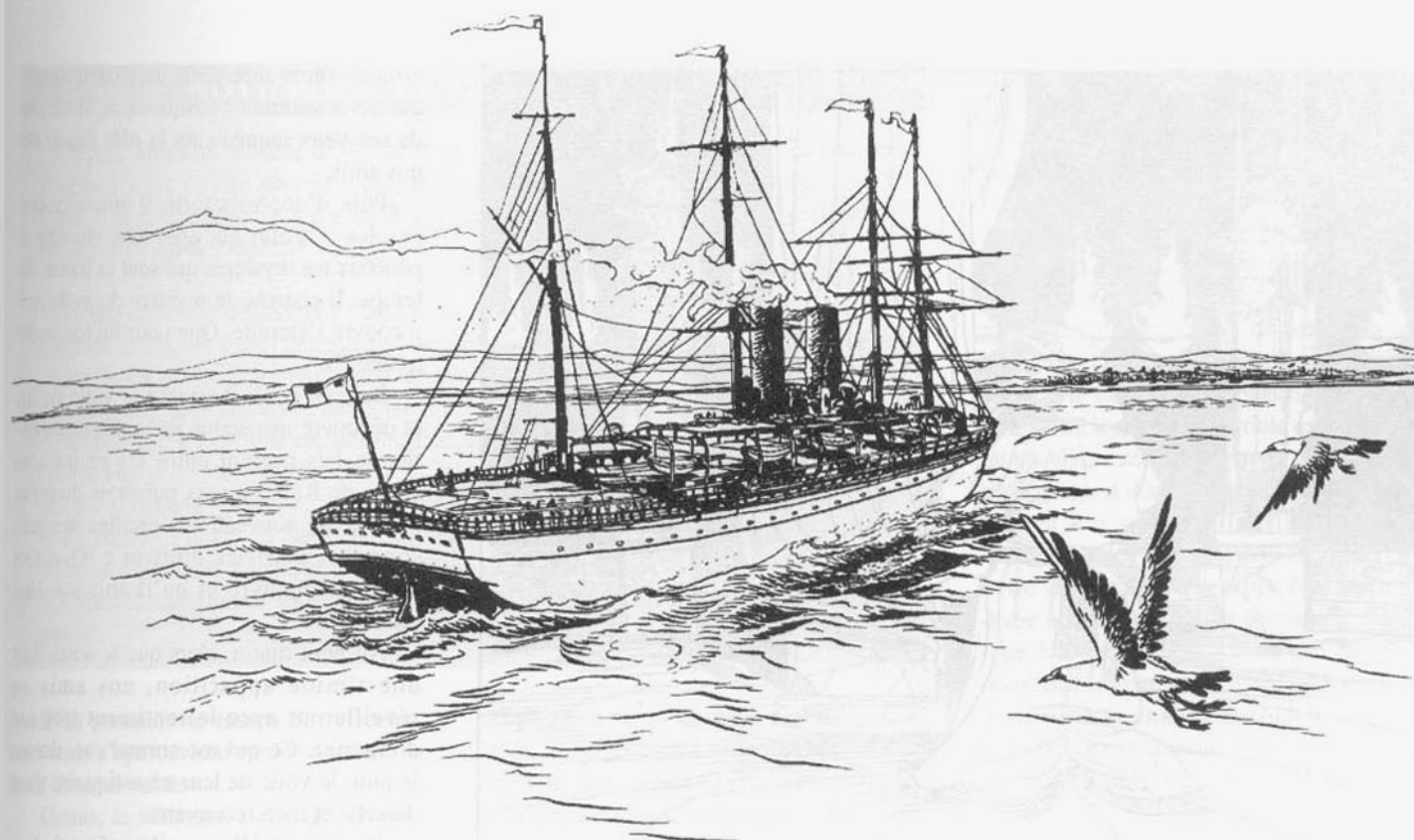
Zia Sârkhani, donc, se fit une joie d'obéir aux ordres de ses maîtres. Notre homme, perfide et rusé, eut l'idée de reprendre les bonnes vieilles méthodes de Jack l'Éventreur. De plus, il disposa le corps mutilé de la pauvre Sonia dans la cabine des personnages afin de leur causer du tort.

Tout comme les services secrets allemands, les adorateurs de Kâli se demandent quels motifs poussent nos amis à se promener en Méditerranée avec Kâli dans leurs bagages.

D'autant plus que cette statuette brûle-parfum a une fonction cérémonielle importante et que le pouvoir maléfique qu'elle dégage permettrait aux membres de cette secte d'obtenir plus d'influence encore.

Inutile de vous préciser que, dorénavant, ennuis, embûches et catastrophes vont pleuvoir sur la tête de nos infortunés personnages.

Au moins, Zia Sârkhani les a débarrassés de la présence encombrante de l'espionne allemande. Ont-ils gagné au change ? Seul l'avenir nous l'apprendra.



bateau-pilote le remorque dans le port d'Alexandrie encombré d'une multitude de navires, de tout tonnage et de toute nationalité.

Dans cette ville cosmopolite, le fellah égyptien côtoie le marchand juif, le résident britannique endure la présence de l'aventurier levantin et l'Européen perdu se méfie du commerçant grec. Sans oublier non plus la présence, maintenant discrète, de l'ex-occupant turc venu mettre une touche finale à ce tableau exotique et bigarré. Le premier train en partance pour la capitale quitte la gare à 14 h 40 et arrive au Caire le jour même à 22 h 30.

Je ne pense pas que les personnages aient vraiment envie de s'attarder sur place et de visiter les merveilles de cette ville millénaire. Les formalités à la douane sont pénibles et fastidieuses et on jurerait que le fonctionnaire égyptien prend un malin plaisir à ouvrir les malles, déplacer les vêtements et sortir un à un tout objet qu'il juge bizarre ou suspect.

"Dites-moi," ajoutera-t-il en mauvais anglais, "cette statue de femme, vous voulez la vendre sur place, n'est-ce pas

messieurs ? Un conseil, méfiez-vous si telle est votre intention, nous n'aimons guère les trafiquants d'antiquité venus piller notre patrimoine national ! Nous sommes un pays civilisé doté d'une justice et de prisons. Je sais, je sais, vous êtes d'honnêtes touristes. Allez circuler et bon séjour en Égypte..."

Après la douane, les personnages bénéficieront de quelques heures de liberté avant de prendre le train. Les autres passagers du "Cyrus", à part notre couple d'Allemands et ce comte italien si ombrageux, traînent également de-ci de-là, abasourdis par l'écrasante chaleur qui règne en ces lieux.

Zia Sârkhan et le père O'Connel s'approcheront des personnages et proposeront de se joindre à eux afin de se désaltérer à une terrasse de café. La conversation prend un ton léger et badin. Il faut bien avouer que le climat ne se prête guère au débat philosophique.

Le père O'Connel trouve déjà les autochtones sympathiques et ouverts et Zia Sârkhan, comme à son habitude, profite de l'occasion pour le taquiner gentiment.

On reviendra également sur l'épisode du douanier méticuleux et Zia Sârkhan demandera l'origine de la mystérieuse statuette que nos amis transportent. S'il n'obtient pas de réponse, il n'insistera pas. Son idée, vous la devinez sans doute, est de tirer un maximum de renseignements précis auprès des personnages. S'il sent que ceux-ci se méfient, il détournera la discussion vers un autre sujet moins brûlant.

Puis, il sera temps de prendre le train du Caire et bientôt le paysage si particulier de ce pays chargé d'histoire et de légendes défilera à la fenêtre du wagon de première classe.

Le trajet n'est pas des plus agréables. Les personnages se sentiront épiés. Un certain malaise s'installera, une sensation d'étouffement, causée sans doute par la chaleur, en incommodera plus d'un. Bref, sans vraiment comprendre pourquoi, une paranoïa légère les gagnera. Cette désagréable impression ne les quittera pas lorsqu'ils descendront du train, à 22 h 30.

Étant donné l'heure avancée, inutile pour eux de songer à joindre leur mystérieux correspondant. S'ils s'informent



auprès du concierge de leur hôtel, ils apprendront que l'adresse qu'ils possèdent se situe au beau milieu du souk et qu'il est nécessaire, pour des étrangers, de se rendre en ce lieu accompagné d'un guide. En effet, aucun plan du bazar n'est disponible à la vente. Même si on lui propose une forte somme d'argent, le concierge ne démordra pas de sa position : "Il vous faut un guide. Personne n'est assez fou pour visiter le souk de nuit ; c'est trop dangereux. Même la police n'effectue pas de rondes nocturnes. Je ne veux pas avoir la mort d'Européens sur la conscience. Dès demain, à la première heure vous aurez un guide honnête et sûr. Avant ce n'est pas possible. Je suis désolé pour leurs excellences."

Une bonne nuit de repos ne fera pas de mal aux personnages. Mais voilà, d'autres en ont décidé autrement. Cette nuit du 6 juin 1900 marque le début de la malédiction de Kâli la Noire.

Dès qu'ils pénètrent dans leur chambre respective et à la simple vue de

leur lit douillet et accueillant, nos amis sont pris d'une torpeur soudaine. Écrasés de fatigue, ils sombrent bien vite dans un sommeil lourd et profond. Après quelques fugitives minutes de repos, un rêve étrange vient troubler leur esprit.

Nos aventuriers se trouvent devant l'entrée d'un temple égyptien d'époque pharaonique. Autour d'eux, un groupe d'hommes vêtus comme des prêtres d'Amon portent des torches. La nuit est sombre et aucune étoile ne brille dans le ciel. La petite troupe pénètre dans l'édifice sacré et avance le long d'un couloir obscur. Au bout de ce couloir, on distingue une lueur vive et aveuglante. On débouche alors dans une salle immense, abritant des milliers de lampes à huile illuminant la pièce de leurs flammes vacillantes. Au fond de la salle, des statues de déesses païennes, dressées sur des socles de marbre, observent les personnages. Au milieu de la pièce, on voit un homme de dos, priant devant une statue recouverte d'un voile de lin. Il est vêtu

d'un costume sacerdotal de couleur orange. Se retournant brusquement, il scrute de ses yeux inquisiteurs la pâle figure de nos amis.

Puis, d'une voix forte, il prononce ces paroles : "Celui qui approche cherche à pénétrer tes mystères qui sont la trame du temps. Il cherche le mystère du voile qui recouvre l'éternité. Que pour lui ton voile tombe !"

Sur ces mots, il arrache le voile de lin et découvre une statue de la déesse égyptienne Isis portant entre ses mains une statue de Kâli. La voix puissante du prêtre résonne de nouveau aux oreilles des personnages pétrifiés d'effroi : "Que ton voile le recouvre et qu'il soit son linceul !"

Au petit matin, alors que le soleil fait une timide apparition, nos amis se réveilleront avec le sentiment très net d'étouffer. Ce qui est normal car, durant la nuit, le voile de leur moustiquaire s'est détaché et les a recouverts.

Si, au petit déjeuner, ils parlent de leur aventure nocturne, ils constateront que tous ont fait le même rêve.

Le concierge a tenu parole : un Égyptien d'une trentaine d'années, vêtu simplement, se présente à eux comme le guide capable de les conduire dans les méandres du souk, quand ils font leur apparition dans le hall de l'hôtel.

Tout le monde se dirigera gaillardement à travers les rues encombrées du Caire. Les personnages se sentiront observés de toute part. La population entière du bazar semble silencieusement leur reprocher leur présence en ces lieux. Il est clair qu'en tant qu'Européen, il est déconseillé de circuler seul au milieu du souk. Toutefois, grâce à la célérité de leur guide, ils arriveront rapidement et sans encombre à l'adresse indiquée.

Une nouvelle déception les y attend. Le correspondant de sir Princeps n'est plus chez lui. De plus, son appartement est vide et il n'a pas laissé de nouvelle adresse. Cela fait maintenant trois jours qu'il a plié bagage en pleine nuit. L'oiseau s'est bel et bien envolé on ne sait où.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Tirage sous une habileté de 12 avec un bonus de + 2. L'intention du lanceur de poignard n'est pas de tuer sa cible, mais simplement de la blesser légèrement à l'épaule (blessure légère). S'il réussit son jet, quelle que soit la qualité de cette réussite, c'est ce qui se passera.

Inutile de tenter d'identifier l'agresseur pour le corriger car la population locale continue de vaquer à ses occupations, ne prêtant aucune attention à ce qui vient de se passer. Si les personnages ont la maladresse de prendre un autochtone à parti, ils sortiront du souk sous une volée de pierres et les insultes des habitants du bazar.

Se plaindre à la police est inutile. Elle est totalement impuissante à faire régner l'ordre dans cette partie de la ville et la présence des Britanniques n'a en rien modifié cette situation.

Le couteau, objet du délit, est porteur d'un message aussi bref que limpide : "Mort aux étrangers blasphémateurs". Si un des personnages est blessé, le médecin de l'hôtel lui dispensera les soins nécessaires. Qu'il se rassure, sa blessure est sans gravité.

S'ils prennent le temps de réfléchir, nos amis s'apercevront rapidement qu'ils sont dans un cul de sac.

Certes, la situation a changé. Depuis peu, ils sont la proie de vagabondages nocturnes traumatisants. Dans la journée, des sensations de malaises inexplicables, des craintes irraisonnées les assaillent. Un groupe inconnu d'individus les persécute sans raison apparente. S'agit-il encore des services secrets allemands ?

Pourtant, Sonia a été assassinée. Mais qui est le responsable de cet acte odieux ? Il y a fort à parier qu'un sentiment de désespoir et d'impuissance risque de gagner le cœur de nos héros. Qu'ils ne s'inquiètent pas, de nouveaux événements les attendent.

En milieu d'après-midi, une fatigue, une grande fatigue tombe sur leurs frêles épaules. Une lassitude extrême les envahit sans crier gare. Ils ne peuvent pas résister au besoin d'aller se reposer.

C'est à ce moment-là que leur calvaire commencera. Ils croyaient peut-être, innocentes créatures, avoir déjà enduré le pire. Foutaises ! Une longue nuit, agitée de cauchemars atroces, s'annonce.

Tout d'abord, jusqu'à 20 heures, ils se lèveront fréquemment pour aller vomir. A moitié groggy, transpirant abondamment, ils se rendormiront. A 22 heures, ils se

réveilleront en proie à de violentes douleurs localisées. A l'endroit précis de la douleur, une tache brunâtre apparaîtra. A 3 heures du matin, nouveau réveil en sursaut, nouvelles douleurs accompagnées également de taches sur la peau.

Durant leur sommeil, les personnages revivent de courts instants du rêve de la veille. Le prêtre en robe orange prononce toujours les mêmes paroles mais celles-ci, maintenant, paraissent résonner comme une incantation.

Au matin, nos amis ont le sentiment d'être encore plus éreintés que ces jours derniers.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Veuillez retirer aux aventuriers 2 points de constitution, 1 point d'habileté et 1 point de perception. Kâli les a maudits et en voilà la conséquence.

Si les personnages observent attentivement la statuette, ils verront les yeux de la déesse briller d'un éclat particulier. Bien sûr, ce n'est qu'une impression vague, et pourtant... Ils savent fort bien qu'il leur est impossible de se débarrasser de cet

objet maléfique s'ils veulent avoir une chance de guérir.

Ils peuvent d'ailleurs penser que ces taches brunes sont dues au poison que leur ont inoculé les espions allemands lors de leur incarcération en France.

Donc, nos amis, victimes d'un mal mystérieux, piétinent. Dans le journal du matin, gentiment livré à domicile par un groom de l'hôtel, ils auront la surprise de découvrir en première page la photo du temple de leur rêve. L'article est consacré au problème rencontré par la construction du barrage d'Assouan : Si les ingénieurs suivent leur projet initial, l'île de Philae risque d'être recouverte par les eaux. Or, cette île abrite un temple fort ancien, dédié à la déesse Isis, et le chef de ce village fait tout ce qui est en son pouvoir pour sauver le sanctuaire de la déesse.

Les personnages auront la joie de reconnaître cet homme, il ressemble à s'y méprendre au prêtre venu hanté leur sommeil.

Une croisière sur le Nil s'impose. Le soir même, un bateau part du Caire pour Philae. Ce vapeur fait escale à Louxor un jour entier pour laisser reposer ses chaudières et faire une nouvelle provision de charbon et d'eau. La compagnie touristique "Ramsès" promet à ses clients une semaine de croisière sur ce fleuve, berceau d'une civilisation antique des plus prestigieuses.

Que les personnages ne se fassent pas d'illusions, ils ne trouveront pas de moyen de transport plus rapide. Philae se situe quand même à l'autre bout de l'Égypte, à la frontière nubienne. Le départ s'effectue le vendredi 8 juin, c'est-à-dire aujourd'hui-même, à 18 heures. L'arrivée à Louxor est prévue le lundi 13 juin en soirée. Le mardi 14 juin, jour de relâche, la compagnie prévoit une visite guidée des vestiges archéologiques de la ville. Le mercredi 13 juin, le voyage peut continuer si les chaudières le permettent. Bon gré mal gré, les personnages débarqueront à Philae le vendredi 15 juin en matinée.

En attendant de prendre place à bord du vapeur "Ramsès", les personnages pourraient avoir la bonne idée de s'instruire un peu. Après tout, ils ne sont pas

obligés de connaître en détail l'histoire de l'île de Philae. Cette documentation se trouve dans toutes les bonnes bibliothèques du Caire.

"PHILAE"

Les Grecs et les Romains qui faisaient le pèlerinage d'Égypte, ne manquaient jamais de remonter le Nil au-delà de Thèbes (l'actuel Louxor), jusqu'à l'île de Philae. C'est là qu'ils recevaient l'initiation dernière. Osiris était le cœur de la religion égyptienne ; mais Isis, qui pleure la mort de l'époux divin et la réussite par la puissance de son amour, était le cœur du cœur, l'arcane de l'arcane. Aussi Philae, avec son temple voué à la bonne déesse, passait-elle pour l'île sainte et désirée entre toutes. Sa réputation a survécu à la chute des dieux égyptiens, parmi les Arabes et les Berbères. Lieu merveilleusement choisi pour sa solitude, pour son charme exquis, pour je ne sais quoi de sauvage, de triste et de tendre, apte à éveiller les émotions profondes et inoubliables.

La petite ville d'Assouan est la dernière d'Égypte. Déjà presque nubienne avec ses maisons blanches sous ses sveltes dattiers

en parasol, ses bazars sont pleins de plumes d'autruche et d'armes bizarres et sauvages. On a ici le sentiment d'être aux dernières limites de la grande civilisation méditerranéenne et de toucher à l'Afrique Noire, où l'homme sommeille encore dans le rêve de l'animalité.

Pour visiter l'île d'Ibis, il faut prendre la route de terre, suivre le chemin des anciens pèlerins et revenir par les rapides qu'on appelle la première cataracte du Nil. Une chevauchée d'une heure et demie suffit pour aller d'Assouan à Philae. Au sortir de la ville, on entre en plein désert. Des deux côtés du chemin, on lit des inscriptions égyptiennes, grecques et romaines. Ce sont celles des pèlerins d'un autre âge. Et bientôt, voici en face de nous, entourée de rochers sauvages, l'île charmante et mystérieuse de Philae, dont le doux nom grécisé rappelle le verbe aimer, mais qui signifie en égyptien "l'île de la fin", le Finistère de l'Égypte sacrée.

L'île allongée dans le sens du fleuve a la forme d'une sandale. Les colonnades et les deux pylônes du temple d'Ibis se profilent sur son arête en tons chauds.

Jetons d'ici un regard sur l'île et ses alentours. Le site a quelque chose d'inquiétant et de paisible, d'étrange et

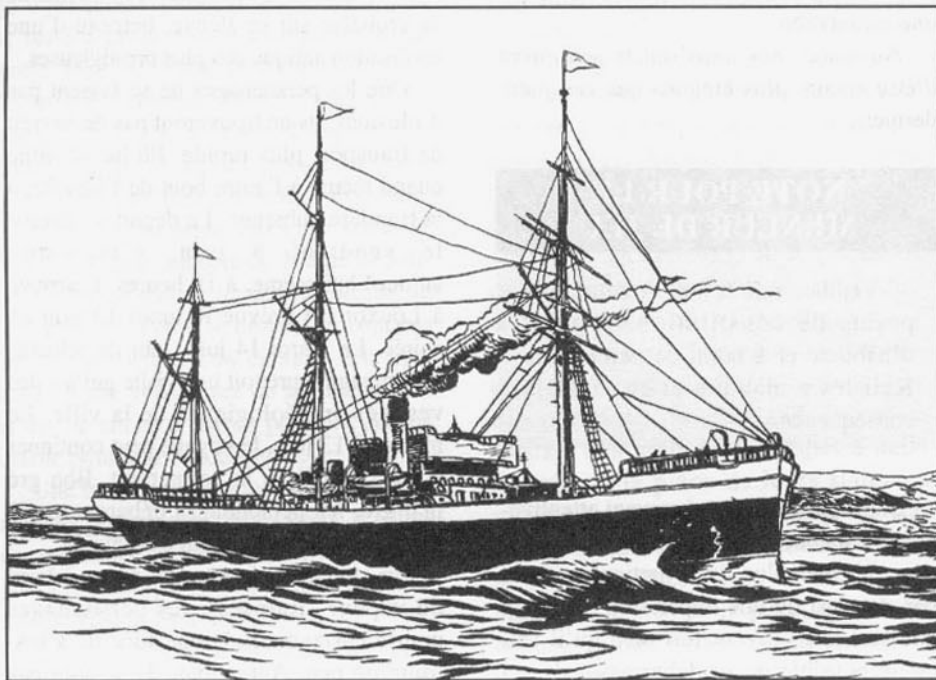
d'intime à la fois. Ce ne sont plus les vastes horizons plantureux de Louxor, de Siout et d'Abydos. Le Nil fait un grand tournant entre des côtes abruptes et se hérise d'écueils.

"Partout surgissent des rochers de granit et de syénite noir, avec des veines de diorite d'un vert sombre. Tantôt ils forment de petits récifs qui écument au milieu du fleuve, tantôt ils s'écroulent sur les rives en escaliers tumultueux, tantôt ils redressent leurs angles en castels bizarres, en pitons menaçants. La teinte rougeâtre des roches maculées de taches noires, donne à l'ensemble du paysage quelque chose de fantastique et d'inférieur." - Edouard Schuré in Sanctuaires d'Orient.

C'est vers ce lieu mystérieux et enchanteur que nos amis voguent. La croisière est des plus monotones. Sur la douzaine de touristes présents à bord, huit sont anglais et quatre égyptiens. Les passagers communiquent peu entre eux. Les sujets britanniques appartiennent à l'armée et se rendent, en compagnie de leur épouse, à Louxor où ils doivent prendre leurs quartiers. Quant aux Égyptiens, ils ne parlent pas une autre langue que la leur et ne se mélangent guère aux Européens. Voilà qui promet un voyage des plus réjouissants ! Il n'y a rien à signaler de particulier jusqu'à leur arrivée à Louxor.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Chaque nuit, le même phénomène d'intense fatigue se produit vers 20 heures. Où qu'ils soient, les personnages s'endorment presque instantanément. Le même cauchemar revient perturber leur repos. Enlevez-leur 1 point de constitution par nuit. La victime du rêve s'étant produit à bord du "Cyrus" cessera de se croire sortie de la cuisse de Jupiter lorsque ces cauchemars auront remplacé sa divagation nocturne précédente. Rassurez-vous, elle ne perd rien pour attendre, ce n'est que partie remise.



Le "Ramsès" accoste à Louxor le lundi 11 juin, après trois jours de navigation sur le Nil. Cette halte est vitale car les chaudières crachotent et exhalent une fumée noire et carbonneuse.

Le responsable de la compagnie conduit des personnages pâles et hagards, accablés par un soleil de plomb, au petit hôtel où des chambres ont été réservées pour les passagers de cette croisière.

Sur place, un serviteur attentionné leur sert une orangeade glacée, dans un magnifique petit jardin intérieur. Là, ils ont la joie de retrouver le professeur Von Beck, venu à Louxor entreprendre des fouilles sur un tombeau de princesse de la quinzième dynastie. Bien que courtois, il ne s'attarde pas en leur compagnie. Peut-être que les événements du "Cyrus" et leur mine fatiguée y sont pour quelque chose...

Puis, une fois de plus, les personnages éprouvent le besoin de dormir.

Vers les 18 heures, la police égyptienne fait irruption dans leurs chambres, les réveillant brutalement. Un officier britannique est à leur tête. Ses cheveux roux et son accent rocailleux laissent deviner son origine irlandaise.

"Inutile de protester, vous êtes pris au piège comme des rats, mes lascars ! Alors on s'amuse à faire le commerce d'antiquités sans en informer le gouvernement égyptien. Je suppose que c'est une pratique typiquement française de s'appropriier les biens d'autrui. Depuis Fachoda, plus rien ne vous arrête, n'est-ce pas ? Il ne nous a pas fallu beaucoup de temps pour vous retrouver. Heureusement qu'un ami du professeur Von Beck vous a vu dérober des objets sur le chantier. Vous avez beau jouer la comédie des Européens indisposés par le climat, cela ne prend pas. On ne trompe pas aussi facilement le sergent O'Grady ! Allez, habillez-vous ! Emmenez-moi ses gaillards au poste. Ils s'expliqueront sur place."

Malmenés par les policiers égyptiens, les personnages ont à peine le temps d'enfiler leurs vêtements. De leurs valises, le sergent O'Grady sort des

bijoux anciens et une magnifique statuette du dieu Horus, parfaitement conservée. Personne n'écoute leurs cris et leurs protestations. Assez rapidement, la petite troupe gagne le poste de police, situé légèrement en dehors de la bourgade. On les enferme, séance tenante, dans une cellule. Une bonne heure après, le sergent O'Grady les conduit dans un bureau où le professeur Von Beck, un autre officier britannique et un homme d'une quarantaine d'années les attendent. L'officier prend la parole : "Messieurs, je me présente : lieutenant Matthews, responsable de la sécurité à Louxor. Vous connaissez le professeur, mais laissez-moi vous présenter son ami, Hector Schlammmer. Monsieur Schlammmer travaille pour le musée de Zurich. Il dit vous avoir surpris en début d'après-midi, vers les 14 heures, en train de dérober les objets que le sergent a retrouvés dans vos affaires. Ces bijoux se trouvaient sous une tente près du chantier des fouilles. Il vous a suivi jusqu'à l'hôtel et, voyant que vous regagniez subrepticement vos chambres, il s'est empressé de prévenir le poste de police le plus proche. Qu'avez-vous à répondre à de telles accusations ? Il faut que vos arguments soient convaincants car tout semble vous désigner comme les coupables. Dites-vous bien que l'Égypte n'est plus une terre d'aventure où tout est permis. Il existe une justice aussi sévère qu'efficace, vous allez vous en rendre compte !"

Nos amis ont toutes les peines du monde à se faire entendre. Dès qu'ils ouvrent la bouche, tentant de se disculper, le professeur, en proie à une évidente colère, les couvre d'injures : "Voyons, il ne vous suffisait pas de jeter le trouble à bord du "Cyrus". Il faut encore que vous veniez ici, à Louxor, me persécuter. A cause de vous, ma secrétaire est retournée en Allemagne. Vous l'avez écœurée des voyages. Vos actes sont inqualifiables. Vous vous comportez comme si le monde entier vous appartenez. Honte sur vous, Français de malheur ! Un jour vous paierez cher votre orgueil ! Voleurs ! Les mots justice et honneur n'ont aucun sens

pour vous. Il faudrait vous pendre haut et court !" Écarlate de fureur, s'étouffant de rage, le professeur quitte les lieux, ulcéré.

Les personnages peuvent alors reprendre leur discours sous l'œil attentif du lieutenant et de Hector Schlammmer. Visiblement, l'officier britannique n'est pas convaincu par leurs propos. Hector Schlammmer, quant à lui, ne réagit pas lorsqu'ils l'accusent de mentir. Il se contente d'ajouter, une fois que nos amis se sont tus : "Je ne vois pas dans quel but j'essaierais de vous nuire, Messieurs. Je ne vous connais pas. Vous insinuez sans doute que tout ceci est un horrible coup monté, une sombre et machiavélique machination. Vous devez alors être des gens hors du commun, exceptionnels. Voyons, Messieurs, les faits parlent d'eux-mêmes, vous n'êtes pas des victimes mais des gens malhonnêtes. Je me permets de vous donner un conseil : avouez, faites amende honorable et je suis sûr que la justice égyptienne saura se montrer clément."

"Vous vous entêtez à tort. Je vous ai surpris en train de commettre un vol. Le sergent O'Grady a retrouvé les antiquités dérobées dans vos chambres. Vous pensiez agir en toute impunité et repartir le lendemain à bord du "Ramsès" comme si de rien n'était, en simples touristes. Écoutez, je suis citoyen helvétique et, par conséquent, neutre. Vos querelles ne m'intéressent pas. Je dis simplement la vérité, car je suis épris de justice. Effectivement, je trouve malhonnête de voler le professeur Von Beck comme vous l'avez fait. Maintenant, le lieutenant est seul juge, la décision lui appartient."

La logique implacable de ce discours n'échappera à personne et, en tout cas, pas au lieutenant Matthews qui ordonnera leur incarcération en attendant le procès public. En qualité de ressortissants français, nos amis peuvent demander que cette affaire soit portée à la connaissance de leur consul. S'ils se lancent dans une vaste explication, mêlant à leurs histoires, services de renseignements français, anglais et allemands, le lieutenant sceptique, ne cachant pas son étonnement,

acceptera, non sans mal, d'en référer à ses supérieurs. De toute façon, la prison les attend, ils n'échapperont pas à une incarcération longue et difficile. En effet, le trajet pour la capitale nécessite du temps et il n'est même pas certain que les autorités compétentes leur prêtent une oreille attentive. Tout cela, les personnages le savent et le lieutenant Matthews le leur répétera, dans le but, bien entendu, de les faire avouer. L'officier ne croit pas un seul instant à ce récit romanesque. Mais, consciencieusement, il avertit ses supérieurs hiérarchiques et prévient le consul français du Caire.

En temps normal, nos héros prendraient leur mal en patience et profiteraient de l'occasion pour se reposer. Mais, maintenant, la situation a changé. Jour après jour, leurs forces déclinent. Les nuits viennent s'ajouter aux nuits et le réveil n'en est que plus douloureux encore. Chaque minute est précieuse, que dis-je, vitale. Qui sait ! La réponse à tous leurs maux se trouve peut-être au temple de Philae. Bref, ce fâcheux contretemps risque de leur être fatal s'ils n'agissent pas au plus vite. Avant qu'un fonctionnaire ne s'émeuve de cette ridicule erreur judiciaire, nos amis peuvent passer de vie à trépas. Et cela, ils en sont conscients. Le seul espoir réside donc dans la fuite.

Le sergent O'Grady et sa troupe les conduisent à la prison centrale de Louxor, non loin de la caserne militaire, à une heure environ de la ville, en plein désert. L'établissement carcéral est minuscule. D'un côté de la cour, les cellules ; de l'autre, les chambres des gardiens, jouxtant la porte d'entrée. Quatre murs épais de terre, avec barbelés et piques à leurs sommets, enferment les bâtiments dans un espace réduit à sa plus simple expression. Cinq soldats égyptiens, un caporal indien et le sergent O'Grady font office de gardiens.

Ce pénitencier miniature est directement placé sous la responsabilité du sous-officier irlandais. Il est rare qu'un autre militaire européen se rende en ces lieux. L'endroit a été récemment construit par l'armée et il est totalement dénué de charme. Le sergent conduit les personnages à

leurs cellules. Les femmes sont enfermées seules dans une même geôle étroite et humide, conçue initialement pour un prisonnier unique. Les hommes partagent une pièce assez grande avec d'autres détenus, quatre déserteurs de l'armée égyptienne. Ceux-ci n'en croient pas leurs yeux ; des Européens emprisonnés en leur compagnie ! Voilà qui est plutôt rare ! Quel aubaine ! L'occasion rêvée de récupérer des chaussures et des vêtements neufs à moindre frais ! Ainsi, sans autre forme de procès, ces quatre lascars se jetteront sur nos amis pour les détrousser, profitant de l'absence des gardiens, partis on ne sait où. Évidemment, ceux-ci reviendront vite, ameutés par les cris, les hurlements et les bruits de lutte.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Avant que les soldats égyptiens, sous la conduite du caporal indien, ne les séparent, vous pouvez compter cinq actions de lutte à mains nues. Que le meilleur gagne !

Compte tenu de l'animosité régnant entre les prisonniers, les personnages masculins sont transférés tous ensemble dans une autre cellule. Ainsi dans la même pièce, mais dans trois cellules différentes, cohabitent quatre déserteurs égyptiens et nos amis, se demandant sans doute s'ils ne sont pas en train de faire un horrible cauchemar.

Il est nécessaire qu'ils se réveillent pourtant. Je vous l'ai déjà dit, il leur faut s'évader au plus vite de cet endroit sinistre.

Comment vont-ils s'y prendre ? Peu importe, je leur fais confiance. Je vais vous donner en détail l'horaire et les différentes habitudes des gardiens. A vous de juger, en connaissance de cause, si leur plan a une chance d'aboutir.

Cependant, permettez-moi de vous préconiser une certaine largesse. Ne soyez pas trop dur, montrez-vous magnanime et le plaisir du jeu n'en sera que meilleur. Dans cette situation, il serait

trop facile pour vous de massacrer les personnages.

ORGANISATION DE LA PRISON MILITAIRE DE LOUXOR

Le nombre total des gardiens est de sept. Deux soldats égyptiens montent en permanence la garde à la porte d'entrée de l'établissement. Un autre fait anti-chambre dans une pièce située en avant des cellules. Toutes les deux heures, le caporal indien inspecte la totalité des lieux. S'il se passe quelque chose d'anormal dans le bâtiment des cellules, le soldat en faction prévient le caporal et attendra que celui-ci soit présent avant d'agir. Les deux soldats égyptiens restent et le sergent O'Grady sont installés dans leur chambrée, vacant à diverses tâches. Les sentinelles de la porte principale sont relevées toutes les deux heures. Une précision : elles ne se contentent pas de jouer les plantons mais surveillent également la cour. Les repas sont servis à 7 heures, 12 heures et 19 heures. Le gardien des cellules prend son repas sur place mais les deux sentinelles regagnent leur bâtiment pour se sustenter. Cette absence ne dure guère plus d'une demi-heure. La nuit ne modifie en rien cette organisation. A 21 heures, le sergent O'Grady rend une petite visite aux prisonniers avant l'extinction des feux. Le réveil au clairon avec salut au drapeau est à 6 heures du matin. Les détenus peuvent se dégourdir les jambes dans la cour durant une demi-heure, de 17 heures à 17 h 30. Toute la garnison est présente pour encadrer les forçats.

Vous connaissez maintenant le fonctionnement de cette micro-société carcérale. A vous de décider si leur plan d'évasion est correct. Si les personnages parviennent à fuir, dès qu'ils seront enfin à l'extérieur de la prison, ils apercevront un ballon dirigeable stationné en dehors du camp militaire britannique. L'endroit se trouve à quelques minutes de marche et une seule sentinelle, somnolente, est de faction. Il est donc assez aisé de s'emparer et de s'envoler pour Philae. Dans ce cas, les personnages rejoindront la

une localité égyptienne en moins de 12 heures. C'est d'ailleurs le seul moyen qu'ils ont pour voyager. S'emparer d'un bateau est impossible et partir à travers le désert à pied est une entreprise suicidaire.

Si leur évasion échoue lamentablement, le sergent O'Grady fera enfermer nos amis dans de minuscules cellules individuelles. Les promenades leur seront dorénavant interdites. Bref, il leur sera également impossible de récidiver. Après trois jours de ce régime draconien, un agent de l'Intelligence Service venu du Caire les fera libérer. L'armée britannique mettra un vapeur à leur disposition et au bout de deux longs jours de navigation, ils débarqueront à Philae. Leur état de santé risque d'être assez catastrophique et aucun médecin ne pourra les soulager du mal qui les ronge surnoisement.

De même s'ils s'évadent, les services secrets anglais les couvriront et aucune poursuite ne s'engagera. Mais ça, bien sûr, ils ne le savent pas. Ainsi, nul doute qu'ils évitent soigneusement toute patrouille militaire ou autre représentant de la police égyptienne.

Mais, les voici maintenant arrivés à Philae où de nouvelles émotions les attendent.

Lorsque les personnages ouvrent leurs bagages, ils se rendent immédiatement compte que leurs affaires ont soigneusement été fouillées, mais que rien n'a été

dérobé. La statuette de Kâli ne s'est pas envolée, un vague sourire paraît flotter sur son visage de pierre. L'ami du professeur Von Beck a disparu le lendemain de leur incarcération et l'égyptologue germanique, quoique soupçonneux, leur a fait ses excuses. Tout est rentré dans l'ordre et cette histoire pénible n'est plus qu'un mauvais souvenir.

Philae est en effervescence. Le barrage d'Assouan menace le temple de la déesse Isis, seule attraction archéologique de l'endroit. Si, par malheur, ce haut lieu touristique venait à être englouti, la petite ville serait sinistrée. Plus personne ne songerait à visiter une bourgade perdue à la frontière soudanaise.

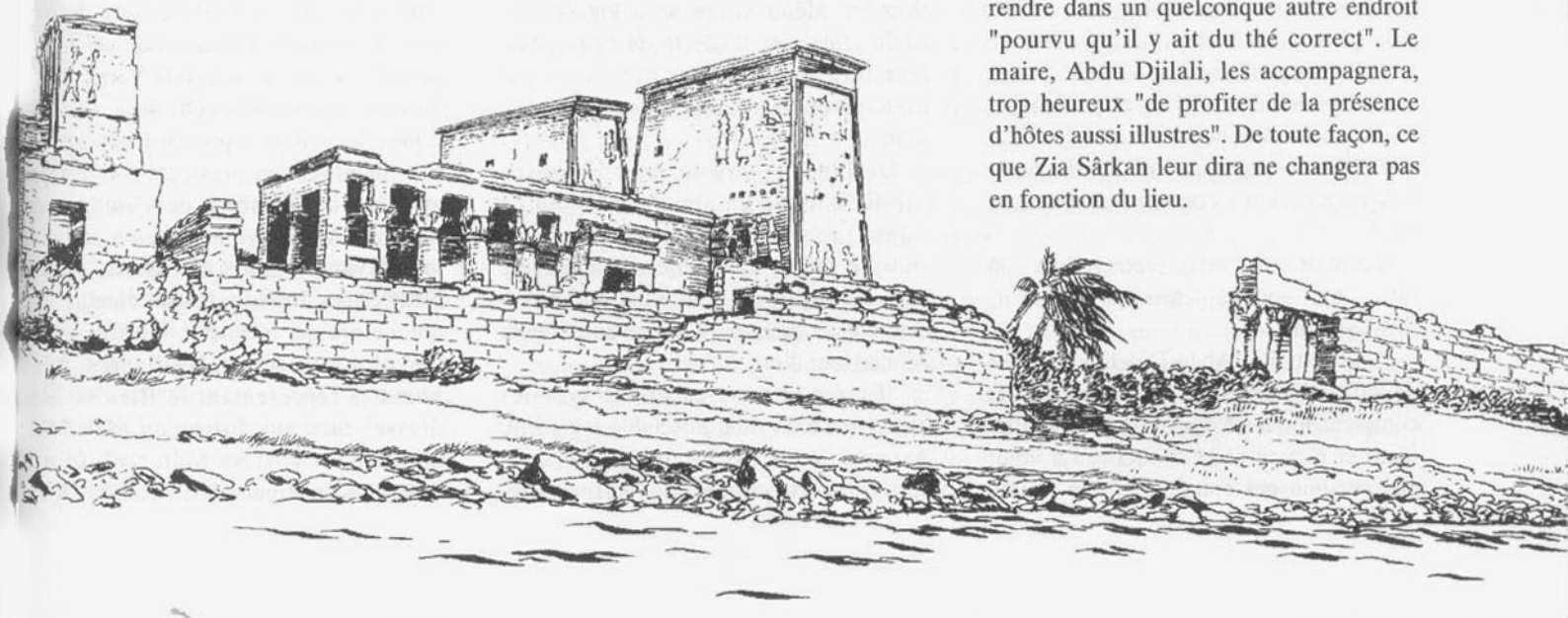
C'est cela que le maire tente, en ce moment même, de dire à ses administrés et aux journalistes venus écouter son discours. A ses côtés, sur la tribune construite pour l'occasion au milieu de la grand-place, Zia Sârkan écoute attentivement son ami. La foule est assez nombreuse et personne n'a remarqué ces Européens blafards, amaigris et sinistres.

Le maire termine enfin son discours et présente le marchand iranien comme l'un de ses amis. Zia Sârkan prend la parole à son tour et expose en détail les inconvénients commerciaux dus à l'éventuelle disparition du sanctuaire d'Ibis.

Avant que nos amis se dirigent vers la tribune officielle, un homme d'une soixantaine d'années, probablement égyptien, vêtu simplement d'un pantalon

et d'une chemise occidentale les arrête : "Excusez-moi, Messieurs. Cheikh Ahmed pour vous servir. Je suis médecin et je n'ai pu m'empêcher de vous observer. Vous avez l'air exténué et en mauvaise santé. Les taches brunes sur vos mains et vos cous me poussent à croire que vous êtes atteints d'un mal que je ne connais que trop bien. Je peux vous en soulager, je vous l'assure. Venez me retrouver ce soir, chez moi, au 15 de la rue Bonaparte. Mais avant, permettez-moi de vous donner un conseil : méfiez-vous du maire et de son ami, le marchand persan. Il se pourrait fort bien qu'ils ne soient pas étrangers aux souffrances qui vous tourmentent. Je vous en conjure, ne tentez rien avant ce soir. A plus tard, Messieurs, le devoir m'appelle". Le docteur s'en va en direction du dispensaire où il travaille. Si on se renseigne à son sujet, un paysan de la région leur apprendra que cet homme est le nouveau médecin du dispensaire et qu'il est arrivé à Philae le même jour que Zia Sârkan, il y a environ une semaine.

Soit les personnages suivent l'avis du docteur Ahmed et, dans ce cas, se rendent chez lui à la tombée de la nuit. Soit, ils s'empressent d'aller retrouver un autre compagnon de traversée, le charmant Sârkan. Celui-ci ne cachera pas sa joie et, débordant d'amabilité, invitera ses "amis de toujours" à boire le thé à la résidence d'un autre ami, le maire de Philae. S'ils refusent, il ne verra aucune objection à se rendre dans un quelconque autre endroit "pourvu qu'il y ait du thé correct". Le maire, Abdu Djilali, les accompagnera, trop heureux "de profiter de la présence d'hôtes aussi illustres". De toute façon, ce que Zia Sârkan leur dira ne changera pas en fonction du lieu.



"Mes amis, quelle joie, que le ciel en soit remercié ! Qu'est-ce que vous venez faire ici ? Soutiendrez-vous par hasard la cause de mon ami Abdu ? Seriez-vous malades ? Il faut absolument qu'un très bon ami médecin vous examine. Par chance, il est ici en ce moment. Non, pas celui du dispensaire. Ce Cheikh Ahmed est incompetent. De plus, c'est un dangereux illuminé. Non, non, allons, Selim Chah est beaucoup plus sûr. Il est professeur à la faculté de médecine d'Istanbul, ses diplômes parlent pour lui. Au nom de notre amitié, je vous propose d'aller le voir immédiatement." En cas de refus, Zia Sârkhan insistera, appuyé par Abdu Djilali qui offrira aux personnages de les loger dans sa résidence. En cas d'accord, tout le monde se rendra au domicile de Selim Chah. Ce médecin turc, aussi grand que mince, parle un anglais impeccable. Zia Sârkhan le met au courant de la situation en quelques mots et Selim Chah examine les personnages.

"Hum... oui, je vois... j'ai bien peur que vous ayez un empoisonnement du sang. Étant donné que l'ensemble de votre groupe en souffre, je dirais que la cause en est alimentaire. Heureusement que Zia vous a amenés ici ! Soignée à temps, cette maladie n'est pas très grave ! Je vais vous donner un remède qui accélérera votre guérison. Oui, il n'est pas rare que des hallucinations accompagnent la progression du mal. Je suppose que votre sommeil est perturbé par des cauchemars incohérents. Oui... cela ne fait donc plus aucun doute, vous avez bien un empoisonnement sanguin. Tenez, buvez ceci et vous ne souffrirez plus. Ensuite, reposez-vous une petite semaine et regagnez l'Europe au plus vite. Le climat de l'Égypte ne vous convient absolument pas."

Le maire de Philae renouvellera son offre. "Ma modeste demeure vous appartient" affirme-t-il.

L'invitation d'Abdu Djilali a pour but de surveiller leurs derniers instants. Ils comptent les faire disparaître tranquillement et récupérer la statuette. La voler aux personnages entraînerait une plainte

de leur part et une enquête des autorités. Surtout que Zia Sârkhan se demande, depuis leur rencontre à bord du "Cyrus", si une autre organisation n'est pas en train de s'intéresser de près au brûle-parfum de Kâli. Il est primordial que tout se fasse en douceur, loin de l'administration britannique. C'est pour cette raison qu'ils ne retiendront à aucun moment les personnages s'ils décident de partir. Ils se contenteront de les suivre de près, d'attendre qu'ils meurent, victimes de la malédiction de Kâli, et d'aller ensuite récupérer la statuette sur les corps encore chauds.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Si les joueurs font confiance à Zia Sârkhan et à ses acolytes, ils ont signé leur arrêt de mort. Selim Chah leur a fait absorber un breuvage qui accentue leurs souffrances. Ainsi, maintenant, ils perdront non plus 1 mais 2 points de constitution par nuit.

Seul Cheikh Ahmed est capable d'enrayer le mal qui les ronge. De plus, il est assez puissant pour que Zia Sârkhan ne tente rien contre lui. A plusieurs reprises, il relance les personnages, les avertissant du danger mortel qui les menace s'ils ne se rendent pas chez lui. Même si nos amis logent chez Abdu Djilali, le médecin du dispensaire leur fera parvenir des messages par l'intermédiaire d'un serviteur complaisant.

De plus, ce mystérieux Égyptien habillé comme un simple médecin de campagne européen doit révéler à nos amis ce qui se dissimule derrière toute cette affaire. Il est donc vital qu'ils rencontrent cet homme. Voici ce que Cheikh Ahmed leur dira :

"Entrez je vous en prie. Soyez les bienvenus dans mon misérable logement. Asseyez-vous car ce que j'ai à vous apprendre risque de vous surprendre.

D'abord, vous devez vous douter que vous êtes victimes de la redoutable malédiction de Kâli. Comment suis-je au courant ? C'est très simple... en vous voyant. j'ai tout de suite reconnu ces funestes symptômes. Bon nombre de mes amis en furent victimes avant que nous trouvions un antidote temporaire. Mais tout cela doit vous paraître bien étrange. Je vais donc commencer par le début et vous narrer rapidement l'opposition existant depuis des siècles entre les adorateurs de l'Alma Mater et les Neuf Sages Immortels.

La secte de l'Alma Mater - ou de la Déesse Mère, si vous préférez - adore le côté obscur de la Terre. Ils vénèrent l'animal qui dort en chacun de nous et veulent livrer notre planète au chaos. Ce qui leur permettrait, bien sûr, de prendre le pouvoir et de faire régner la destruction et le mal. Depuis toujours ils recherchent la puissance et ont soif de richesse. Ils ne reculent devant rien et sont prêts à accomplir les pires méfaits pour mettre à exécution leurs plans diaboliques. Vous savez qu'en ce moment la situation internationale n'est pas brillante et ces monstres espèrent bien déclencher une guerre mondiale et dévastatrice. Leur but ultime est de reconstruire un monde nouveau sur les ruines de l'ancien. Un monde où la justice et la paix n'auront plus leur place. La naissance de cette secte immonde remonte à l'Égypte Ancienne. Certains prêtres d'Ibis ont perverti son culte, voyant en cette déesse-mère le symbole, l'incarnation des forces primitives et obscures de la Terre. Ainsi, au cours des siècles, cette secte de fanatiques dangereux a pris de l'importance. Ses membres ont plusieurs fois essayé au cours de l'histoire, de s'emparer du pouvoir. Alexandre le Grand a résisté à leurs avances grâce à Aristote, un des Neuf Sages Immortels qui, chaque fois que ce groupe menaçait, s'est opposé à leurs entreprises malveillantes. Neuf hommes représentant le Bien se sont dressés face aux forces du Mal. Mais maintenant l'Alma Mater adore une déesse païenne puissante : Kâli la Noire.



Depuis peu de temps, ses sectateurs s'agitent anormalement. On a noté un regain inhabituel d'activités. Ils doivent préparer une action d'envergure et je pense que vous les gênez pour une raison que j'ignore. Peut-être possédez-vous un objet, un document important leur faisant défaut.

(A ce stade de la discussion, les personnages devraient révéler l'existence de la statuette brûle-parfum).

"Ainsi, voilà l'explication de leur farouche acharnement. Cette représentation de Kâli doit être la cause de votre malédiction. Malheureusement je ne suis pas assez initié pour lutter efficacement

contre ses effets néfastes. Oui, j'appartiens à la tradition des Neuf Sages Immortels. J'essaie de m'opposer efficacement à l'Alma Mater. Je suis ici à cause du Temple d'Ibis et du maire de Philae. Ce sanctuaire a été détourné par la secte et est devenu un des hauts lieux de leurs sombres cérémonies. Ma mission est de surveiller les agissements d'Abdu Djilali.

"Comme cet homme n'occupe pas non plus une position élevée au sein de la hiérarchie de l'Alma Mater, Zia Sârkhan et Selim Chah sont venus l'épauler. Eux, par contre, sont redoutables. Méfiez-vous de ces individus, ils sont responsables directement de vos malheurs. Si vous voulez survivre, il est nécessaire que vous soyez initiés. Vous pourrez alors résister à la malédiction et Kâli ne pourra plus jamais étendre son voile sur vos personnes. Je vais vous donner un élixir capable de stopper le mal qui vous accable. Mais l'effet n'est que temporaire. Il vous permettra de tenir jusqu'à Ceylan. Eh oui, c'est au Temple du Pic d'Adam qu'il vous faut vous rendre. Là, on vous informera plus longuement et votre initiation débutera.

"Faites bien attention à la statuette de Kâli ! Ne la quittez jamais des yeux !

Au fur et à mesure que vous vous approcherez de l'Inde, son pouvoir diabolique augmentera. Prenez garde à ne pas tomber dans les pièges que ses sectateurs vous tendront. Partez confiants, au bout du voyage, il y a votre délivrance et la défaite de ces parasites ignobles !"

Cheikh Ahmed ne pourra leur en apprendre davantage. Son initiation lui permet simplement de résister à la magie de Kâli. Il n'est pas au courant véritablement de ce qui se trame. D'autres sont mieux renseignés et protégés. Ce sont ces personnes-là que les personnages doivent rencontrer. Pourquoi se rendre spécialement à Ceylan ? Ce voyage s'impose car il faut purifier la statuette brûle-parfum du mal qui l'habite. Pour cela, les personnages doivent se rendre au cœur du royaume de la déesse et la combattre avec l'aide d'initiés. La malédiction du voile de Kâli disparaîtra aussitôt la victoire acquise.

De nouvelles aventures attendent nos amis. Après l'océan Atlantique, la Méditerranée et le Nil, nos courageux globe-trotters s'appêtent à se laisser bercer par les flots enchanteurs de la Mer Rouge et de l'Océan Indien.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Dès le soir même et chaque matin suivant, les personnages regagnent 1 point de constitution grâce au remède de Cheikh Ahmed. Un bateau pour Ceylan et l'Inde traverse chaque jour la mer Rouge à partir du port de Suez.

En ballon, cela nécessite un voyage de deux jours. Par contre, en bateau, il faut compter quatre jours pour remonter le Nil et rejoindre Suez. Ce port est l'une des villes les plus modernes d'Égypte grâce à son canal construit par Ferdinand de Lesseps et inauguré en 1869. La compagnie britannique "Royal Steamer" met à la disposition de ses clients les vapeurs les plus performants de son temps. Deux bateaux partent chaque jour de Suez vers les Indes. Le "Victoria" quitte l'Égypte à 10 heures et le "King Arthur", à 14 heures. Ces vapeurs traversent la Mer Rouge en un temps record de trente-six heures, font escale quatre heures à Berbera, en Somalie anglaise, avant de s'élancer dans l'Océan Indien pour atteindre Bombay en quarante-huit heures. Une liaison Bombay-Colombo est prévue. Un ferry de la même compagnie rejoint la capitale de Ceylan en dix heures de navigation.

Tous les billets sont disponibles à Suez, au siège de la "Royal Steamer Company".

CHAPITRE 5

L'Île de Ceylan



DE SUEZ A BOMBAY

Fort des dernières recommandations de Cheikh Ahmed, un vapeur transportera les personnages vers cette Inde mystérieuse, foyer de la dangereuse déesse Kâli. Pour l'instant, l'espionnage allemand semble hors-course. Leurs souffrances sont-elles dues à la malédiction du voile de Kâli ou au poison germanique ? De toute façon quelle qu'en soit la cause, toutes ces histoires paraissent être liées à cette Inde polythéiste et secrète. A Colombo, sur l'île de Ceylan, un guide les attend. Il doit les mener vers ces "9 sages", seuls capables de les sauver d'une mort certaine.

Chemin faisant, à travers la Mer Rouge et l'Océan Indien, le remède du

médecin égyptien fera son effet. Jour après jour, ils reprendront des forces. Rien ne viendra troubler le bon déroulement de ce voyage maritime. Mais plus ils se rapprocheront de Bombay, plus leur sommeil sera difficile. Chaque nuit, ils seront la proie de visions troublantes. La statuette de Kâli brillera d'un éclat nouveau, cette luminosité s'accroissant au fur et à mesure de leur progression.

CEYLAN

Le ferry entre dans le port de Colombo. Du ponton, les voyageurs aperçoivent la foule nombreuse, massée sur le quai, saluant l'arrivée des nouveaux visiteurs européens. Les personnages distingueront sans mal leur guide. Il ressemble trait pour trait à l'Hindou de leur rêve.

Il tient dans la main droite la même fleur de lotus blanc.

Le ferry accoste le long du quai, la passerelle est jetée et le flot des passagers se déverse doucement dans Colombo. A son tour, le guide aperçoit nos amis et leur fait un signe de la main en guise de reconnaissance.

A cet instant précis, un indigène vêtu d'un simple pagne noir se précipite sur le guide tétanisé d'effroi. Le dément, vociférant et brandissant un sabre, surgit de la foule horrifiée. En quelques foulées, il arrive à la hauteur de l'Hindou et, avant que quiconque ne puisse réagir, il le transperce de son sabre. La foule se saisit du meurtrier, maintenant impassible. Les personnages se précipiteront peut-être vers le guide moribond. Avant

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Voici la liste des visions nocturnes. Tirez au dés ou choisissez en une pour chaque joueur, chaque nuit, au bout du deuxième jour de navigation. Lorsqu'ils seront sur l'Océan Indien, ce n'est plus une mais deux visions qu'ils recevront.

En dehors du fait qu'elles sont d'un réalisme et d'une intensité remarquables, elles n'ont aucun effet sur le psychisme des personnages.

Visions nocturnes :

1) Un Hindou barbu, portant un turban rouge, tenant une fleur de lotus blanc dans la main droite, semble attendre les personnages devant la porte d'une hutte de bambou. Cet homme, le rêveur peut l'identifier comme étant le guide décrit par Cheikh Ahmed.

2) Dans ce songe, le personnage verra défiler devant ses yeux, les différentes plantes que certains oracles absorbaient afin d'approcher la vérité : une décoction de laurier pour la pythie de Delphes, un breuvage à base de fleurs de lotus pour quelques fakirs indiens ou bien encore des pousses d'opium à mâcher pour des chamans tibétains.

3) Alexandre le Grand, dans un sanctuaire de la vieille Égypte, offre une colombe en sacrifice au dieu Amon, son père. Puis, on assiste à son agonie, à Persépolis. A demi-fou, le conquérant macédonien succombe dans d'horribles douleurs. On voit enfin son corps ramenés en Grèce par 9 sages.

4) Scène de violence en Europe du Nord au 17^e siècle. Au nom de la religion, des soldats brûlent un village, égorgent et massacrent les villageois.

5) Un alchimiste évolue dans une salle encombrée d'alambics et de fioles de verre. Le décor est médiéval. Des soldats, accompagnés d'un prêtre brandissant un crucifix, font irruption dans la pièce et saccagent les lieux. L'alchimiste, pris à parti, est battu à mort. Le pauvre homme agonisant est traîné sur la grand-place où un bûcher a été dressé. L'alchimiste est brûlé vif sous le regard d'une foule hostile et vociférante.

6) Dans le temple de Pandu-Lena, 9 boules lumineuses éclairent une jeune femme au sourire enchanteur. Une sensation de chaleur et de bien-être se dégagent de cette scène.

Au réveil, les personnages seront choqués. Ces scènes de violence, ils en sont persuadés, se sont réellement déroulées dans un passé lointain. Toutefois, ces visions, n'auront aucun effet secondaire néfaste pour leur psychisme déjà fragilisé par la suite des aventures extraordinaires qu'ils ont vécues.

Un beau matin, ils débarqueront à Bombay. Ils n'ont qu'une petite heure d'attente avant d'embarquer à bord du ferry pour Colombo. L'île de Ceylan n'est plus très loin maintenant.

de succomber, il murmura à l'oreille de l'un d'eux cette phrase mystérieuse : "C'est chez les princes cinghalais que la vérité vous attend".

Le meurtrier, toujours silencieux, porte autour du cou un médaillon de la déesse Kâli. Deux policiers, accourus à la hâte, l'interrogent. L'homme se tourna vers nos amis, plongeant son regard haineux dans le leur, et s'écroula, terrassé par une crise cardiaque. La cause de la mort semble naturelle, on ne relèvera pas dans son corps de traces de poison.

Certes, Colombo est une belle ville mais je ne pense pas que nos héros soient venus à Ceylan en touriste. Ils sont maintenant bloqués, ne sachant trop que faire, avec deux cadavres sur les bras. Une fois de plus, ils sont livrés à eux-mêmes. Leur sort est entre leurs mains. Leur destinée dépendra de la promptitude de leurs décisions. La phrase sibylline du guide doit trotter dans leur tête. Qui sont ces princes cinghalais et où se situent leur palais ? Ces réponses se trouvent à la bibliothèque de l'université de Colombo, au rayon Histoire.

L'ouvrage du Père Dubasque sur l'Histoire de Ceylan est des plus instructifs : "L'île de Ceylan, en anglais Ceylan et en hindou Lanka ou Singhala, se situe non loin de l'Inde Méridionale. Il y a environ 3 000 ans, cette île était un royaume prospère et assez civilisé. Les habitants s'appelaient les Veddhas. Ces Veddhas étaient apparemment des Chamites ; leur langue ne ressemble à rien de connu. Donc, vers ce temps-là, des tribus aryennes, parlant un dialecte de la famille souscrite, partirent du Bengale, errèrent quelques temps en mer et abordèrent Ceylan. C'étaient les Cinghalais. Alors commença la conquête de l'île, une guerre d'extermination qui dura plusieurs siècles. Les Veddhas finirent par être refoulés dans les forêts et les montagnes. Les vainqueurs devinrent un grand peuple doué pour le commerce transmarin et la culture des sciences. Le Bouddhisme s'implanta fortement dans l'île dès le commencement du troisième siècle avant J.C.

Actuellement, la ville de Galle est encore un centre de science bouddhique pour tout l'Orient.

Tout le sud de l'Inde étant occupé par la race dravidienne, le contact entre celle-ci et les Cinghalais dut naturellement se produire. Ainsi des Tamouls, Dravidiens du sud-est, émigrèrent vers le nord de Ceylan, il y a 12 ou 15 siècles, d'abord paisiblement et isolément, mais bientôt en nombre et armés. La guerre fut longue et variée. Le fait est qu'aujourd'hui toute la moitié septentrionale de l'île est exclusivement tamoule. Il y eut même sur le trône de Ceylan différentes dynasties, tantôt cinghalaises, tantôt tamoules.

La guerre fut âpre et difficile. De part et d'autre, on ne se faisait pas de cadeaux. Ainsi, Parakrama Bahu 1er Le Grand, régnant de 1153 à 1186, puisant dans les coffres bien remplis, fit sortir de terre une ville magnifique. Elle était fortifiée par trois murailles concentriques, embellie par des palais somptueux édifiés au milieu des parcs et des jardins. Elle était sanctifiée enfin par de nombreux temples et lieux saints. La légende situe cette ville enchantée au Pic d'Adam, celui-là même où Bouddha, selon les Cinghalais, laissa l'empreinte de son pied. Ce mont populaire est vénéré dans toute l'île, on adore les génies qui gardent la source que Bouddha consacra de ses lèvres et frappa de son bâton fleuri.

En outre, non seulement la ville mais la plaine environnante étaient approvisionnées en eau grâce à un système d'irrigation gigantesque et compliqué, aboutissant à un réservoir d'une telle ampleur qu'il était connu sous le nom de "mer Parakrama". Un immense lac en subsisterait encore de nos jours. Hélas, pas même 20 ans après son règne, les Tamouls, une fois encore, envahirent le Royaume. La brillante cité se dégrada petit à petit pour être finalement abandonnée et devenir la proie de la jungle. Dans les forêts denses et touffues, de multiples ruines émergent du sol. Les cités ont disparu avec leurs habitants ; seule la végétation a conservé sa miraculeuse intensité. Jadis, si l'on en croit l'histoire, Ceylan aurait été presque

aussi dense en population qu'en forêt. Toutefois, le destin de la Cité de Parakrama fut tout autre. Symbole de la résistance des princes cinghalais à l'envahisseur tamoul, elle fut maintes fois un lieu d'exil secret pour les premiers conquérants de Ceylan. Évidemment, sa position géographique exacte n'a jamais été divulguée. On l'a surnommé "la ville des princes cinghalais".

Quand l'île fut conquise tour à tour par les Portugais et les Hollandais, cette ville mythique servit de refuge, dit-on, aux princes rebelles. En 1796, les Anglais arrivèrent et s'emparèrent des premiers postes le long des côtes. Avant 1815, tout était soumis sauf le royaume de Kandy. C'est alors que la conquête fut accomplie, cette année-là, d'une manière si horrible que dans les peuples des montagnes, l'histoire de la tragédie d'Ehélapola en est restée légendaire. Cette même année, disparaît également le dernier prince cinghalais connaissant l'emplacement de la ville de Parakrama. Depuis, beaucoup d'expéditions ont été montées pour la retrouver mais aucune n'a encore réussi.

D'autant plus que les descendants des antiques Veddhas vivent maintenant en tribus sauvages supposées aborigènes. Ils demeurent sur le plateau de l'île, évoluant nus dans les arbres. Deux tribus existent de nos jours, l'une habite des villages de huttes et est, en général, pacifique. Elle a parfois servi dans l'armée anglaise pendant les insurrections de Ceylan. L'autre peuple vit dans la forêt et est de nature belliqueuse, n'hésitant pas à massacrer quiconque s'aventure sur son territoire.

La faune du pays se compose d'ours, de léopards, de chacals, de hyènes, de chats-tigres, de serpents venimeux de toutes sortes et de crocodiles infestant chaque rivière. Sans oublier, l'éléphant de Ceylan, moins grand mais plus fort et plus robuste que son cousin d'Inde ou d'Afrique.

La population de l'île regroupe des Cinghalais, des Tamouls, des colons portugais, hollandais et anglais, quelques cafres et javanais et, enfin, les incontournables commerçants chinois et persans.



Il existe une Cour Suprême de Justice à Colombo, seule empreinte de la présence administrative britannique.

Car il faut préciser que dans cette colonie, l'Angleterre n'a pas envoyé grand nombre de militaires. Cela donne à Ceylan un cachet authentique et sauvage que l'explorateur courageux saura apprécier.

Du courage, il s'agit de chausser ses crampons et de s'élancer dans la jungle cinghalaise, peuplée d'animaux sauvages et d'aborigènes féroces. Mais une telle expédition ne s'improvise pas. Si on se renseigne auprès d'autochtones compétents (marchands de souvenirs, patrons de taverne, commerçants chinois, épiciers persans ou artisans tamouls), tous feront entendre le même son de cloche : "la jungle autour du Pic d'Adam est très dangereuse ! C'est folie de s'y rendre. Veddhas très méchants, agressifs avec Européens. Vous pas y aller." Après une petite distribution de roupies locales, les langues se délieront aisément : "Un seul homme est capable de vous y conduire. Lui est grand aventurier, courageux et honnête. Organise safari pour blancs. Unique personne à Colombo capable de réaliser cet exploit contre argent anglais. Sa boutique est dans quartier du Palais des Juges. Demandez, Drozd le Polonais, homme fort et impitoyable. Lui tuer beaucoup de bêtes et de Veddhas méchants, jamais peur grâce à alcool de feu des pays

de la neige. Vous allez le rencontrer, lui avoir solution à tous les problèmes. Il est bon avec gens du pays, donne argent pour soigner enfant malade, sauver beaucoup de vie comme cela. Sur lui boddhisatva, saint homme. Lui connu de tout Ceylan !"

Ce curieux personnage, venu de sa lointaine Pologne, occupe une boutique dans le quartier du Palais de Justice. La devanture de son magasin est encombrée d'animaux exotiques empaillés. Une enseigne multicolore affiche le palmarès du propriétaire.

Après lecture de cet impressionnant tableau de chasse, on peut se demander s'il reste encore dans Ceylan suffisamment de léopards et d'éléphants sauvages pour ne pas menacer gravement l'équilibre naturel de l'île. Il est également mentionné en grosses lettres les tarifs d'un simple safari à une exploration minutieuse de la jungle. Moyennant finance, Youri Drozd propose aussi à ses clients une visite archéologique des plus belles ruines enfouies dans la forêt cinghalaise. Bref, si l'on possède assez de livres, les frissons de l'aventure sont garantis. L'homme est d'ailleurs assis sur une caisse, devant sa boutique. Il est de taille moyenne, habillé d'une chemise d'un blanc douteux et d'un short de l'armée britannique. Un chapeau australien repose sur son crâne chauve. Youri Drozd doit avoir une quarantaine d'années mais l'abus de vodka lui en donne plutôt cinquante. Il paraît souffrir

de la chaleur, agitant nerveusement un éventail chinois et transpirant abondamment.

Une bouteille de vodka importée de Russie repose à côté de lui. Elle est vide, ce qui expliquerait peut-être l'air contrarié de notre redoutable chasseur de fauve. Son aspect ne laisse en rien supposer l'aventurier. Il est plutôt d'une corpulence massive allant même jusqu'à l'embonpoint. De plus, on sent l'homme fatigué et près de l'apoplexie. Mais peut-être n'est-ce là que simple apparence ?

Si les personnages lui exposent leur projet de se rendre dans la région du Pic d'Adam afin de retrouver d'antiques vestiges cinghalais, Youri Drozd, qui pourtant avait l'air réjoui de voir ce groupe d'Européens approcher de son magasin, se renfrognera :

"Hmmm... Je n'aime pas vraiment cette région de Ceylan. On a dû déjà vous mettre en garde, je suppose. Vous connaissez les dangers d'une telle expédition. De plus, il y a des femmes parmi vous. Cela ne va pas être facile. J'hésite à prendre des risques aussi grands. Si vous tenez absolument à voir de vieilles pierres, je connais d'autres endroits plus sûrs, ce qui ne veut pas dire que vous serez déçus par ce que vous allez voir. Ces ruines sont de toute beauté. Je peux vous le garantir, j'y ai déjà accompagné une expédition du British Museum. Mais le Pic, c'est une autre histoire.

Les aborigènes veddhas s'agitent pas mal en ce moment. Je crois savoir qu'ils préparent l'une de leurs petites fêtes rituelles. Les Tamouls du coin sont inquiets et désertent leurs villages. Mieux vaut repousser de quelques temps cette exploration. Je vous le conseille en connaissance de cause, vous pouvez me faire confiance, je sais de quoi je parle." Les personnages devront insister pour que Drozd accepte leur offre. Ses honoraires s'élèveront à 500 livres sterling, plus un supplément de 10 livres sterling par journée passée dans la jungle. Il demandera aussi à nos amis que 50 livres soient prélevées sur son salaire au profit de la mission catholique de Notre-Dame des archipels. C'est son dernier prix. Les personnages peuvent évidemment refuser mais ils s'apercevront bien vite que Youri Drozd est le seul homme capable de les guider dans la jungle cinghalaise. Où qu'ils aillent et quels que soient leurs interlocuteurs, la même phrase reviendra sur les lèvres : "Sans Drozd folie". Inutile de vous préciser que partir seul dans la forêt équivaldrait à un suicide. Les personnages n'ont pas le choix, il leur faut faire confiance à ce Polonais alcoolique.

Je comprends fort bien qu'ils hésitent mais il va falloir qu'une fois de plus ils se jettent à l'eau. Drozd, en bon professionnel, fournira à chacun de nos amis un fusil de chasse en bon état de marche et une boîte de vingt cartouches. Comme le Polonais n'a pas trouvé de porteur à engager, les 3 tentes biplaces, la pharmacie et les réserves de nourritures seront partagées entre tous les membres de l'expédition. Ainsi, chacun aura la joie de porter un sac à dos d'une vingtaine de kilos. Et encore, Youri Drozd n'a prévu que le stricte minimum et compte bien sur la chasse pour réapprovisionner l'équipe en viande fraîche. De plus, l'expédition ne doit pas dépasser 5 jours de jungle, sans quoi les vivres viendraient sérieusement à manquer. Le départ aura lieu tôt, avant que le soleil ne se lève afin de bénéficier de la fraîcheur du petit matin. Comme Youri Drozd n'aime pas traîner, il décide que le lendemain de la visite des personnages,

leur expédition pourra se mettre en route vers le Pic d'Adam.

Toutefois, si nos amis acceptent de verser au chasseur polonais une petite avance sur son salaire, celui-ci courra vers la taverne la plus proche ingurgiter une quantité astronomique de vodka. Il faudra retarder le départ de la mission d'exploration de 24 heures environ, le temps que Youri Drozd récupère de sa magnifique gueule de bois. Notre homme a sans doute oublié ses origines pour être saoul de cette façon.

Bref, c'est donc vers les 4 heures du matin que nos amis, accompagnés de leur guide, quittent Colombo pour une destination encore inconnue.

AVENTURES DANS LA JUNGLE CINGHALAISE

Le Pic d'Adam ne se situe qu'à 250 kilomètres environ de la capitale. Une route de terre assez bien entretenue permet à l'équipe de parvenir en une vingtaine d'heures au dernier village avant la jungle. Maintenant, ils devront abandonner le camion de Drozd qui, bon an mal an, les a conduit jusqu'à ce village. Durant le voyage, ils ont pu faire plus ample connaissance avec leur guide. Celui-ci se révèle être un homme profondément bon :

"Lorsque j'avais 15 ans, j'ai quitté ma Pologne natale, mon village ayant été pillé par une bande de cosaques en vadrouille. Toute ma famille est morte dans l'incendie de ma maison. Avec quelques compagnons d'infortune, nous avons rejoint Varsovie. Un mois plus tard, nouvel exil et bonjour à la Prusse. Je me suis engagé comme palefrenier dans le 15^e Uhlan impérial. Là, j'ai retrouvé bon nombre de compatriotes qui, comme moi, avaient fui la misère et la désolation. Notre régiment est parti en France, en 1870, combattre vos compatriotes. Je dois dire que cela ressemblait plus à une promenade de santé qu'à une campagne militaire, sans vouloir vous offenser, bien sûr. Une fois arrivé à Paris, j'ai déserté avec un ami, Alexis Manougian, un Arménien

engagé comme artificier dans le 8^e régiment d'artillerie bavaroise. Ne me demandez pas comment Alexis a atterri en Bavière, je crois qu'il ne le saurait pas lui-même. En tout cas, nous avons traîné dans Paris. Quelle ambiance ! Il régnait dans la capitale une effervescence révolutionnaire incroyable. Tout était permis, tout semblait possible. Mon camarade et moi avons participé à la Commune. Il fallait voir ces belles jeunes femmes descendre le boulevard Saint Germain pavisé de drapeaux rouges. Tout le monde chantait, dansait sur "Le Temps des Cerises". Ah, quel insouciance ! J'avais vingt ans, mes amis, et encore beaucoup d'illusions. Puis ce fut la "Semaine Sanglante". Les Versaillais ont fusillé Alexis au cimetière du père Lachaise. Quant à moi, blessé, laissé pour mort, je parvenais à échapper à ce massacre inqualifiable. Là, Dieu a bien voulu que l'on sauve un pêcheur tel que moi. Je me cachais, perdant mon sang, essayant de fuir l'horreur du massacre quand une jeune femme me recueillit. Marie Ange Ropart était ce que l'on pourrait appeler une jeune fille de bonne famille. A moitié anglaise du côté de sa mère et bretonne par son père, elle habitait un hôtel particulier à Paris. Sympathisante de notre cause, elle avait transformé son logis en hôpital de campagne.

Comme elle connaissait beaucoup de personnages influents à l'Assemblée Constituante, nous ne fûmes pas inquiétés. Toutefois, nous ne pouvions rester en France. Marie Ange vendit tous ses biens ce qui nous permit d'aller nous installer aux Indes. Nous nous fixâmes à Bombay et Marie Ange ouvrit "la Pension des Mimosas". Elle recueillit tous les enfants déshérités de la ville, essayant de leur donner une éducation susceptible de les sortir de leur misère. Sa fortune fondit rapidement et c'est à partir de là que j'organisais des chasses pour Européens en mal de sensations. J'ai vécu 12 ans de bonheur avec cette femme remarquable. Nous nous aimions. Puis, il y eut cette épidémie de choléra à Bombay et Marie Ange Ropart fut également emportée.

Que voulez-vous, elle ne ménageait ni son temps ni sa personne pour venir en aide aux nécessiteux. Elle ne s'est pas assez protégée et la maladie a eu raison de sa jolie personne.

Quant à moi, complètement déboussolé, j'ai parcouru durant 5 longues années ce pays grandiose. J'ai commencé à boire, d'abord pour noyer mon chagrin et ensuite par habitude. L'Inde a fini par m'ennuyer et j'ai décidé de m'installer à Ceylan. A Colombo, je me suis associé à un major anglais en retraite et nous avons monté cette affaire, lui s'occupait de trouver des clients et gérait notre société, et moi je baladais ces messieurs dans la jungle cinghalaise. Le major est mort l'année dernière et maintenant, je suis seul à travailler. Voilà, je crois que vous me connaissez mieux, n'est-ce pas ?"

Peu après ces confidences, le camion transportant nos amis arrivera, en pleine nuit, au village de Srirama. Le chef de cette localité les attend sur la grand-place. Tous les habitants dorment et seul le cri des bêtes féroces, tapies dans la jungle toute proche, vient troubler le silence de cette nuit étoilée. Le chef, un dénommé Pavna, aidera à décharger le camion. Drozd le connaît bien et, visiblement, Pavna est fier de recevoir à nouveau son ami chez lui : "Hello, mon frère Drozd, le grand chasseur. Mes hommes ont préparé les éléphants. Tu partiras demain. Mes fils te serviront de cornacs, ils ramèneront les bêtes au village. Il est de mon devoir de te mettre en garde. Deux de mes chasseurs ont été tués par des Veddhas, en lisière de la forêt. Ils sortent des profondeurs de la jungle et s'aventurent de plus en plus près des huttes. Méfie-toi mon ami, les Veddhas sont la réincarnation des démons primitifs. Ils sucent le sang de nos frères et aspirent leur âme. Vous ne pouvez rien contre eux. Ils gardent les anciennes cités de nos princes. Le peuple cinghalais est maudit par ses aïeux. Nous sommes lâches et conquis, nous n'avons plus le droit de revenir dans nos palais, symboles de notre grandeur passée.

Nous sommes devenus aussi lâches et craintifs que des vieilles femmes. Moi

aussi, j'ai peur des Anglais et des Veddhas. Pourtant je suis un grand chef et un guerrier courageux. Tu le sais toi, nous avons chassé ensemble. Mais je suis mortel, je ne peux pas lutter contre des démons. Toi, chasseur Drozd, tu as déjà tué des Veddhas. Mais cette fois, ils sont nombreux et hostiles. Ils semblent se préparer pour une cérémonie. Un pêcheur d'un village voisin a entendu battre les tambours. Il va se passer quelque chose. Nous avons peur, reste avec nous défendre nos maisons. Les soldats anglais se moquent de nous, ils ne vont jamais dans la jungle depuis que deux de leurs expéditions ont disparu corps et biens."

Après ce bref discours, Youri Drozd s'entretiendra avec les personnages. Il les avertira une fois de plus du danger qu'ils courent. Il fait confiance au chef Pavna, celui-ci ne s'est jamais affolé en vain. Le danger est réel. En tout cas, le départ est fixé à 7 heures et adienne que pourra.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Nos héros ont été localisés. Dans le village veddha, un sectateur de Kâli, Zia Sârkhan pour ne pas le nommer, est entré en contact avec un esprit mineur, serviteur de la déesse. Cette entité diabolique a identifié et repéré les personnages.

Toutefois, il n'a pas pu agir directement contre eux car le breuvage de Cheikh Ahmed a assez de pouvoir pour les protéger de telles attaques. Les personnages sentiront tout juste l'espace d'un instant la présence de cet esprit malin avant que celui-ci ne regagne les sphères dont il est issu. En revanche, ils sont attendus de pied ferme dans la jungle, car Zia Sârkhan n'a de cesse depuis quelques jours de monter les aborigènes contre ces Européens profanateurs.



La nuit est calme mais sur le coup de 5 heures, les personnages seront réveillés par une étrange lueur émanant d'un des sacs à dos. La statuette de Kâli brillera de mille éclats. Cinq à six minutes plus tard, tout rentrera dans l'ordre et le brûle-parfum reprendra son aspect "normal".

Les éléphants sont prêts, un cornac est juché sur leurs épaules et les bagages ont été chargés sur le dos de ces pauvres bêtes. Les personnages constateront, un peu tard, que la colonne vertébrale de ces aimables pachydermes n'est pas l'endroit rêvé pour y installer son séant. Le convoi s'ébranlera à l'heure dite sous le regard inquiet du chef Pavna. La route qui les mène jusqu'en bordure de forêt est accidentée et même les éléphants auront du mal à progresser. Leur déhanchement peut même provoquer chez des personnes peu habituées à cet exercice des malaises accompagnés de nausées (tirage sur la constitution, un échec entraîne des vomissements et un malus de 1 palier de réussite jusqu'à la fin de cette promenade).

Drozd a pris la tête du convoi, un personnage assis derrière lui. Chaque éléphant transporte trois personnes dont son cornac.

La végétation est de plus en plus abondante au fur et à mesure que l'on s'approche de la jungle.

En milieu de journée, alors que quelques nuages isolés viennent voiler un instant la face du soleil, un éléphant situé en milieu de convoi sera subitement pris de folie.

Bondissant de droite et de gauche, secouant violemment sa tête, il tentera de se débarrasser des malheureux humains qu'il transporte. Les bagages voleront dans tous les sens. Les barrissements hystériques de l'animal déchireront le lourd silence de la campagne.

Dans le cas contraire, la bête épuisée après cette brève crise de folie reviendra à plus de sérénité. Si quelqu'un l'examine, il découvrira une fléchette enfoncée dans le mollet de l'éléphant. De même, si

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Faites effectuer aux personnages présents sur le dos de l'éléphant un jet sous leur habileté. En cas d'échec, ils se feront éjecter de leur place. La chute est assez douloureuse :

Échec de qualité A : perte de 2 points de constitution.

Échec de qualité B : perte de 3 points de constitution, un des membres endoloris est hors d'usage jusqu'au soir (chiffres pairs : bras, chiffres impairs : jambes, tirage sur un dé à six faces).

Échec de qualité C : perte de 4 points de constitution, le muscle d'un membre est froissé et hors d'usage pour deux jours.

Échec de qualité D : perte de 5 points de constitution, un membre foulé est hors d'usage pour 4 jours.

Échec non qualifiable : perte de 8 points de constitution, un membre cassé est hors d'usage pour 15 jours.

En cas de réussite de qualité D, le personnage est désarçonné et ne perd qu'1 point de constitution.

Une réussite de qualité A, B ou C permet de se maintenir sur le dos de la bête. Le cornac (habileté 14) devra également effectuer ce tirage. Comme l'éléphant ne se calme qu'après 3 tours de jeu, il se peut qu'un joueur, amateur de rodéo, ait à jeter 3 fois les dés. Si aucun homme ne parvient à rester sur l'animal, celui-ci s'enfuira sans que l'on ait la possibilité de le rattraper.

un personnage a l'idée géniale de rapidement jeter un bref coup d'œil aux alentours au moment où l'animal commence à s'affoler, il pourra distinguer la silhouette d'un homme à la peau brune, petit et hirsute, vêtu d'un pagne de feuilles de palmiers, disparaître dans les hautes herbes. Pour cela, il faut qu'il obtienne un résultat de qualité A, B ou C

à un tirage sous sa perception. S'il en parle à Drozd, le chasseur pourra confirmer qu'il s'agit bien d'un Veddha, comme l'indique aussi d'ailleurs le style de l'arme employée. Ces aborigènes sont les seuls à utiliser des fléchettes empoisonnées. Mais une chose est sûre, c'est bien la première fois qu'un Veddha s'aventure aussi loin, hors de son repaire naturel. Les personnages devraient se sentir flattés d'une telle marque d'estime.

Vers la fin de la journée, une heure ou deux avant que la nuit tombe, Drozd et sa troupe arriveront en lisière de forêt. Éléphants et cornacs ne se feront pas prier pour prendre congé. Le Polonais donnera des consignes très strictes : le campement sera rapidement dressé et les tours de garde attribués. Drozd examinera le matériel une dernière fois avant de se coucher. Il conseillera aux personnages d'en faire autant s'ils ne veulent pas se retrouver désarmés face aux redoutables guerriers veddhas. La nuit est claire, le bivouac tranquille et il serait bon que nos amis prennent une bonne nuit de repos avant d'affronter la jungle cinghalaise.

Welcome in the jungle, Sir !

Dès 6 heures du matin, tout le monde sera prêt à pénétrer dans cette luxuriante forêt tropicale. Les gazouillis d'oiseaux multicolores, le rugissement des bêtes fauves et le sifflement des reptiles à la morsure mortelle déchirent alternativement le silence moite de cette brûlante journée. On transpire à grosses gouttes. Les vêtements collent à la peau. La progression est pénible. Branches, racines et lianes s'opposent continuellement à la bonne marche du groupe.

Drozd est en tête, sabrant l'air de son coupe-coupe. Les haltes sont fréquentes. Le souffle est court et l'oxygène rare. Les têtes sont vides, un seul objectif : trouver dans cet enfer vert les ruines de l'antique cité des princes cinghalais. Autant dire, une épingle dans une botte de foin. Les moustiques inlassablement attaquent ces êtres humains assez courageux pour venir



troubler leur royaume. Bientôt, ils ne prêteront plus aucune attention à leurs incessantes piqûres. Mais leur corps en portera les stigmates. Drozd, de par son expérience, pense que les ruines risquent de se situer plus à l'intérieur de la jungle, non loin du Pic d'Adam. On distingue d'ailleurs ce sommet aux formes arrondies, haut de 1.900 mètres, à travers la cime des arbres - rares instants où le corps fatigué accepte de relever la tête dans un dernier sursaut de vitalité.

La journée se passe ainsi, en marche harassante. Les recherches restent infructueuses. Nulle trace de vestiges urbains, la nature dissimule sous un épais manteau de verdure le dernier refuge des princes de Ceylan. Démoralisés, éreintés et courbatus, les personnages constateront, surpris,

que le soleil commence à tomber. L'obscurité recouvre peu à peu la jungle. Il est grand temps de se préparer à passer la nuit en ces lieux où le végétal est roi. Bivouaquer dans une clairière serait l'idéal mais, malheureusement, il leur sera impossible d'en trouver une. Ils devront tant bien que mal se faire de la place au milieu des arbres et des plantes. Drozd interdit d'allumer un feu, le risque d'incendie est bien trop grand. De plus, ils se signaleraient ainsi aux guerriers veddhas qui, selon lui, ne doivent pas manquer de rôder dans la jungle à leur recherche. D'ailleurs, dès que la nuit tombe, ils entendront battre le tambour pendant une dizaine de minutes. Impossible d'évaluer la distance, le bruit se répercute dans toute la faune. Certains prétendront qu'il est tout proche, d'autres, au contraire, affirmeront qu'il est assez lointain.

Un des personnages, dans son sommeil, rêvera du guide hindou assassiné sur le quai lors de leur arrivée à Colombo. L'homme se tient debout, au milieu d'un temple en ruine. D'une voix calme et posée, il s'adressera en ces termes au dormeur : "Marchez encore vers l'ouest jusqu'à un lac. Une pirogue vous y attend. Prenez-la et suivez le courant. Naviguez sur la mer de Parakrama. Les neufs sages sont impatients de vous voir." Une fois son message délivré, l'Hindou disparaîtra et notre ami se réveillera. L'aube se lève et éclaire le campement d'une pâle lueur. L'ensemble de l'expédition commence doucement à sortir du sommeil. Juste à temps pour voir, non sans un certain étonnement, un petit singe fouiller dans le sac à dos contenant la statuette de Kâli. Avec une rapidité et une agilité propres à sa race, il a ouvert ce sac et déballé quelques affaires. Puis, avant que quiconque puisse réagir, il s'empare de la statuette et s'élance dans les arbres. Le brûle-parfum brille d'une vive couleur rouge-sang.

Nos amis devront faire vite pour ne pas perdre de vue le voleur. L'éclat de la statuette permet de la repérer facilement au milieu de la végétation. De

plus, comme elle pèse quand même un bon poids, le singe n'est pas aussi lesté et bondissant qu'au naturel. Il ne parvient pas à se faufiler au travers du feuillage et il est obligé d'emprunter le chemin des airs, courant de branche en branche, à deux mètres environ au-dessus du sol.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Toutefois, cela n'en fait qu'en même pas une cible facile. Il est agile, la végétation lui sert de paravent et lui permet de disparaître par intermittence ce qui empêche un éventuel chasseur d'ajuster correctement son tir. Appliquez donc un malus de -4 à chaque tireur.

La poursuite s'engagera, rythmée par les détonations des carabines.

Quelques centaines de mètres plus loin, le singe et ses poursuivants déboucheront sur une clairière. Épuisé, le petit primate lâchera la statuette et ira se réfugier... dans les bras de Zia Sârkhan. Eh oui, l'aimable commerçant iranien croise une fois de plus la route des personnages. Mais il n'est pas seul, une dizaine de guerriers veddhas ont pris soin de l'accompagner. Des deux côtés, la surprise est totale. Avant que Zia et sa troupe aient pu réagir, les personnages auront le temps de ramasser la statuette. Puis les Veddhas excités par Zia Sârkhan se jetteront sur nos amis.

Drozd, en vieux baroudeur, leur crierà de fuir. Une nouvelle poursuite s'engagera avec, une fois n'est pas coutume, les personnages comme gibier. Le chasseur polonais se retournera de temps en temps pour faire feu. Si nos aventuriers décident de se retrancher derrière un abri quelconque et de maintenir un siège, Drozd les en dissuadera rapidement. D'autres Veddhas viendraient se rajouter aux poursuivants et bientôt ils auraient toute la tribu sur le dos. Le salut est dans la fuite.

Chasseurs veddhas

Constitution : elle varie entre 8 et 12 points (à vous de les répartir).

Habileté : 12, utilisez cette capacité pour le tir à l'arc.

Aptitude physique : 10, utilisez cette capacité pour le combat au corps à corps avec le casse-tête.

Qualité de la réussite

	D	C	B	A
Arc court	2	3	4	5
Casse-tête	2	3	3	4

Comment gérer la poursuite ? Le système est des plus simples. Les personnages

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Si les personnages arrivent à tuer le singe avant qu'il n'atteigne la clairière, c'est Zia et ses guerriers qui iront à leur rencontre pour leur tomber dessus au moment où ceux-ci récupéreront la statuette de Kâli. Toutefois, il est plus amusant qu'ils tombent nez à nez avec les Veddhas. Ces aborigènes sont d'un brun gris sombre, les cheveux hirsutes, les sourcils en bataille et mesurent, en moyenne, 1,50 m. Ils sont vêtus de pagens de feuilles de palmier et armés d'arcs courts et de casse-têtes. Zia Sârkhan, lui, a endossé la panoplie complète du servent de Kâli : une grande robe noire, tenue à la taille par une large ceinture de tissu rouge, et un médaillon en or à l'effigie de la déesse. Le haut de son crâne, son front et le tour de ses yeux sont enduits d'une épaisse couche de peinture blanche, lui donnant ainsi l'aspect d'un homme à tête de mort. Lorsque ces dix guerriers partiront à la poursuite des Européens, il restera en retrait, soufflant dans une trompe de chasse en coquillage afin de rameuter les autres groupes de Veddhas patrouillant dans la jungle.

ont une distance d'avance équivalente à 5 paliers. Prenez la moyenne entre l'habileté et l'aptitude physique du personnage le plus faible. Ensuite, grâce à cela, effectuez un jet sur la Table des paliers.

Les poursuivants veddhas font de même (moyenne : 11). Comparez les deux résultats (l'échec est compté comme un seul et unique palier). Soit les personnages distancent les aborigènes du nombre de paliers de différence, soit les Veddhas se rapprochent des Européens du nombre de paliers équivalents. Un exemple : les personnages obtiennent un résultat de qualité de réussite C et les Veddhas ratent leur jet. La différence de paliers est de 2 en faveur des personnages. Ainsi, ces derniers ont deux paliers d'avance supplémentaires, soit 7 au total (5 de départ + 2). Les Veddhas ne pourront faire usage de leurs arcs qu'avec 4 paliers de distance maximum. La portée des carabines est plus grande (10 paliers). N'oubliez pas d'appliquer un malus de - 4 à tous les tireurs.

Deux options s'offrent à vous. Je vous ai exposé ci-dessus la façon de jouer cette action d'une manière globale. Vous pouvez vous servir de cet exemple et appliquer à chaque personnage ce type de poursuite. Dans ce cas, n'hésitez pas à vous servir de figurines.

Cette poursuite infernale dure 8 actions de jeu.

Courant dans la jungle, les branches leur cinglant le visage, les flèches volant au-dessus de leur pauvre tête, les personnages, encouragés par Drozd, maudits par Zia Sârkhan, ne ménagent pas leurs efforts pour échapper à ces poursuivants sanguinaires. Si un des Européens est rattrapé, Drozd s'arrêtera pour lui prêter main-forte et, dès que possible, il poussera son client à courir de nouveau. Bientôt, talonnés par des Veddhas hurlant et gesticulant, ils verront à travers la végétation un petit lac apparaître. Une pirogue, assez large pour les contenir tous, est amarrée à la berge, comme l'avait promis le guide apparu en songe. Les personnages ne se feront pas prier

pour emprunter ce nouveau moyen de transport. Doucement, le courant emportera le frêle esquif vers une destination inconnue.

Zia Sârkhan, d'abord furieux de voir ses proies lui échapper, ne se laissera pas démonter. Mettant deux troncs d'arbres à l'eau, six aborigènes continueront à traquer les Européens. Peu après, ayant abattu un troisième tronc, Zia suivra avec les Veddhas restants.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Comptez 5 paliers de battement pour que les premiers troncs soient à l'eau puis encore 5 pour le troisième et dernier tronc. Ainsi, par exemple, si les personnages, en arrivant au lac, ont 3 paliers d'avance, ils en auront 8 sur les premières embarcations des Veddhas et 13 sur celle de Zia Sârkhan. La poursuite se déroule de la même façon sur l'eau que sur la terre ferme, durant 8 nouvelles actions de jeu.

Les personnages, conduits par le courant, quitteront le petit lac pour s'enfoncer dans la jungle, naviguant sur un cours d'eau à peine plus large que la pirogue. Ça et là, apparaîtra au fur et à mesure de leur progression, un véritable canal d'irrigation en pierres. Ils s'apercevront rapidement qu'ils empruntent un des nombreux canaux créés par Parakrama afin d'alimenter la ville des princes cinghalais en eau potable. Ce voyage en pirogue devrait les mener à destination.

En effet, toujours avec les Veddhas à leur trousser, ils verront bientôt se profiler à l'horizon l'antique Cité. Il ne reste plus rien des splendeurs passées. Seule subsiste la porte principale, dressée fièrement à l'entrée de la ville construite au flanc du Pic d'Adam. La végétation a tout envahi, les pierres sont entièrement recouvertes de mousse et de lianes, des arbres ont poussé au milieu des allées, les racines ont brisé les dalles de marbres, les toits et les murs

se sont effondrés. Quelques mausolées restent encore debout, véritables collines de verdure percées d'une bouche obscure. A la vue de la cité, les Veddhas rebrousse-
ront chemin sans demander leur reste. Drozd, n'en croyant pas ses yeux, restera bouche bée devant ce spectacle grandiose. Il règne sur la ville un calme et un silence impressionnants. Nul cri d'animaux sauvages, nul bruissement de feuillage ne vient troubler l'antique torpeur de la cité endormie. La quiétude ambiante gagnera petit à petit les personnages et, sans qu'ils se soient concertés, ils avanceront au milieu des ruines, franchissant la monumentale porte cinghalaise. Drozd, au bout de quelques mètres s'écroulera évanoui. Les personnages ne s'en soucieront pas et continueront leur lente progression vers un des tombeaux royaux, en haut de l'allée principale. La cité semble revivre sous les pas de nos amis. Ils entendront le bruit des conversations des habitants, les cris des marchands, des enfants jouant au milieu de la rue. Une bonne odeur de cuisine s'échappant des fenêtres chatouillera agréablement leurs narines, leur rappelant, à l'occasion, qu'ils n'ont pas encore déjeuné.

Ils avanceront ainsi, tels des somnambules, les yeux rivés sur l'entrée du tombeau royal. Ils pénétreront dans cet édifice et s'agenouilleront devant la sépulture du défunt monarque. La pièce n'est pas grande et le sol est recouvert de feuilles mortes. L'endroit est sombre et une odeur âcre de poussière, règne. Dans un grondement impressionnant, la tombe du roi se déplacera légèrement, laissant apparaître un escalier éclairé par des torches s'enfonçant dans le sol. Les personnages, toujours sans réaction, emprunteront le passage secret et, après une dizaine de mètres de descente, déboucheront sur une vaste salle tendue de tapisserie bleu pâle et or. Ils s'allongeront sur la pierre froide du sol, les yeux fixés sur le plafond. C'est alors que neuf boules d'une éclatante luminosité apparues brusquement, commenceront à tourner dans l'espace. Les neufs sages immortels livreront leurs secrets si bien gardés depuis la nuit des temps :

"Regardez et écoutez ! Vous avez été choisis pour vous opposer aux sombres desseins d'une secte diabolique. Concentrez-vous sur les images que vous verrez défiler. Vous serez l'instrument de la lutte, opposant les partisans d'un monde débarrassé de tous les vices engendrés par l'animalité suprême et les sectateurs de Kâli la Noire, dernière représentation de la bestialité inhérente à chaque culte rendu à la Terre nourricière. Méfiez-vous car ils sont animés d'une haine féroce et poussés par une soif débordante de richesse et de puissance. Ne vous laissez pas enivrer par leurs belles promesses, concentrez-vous sur votre mission que nous, les neufs sages immortels, allons vous confier.

"Voilà maintenant plusieurs semaines que vous transportez dans vos bagages une statuette brûle-parfum représentant la déesse Kâli. Cet objet vous a été confié à Paris par Paul D'Estremont, chef du service de contre-espionnage de la République Française. Cet homme, en déclenchant ce formidable voyage à travers les mers, ne savait pas ce qu'il faisait. Il pensait entraîner ses ennemis dans une folle poursuite et les perdre dans les méandres de l'aventure. Oui, nous vous l'affirmons, vous n'avez jamais été empoisonnés par la Sainte Vehme, confrérie militaire au service de l'Empire Allemand. Boudart, le chimiste, n'a pu terminer ses travaux sur ce gaz de combat. En leurrant l'Allemagne, D'Estremont voulait gagner du temps et pousser les partisans de la vieille Prusse à sortir de l'ombre. L'Angleterre lui a prêté main-forte et vous a emmenés jusqu'en Égypte. Pour Paul D'Estremont, la statuette, le voile de Kâli, le temple de Pandu-Lena ne sont que supercheries d'espions. Mais, il savait une chose : c'est nous qui l'avons poussé inconsciemment à inventer pareille histoire. Il fallait coûte que coûte que vous arriviez jusqu'à Philae en Égypte et que Cheikh Ahmed vous envoie à nous.

"Car les sectateurs de Kâli ont infiltré les services secrets allemands et manipulent la Sainte Vehme. Ils ont projeté de se

servir des ambitions de cette jeune nation fière et autoritaire afin de déclencher un cataclysme mondial et régner sur une terre dévastée. Ils ont tout mis en œuvre pour récupérer la statuette de Kâli. En Égypte, ils ont bien failli y arriver mais l'administration pénitentiaire britannique n'a pas permis que l'on vous dérobe des affaires. Ils ont lâché à vos trousses l'un de leurs serviteurs les plus dévoués : Zia Sârkhan. Cet Iranien, de par sa profession de commerçant, est amené à beaucoup voyager. Ils l'utilisent pour surveiller tous leurs réseaux. C'est ainsi qu'il vous a rencontrés à bord du "Cyrus". La secte recherchait activement la statuette de Kâli. Comme elle dégage une aura maléfique spéciale, Zia Sârkhan l'a sentie et a surpris l'espionne allemande lorsqu'elle fouillait vos affaires. Depuis ce jour, ils n'ont pas cessé de vous suivre, tentant dès que l'occasion le permettait de s'emparer du brûle-parfum.

"Toutefois, ils ne peuvent pas encore agir au grand jour et doivent être prudents lorsqu'ils décident de passer à l'action. Le pouvoir impérial britannique a l'habitude de dénicher et de détruire toute organisation occulte s'opposant à sa domination. L'exemple des Thugs mis en pièce par l'armée anglaise des Indes est l'illustration la plus flagrante des méthodes efficaces des Anglo-Saxons.

Mais grâce à votre courage et votre opiniâtreté, vous avez réussi à venir jusqu'ici, sous la tombe de Parakrama, l'un des rois les plus prestigieux de Ceylan. Nous sommes l'essence divine de neuf sages ayant vécu au cours des siècles passés. Chacun d'entre eux nous a protégés, éduqués et ensevelis un glorieux personnage qui a œuvré pour le bien de l'Humanité. Vous ne devez pas connaître nos noms car vous êtes de simples mortels et les serviteurs de Kâli, s'ils vous capturent, pourraient l'apprendre et dans ce cas, plus rien ne les arrêterait.

Nous vous irradiions de notre lumière, votre cœur s'emplit de chaleur, votre corps retrouve sa vigueur et votre âme se fortifie. Vos épreuves ne sont pas terminées. La statuette de Kâli a perdu tout

pouvoir maléfique. Le voile de Kâli ne vous recouvrira plus. Sa malédiction a été anéantie, vous êtes saufs. Toutefois, la statuette a encore un rôle à jouer lors d'une cérémonie démoniaque. C'est pourquoi, il est primordial de ne jamais s'en séparer. Ils vont tout mettre en œuvre pour vous la voler. Et comme ils s'apercevront bien vite que tous les sortilèges sont sans effets sur vous, ils s'attaqueront directement à vos personnes. Restez sur vos gardes et soyez vigilants, partout le danger menace. Gagnez au plus vite Istanbul. Sur le Bosphore habite un homme du nom de Farad Pacha. Il connaît de nombreux mystères, c'est un grand maître soufi. Il vous révélera le seul et unique moyen de faire échouer les plans de ces fanatiques impies. Seul un être humain peut vous transmettre ce savoir. Si, par malheur, vous l'appreniez de notre bouche, la part de vérité que cette révélation contient vous détruirait instantanément. Farad Pacha mettra la touche finale à votre initiation mystique. Vous le comprendrez, l'assimilerez et vous en servirez efficacement, car un homme vous l'aura appris. Nous sommes des entités constituées d'essence divine et aucun mortel n'est assez fort pour recevoir notre enseignement d'une manière consciente et réfléchie.

"Il est temps pour vous de vous réveiller. Au fond de cette grotte, vous trouverez un cours d'eau qui vous mènera à 2 heures de marche du village du chef Pavna. Courez, cherchez Youri Drozd et

la pirogue. Bonne chance et que le créateur de l'Univers vous ait en sa Sainte Garde".

Le cours d'eau est souterrain sur la majeure partie de son tracé. Lorsqu'ils verront à nouveau le soleil, deux jours plus tard, le village de Pavna ne sera plus très loin. Les grottes et les couloirs qu'ils ont empruntés ont été taillés dans la roche par de géniaux artisans, derniers vestiges de la structure complexe et grandiose conçue par Parakrama. Ce réseau de canaux servait à la fois à l'irrigation de la ville et permettait en cas d'invasion de fuir rapidement les lieux.

Le voyage de retour se déroule calmement, Drozd ne désire pas traîner dans la jungle cinghalaise et préférerait éviter une nouvelle rencontre avec les dangereux Veddhas. Anxieux, le chasseur polonais se demande même, étant donné l'agressivité peu coutumière des aborigènes, si le village de son ami est encore debout. Ainsi, ils ne ménageront pas leurs forces pour avancer au plus vite.

Heureusement, les huttes sont bel et bien là et le chef Pavna est toujours aussi chaleureux et serviable. Ils goûteront une journée de repos bien mérité avant de remonter dans le camion de Drozd en partance pour Colombo.

Youri Drozd est perdu dans ses pensées et ne sera pas très loquace. Arrivés au faubourg de la capitale, il leur dira ces quelques mots en guise d'adieu :

"J'ai vécu avec vous une aventure extraordinaire. La jungle, les sauvages

hostiles, j'y suis habitué. Mais là, il s'agit d'autre chose. Lorsque nous avons pénétré dans la cité des princes cinghalais, que m'est-il arrivé ? Me suis-je évanoui ? Je le crois. En tout cas, j'ai pu revivre en songe...

"Mais était-ce vraiment un songe ! J'ai de nouveau partagé des instants de bonheur avec Marie Ange, ma bien-aimée. Je l'ai revue comme je vous vois maintenant. Quel bonheur ! Je me sens brusquement revivre. Je ne désire pas en connaître davantage. Je vous remercie simplement de m'avoir emmené dans cette ville."

Après moult effusions et embrassades, Drozd retournera à sa boutique, les poches pleines de livres-sterling durement gagnés. Les personnages devront alors s'embarquer pour Istanbul et une nouvelle fois traverser mers et océans.

Comme les Anglais semblent avoir le monopole de la navigation maritime, c'est encore grâce à l'une de leurs Compagnies que nos amis débarqueront à Istanbul, ancienne capitale de l'empire byzantin et joyau architectural de l'actuel Empire Ottoman.

Voici en détail le menu proposé par "L'Impérial Compagny of India", soit, en bon français, la "Compagnie Impériale des Indes" :

- Traversée de la Mer d'Oman à bord du vapeur "Conquest" et escale dans le Golfe d'Aden à Berbera en Somalie Anglaise.

- Départ le lendemain et traversée de la Mer Rouge et du Canal de Suez. Nouvelle escale à Port Saïd.

- Dernier jour de traversée en Méditerranée et arrivée à Istanbul, cinq jours après avoir quitté Colombo.

Que les personnages soient les bienvenus en Turquie. Pour la première fois au cours de leurs aventures, ils visiteront un pays indépendant, non assujéti à l'Angleterre et à la France et plutôt proche de l'Allemagne. Voilà un changement qui ne leur sera pas des plus profitables.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Cette entrevue au sommet rapportera gros à nos amis. Leur initiation aux secrets de la vie leur donne 3 points de fluide supplémentaires. Ils auront la nette impression de voir le monde sous un jour nouveau, en somme de maîtriser un peu plus leur existence. Ils se souviendront du moindre détail de ce discours. De plus, leur constitution et toutes leurs autres caractéristiques reviendront à leur maximum.

Quelle expérience revigorante, n'est-ce pas ? Plus de traces de blessures de flèches veddhas. Drozd est toujours étendu dehors, dans l'herbe. Une fois debout, il se demandera ce qu'il lui est arrivé, conscient que quelques détails de cette aventure lui échappent totalement. Ma foi, il en a vu d'autre et plus rien ne l'étonne vraiment. C'est pourquoi, il se contentera de suivre les personnages sans trop poser de questions.

CHAPITRE 6

Istanbul



"Tout à coup le soleil sortit resplendissant des flots, et le brouillard acquit, comme par enchantement, une merveilleuse transparence. Le rideau se déchira, et, de tous les côtés à la fois, apparurent à mes yeux éblouis des forêts de minarets à pointe dorée, des milliers de coupoles enflammées par la lumière, des collines couvertes de maisons rouges entremêlées de verdure, une suite immense de palais bizarrement éclairés, de mosquées aux toits bleus, des bois de cyprès et de sycomores, des jardins en fleurs, un port sans fin rempli à perte de vue de navires, de mâts et de pavillons ; en un mot, toute cette ville enchantée que chacun croit connaître, et qui ressemble moins à une grande capitale qu'à une suite infinie de kiosques charmants, élevés dans un parc sans bornes, qui a pour bassins des lacs, pour accidents de terrain des montagnes, pour massifs des forêts, pour ruisseaux des bras de mer, et pour batelets des escadres ; parc incomparable, à la fois si grandiose et si élégant. En devenant plus ardents, les rayons du soleil convertissaient en une sorte de poussière d'or les vapeurs matinales ; Istanbul semblait en feu, et ce panorama sans pareil flamboyait dans une atmosphère éblouissante ; nous poussâmes tous ensemble un cri d'admiration..."

Alexis de Valon *"Une Année dans le Levant"*

Les personnages découvriront ainsi Istanbul au petit matin quand

le vapeur pénétrera dans les eaux bleues et limpides du Bosphore.

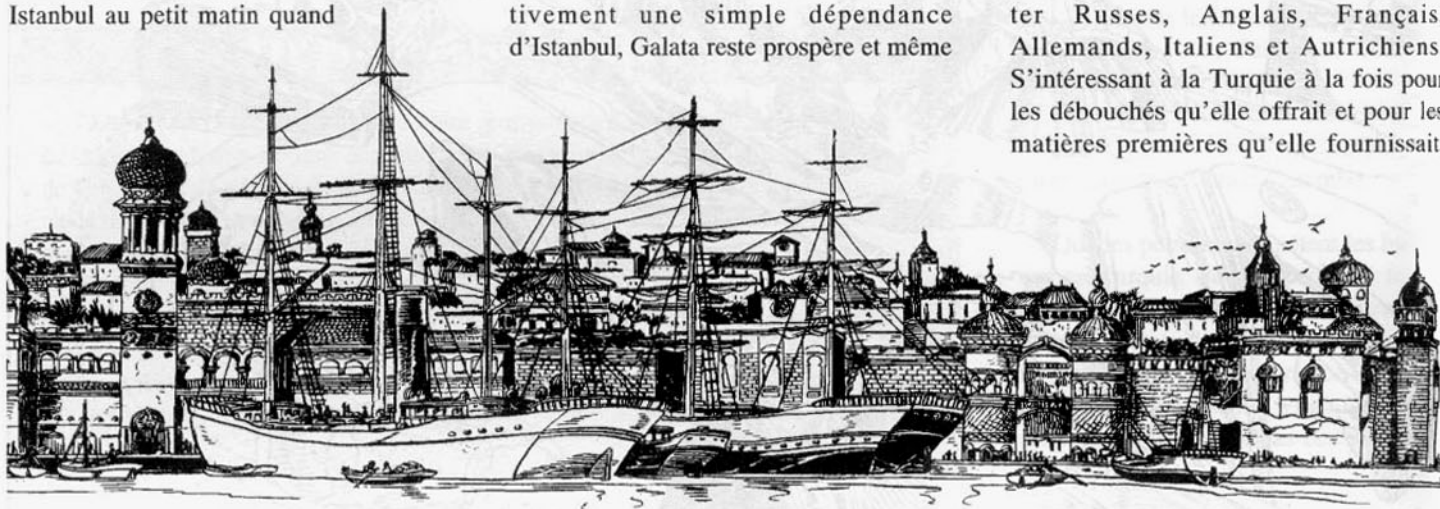
ISTANBUL, CAPITALE DE L'EMPIRE OTTOMAN

Autrefois Constantinople, puis Byzance, Istanbul, malgré ses malheurs, malgré ses affreuses blessures, a conservé un charme nostalgique et indéfinissable. Ceux qui ont fait le tour du monde conviennent volontiers qu'elle occupe la plus admirable situation dont on puisse doter une capitale, dans un cadre enchanteur, au carrefour des routes terrestres et maritimes. La ville est bâtie sur les deux rives de la mer de Marmara, englobant la Corne d'Or, à l'entrée du Bosphore. Dans les quartiers byzantins et ottomans, quartiers historiques s'il en fut, sont concentrés les plus beaux monuments de la ville, parmi lesquels la Basilique Sainte Sophie (érigée en 425 par l'empereur Constantin), la mosquée du sultan Ahmet ou mosquée bleue (1609-1616), l'église Saint Sauveur in Chora, (bâtie à la fin du XVe siècle), le Topkapi Sarayi ou résidence impériale (érigée après la conquête ottomane) et les vestiges de l'hippodrome (construit en 203 par Septime Sévère et achevé sous Constantin).

Au nord de la Corne d'Or, on trouve les anciennes villes génoises de Fata et Péra. Levantins, Juifs, Grecs, Vénitiens, Pisans, Amalfitains et Arméniens y affluaient. Quoique devenue administrativement une simple dépendance d'Istanbul, Galata reste prospère et même

accapare de plus en plus l'activité économique. Sur la rive asiatique du Bosphore (rive droite de la mer de Marmara), se développe, après la conquête ottomane du 29 mai 1453, la ville turque, dans les quartiers de Scutari et d'Eyoub. Alors, peu à peu, apparut le contraste entre la ville turque, ses palais mystérieux, ses mosquées silencieuses, ses rues paisibles, ses maisons de bois dans la verdure, proies faciles pour l'incendie, ses fonctionnaires indolents, ses intellectuels, son commerce local, ses cimetières mélancoliques dans les cyprès de Scutari et d'Eyoub, et d'autre part, la ville étrangère avec ses hautes maisons de pierre s'entassant sur les pentes de Péra, ses rues en escaliers, ses boutiques et ses quais grouillants, sa fièvre des affaires, ses artisans et son marché au change, ses lieux de plaisir, son "Sabir" où se mêlent toutes les langues, grec, turc, italien, espagnol et français. Les progrès de l'influence européenne de ce siècle n'ont fait qu'accentuer ces oppositions. L'entassement est devenu tel à Galata que l'agglomération a dû s'aérer de plus en plus vers le sommet de la colline, vers Galata Saray et Taksim, où s'installèrent les ambassades, au milieu de jardins ayant vue sur la mer.

Rapidement l'Empire Turc fut le théâtre de l'affrontement entre puissances européennes. Un fonctionnaire russe parla de l'Empire Ottoman comme d'un "homme malade de l'Europe". A son chevet vont se précipiter Russes, Anglais, Français, Allemands, Italiens et Autrichiens. S'intéressant à la Turquie à la fois pour les débouchés qu'elle offrait et pour les matières premières qu'elle fournissait,



les pays étrangers y engagèrent des capitaux de plus en plus considérables. L'administration de la Dette turque fut créée sous le contrôle des créanciers étrangers et les capitaux européens jouèrent un rôle de plus en plus tyrannique dans les affaires turques par l'intermédiaire des banques telles que la Banque Ottomane (sous contrôle britannique), le Crédit Lyonnais, la Deutsche Bank, la Deutsche Orient Bank, la Banque de Salonique (où se retrouvent Anglais, Français et Grecs), la Banco di Roma et la Banque Belge pour l'étranger. Parallèlement s'opéra la main mise européenne sur les moyens de transport. Les concessions de chemin de fer se multiplièrent : ligne anglaise d'Izmir-Kasaba, ligne française d'Ankara-Hayolar Pacha et surtout les lignes allemandes d'Ismid-Ankara et le projet "Bagdad Bahn". L'Allemagne prit le dessus sur ses adversaires et fut bientôt la puissance coloniale européenne la plus influente dans le pays. Politiquement, la situation n'est guère plus brillante.

L'Empire Ottoman est vaste et disparate, sans unité de langue et de religion. Sous l'impulsion des idées de la Révolution Française, les peuples balkaniques, appuyés par l'Europe, obtiennent peu à peu leur indépendance. Avant 1875, Serbie, Grèce, Monténégro et Roumanie sont autonomes. La Bulgarie, en 1878, se révolte à son tour. La Russie, l'Italie, l'Angleterre et la France se précipitent sur ce vieil empire.

Seule l'Allemagne affecte de s'en désintéresser, ce qui explique la place prépondérante qu'elle occupe dans l'Empire Ottoman.

La série de désastres enregistrés pousse les sultans à réformer l'administration. Mais les révolutions continues, les tragédies de palais ou la nonchalance des souverains paralysent l'action politique.

C'est le parti Jeune Turc, composé en grande majorité d'officiers et d'étudiants, influencé par le modèle occidental qui, en 1876, dépose le sultan Abdul Aziz et

impose un régime constitutionnel avec deux Chambres. Mais un nouveau sultan, le fameux "Sultan Rouge" Abdul Hamid, chasse les Jeunes Turcs et leur chef, le grand vizir Midhat pacha. La pire régression commence. Dévot, despotique, peureux, Abdul Hamid excite le fanatisme contre les chrétiens, exploite les rivalités des Puissances, tout en leur livrant les principaux revenus de l'Empire afin de couvrir la dette. Pour sauver l'édifice chancelant, pour retrouver comme Khalife le pouvoir spirituel qui compense le pouvoir temporel perdu, le Sultan Rouge imagine le panislamisme. Le principal résultat en est de raviver les haines contre les gïaours en Arménie, en Crète, en Macédoine, où les pires atrocités sont commises. Cependant les Jeunes Turcs, dont beaucoup se sont réfugiés en Europe occidentale, se réforment peu à peu. Dans la clandestinité, ils organisent la résistance contre le sultan Abdul Hamid, n'hésitant pas à commettre quelques attentats.

C'est dans ce cadre enchanteur que nos amis devront s'ébattre et retrouver un certain Farad Pacha. Le bateau jette l'ancre non loin des quais de Galata et lorsque les matelots amènent la passerelle, une foule de portefaix turcs, colporteurs arméniens et mendiants de toutes nationalités s'agglutinent autour des premiers voyageurs débarqués. Des calèches arrivent, conduites par des Caucasiens à grosse moustache, qui de leur voix puissante tonnent le nom des hôtels de leurs parcours : "Le Luxembourg !, Impérial Hôtel !, Le Shéhérazade !", lancent-ils à la volée. Se frayant un difficile passage dans la foule bigarrée, les plus courageux des Européens grimpent enfin à bord de ces véhicules décrépits. Les voilà partis vers leurs logis quatre-étoiles. Aux personnages de se jeter dans le tumulte, s'ils désirent passer une nuit agréable et prendre un bon bain chaud. Les hôtels turcs sont totalement dénués de confort et il est préférable de choisir un établissement international au luxe tapageur. Ils parviendront, non sans mal, à atteindre

une calèche et le cocher, l'air réjoui et vaguement amusé, leur proposera à nouveau, mais d'une voix plus douce, de les amener à un palace de leur choix. De toute façon, ces hôtels sont tous situés sur les hauteurs de Galata ou de Péra, sur la rive droite de la Corne d'Or.

Le cocher, maître de son véhicule, les conduira à vive allure à travers les ruelles étroites et tortueuses de l'ancienne ville génoise. Le "Splendor" est le dernier-né de ces hôtels de luxe, situé deux rues en deçà du quartier des ambassades. Il propose à sa clientèle un choix de chambres allant de la suite royale aux logements des domestiques sous les toits. Après avoir réglé le brave Géorgien qui les a conduits en ces lieux, ils pourront enfin se glisser voluptueusement dans un grand bain chaud parfumé de mille essences subtiles et raffinées. Malheureusement pour eux, ils seront interrompus durant leur baignade par un groom de l'hôtel leur annonçant la visite de deux policiers. Ces fonctionnaires turcs les attendent bien sagement dans le hall du "Splendor". Le concierge de l'hôtel leur en apprendra davantage une fois que les personnages auront descendu le somptueux escalier de marbre.

"Oui messieurs, deux fonctionnaires de la police vous attendent dans une petite pièce à côté de la réception. N'ayez crainte cela arrive souvent. Versez-leur un bakchich et tout ira bien. Oui, graissez-leur la patte si vous préférez, c'est une pratique assez courante ici. Toutes les personnes détenant un minimum de pouvoir, juge, avocat, policier et autres fonctionnaires impériaux, utilisent le bakchich pour arrondir leur fin de mois. J'avoue toutefois que je les comprends, leur salaire est si modeste ! Toutefois, veillez à ne pas vexer leur susceptibilité, la pratique du bakchich est tout un art. La somme d'argent doit être conséquente sans toutefois être trop importante, vous éveilleriez leurs soupçons. Ne blessez pas l'honneur de votre interlocuteur, trouvez un prétexte, même futile, pour justifier un tel versement. Jetez simplement les billets sur la table et exigez votre dû et vous irez tout

droit en prison pour corruption de fonctionnaire. Je sais qu'il n'est pas très logique que des policiers viennent jusqu'ici embêter nos clients mais si je vous dis que le gérant paie chaque mois une forte somme au commissaire pour que de telles pratiques ne se produisent pas, vous serez encore plus étonnés et vous comprendrez mieux la mentalité du pays. J'ai pris sur moi de conduire ces messieurs de la police dans une pièce à l'abri des regards indiscrets. Cela sera plus facile pour vous de discuter avec eux. Eh oui, le bakchich ne vous sauvera pas de toutes les situations. La présence de témoins, la gravité de l'acte ou votre attitude peuvent obliger les fonctionnaires à refuser votre argent. Et croyez-moi par expérience, il n'y a rien de pire qu'un fonctionnaire turc frustré. Un bon conseil, pliez-vous aux coutumes locales, cela vaut beaucoup mieux. De plus, le gouvernement ottoman n'est plus à un incident diplomatique près et vos ambassadeurs risqueraient de vous récupérer en fort mauvais état. Il paraît que les geôles turques ne sont pas des plus avenantes. Évidemment, il serait plus simple que je me charge de cette délicate transaction. Ainsi vous n'aurez pas le douteux privilège d'avoir à discuter avec ces escrocs. Bien sûr, je cours certains risques et comme ma femme doit bientôt accoucher, je ne voudrais pas que mon fils naisse dans la misère et le besoin. Une aide pécuniaire minime serait la bienvenue..." Que se soit le concierge ou les personnages, les policiers seront des plus courtois.

Empochant les quelques billets offerts si généreusement, ils déclareront en chœur : "Vous n'êtes certainement pas les dangereux trafiquants que nous pourchassons actuellement. Cela ne fait plus aucun doute maintenant. Nous vous souhaitons un excellent séjour à Istanbul. N'hésitez pas à abuser de nos services en cas de besoin. Nous sommes là pour vous protéger, ne l'oubliez pas !" Nonchalamment, ils s'en iront et les personnages verront deux uniformes maculés de taches de gras quitter l'hôtel.

Philosophe, le concierge du "Splendor" s'adressera aux personnages. Mais, vous ne le connaissez pas encore. Laissez-moi vous le présenter. Joao Tovro est portugais, natif de Macao. A l'âge de 12 ans, il s'embarque comme mousse à bord du "Dragon bleu", une jonque chargée de coupons de soie pour les manufactures anglaises de Goa aux Indes. Puis de pérégrinations en aventures et d'aventures en vagabondages solitaires, il échoue à Istanbul, au "Splendor", comme concierge d'un palace de luxe. Mais notre homme a des ressources, il devient rapidement agent de liaison et correspondant discret pour le compte de l'Ambassade d'Allemagne. Que voulez-vous, Joao est lucide, l'Allemagne occupe une place de choix sur l'échiquier politique turc. Il a décidé que les intérêts de cette puissance européenne n'étaient pas incompatibles avec les siens. Qui l'en blâmerait ? La vie est dure pour un homme seul et sans attache. Ainsi héléra-t-il les personnages : "Messieurs, si j'osais, une toute dernière recommandation. Le "Splendor" tient beaucoup à sa clientèle. Vous savez, l'Empire Ottoman est en pleine déliquescence. Corruption, trahison et perfidie sont monnaie courante et la vie humaine a peu de prix à Istanbul. Tenants de l'orthodoxie musulmane ou jeunes officiers mégalomanes, tous s'accordent sur un point. Ils emploient avec allégresse les mêmes méthodes pour parvenir à leurs fins : arrestations arbitraires, tortures, exécutions sommaires et attentats sauvages. Plus d'un homme est mort d'avoir oublié cette réalité de la Turquie moderne. Je vous souhaite pourtant de vous amuser à Istanbul et je me mets à votre entière disposition. Vie nocturne, lieux de plaisir, points de vue typiques, monuments historiques, personnages haut en couleur, personnalités incontournables, Joao Tovro est capable d'exaucer le moindre de vos désirs".

Or, à Istanbul, l'agent de liaison entre l'ambassade allemande et les Jeunes Turcs n'est autre que Joao Tovro. Vous

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

La Turquie est un pays proche de l'Allemagne. Des accords secrets viennent d'être conclus entre les deux puissances. Mais le "Sultan Rouge" Abdul Hamid est loin d'imaginer que le Kaiser Guillaume II favorise les menées du groupe réformiste des "Jeunes Turcs". Cette faction est composée en grande partie de jeunes officiers ambitieux fascinés par la puissance et la rigueur militaire allemandes.

vous doutez qu'il a accompli consciencieusement son travail et qu'il a averti ses employeurs. Car les personnages étaient attendus à Istanbul. Et pourtant leur destination ne leur a été révélée que dans le secret d'un tombeau de roi cinghalais, perdu au fin fond de la jungle. Seuls les sectateurs de Kâli se doutaient que nos héros se rendraient certainement à Istanbul afin de rencontrer Farad Pacha. Et si je vous dis qu'un "Jeune Turc", occupant un poste élevé dans la hiérarchie de cette organisation, se nomme Selim Chah, ami fidèle de Zia Sârkhan, je suis persuadé que vous comprendrez mieux de quoi il s'agit. Selim Chah a prévenu le service d'espionnage allemand qui a dépêché sur place Hector Schlammer, grand maître de la Sainte Vehme. Tout ce joli petit monde était en alerte, prêt à recevoir les personnages à Istanbul. La moindre barque en provenance des Indes ou d'Égypte était attendue sur les quais. Dans chaque hôtel, un espion veillait. Dès leur arrivée, les personnages ont été repérés, suivis et constamment surveillés. Joao s'est chargé de transmettre la nouvelle à tous les intéressés.

Ainsi, les ennemis de nos amis travaillent maintenant ensemble, main dans la main, œuvrant à leur destruction. Leur base d'accord est simple ; Selim Chah récupère la statuette de Kâli et Hector Schlammer dispose des personnages à sa

guise. Depuis que Zia Sârkhan s'est aperçu que les Allemands traquaient nos amis, les adorateurs de Kâli n'ont eu de cesse de se rapprocher de la Sainte Vehme dans un but bien particulier que Farad Pacha révélera en temps et en heure aux personnages. Pour l'instant, retrouvons-les au "Splendor".

La préoccupation première pour nos amis aventuriers est de mettre la main sur cet illustre et énigmatique personnage. Toutefois, il ne suffit pas d'ouvrir l'annuaire d'Istanbul afin d'obtenir l'adresse de Farad Pacha. Celui-ci doit être au courant de l'arrivée prochaine d'amis venus de Ceylan, mais pour l'instant, il ne s'est pas encore manifesté. De plus, nul ne peut affirmer qu'il se signalera. Peut-être attend-t-il que les personnages fassent la preuve de leur intelligence et de leur astuce. S'ils se renseignent auprès de leur aimable concierge Joao Tovro, ils pourront avoir la preuve de son efficacité. Joao avait déclaré connaître chaque recoin de la capitale ottomane, il va le prouver : "Farad Pacha ! Oui, bien sûr, je connais cet illustre fonctionnaire turc. On le dit également très sage. Certains prétendent même que c'est un maître Soufi, proche des confréries de derviches tourneurs. Mais de là à pouvoir vous fournir son adresse... A moins que, peut-être... On ne sait jamais, il se peut que je connaisse quelqu'un susceptible de vous renseigner. Je ne promets rien. Venez me retrouver ce soir, devant l'hôtel. Je termine mon service à 21 heures."

Les personnages choisiront peut-être de se fier à leur seul instinct, afin de retrouver Farad Pacha. Où qu'ils se rendent, café, commissariat ou poste, ils ne trouveront un homme capable de les aider. Les fonctionnaires turcs verront là une occasion de "plumer" ces Européens curieux. De même, s'ils s'adressent à un habitant d'Istanbul, il y a de fortes chances que celui-ci décide, avec l'appui de quelques comparses avisés, de détrousser ces aimables Français inconséquents. S'ils tardent à s'adresser à Joao

Tovro, c'est lui qui ira vers eux au moyen d'un faux message : "Messieurs, un pli est arrivé pour vous, ce matin !". Voilà ce que l'on peut lire sur ce mystérieux pli : "Venez à moi. Farad Pacha". A ce moment-là, Joao leur renouvellera son offre et leur donnera rendez-vous le soir même, à la même heure et au même endroit.

FARAD PACHA

La nuit tombe sur le Bosphore, il est 21 heures et 15 minutes. Devant l'hôtel "Splendor", un groupe d'Européens attend patiemment le concierge de leur établissement. Goao Tovro n'est pas pressé. Pour lui, la vie n'est faite que de petits malentendus sans importance. Alors, à quoi bon s'agiter. A 21 heures et vingt minutes, il apparaîtra en compagnie d'une femme d'une quarantaine d'années. A en juger par son teint mat, ses vêtements bigarrés et son accent dur mais mélodieux, cette femme est originaire d'Afrique du Nord. En effet, Khaïssa puisque c'est ainsi qu'elle se nomme, a vécu sur les hauts plateaux algérois. Fille d'un puissant chef berbère de la région, elle a pourtant préféré quitter les tentes nomades pour l'université de Damas. Là, en Syrie, sous l'influence d'un de ses professeurs d'histoire, elle participe activement à la lutte contre l'occupant ottoman. D'un courage hors du commun, on la voit souvent à la tête d'un groupe d'agitateurs mener des attaques d'une hardiesse inouïe contre des dépôts de munitions de l'armée turque. Trahie par son professeur, la redoutable police politique de l'Empire l'arrête et l'incarcère à la prison centrale d'Istanbul. A la première occasion, Khaïssa réussit à s'évader et rejoint les rangs "Jeunes Turcs". Fascinée par la mâle prestance de Joao Tovro, elle tombe amoureuse de ce marin portugais. Joao ne résiste pas à la beauté farouche de cette princesse berbère et ils se jurent alors un amour éternel. Khaïssa est persuadée que les "Jeunes Turcs", une fois au pouvoir, tiendront leurs promesses et

accorderont l'autonomie aux provinces contrôlées par l'Empire. Mais, au fond d'elle-même, elle répugne à commettre ces actes odieux et ces attentats aveugles et stériles. Joao la présentera aux personnages : "Messieurs, vous constaterez que l'on peut me faire confiance. Voici une ancienne domestique de Farad Pacha. Vous ignorez sans doute qu'il existe à Istanbul une corporation des servantes et gens de maison. Le "Splendor" fait quelquefois appel à leurs services. Bref, nous avons de la chance !



"Cette femme a servi Farad Pacha et elle a accepté de nous montrer sa demeure. Inutile de vous préciser que cela m'a coûté beaucoup d'argent. Les gens ne sont pas faciles à convaincre de nos jours. Et si l'on ne fait pas résonner à leurs oreilles le doux bruit de pièces d'argents s'entrechoquant, ils restent sourds à vos arguments les plus subtils. Ainsi va le monde. A sa perte, soyons-en sûr. Bon, Khaïssa vous guidera jusqu'à Farad Pacha. Pour ma part, je dois m'éclipser. Je sais qu'il n'est pas de bon ton de parler d'argent entre gentlemen mais ma note s'élève à 180 francs français. Je vous remercie de votre largesse. Bonne route."

La petite troupe s'engagera silencieusement dans les ruelles étroites menant au port. Khaïssa n'ouvrira pas la bouche, se contentant de répondre aux personnages par de brefs et imperceptibles hochements

de tête. Elle refusera énergiquement de révéler l'adresse de Farad Pacha. Si on la brutalise ou si on la menace, elle leur fera comprendre qu'elle peut tout aussi bien les laisser choir. De plus, elle se défendra en sortant un petit revolver de sa poche. Bientôt, ils parviendront à l'embarcadère. Évitant la patrouille de policiers qui effectue sa ronde habituelle, ils emprunteront une barque et traverseront, à la rame, le Bosphore.

Abordant sur les quais du quartier de Santari, ils reprendront leur pérégrination nocturne. Après une bonne demi-heure de marche à travers les rues encombrées d'ordures, ils déboucheront enfin dans un quartier plus résidentiel et plus propre. Les jardins sont plus grands et les constructions plus éparpillées. Farad Pacha habite un palais antique à l'extrémité de la vieille ville, sur la plus basse colline de la rive asiatique du Bosphore. Un mur de pierre entoure la demeure. La grille du parc est solide, sobre et dépourvue de toute sonnette. Visiblement, l'hôte de ces lieux ne reçoit que sur rendez-vous. Khaïssa profitera de la confusion et de l'inattention des personnages pour se volatiliser.

Avant même que nos amis soient revenus de leurs émotions, la lourde grille s'ouvrira lentement sans bruit. L'allée de pierre menant à cette habitation vieille de plusieurs siècles est bordée d'arbustes odorants. Le parfum dégagé par ces plantes fait tourner un peu la tête. Une impression de bien-être et de douce mélancolie envahira les personnages étonnés. Ils pénétreront dans le parc et la grille se refermera derrière eux. A mi-chemin, la porte d'entrée de cette demeure s'ouvrira, livrant passage à un homme âgé de petite taille. Une courte barbe blanche orne un visage rond animé d'un regard pénétrant où se mêlent malice et profondeur. Une robe de chambre de soie rouge habille cette silhouette plutôt rondouillarde. Malgré l'aspect menu de sa personne, il se dégage de cet homme un sentiment de puissance et de grandeur jusque-là insoupçonné. Fascinés, les personnages ne

pourront détacher leurs yeux de Farad Pacha. Leur faisant signe de continuer leur progression, il invitera nos amis à entrer dans sa splendide demeure.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Ce n'est pas par bonté d'âme que "Jeunes Turcs", espions allemands et sectateurs de Kâli ont choisi de mener les personnages jusqu'à Farad Pacha. Ils préfèrent réunir leurs ennemis dans un seul et même lieu.

De plus, le palais de cet ancien membre du gouvernement est admirablement bien situé. Niché sur les hauteurs d'un quartier populaire, isolé au milieu d'un vaste jardin et perdu aux confins de la capitale, c'est l'endroit rêvé pour passer à l'action sans peur d'être dérangé par la police ou des voisins trop curieux. Ici au moins on peut à sa guise faire usage de son arme à feu en étant bien sûr que le bruit de la détonation ne troublera personne. Eh oui, les personnages n'ont que quelques heures de repos avant que leurs ennemis ne passent à l'action. Et croyez-moi, cette action sera musclée et violente. En attendant, laissons nos amis en compagnie de leur hôte. Gageons qu'il aura d'importantes révélations à leur divulguer.

Les personnages pénétreront dans cette maison au charme envoûtant. Il se mêle en ces lieux la beauté des mosaïques et des fontaines orientales et la rigueur classique et géométrique de l'architecture grecque. Tout est harmonie, savant mélange de courbes et de couleurs. Plantes exotiques, fleurs sauvages et oiseaux multicolores donnent à cet endroit une touche paradisiaque. On pourrait se croire dans l'Éden retrouvé. Un domestique discret offrira gâteaux sucrés et boissons fraîches que les personnages partageront avec Farad Pacha autour d'une table basse disposée élégamment au milieu d'un jardin intérieur. Se

pliant avec grâce à la coutume orientale, on bavardera légèrement sur des sujets futiles tout en se restaurant. Une fois plats et couverts desservis, Farad Pacha entraînera nos héros dans son cabinet de travail.

La pièce est vaste, meublée à l'euro-péenne. Un nombre impressionnant de volumes anciens encombrant les rayonnages. Au milieu du bureau, une table basse ronde en ébène, incrustée de nacre, reproduit la carte du ciel. Aucun astre, aucune constellation ne manquent à l'appel.

"Je vous prie de prendre place autour de cette table, mes amis. Installez-vous sur les coussins et détendez-vous. Je n'ignore pas ce qui vous amène ici. Les forces du mal qui agissent en chacun de nous vont bientôt submerger la Terre. Des élèves indisciplinés, initiés en un temps fort lointain à la sagesse des Neuf Immortels et aveuglés par leur insatiable soif de pouvoir, ont créé une secte maléfique puissante à partir de cet enseignement perverti. Adorant tour à tour la déesse égyptienne Isis, la déesse romaine Junon, la divinité celte Birgit, Lilith, la première femme d'Adam pour certaine secte judéo-chrétienne, ils vénèrent actuellement Kâli, la déesse hindoue. Toutes ces femmes symbolisent le côté obscur de la création, de la Mère Universelle. Celle que les alchimistes nomment la Magna Mater. Kâli Durga en est l'incarnation la plus puissante, la plus sauvage. Elle est déesse créatrice, source de vie, symbole de fertilité et les Hindous l'adorent sous le nom de Kâli. Mais elle est aussi Durga, déesse des Crânes, anéantissant cette vie qu'elle a créée, réclamant le sang des enfants qu'elle a mis au monde.

"Je sais que cela paraît souvent inconcevable pour un occidental. Mi-homme, mi-bête, telle est la double nature de l'espèce humaine. Vous comprendrez alors pourquoi cette secte noire a autant d'adeptes. Depuis peu, grâce au mouvement politique "Jeunes Turcs", elle a pu entrer en contact avec une autre confrérie. Vous la connaissez puisque l'empereur Guillaume II l'utilise parfois aux lieux et

place de son service d'espionnage. La Sainte Vehme est une confrérie pro-germaniste, proche des anciens chevaliers teutoniques. La grandeur de l'Allemagne toute puissante est son seul but. Elle doit régner sur tous les peuples et tous les pays. Son grand maître a rencontré Selim Chah et Zia Sârkhan.

"Rassemblant les représentations de la Déesse Mère à travers les âges, la secte va accomplir une cérémonie démoniaque et libérer les forces incontrôlées de la Magna Mater sur Paris et la France. Vous savez fort bien que l'Allemagne va profiter de l'occasion pour envahir votre pays et que cet acte odieux entraînera d'autres puissances européennes dans une guerre dévastatrice et mondiale. La Sainte Vehme espère que l'Allemagne sortira vainqueur du conflit et pourra ainsi dominer le monde. La secte, elle, pense que cette guerre plongera le monde dans un chaos total, ce qui lui permettra d'assouvir son appétit de puissance et de richesse. Vous êtes sceptiques, n'est-ce pas ? Je vous comprends. Laissez-moi vous donner un exemple. En 1402, deux mages bénéficiant de la sagesse des Neuf Immortels pratiquèrent ce genre de cérémonie afin d'anéantir les troupes de Tamerlan. L'épidémie résultant de ces pratiques magiques fit 13 millions de morts en Chine, se propagea à travers l'Orient et l'Occident. Plus de 50 millions de personnes succombèrent. La peste noire avait frappé. Que dire de plus ? Sachez simplement qu'il ne s'agissait là que d'un acte de magie noire de moindre importance en comparaison à la cérémonie envisagée par les sectateurs de Kâli. Il ne leur manque que la statuette que vous possédez pour mener à bien leurs sombres desseins.

"Si vous êtes venus à moi, comme me l'ont révélé les Neuf Immortels, c'est que vous désirez mettre un point final à votre initiation en vue de combattre cette secte et faire triompher le Bien. Sauver l'humanité du destin tragique qui l'attend n'est pas sans danger. Il faut un cœur pur et beaucoup de connaissances. Les épreuves que vous devrez surmonter au

cours de cette initiation sont terribles. Beaucoup ont perdu la raison, d'autres sont morts, terrassés par une crise cardiaque. Réfléchissez bien, j'ai besoin d'un accord unanime et sans faille. Accordez-moi toute confiance et je vous guiderai. Méfiez-vous de moi et le doute vous rongera et causera votre perte. N'oubliez pas une chose, si vous échouez et que la secte parvient à ses fins, ce sera le chaos, l'apocalypse. Épidémies, guerres, résurgence de cultes sanglants, barbarie, triomphe du mal et avènement d'un nouvel âge des ténèbres, tel sera notre lot à tous. Je vous accorde une petite heure de réflexion. Restez dans mon bureau, consultez-vous ; puis, en votre âme et conscience, donnez-moi une réponse ferme et résolue."

Environ une demi-heure plus tard, Farad Pacha sera de retour dans son cabinet de travail. Il est maintenant vêtu d'une large robe blanche en lin, maintenue à la taille par une ceinture d'étoffe verte. Pendant son absence, les personnages auront le loisir de compulsier les ouvrages de sa bibliothèque et, éventuellement, poussés par la curiosité, d'inspecter son bureau. Tous les livres, anciens ou récents, traitent de spiritualité. Rédigés en hébreu, araméen, grec, arabe, perse, anglais ou français, ils évoquent de façon claire ou obscure les tâtonnements de l'homme vers la divinité. Le bureau de Farad Pacha ne contient rien de spécial. Un courrier abondant venu des quatre coins de la terre encombre ses tiroirs. Mais il leur faut faire un choix car leur hôte attend leur réponse.

Écoutons les ultimes recommandations de Farad Pacha :

"Je suis heureux et approuve entièrement votre choix. Je vais vous entraîner dans le tumulte du temps. Nous allons revivre ensemble des scènes pénibles de l'histoire de l'Humanité. Je serai votre guide et je vous protégerai des djinns. Car sachez que votre âme sortira un court instant de son enveloppe charnelle et qu'ainsi vous serez exposés à

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Nul doute que nos amis acceptent cette nouvelle série d'épreuves le sourire aux lèvres. Évidemment les risques encourus sont nombreux et quelle que soit la situation, ils devront rester unis face au danger. S'ils réussissent à s'en sortir, leur fluide augmentera. En cas d'échec, il se pourrait fort bien qu'ils périssent.

Au cours de leur initiation, ils devront faire certains choix. Si la majorité du groupe adopte une attitude correcte, tous les personnages bénéficieront de l'enseignement. Mais si la majorité se trompe, le groupe entier en subira les conséquences. Prenons un exemple : dans leurs rêves les personnages voient un enfant se noyer. 4 joueurs sur 5 optent pour un sauvetage immédiat, le cinquième, quant à lui, préfèrent tourner le dos à la scène, indifférent aux malheurs d'autrui. Bien sûr, il fallait voler au secours du malheureux baigneur. Grâce à la sagacité de ses compagnons, on considère que le personnage dans l'erreur a quand même réussi brillamment cette épreuve. Cela va se traduire en terme technique par l'obtention d'un point de fluide supplémentaire. Rassurez-vous les épreuves proposées seront un peu plus complexes.

l'attaque des démons. Toutefois, je ne pourrai agir à votre place. En effet, vous aurez la possibilité - durant un bref instant - d'intervenir directement. Mais attention, que votre choix soit judicieux et que la sagesse des Neuf Immortels vous illumine." Désignant la table basse aux motifs célestes, il ajouta : "Prenez place autour de la table du temps. Joignez vos mains, baissez vos paupières et comptez lentement jusqu'à neuf".

Alors que les personnages s'exécutent, Farad Pacha entame une douce



mélodie. De sa voix chaude, il accompagne le compte à rebours de nos amis. Ceux-ci se sentent de plus en plus légers, comme évoluant, désincarnés, dans l'éther astral. Une tiédeur réconfortante les enveloppe. Toujours portés par le chant de leur guide, ils se rapprochent d'un point lumineux, paraissant grossir au fur et à mesure de leur progression. Puis, brusquement, les voilà projetés dans le chaos de l'Histoire. Pillages, meurtres, incendies, guerres et épidémies se succèdent dans un rythme hallucinant. Les personnages sentiront leur raison vaciller à de nombreuses reprises mais toujours la sensation d'une main posée sur leur épaule leur fera reprendre leur esprit, un moment menacé. Des idoles d'antiques divinités païennes se dressent devant leurs yeux. Le sang d'innocentes victimes vient maculer la face hilare de ces monstres grotesques.

Hommes et femmes se livrent aux pires atrocités. Vieillards et enfants succombent sous les coups de fanatiques hurlant. La scène se précise. Un soldat, habillé en templier, poursuit un adolescent à travers les ruelles d'une cité orientale. 1099, les croisés de Godefroi de Bouillon ont pris la ville sainte et massacrent la population. Le croisé a rattrapé le jeune homme. L'adolescent porte également une cotte de mailles, c'est un guerrier.

Nos héros, happés par cette scène, ont la certitude qu'ils peuvent agir directement. Deux choix antagonistes se présentent à eux. Ce n'est encore qu'un enfant, ce chevalier, aveuglé par sa fureur et tout à l'ivresse de la bataille, ne se rend sans doute pas compte du crime qu'il va commettre. Il est de mon devoir de retenir son bras. Mais, ce jeune homme, est un combattant. Il se peut que lui aussi ait tué d'autres hommes. Après tout, il savait ce qu'il faisait en enfilant cette armure. Les lois de la guerre sont dures mais elles sont les mêmes pour tous. De plus, il est fortement déconseillé d'intervenir dans le

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

La première solution est la bonne : Le personnage retient le bras du chevalier et le garçon s'enfuit. Sinon, le croisé tranche la tête du jeune homme. Les personnages qui auront préféré ne pas intervenir, auront la désagréable impression que c'est leur tête qui roule dans la poussière.

De plus, ils garderont un souvenir de ce drame. Une petite cicatrice d'un centimètre apparaîtra à l'endroit où la lame du chevalier a touché le cou du garçon.

cours de l'histoire. Peut-être que si cet enfant ne meurt pas, la face du monde changera. Et puis, ce chevalier croisé est l'un de mes ancêtres lointains. Le mieux est de laisser le destin s'accomplir.

Puis, le tourbillon effréné de l'Histoire entraînera de nouveau les personnages dans sa course folle. Plus de crimes, plus de scènes de batailles, des monstres, des laissés pour compte, tous ceux que la nature a défavorisé, des êtres grossiers et disgraciés vont et viennent sur la scène du passé, grotesque parade d'infortunés infirmes. Boiteux, mutilés, estropiés, aveugles, lépreux, galeux, mendiants, débilés et scrofuleux exhibent leurs plaies et leurs différences sous le nez de passants scandalisés. La lie de l'humanité ose s'exposer au grand jour. Cette frange du peuple rejetée par la société secoue la conscience des aventuriers endormis. Enfin, c'est au tour des êtres maléfiques d'apparaître. Vampires, loups-garous, sorciers, goules et autres créatures démoniaques se joignent à la farandole infernale. Souvent, ils se confondent avec ces miséreux. Rejetés eux-aussi par ces gens "normaux", on comprend aisément qu'ils se soient réfugiés dans leurs vices ou leurs handicaps comme pour affirmer et assumer une différence monstrueuse. Ainsi, les personnages observent-ils des vampires à l'apparence misérable sucer le

sang de pauvres gueux avec une lueur d'angoisse de bêtes traquées dans le regard. Des loups-garous s'empressent de dévorer des enfants, terrorisés par le bruit des chasseurs se rapprochant. Des sorcières en guenilles lancent anathèmes et malédictions sur la tête de "braves gens" qui n'ont eu de cesse depuis des mois de les humilier et de leur faire subir les pires brimades.

Rejetés par tous, ces êtres égarés trouvent dans le crime une place et une fonction sociales. Rongés par la rancœur, l'ivresse et la volupté du crime les gagnent quand ils peuvent se venger de leurs difformités sur d'innocentes victimes. De nouveau, l'image est plus nette, plus réelle. Un homme en haillons est poursuivi par une bande de paysans armés. La forêt est dense et les rayons de la lune ont du mal à percer l'épais feuillage. Un prêtre vociférant conduit la chasse. De sa voix puissante, il excite les chiens. Bientôt, à bout de souffle, la victime s'écroule lourdement dans un buisson tout proche. Cet homme paraît la soixantaine. Blême, il respire avec peine. Ses chevilles et ses poignets portent la marque des fers. Péniblement, il se retourne avant que ses poursuivants, hurlant leur joie, ne se saisissent de sa chétive personne. Les bras en croix, il est maintenu au sol par de solides paysans résolus. Le prêtre s'avance, tenant entre ses mains un pieu et un maillet de chêne. Des torches brûlent, éclairant la scène. Le silence se fait. Effrayé, l'homme entrouvre la bouche où brillent deux superbes canines maculées de sang. Le vampire, muet d'effroi, implore du regard son bourreau. D'un geste rapide et précis, le prêtre brandit son maillet, prêt à percer le cœur du vampire : "Meurs donc, bête immonde, pour que l'âme de la jeune vierge que tu as assassinée ce soir connaisse enfin un repos éternel !"

Là encore, les personnages ont la possibilité d'intervenir.

Vont-ils sauver ce pauvre diable que la nature a si mal doté ? Après tout, il est obligé de se repaître de sang humain pour

vivre. Le tuer ne ramènera malheureusement pas la jeune fille à la vie. Il n'est pas nécessaire de l'occire, il suffirait de l'enfermer, de le maintenir en dehors de la ville et de vivre en bonne harmonie avec cet être si différent. Cependant, il porte le mal en lui. Mettre fin à ses jours, c'est aussi délivrer son âme de ses tourments terrestres. Même si c'est cruel, il est impossible d'agir autrement avec un vampire. Le laisser en vie, c'est exposer la population à ses canines avides de sang frais. Le frapper au cœur est la seule solution raisonnable.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

N'en déplaise au comte Dracula, la deuxième proposition est la bonne. Les joueurs qui ont préféré épargner le vampire subissent les conséquences de leur trop grande bonté. Deux petites cicatrices marquent la base de leur cou, exactement comme si un vampire avait planté ses dents à cet endroit. Il faut parfois se montrer impitoyable, impitoyable mais juste.

Une fois de plus, les visions reprendront. Mais le calme succède à la tempête. Après ces multiples illustrations de la violence et de la méchanceté de l'homme, les personnages, émerveillés, contempleront les nombreuses représentations de la Divinité au cours du Temps. Hommes, femmes et enfants s'agenouillent et se recueillent devant ces images pieuses, symboles d'amour et d'entente universelle. Des pèlerins du monde entier cheminent de par les routes vers des sanctuaires bénis et sacrés. Animés par une foi inébranlable, des milliers de fidèles élèvent églises et cathédrales, mosquées et synagogues à la gloire d'un Dieu commun. Moines et érudits travaillent jour et nuit à la compréhension et la diffusion des textes révélés.

Ermîtes et pasteurs harangent des foules enthousiastes, réunies sur la place du marché ou sur le parvis de leur lieu

de culte. Tous à leur façon célèbrent et chantent les louanges d'un Seigneur Universel... Les images maintenant s'estompent et Farad Pacha, évoluant librement dans le ciel étoilé, se rapproche de nos amis : "Vous avez accompli les deux premières épreuves de votre initiation mystique. Laissez-moi vous conduire vers ce qui sera votre ultime enseignement." Projetés en avant par une force inconnue, ils s'élancent alors dans les cieux à la suite de leur guide. Enivrés par cette sensation de liberté et de légèreté, ils se présentent bientôt devant l'entrée d'une caverne où les attend Farad Pacha.

"Cette grotte abrite une table de marbre sur laquelle divers objets sont disposés. Vous allez pénétrer à l'intérieur de cette caverne l'un après l'autre et me ramener deux de ces objets. Réfléchissez bien avant de faire votre choix. Que le premier disciple s'avance..."

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

La grotte renferme bien une table de marbre. Un chapelet, une relique d'un saint, un livre, une hostie et un crucifix sont disposés sur la table. On ne peut distinguer les parois de la caverne car une obscurité totale règne en ces lieux. Seule la table de marbre est éclairée d'une douce lumière. Dans cette épreuve, le joueur pourra gagner des points de spiritualité supplémentaires si son personnage choisit le livre, symbole de connaissance (+ 2 points) et le chapelet, objet de prière pour les croyants du monde entier (+ 1 point).

Évidemment, les points sont cumulables si quelqu'un rapporte à Farad Pacha le livre et le chapelet. Celui qui préfère prendre deux autres objets ne gagne rien. Pour obtenir le point de fluide accordé durant cette épreuve, il suffit que la majorité des aventuriers ramènent hors de la grotte le livre sacré ou le chapelet.

Farad Pacha se contentera de recueillir les objets sans rien dire. Après avoir subi individuellement cette épreuve, les personnages perdront brutalement connaissance.

Ils reprendront leurs esprits au petit matin quand les premiers rayons du soleil se levant sur le Bosphore pénétreront dans leur chambre respective. Une bien étrange nuit, fertile en événements et riche d'enseignements, vient de prendre fin. Perdus dans leurs pensées et pas tout à fait remis de leurs émotions, ils rejoindront Farad Pacha dans son salon où un copieux petit déjeuner leur a été servi.

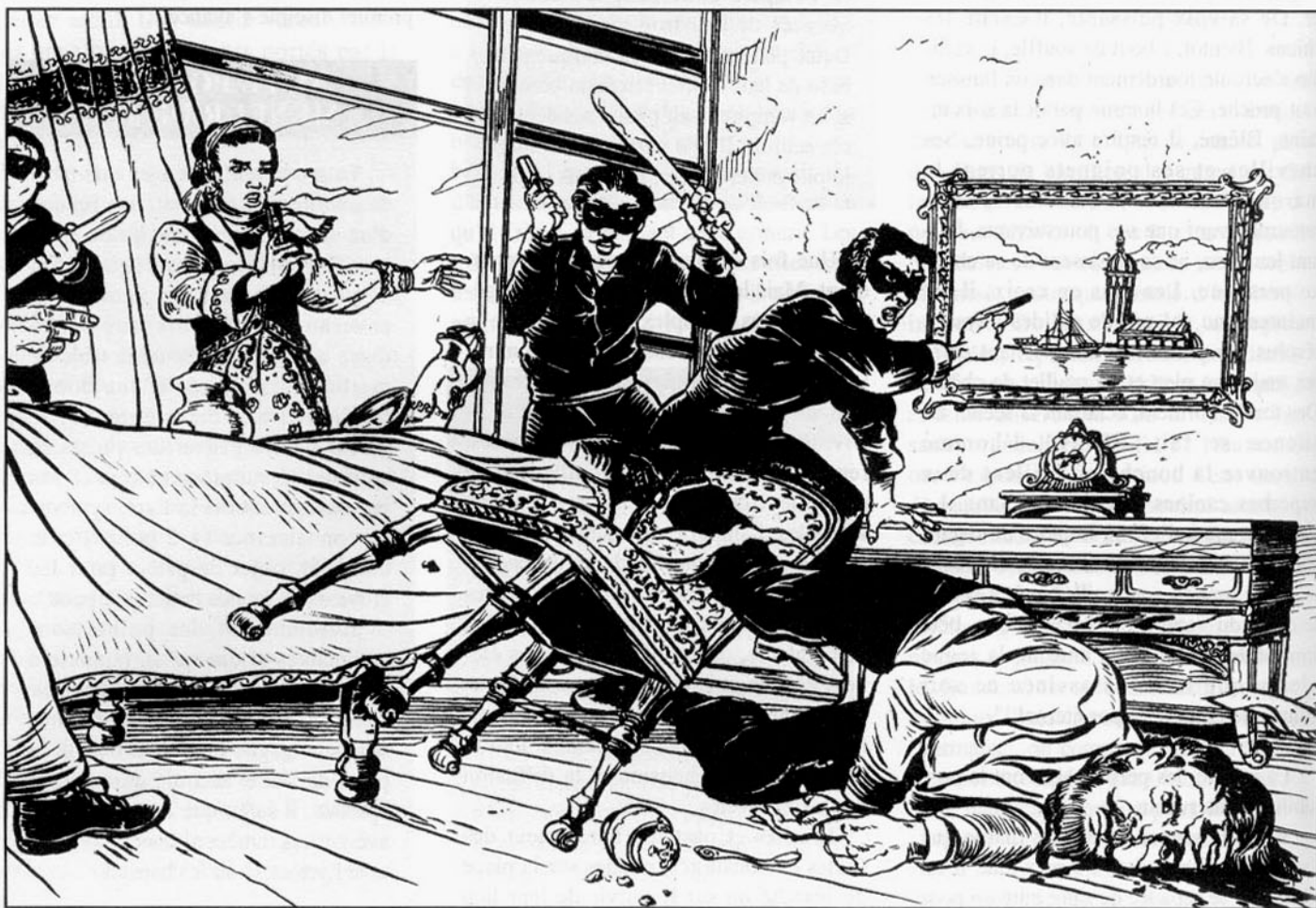
"Bonjour mes amis, asseyez-vous et restaurez-vous. Il est normal que vous vous sentiez différents ce matin. Votre initiation théorique touche à sa fin. Vous voilà capables de résister plus efficacement aux attaques sournoises de nos

ennemis. Toutefois, et vous vous en doutez j'en suis sûr, cela n'est pas suffisant. Quand viendra l'heure de vous confronter et de vous opposer aux forces maléfiques, il vous faudra être plus forts. Ne me demandez pas les raisons qui me poussent à prononcer ces paroles de malheurs mais je sais que lors de votre ultime épreuve, je ne serai plus là pour vous aider et vous protéger. Suivez mes recommandations à la lettre. Unissez vos mains et formez un cercle autour de la statuette brûle-parfum de Kâli. Répétez ensuite par trois fois cette formule : *Magna Mater bona est et universalis Dei non delenda est*. Lorsque vos tourments commenceront, n'oubliez jamais de rester unis quoi qu'il advienne.

"Cette épreuve a pour but d'ôter tout pouvoir maléfique à cette statue. Vous devrez impérativement accomplir cet acte

de magie blanche avant que les sectateurs de la déesse Kâli n'utilisent ce brûle-parfum pour leur cérémonie finale. Nous savons qu'elle aura lieu en France, à Paris et..."

Soudain, une détonation sèche déchire l'atmosphère. Farad Pacha reste un moment interdit, bouche bée. De son front, un filet de sang pourpre s'échappe. Lentement, son corps s'affaisse, privé de vie. De la porte et des fenêtres, une dizaine d'hommes masqués font irruption dans le salon. Vêtus simplement de pantalons amples et de chemises sombres, ils sont armés de gourdins et de revolvers de petit calibre. Seule Khaïssa n'a pas dissimulé son visage sous d'épais turbans de mousseline. Son arme fume encore. C'est elle qui a tiré et abattu l'ancien fonctionnaire turc d'une balle en plein front. Son regard est dur et résolu, ses ordres fusent, brefs



et secs. En quelques secondes, ils encerclent les personnages, les menaçant de leurs pistolets.

Si un aventurier crie ou tente de s'échapper, deux hommes se jettent sur lui et tenteront de l'assommer à l'aide d'une matraque ou de la crosse d'un revolver. Si malgré cela, un personnage parvenait à se dégager, il servirait de cible à trois tireurs expérimentés. S'il est blessé, deux des agresseurs n'auront aucun mal à le rattraper et à le ramener manu militari dans la demeure de Farad Pacha. Il faut se rendre à l'évidence, nos amis sont bel et bien coincés, prisonniers de leurs ennemis. Sans un mot, ils seront solidement ligotés et bâillonnés. Si l'un d'eux gigote et se secoue trop ostensiblement, un solide coup sur l'occiput le calmera pour quelques minutes. Khaïssa et ses amis les installeront dans de grands paniers en osier et le couvercle sera soigneusement fermés. Une dizaine de minutes plus tard, une carriole de marchand d'épices prendra livraison de cette

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Khaïssa et ses complices n'en sont pas à leur premier coup de main. Ainsi, lorsqu'ils font usage de leurs armes (pistolet ou gourdin), les tirages s'effectuent sous une habileté de 13. Il en est de même si un corps à corps s'engage. Ils essaieront au maximum de ne pas tuer les personnages. Toutefois si un joueur s'entêtait à essayer de fuir, ils n'hésiteraient pas à lui tirer dessus, risquant ainsi de le mettre "hors course". Bien sûr, personne dans le quartier n'interviendra, de peur de prendre un mauvais coup ou d'être impliqué dans une sombre affaire politique. Si nos héros adressent la parole aux agresseurs, ces gredins ne répondront pas, ne laissant filtrer aucune information.

Même Khaïssa restera muette comme une carpe.

étrange marchandise. Leurs affaires personnelles et la statuette de Kâli feront partie du voyage.

Ce que les joueurs ne savent pas encore, c'est que la cérémonie d'initiation menée par leur ami décédé leur a permis de gagner des points de fluide (1 par épreuve). Et cette meilleure sensibilité au monde irréel va se traduire par une plus grande perception paranormale. Ainsi, quoi qu'enfermés dans un panier à bord d'un chariot de commerçant turc, ils pourront "voir" la rue et l'endroit où on les conduit. Certes, cette vision n'est pas nette et les images apparaissent par flash mais elles n'en traduisent pas moins la réalité et prouvent que nos amis sont maintenant doués de capacités extrasensorielles.

Cela, j'espère, leur apportera un peu de réconfort, car il est vrai que la situation est désespérée. Surtout lorsqu'ils "verront" leur véhicule pénétrer dans les bâtiments de l'ambassade allemande.

Transportés à dos d'hommes et sans ménagement jusqu'aux caves de ce respectable établissement, on les balancera comme de vulgaires paquets à l'intérieur d'une geôle froide et humide. Khaïssa sera leur gardienne. Un gros Bavarois attaché d'ambassade répondant au doux prénom de Hans l'assistera dans cette tâche ingrate. Se heurtant toujours à un mur de silence, les personnages devront patienter encore une bonne heure avant d'être fixés sur leur sort, quand l'homme qu'il connait sous le nom d'Hector Schlammer entrera dans leur cellule, en compagnie de Zia Sârkhan. Enlevant leur bâillon aux personnages, nos deux compères les laisseront entravés, vérifiant même si les liens ne se sont pas desserrés durant le trajet. Puis, amusés et ricanants, ils se planteront devant les aventuriers, poings sur les hanches et sourire aux lèvres, réjouis par une victoire qu'ils considèrent acquise et totale.

Hector Schlammer prendra la parole : "Alors, on est en fâcheuse posture, il me

semble. Finalement, vous réduire à l'état de vulgaires prisonniers n'a pas été si compliqué. En Égypte, l'administration anglaise avait été trop coulante avec vous. Mais en Turquie, n'espérez aucune aide extérieure. Vous êtes ici en sécurité, si je puis m'exprimer ainsi ! Sachez tout de même que vous commencez à m'échauffer le sang à toujours vous opposer à moi et faire échouer mes projets. L'Allemagne sera bientôt débarrassée de sérieux empêcheurs de tourner en rond. Au moins avez-vous eu l'utilité de me faire connaître Zia Sârkhan. Il apparaît clairement que nos deux organisations œuvrent dans la même voie. Remarquable, n'est-ce pas... D'après ce qu'il m'a raconté, vous avez eu également le douteux privilège de lui causer du tort. Vous me poussez à croire que vous êtes nuisibles au plus haut point. Enfin, d'ici quelques heures vous ne serez plus qu'un mauvais souvenir. Hans et Khaïssa se chargeront de vous expédier ad patres."

"Permettez cher ami, "ajoutera Zia Sârkhan, "il serait incorrect de notre part de ne pas leur révéler nos projets. Après tout, qu'ils emportent au paradis nos secrets. De là-haut, ils ne pourront guère nous nuire. Quelle jubilation à l'idée de vous savoir morts lorsque nous accomplirons le rite de malédiction du Voile de Kâli-Durga. Le voile de la déesse recouvrira la France, votre pays. Je ne regrette qu'une chose, c'est que vous ne soyez pas là pour assister à ce magnifique et grandiose désastre. Je tiens à vous remercier pour nous avoir restitué la statuette de Kâli. Elle est en parfait état, vous y avez pris grand soin. Ce soir, nous la confierons à un ami qui part à bord de l'Orient Express. Dans deux ou trois jours, elle sera à Paris. Dès que nous pourrons, nous procéderons à la cérémonie, en accord avec nos amis allemands. Ah, vous ignorez peut-être que vous avez l'honneur et l'avantage d'avoir pour adversaire Henri Ferdinand Herbert Bismark, fils du grand Bismark, alias le Marquis de Bésieux, alias Hector Schlammer, grand maître de la Sainte Vehme".

Légèrement agacé par ce discours, Herbert Bismarck rétorquera : "Bon, bon, ne nous appesantissons pas sur la question, nous devons confier la statuette à notre ami. Partons maintenant. Hans et Khaïssa s'occuperont de nos hôtes d'une manière définitive." Se retournant vers les personnages, il ajoutera : "Messieurs, dans tous jeux, il faut un gagnant. Vous avez échoué. Je n'ai ni estime ni pitié pour les perdants. On ne s'oppose pas impunément à la grandeur de l'Allemagne !" Dans un claquement sec des talons, il sortira de la cellule, suivi de près par Zia Sârkhan, riant aux éclats.

Herbert Bismarck laissera ses instructions aux geôliers. Ensuite, Khaïssa, l'arme au poing fera son apparition à l'intérieur de la cellule de nos amis. Ceux-ci n'auront plus qu'à prier et recommander leur âme à Dieu.

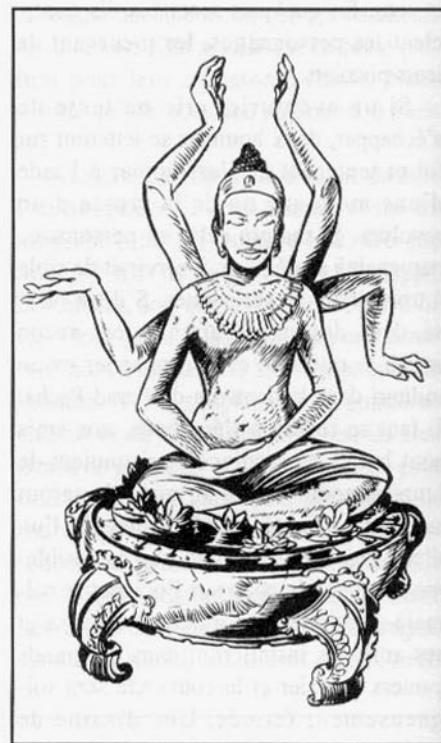
Grâce à leur sensibilité extra sensorielle réveillée, les personnages percevront les angoisses de leur geôlière comme si elles étaient concrètes et palpables. Poussés par une force inconnue et mus, aussi, par l'instinct de survie, ils tenteront de convaincre Khaïssa de ne pas

presser la détente de son revolver et de les faire évader de l'ambassade.

Pour simuler cette phase de jeu, vous mettez au courant les joueurs des pensées de Khaïssa (vous pouvez lui lire le passage encadré ci-dessous par exemple). A eux de trouver les arguments chocs et de persuader Khaïssa de leur laisser la vie sauve.

Lui dire la vérité et lui révéler les projets d'Herbert Bismarck et de Zia Sârkhan est encore la meilleure solution. Vous êtes entièrement libre de décider. Toutefois, vous pouvez vous appuyer sur les règles et avoir recours à des tirages sous l'Ouverture d'Esprit des personnages. Une réussite de qualité A entraînera leur délivrance. Ainsi que deux réussites de qualité B, 3 de qualité C ou 4 de qualité D. Mais attention 6 échecs causeront leur perte à tous !

S'ils réussissent à convaincre Khaïssa, voici comment les événements se dérouleront. Khaïssa appellera Hans dans la cellule, prétextant un enrayement de son pistolet. Le Bavarois examinera l'arme. Khaïssa profitera de son inattention pour se glisser dans son dos, tirer son poignard de sa manche et égorger le pauvre diable. Puis, rapidement et silencieusement, elle



conduira nos amis dans les jardins de l'ambassade, à une petite porte dérobée, ouvrant sur la rue.

Les personnages n'auront pas une minute à perdre. La gare d'Istanbul n'est pas loin. Peut-être ont-ils une chance de rattraper la statuette de Kālī avant que l'Orient-Express ne l'amène à toute vapeur vers la capitale française.

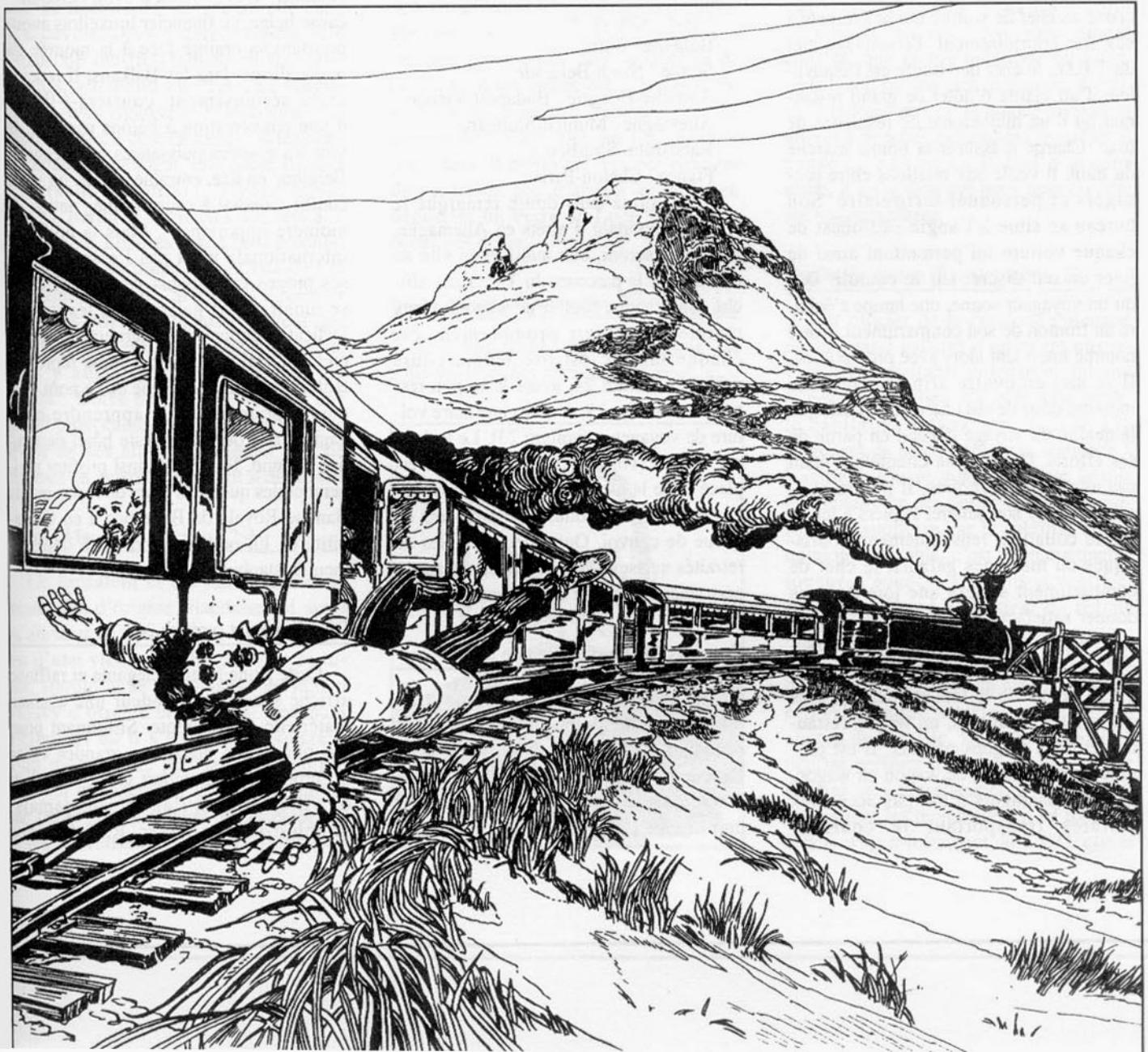
Ils auront tout juste le temps de sauter à bord de l'Orient-Express avant qu'il ne quitte le quai dans un sifflement strident. D'Herbert Bismarck et de Zia Sârkhan, point de trace, la statuette brûle-parfum est entre les mains d'un des passagers de première classe de l'Orient-Express. Ils s'envolent maintenant pour Paris à travers les Balkans, l'Autriche et l'Allemagne. Ils doivent coûte que coûte récupérer la statuette de Kālī afin d'accomplir leur ultime épreuve d'initiation et ôter à cet objet son pouvoir maléfique. Bonne chance à eux et que le destin leur soit clément car de nouvelles aventures ferroviaires les attendent.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Triste fin s'il en est. Mourir abattu d'un coup de revolver dans la nuque alors que l'on est ficelé et retenu prisonnier dans les caves de l'ambassade d'Allemagne à Istanbul. Voilà ce qui pourrait malheureusement se passer si les joueurs n'agissent pas rapidement. Leurs aptitudes nouvelles issues de leur initiation vont les aider. Les personnages ressentiront confusément l'embarras de leur bourreau. Khaïssa fait partie de l'organisation "Jeunes Turcs" depuis quelques années. Elle a un idéal : libérer et donner l'indépendance aux nations arabes asservies par l'occupant turc. Mais, elle doit bien se l'avouer, les "Jeunes Turcs" et leur allié allemand n'ont rien entrepris dans ce sens. De plus, elle vient déjà d'abattre un homme pour qui elle avait de l'estime. Farad Pacha est mort alors que lui aussi était un farouche partisan de l'indépendance des peuples. Pire encore, c'est elle qui est responsable de cet acte. Elle en vient tout naturellement à soupçonner la bonne foi de ses chefs et se demande même si elle ne se fourvoie pas en travaillant pour des hommes fascinés par le pouvoir et la richesse. Aucune idée noble et généreuse ne justifie ces crimes. Alors, à quoi bon exécuter les ordres d'un partisan de la Grande Allemagne, puissance centraliste et colonisatrice. Abattre encore des hommes et des femmes de sang-froid n'enthousiasme guère Khaïssa. Qui plus est, le meurtre ne paraît pas servir la cause qu'elle défend.

CHAPITRE 7

Le train Express d'Orient



En 1900, l'Orient Express se nommait le Train Express d'Orient. Depuis peu, il avait atteint l'étape d'Istanbul. Les wagons étaient construits en bois et vernis avec soin, donnant à ce train de luxe un certain cachet que nombres de globe-trotters fortunés appréciaient. On pouvait déjà lire sur les portes des voitures cette inscription écrite en français "Compagnie Internationale des wagons-lits". Le T.E.O. ne prendra que quelques années plus tard cette couleur bleu-nuit si caractéristique qui a fasciné des générations entières de voyageurs épris des chemins de fer.

C'est donc dans ce monument ferroviaire que les personnages embarqueront. Ayant récupéré leurs bagages grâce à la complicité de Khaïssa, nos amis régleront sans difficulté leurs places en première classe au chef de voiture qui se présente à eux fort courtoisement. Personnage clef du T.E.O., le chef de voiture est l'équivalent d'un maître d'hôtel de grand restaurant ou d'un majordome de résidence de luxe. Chargé d'assurer la bonne marche du train, il veille aux relations entre passagers et personnel ferroviaire. Son bureau se situe à l'angle sud-ouest de chaque voiture lui permettant ainsi de jeter un œil discret sur le couloir. Dès qu'un voyageur sonne, une lampe s'éclaire au fronton de son compartiment. Notre homme intervient alors avec promptitude. Il se met en quatre afin d'exaucer le moindre désir de ses clients car il sait que la qualité du voyage dépend en partie de ses efforts. De plus, sa clientèle n'étant pas avare de pourboires, il pourra aisément doubler son salaire. Papiers à lettre, légère collation, renseignements touristiques ou messages galants, le chef de compartiment se fera une joie de vous donner satisfaction. Il se relaie avec un autre employé tout aussi zélé pour assurer, jour et nuit, une présence discrète. Le T.E.O. comporte en tout et pour tout trois wagons de voyageurs, un wagon-restaurant et deux wagons postaux. Il est possible de se déplacer de wagon en wagon, mais les passagers n'ont pas accès aux voitures transportant le courrier.

Toutefois les communications entre wagons sont coupées de minuit à 7 heures du matin. Le chef de compartiment possède un passe en cas de nécessité. Le wagon-restaurant se situe au milieu du train. Le menu est international et le repas est servi de 7 h à 9 h, de 12 h à 14 h et de 19 h 30 à 21 h 30. Bien entendu, le bar fonctionne jusqu'à 23 h et il est possible de prendre ses repas dans sa cabine. Étant donné l'exiguïté toute relative de la voiture, un serveur parcourt le train et, à l'aide d'une clochette d'argent, annonce le début de chacun des deux services.

Durant trois jours et trois nuits, le T.E.O. roulera à travers les Balkans, l'Autriche-Hongrie, l'Allemagne et la France.

Voici la liste des étapes :

Turquie : Istanbul-Andrinople

Grèce : Philippoli

Bulgarie : Sofia

Serbie : Nisch-Belgrade

Autriche-Hongrie : Budapest-Vienne

Allemagne : Munich-Stuttgart-

Karlsruhe-Strasbourg

France : Châlon-Paris.

Vous aurez sans doute remarqué le nombre important d'arrêts en Allemagne. Nos amis seront, eux aussi, bien vite au courant car le parcours du T.E.O. est affiché dans chaque couloir de wagon. A eux maintenant d'agir promptement car chaque minute est précieuse. Leurs cabines : voiture 24, avant le wagon-restaurant ; voiture 25, et après une autre voiture de voyageurs (voiture 23). Le troisième wagon (voiture 26) de passagers est placé entre la locomotive et le wagon-restaurant. Les deux voitures postales sont en queue de convoi. Outre deux couples de retraités suisses, forts discrets, six autres personnes font partie du voyage.

François Abelmayer (voiture 26)

Cet homme d'une quarantaine d'années, aimable et bien élevé, se dit banquier. Travaillant pour le compte de la Banque Royale de Bruxelles, il est amené à se déplacer là où les intérêts de son employeur l'appellent. D'ailleurs, la



Belgique est partie prenante dans un projet d'aménagement ferroviaire en pleine Anatolie. Très heureux d'avoir défendu la cause belge, ce financier bruxellois avoue pourtant sa crainte face à la montée du nationalisme dans les Balkans. Il redoute assez sérieusement, confiera-t-il lors d'une conversation à bâtons rompus, de voir les grandes puissances européennes, Belgique en tête, entraînées dans un vaste conflit mondial à cause d'une "nation de moindre importance". Mais la politique internationale n'est pas l'essentielle de ses propos et François Abelmayer saura se montrer fort galant avec les dames. Délicat et cultivé, il mènera une cour discrète de vrai gentleman à toute représentante du sexe faible, digne de ce nom. Ces dames pourront ainsi apprendre qu'il gagne Paris où un modeste hôtel particulier l'attend. Il compte ainsi profiter pleinement des quelques jours de repos que la Banque Royale de Bruxelles a eu l'amabilité de lui octroyer après son déplacement à Istanbul.

Olga Delcourt (voiture 26)

Cette jeune femme élégante et raffinée affiche sans fausse pudeur une aisance matérielle conséquente. Sillonnant pour son plus grand plaisir les grandes villes d'Europe, Olga Delcourt glisse d'un lieu de villégiature à l'autre sans jamais, semble-t-il, s'en lasser. Raffolant des



trains de luxe, elle ne tait pas son admiration pour le Train Express d'Orient, symbole du microcosme élitiste où elle aime se mouvoir. D'un naturel accorte, elle s'exprime indifféremment en français, anglais, allemand ou russe, sa langue natale. Avec légèreté et insouciance, elle prétend n'avoir cure de toutes les tensions politiques du moment. Elle adore Paris et ses grands couturiers, Vienne et ses artistes, Berlin et ses jeunes officiers à la nuque raide, Londres et son faste colonial, Rome et sa dolce vita et Istanbul et son climat oriental. "Si tous les dirigeants européens voyageaient aussi souvent que moi," clame-t-elle à qui veut l'entendre, "il n'y aurait plus aucun risque de conflit". Dotée par Dame Nature d'une beauté provocante, elle n'hésitera pas à se servir de ses atouts physiques afin de charmer un personnage plutôt séduisant.

Harold Mac'Enzie (voiture 26)

Ce turbulent et bruyant rouquin de trente ans, d'origine irlandaise est aussi un amateur de train de luxe. Dernier rejeton d'une vieille famille noble et fortunée, Harold aime par-dessus tout le bon whisky d'origine et le whist. Revenant d'Istanbul où il s'est rendu acquéreur d'un magnifique pur-sang, il compte s'arrêter au "Georges V" à Paris durant une petite semaine avant de regagner ses terres ancestrales. S'il se maintient au



courant de l'actualité politique et économique, c'est uniquement pour ne pas dénoter au cours d'une soirée mondaine. Par contre, lorsque l'on aborde le domaine sportif (match de polo et courses de chevaux), il est intarissable, faisant preuve d'une érudition peu commune pour un homme de son âge. Dès que l'occasion se présentera, il proposera aux personnages de perdre un peu d'argent au whist en dégustant un verre de Loch Lomon de douze ans d'âge.

Père Gregor Illich (voiture 23)

Cet honorable ecclésiastique de soixante-trois ans revient d'Istanbul où il



a rencontré pour le compte du Saint-Siège, le Patriarche de l'église orthodoxe de Constantinople. Spécialiste des ambassades discrètes et des entrevues officielles, le Père Illich possède une finesse intellectuelle rare. Entretenant de bons rapports avec les milieux musulmans modérés, il connaît, pour l'avoir vu deux ou trois fois, Farad Pacha. De nature plutôt réservée, notre bon père ne se mêlera pas de conversations mondaines et futiles. Par contre, si on l'en convie, il n'hésitera pas à donner son avis sur des sujets de politique internationale, de théologie comparée ou même de philosophie. Ses propos, fort pertinents, révèlent un homme instruit, cultivé et très réaliste. Pour lui, si les rapports entre la France, l'Allemagne et l'Angleterre n'évoluent pas vers une détente, et si des accords coloniaux ne sont pas rapidement conclus, une guerre mondiale est inévitable. Bien sûr, en tant qu'homme d'église, il redoute de voir le monde civilisé en arriver à de telles extrémités. Toutefois, il pense qu'en tant qu'Italien d'origine serbe, il ne se fera pas prier pour prendre ses responsabilités.

Capitaine Anton Slovak (voiture 23)

Cet officier de la cavalerie polonaise est un grand gaillard d'un mètre quatre-vingt-dix, véritable colosse blond aux larges épaules. Issu d'une famille noble, le capitaine Slovak sert dans le 17^e Régiment de lancier polonais, stationné à Varsovie. Jouant volontairement le rôle du militaire un peu borné, il étonnera parfois son auditoire par la subtilité de ses opinions. De plus, c'est un remarquable joueur d'échecs, à la fois inventif et rigoureux. Grand admirateur du régime militaire prussien, il déplore pourtant l'expansionnisme allemand vers les pays de l'Est. Persuadé qu'un jour la Pologne et l'Allemagne s'affronteront sur un champ de bataille, le capitaine Slovak déclare préférer tout savoir sur un futur ennemi plus que potentiel. Détestant par-dessus tout les mondanités, il ne fréquentera le wagon-restaurant du T.E.O. que le



temps de trouver un partenaire pour une bonne partie d'échecs.

Abdu Suleyman (voiture 23)

Ce négociant turc d'une quarantaine d'années travaille directement pour le compte du sultan. Vêtu à l'occidentale et coiffé d'un magnifique fez rouge, ce petit homme n'est guère sympathique. Communiquant assez rarement avec ses compagnons de voyage, il préfère se cantonner dans sa cabine et écouter des airs orientaux sur son phonographe, en fumant son narguilé. Se faisant servir ses repas dans sa cabine, les personnages auront du mal à pouvoir discuter avec ce sympathique représentant de l'Empire



Ottoman. Si on le convie à participer à une quelconque activité de groupe, il refusera d'abord courtoisement puis plus sèchement si la personne a le malheur d'insister. Toutefois, si son interlocuteur s'emporte ou fait preuve d'autorité, il acceptera pour ne pas perdre la face et paraître discourtois.

Maintenant que vous connaissez tous ces braves gens, une question primordiale se pose : Qui est en possession de la statuette de Kâli et y-a-t-il un espion parmi ces gens ?

Tout d'abord, sachez que tous sont des espions et travaillent pour le compte d'organisation politique nationale ou pour leur propre intérêt. François Abelmayer, sous son aspect débonnaire de banquier belge, est un agent de la couronne austro-hongroise. Sous le couvert de ses activités financières, il surveille les différents groupes d'activistes balkaniques, manipulés par la Turquie ou par la Russie. Hostile à la France qui se dit protectrice du jeune État serbe, il n'hésitera pas à nuire aux personnages si l'occasion s'en présente.

Olga Delcourt, quant à elle, est ce que l'on pourrait communément appeler une courtisane spécialisée dans le vol de documents précieux. Que ce soient des secrets de famille ou des documents émanant des diverses chancelleries européennes, tout est bon si on peut le monnayer à un bon prix. Le charme est son atout principal et elle n'a pas son pareil pour ensorceler un homme.

Harold Mac Enzie travaille pour l'Allemagne. Irlandais de souche et donc farouche adversaire de l'Angleterre, il espère que, en cas de conflit, l'Allemagne fournira une aide précieuse à ses compatriotes désireux de chasser l'opresseur anglais. Herbert Bismarck l'a chargé de surveiller et de protéger le porteur de la statuette. Il n'en sait pas plus.

Le Père Gregor Illich, outre sa mission apostolique, ne dédaigne pas rendre de petits services au gouvernement français. D'origine serbe, il a su apprécier la prise de position favorable du Quai d'Orsay

lors de la reconnaissance de son pays. De plus, il n'a pas oublié que la France est la fille aînée de l'église. Ne sachant pas qui ils sont, ni de quoi il en retourne, il n'abordera pas les personnages dès leur arrivée dans le T.E.O. Par contre, il répondra présent si on sollicite son aide en cas de danger.

Anton Slovak, ce brave militaire, bien que polonais, est un agent de la Russie tsariste. Que voulez-vous, il est conscient de la faiblesse de son pays et il a fait son choix. Préférant une domination russe à une occupation allemande, il œuvre pour la grandeur du Tsar. Il espère ainsi préserver la Pologne si la Russie la prend sous son aile protectrice. Somme toute, il pense que son rêve de fraternité slave peut se réaliser sous la tutelle russe.

Reste ce curieux Abdu Suleyman. Envoyé spécial du gouvernement ottoman, cet homme s'est laissé plus ou moins corrompre par des amis proches du mouvement "Jeunes Turcs". Entraîné malgré lui à des réunions secrètes, Abdu Suleyman s'est laissé petit à petit gagner par une fiévreuse sensation de liberté où se mêlent le courage et la crainte d'être découvert. Mais voilà, tant que l'on ne lui avait pas intimé l'ordre d'agir, notre homme jouait au révolutionnaire d'opérette, fantasmant sur les dangers potentiels de son pseudo engagement et s'illusionnant sur sa bravoure et son rôle dans cette organisation, jusqu'au jour où Selim Chah lui demanda de transporter un colis précieux jusqu'à Paris, sous couvert de sa mission pour le sultan. Brutalement mis en face de la réalité, Abdu Suleyman tenta d'abord d'esquiver cette proposition. Mais, menacé par un Selim Chah intransigeant, il ne put refuser. Depuis lors, Abdu vit dans la peur constante d'être arrêté ou exécuté. C'est pourquoi, il reste reclus dans sa cabine et évite tout contact avec un étranger, attendant angoissé l'arrivée à Paris, où il pourra enfin être délivré de ce mystérieux colis.

Vous vous demandez sans doute pourquoi Herbert Bismarck et Zia Sârkhan ont couru le risque de confier la statuette de

Kâli à cet homme. Premièrement, ils pensent que la personnalité même d'Abdu Suleymani le met à l'abri de tous dangers. En effet, qui irait soupçonner que cet homme transporte dans ses bagages un quelconque secret d'État. Deuxièmement, il croit que les personnages ont maintenant été éliminés et comme ils étaient les seuls à connaître les tenants et les aboutissants de cette vaste conspiration, il n'y a pas lieu de s'inquiéter outre mesure. De plus, Herbert Bismarck a chargé un de ses agents, Harold Mac'Enzie, d'assurer la protection d'Abdu Suleymani. Tout devrait donc se dérouler comme prévu, sans anicroche.

Bien sûr, c'était sans compter la présence inespérée des personnages. A eux maintenant d'agir s'ils veulent sauver le monde et la France.

PREMIER JOUR DE VOYAGE A BORD DU T.E.O.

Voici les étapes de la journée :

- 6 h 30, les passagers se réveillent en gare d'Andrinople (Turquie).
- 8 h 45, arrivée à Philippoli (Grèce).
- 14 h 20, entrée en gare de Sofia (Bulgarie).
- 16 h 50, arrivée à Nish (Serbie).
- 18 h 15, arrivée à Belgrade (Serbie).

En tout cas, les personnages se doivent de récupérer la statuette de Kâli au plus vite. N'oubliez pas qu'il leur reste une ultime cérémonie à accomplir pour que leur initiation soit complète. Mais comment faire main basse sur cette représentation maléfique ? Là, inutile de tourner autour du pot, visiter les cabines, fouiller les bagages des autres passagers, questionner habilement ses compagnons de voyage et éviter d'attirer l'attention sur ces manigances, en un mot se révéler un parfait petit espion, voilà la seule attitude correcte à adopter.

Mais, bien sûr, ce que nos amis ignorent, c'est qu'ils sont confrontés à d'authentiques espions rompus à tous les artifices du métier. Ainsi, dès que leur enquête "discrète" débutera, ils éveilleront les soupçons de tous ces gentlemen. Flairant une importante affaire de secret d'État, ces messieurs se feront une joie d'intervenir à leur tour, tentant également d'obtenir un maximum de renseignements pour le compte de leur gouvernement respectif. Bientôt régnera sur le Train Express d'Orient un climat de mystère et de suspicion, digne de ce temps.

Assez rapidement, tout le monde se rendra compte que la seule personne ayant un comportement suspect digne d'intérêt n'est autre que le pauvre Abdu

Suleymani. La première personne à entrer en action sera Olga Delcourt. Elle ne ratera pas une seule occasion de se rapprocher du commerçant turc. Les autres passagers préféreront s'intéresser aux personnages. En effet, ils aimeraient bien apprendre pour qui ce groupe d'individus de nationalité française travaillent.

Le capitaine Anton Slovak sera le premier à prendre contact avec eux. Il se dit que le voyage à bord de ce train de luxe ne dure que trois jours et que, s'il attend trop, toute cette histoire risque de lui échapper totalement et qu'il lui faut donc agir au plus vite. Et puis, la prudence, il la laisse bien volontiers au civil. Invitant un personnage, de préférence une jolie dame, à boire un verre avec lui au wagon-restaurant, il dissèrtera quelques instants sur sa Pologne natale et les charmes indescriptibles qu'elle renferme. Puis aiguillant la conversation sur leurs compagnons de voyage, il confiera à son interlocuteur : "J'ai toujours aimé voyagé à bord du T.E.O., on y fait des rencontres surprenantes. Prenons par exemple ce monsieur Abdu Suleymani. Pourquoi s'enferme-t-il donc dans sa cabine comme cela ? Nous n'avons pas la peste que diable ! Notez aussi qu'Olga Delcourt semble attirée par ce curieux petit bonhomme. Certaines mauvaises langues prétendent que cette jeune femme attractive aime par-dessus tout les bijoux et autres objets de valeur. Ce qui expliquerait que ce fonctionnaire ottoman ne quitte pas sa cabine. Après tout, peut-être transporte-t-il un objet de grand prix ? Qui sait ! Le Train Express d'Orient en a vu d'autre !"

Ensuite, Anton Slovak sondera en douceur son interlocuteur sur ses convictions politiques, l'entraînant dans une discussion de politique internationale ayant pour point de départ l'Empire turc. Si le personnage se montre récalcitrant, il n'insistera pas et prendra congé. Il se contentera par la suite de surveiller l'évolution de la situation, posant de-ci, de-là, d'innocentes questions sur Abdu Suleymani.

Évidemment, tout cela ne manquera pas d'alarmer Harold Mac'Enzie, craignant pour la sécurité de son protégé.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Le voyage à travers les Balkans et l'Europe sera assez mouvementé. Aussi, laissez-moi vous mettre au courant de la législation ferroviaire.

Si le port d'une arme de poing est autorisé à bord du T.E.O., il est déconseillé d'en faire un usage trop fréquent. Les chefs de voiture possèdent tous un revolver de petit calibre et s'en serviront si la vie d'un ou de plusieurs passagers est menacée. S'ils ne parviennent pas, pour une raison quelconque, à maîtriser le ou les forcenés, ils condamneront les issues de la voiture en attendant la prochaine étape et l'intervention de la police locale.

En cas de délit mineur (un vol par exemple), la personne est arrêtée, fouillée et bouclée dans une cabine, un employé du T.E.O. armé faisant office de geôlier. Mais en cas de délit majeur (un crime ou une tentative d'assassinat), la personne est arrêtée et livrée à la justice du pays traversé.

Les conventions d'extraditions n'existant pas encore à l'époque, il faudra attendre six bons mois avant que le criminel ne soit rendu à la justice de son pays. Il convient donc de se montrer prudent et circonspect. Et si on désire éliminer quelqu'un, mieux vaut rester discret.

Pour lui, une chose paraît certaine : Anton Slovak est un petit peu trop curieux à son goût. En ce qui concerne les personnages, il reste perplexe et attend de voir comment évoluera la situation. Par contre, il se soucie guère d'Olga Delcourt, la prenant pour une demi-mondaine sans envergure.

D'ailleurs, le soir même, cette ravissante personne dînera en tête à tête avec Abdu Suleymani.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Il est assez aisé de pénétrer discrètement dans les autres cabines. Tous ces messieurs savent parfaitement qu'il est préférable de ne pas fermer la porte de son compartiment puisqu'ils n'ont rien à cacher. De plus, ils agiraient de même en cas contraire afin de ne pas éveiller les soupçons. Mais Abdu Suleymani est novice en la matière. Ainsi s'enferme-t-il à double tour. Par contre, le paquet remis par Selim Chah et contenant la statuette est simplement dissimulé sous son lit. Si les personnages arrivent à forcer la serrure, ils n'auront aucun mal à s'emparer de ce précieux colis. De plus, craignant pour sa sécurité, l'homme d'affaires turc ne signalera pas le vol. Il sait fort bien qu'en pareil cas, mieux vaut éviter d'ébruiter l'événement. Il se contentera, à la première gare venue, de contacter Selim Chah et de lui apprendre la terrible nouvelle. Mais, qu'ils se pressent d'entrer en action car Olga Delcourt est une concurrente sérieuse.

Voici comment les événements vont se dérouler tant qu'ils n'interviendront pas.

Le soir du premier jour donc, Olga Delcourt dînera en compagnie d'Abdu Suleymani. Ne négligeant rien afin de charmer sa compagne de table, le fonctionnaire sera bientôt ivre du champagne français qu'il a si généreusement commandé.

Harold Mac'Enzie, son ange gardien, sautera sur l'occasion pour ramener son protégé à sa cabine et lui éviter ainsi de tomber dans les griffes d'Olga. Celle-ci, voyant que son plan a échoué, regagnera son compartiment. En effet, elle comptait bien terminer la soirée en compagnie d'Abdu, le border bien gentiment pour qu'il puisse cuver son champagne, fouiller ses affaires, voler ce qu'il gardait si précieusement et, au petit matin, descendre en gare de Budapest. Mais ce "sympathique" Irlandais veillait. Prenant son rôle au sérieux, il montera la garde devant la cabine du Turc jusqu'à une heure du matin environ.

Comme toutes ces scènes se déroulent dans les couloirs de la voiture 23, Anton Slovak et le père Gregor Illich remarqueront ce curieux manège. Quant aux personnages, l'un d'entre eux aura le privilège de recevoir la visite de François Abelmayer. Avant qu'il ne se mette au lit, notre ami (tirez au sort parmi les personnages masculins) sera dérangé par le banquier belge. Prétextant une soudaine envie de compagnie pour combattre la monotonie et la solitude de ces longs trajets ferroviaires, François Abelmayer, voyant la lumière de la cabine encore allumée, s'est permis de frapper à sa porte. Parlant de tout et de rien, il promènera son regard, cherchant visiblement à découvrir un objet permettant de le renseigner un peu plus sur l'origine de son interlocuteur. Au bout de quelques instants, il prendra congé.

2^o JOUR DE TRAVERSÉE

Étapes de la journée :

- 6 h 15, arrivée à Budapest (Empire d'Autriche-Hongrie).
- 13 h 30 : arrivée à Vienne.
- 18 h 22 : arrivée à Munich. (Allemagne, Bavière).
- 23 h 10 : arrivée à Stuttgart. (Allemagne, Bade-Wurtemberg).

Cette journée est décisive pour nos amis car, le soir même, ils pénétreront sur le sol allemand. Harold Mac'Enzie télé-

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Dorénavant, quoique les personnages fassent, ils seront continuellement épiés ou dérangés par l'un ou l'autre des passagers. Ces espions reprennent du service. N'hésitez donc pas à les utiliser et à les faire intervenir chaque fois que nos héros désirent rester tranquilles. Il leur faudra faire preuve de beaucoup d'ingéniosité s'ils veulent s'emparer de la statuette de Kâli. D'autant plus qu'au cours de la durée du séjour à bord du T.E.O., l'une de leur cabine sera hâtivement fouillée, sans que rien n'y soit dérobé. François Abelmayer est l'auteur de cette infraction mineure. Cela d'ailleurs n'a pas éclairé sa lanterne et il continue à se poser de nombreuses questions.

graphiera à son état-major, durant la halte en gare de Munich. A Stuttgart, un nouvel agent allemand, le Docteur Friedman, prendra place à bord du Train Express d'Orient. De plus, prévenus de la présence dans ce train d'individus désireux de s'emparer du colis d'Abdu Suleymani (si cela n'a pas déjà été fait), les services allemands préviendront la police qui se fera une joie de contrôler les papiers d'identité de chaque passager et de fouiller leurs bagages. Toutefois, ne voulant pas geler les rapports franco-allemands, la police de Guillaume II se gardera bien d'incarcérer les personnages. Mais, croyez-le, ce n'est pas l'envie qui lui fait défaut.

Mais avant toute cette agitation policière, une nouvelle journée se déroule à bord du Train Express d'Orient.

Harold Mac'Enzie fera tout son possible pour empêcher Olga Delcourt d'approcher Abdu Suleymani. Celui-ci, ne comprenant rien à la situation, s'efforcera de son côté à échapper à la surveillance de l'Irlandais, persuadé que ce robuste gaillard roux n'est pas animé des meilleures intentions qui soient.

Il confiera ses craintes au bon père Gregor Illich, lui révélant qu'Harold Mac'Enzie voulait prévenir un de ses amis dès leur entrée en gare de Munich. Il pense ne pas être à l'abri de ces voleurs et s'inquiète fortement. Il a surpris une conversation entre Harold et un chef de voiture. Harold voulait télégraphier du train mais l'employé du T.E.O. lui a dit que c'était impossible en ce moment, l'appareil ayant été saboté cette nuit même.

Toutes ces informations, le père Gregor Illich s'empressera, bien entendu, d'aller les communiquer aux personnages, sur le ton badin de la conversation. En effet, cet ecclésiastique se doute qu'Harold travaille pour l'Allemagne, sinon pourquoi essaierait-il d'avertir un de ses amis à Munich même, si ce n'est pour éviter que son appel ne soit intercepté. Lui-même travaille pour le gouvernement français, ennemi de l'Allemagne. Il s'est aperçu assez rapidement qu'Harold protégeait Abdu et que ce même Abdu intéressait fortement nos amis. Donc il se fait une joie de mettre au courant les personnages de cette nouvelle donnée du problème. A eux d'agir promptement s'ils ne l'ont pas déjà fait.

En cas de disparition de la statuette, Harold Mac'Enzie s'en rendra compte assez vite. Il suffit pour cela d'observer la triste figure de ce pauvre Turc et l'on comprend bien vite ce qui s'est passé. Son suspect numéro un, c'est Anton Slovak. Ce magnifique militaire a, le premier, commencé à remuer et à tourner autour d'Abdu. Donc, Harold Mac'Enzie s'empressera d'aller fouiller sa cabine. Bien mal lui en prendra, car Anton le surprendra et, après une courte lutte, le défenestration sans autre forme de procès. Il faudra maintenant compter sans cet aimable Irlandais de bonne famille. Si les personnages ne volent pas la statuette de Kâli avant l'entrée en scène du Docteur Friedman, ils en éprouveront que plus de difficultés. De jour comme de nuit, Harold Mac'Enzie ou le Docteur Friedman montera la garde devant la porte de la cabine d'Abdu Suleymani. Il

faudra littéralement leur passer sur le corps pour pénétrer à l'intérieur de la cabine du fonctionnaire turc. Si Harold ne se trouve pas dans le T.E.O. lorsque Friedman montera à bord, le prétendu docteur descendra à Karlsruhe prévenir ses supérieurs de l'échec de sa mission.

Quoi qu'il en soit, nos amis devront procéder à leur ultime cérémonie d'initiation une fois la statuette brûle-parfum en leur possession. S'ils le désirent, ils ont la possibilité de s'enfermer à double tour dans la cabine de l'un d'entre eux pour se livrer aux dernières pratiques initiatiques.

Conformément aux instructions de Farad Pacha, les personnages devront former un cercle en se tenant par la main autour de la représentation de Kâli. Puis, doucement, ils psalmodieront le chant incantatoire révélé par leur guide, à Istanbul. Petit à petit, une épaisse obscurité envahira la pièce. Kâli semblera grandir, emplissant la totalité de la cabine. Puis, agresser par ce chant rituel, les forces obscures de Kâli Durga se déchaîneront, tentant de briser le cercle en attaquant sauvagement nos héros.

Lorsque les personnages parviendront à annihiler les forces maléfiques de la statuette, la clarté se fera de nouveau dans la cabine. L'effigie brûle-parfum de la déesse hindoue aura perdu tout son pouvoir d'ensorcellement et sera devenue une banale œuvre d'art folklorique, de facture assez médiocre d'ailleurs. Une bonne nuit de repos suffira pour que nos amis récupèrent entièrement leurs points de constitution perdus. Maintenant, peu leur importe d'avoir ou non cette statuette en leur possession car elle a perdu toute sa valeur magique.

Ainsi, logiquement, il n'est plus possible d'accomplir de cérémonie à l'aide de cette représentation de Kâli Durga. La Sainte Vehme et la secte noire sont donc dans l'impossibilité totale de perpétrer leurs rites maléfiques afin de déchaîner la puissance de l'Alma Mater sur le sol français. Voilà qui risque d'enthousiasmer les personnages. Leurs cauchemars prennent-ils fin ainsi ? Peut-être le croient-ils lorsque le T.E.O. entre enfin en gare de Paris, le lendemain, après avoir traversé calmement Karlsruhe (5 h 22), Strasbourg (7 h 08) et Châlon (11 h 21).

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Voici comment vont se dérouler ces attaques. Prenez la spiritualité de chaque personnage et rajoutez un bonus de 1 point par tranche de 3 points de fluide. Ainsi, un personnage avec 8 points de spiritualité et 5 points de fluide aura une caractéristique de 9 points (8 + 1). S'il avait eu 6 points de fluide, il aurait eu droit à un bonus de 2 points.

Cette nouvelle caractéristique va servir à aggraver et, espérons-le, réduire à néant les forces maléfiques de la statuette.

A chaque tour de jeu, chaque aventurier sera confronté à cette puissance maléfique. La force de destruction de la statuette est de 12.

Effectuez un tirage sur la Table des paliers avec cette caractéristique.

Réussite de qualité C et D : - 1 point de constitution pour le personnage visé.

Réussite de qualité B : - 2 points.

Réussite de qualité A : - 3 points.

A 0 points de constitution, le personnage est totalement vidé de son énergie vitale. Un médecin pourrait même affirmer qu'il est bel et bien décédé. Rassurez-vous, nos amis, eux aussi, peuvent porter des attaques contre cette entité maligne. L'énergie vitale de ces forces obscures sont évaluées à 18 points. A chaque tour de jeu, chaque personnage attaquera et recevra une attaque de la part de Kâli Durga. Le tableau de dommage est le même (- 1 point au palier D et C, - 2 points au palier B et - 3 points au palier A) et le tirage s'effectue sous la caractéristique obtenue grâce à la spiritualité modifiée par le fluide.

CHAPITRE 8

Paris



Mais Paris guérit tout et les absents ont tort.
(J.B. Gresset - Le Méchant).



Ce début d'après-midi est fort ensoleillé et la capitale française brille de mille feux. Les Parisiens vaquent à leurs occupations sans se soucier une seule seconde de ces voyageurs fourbus. Après l'Angleterre, l'Écosse, l'Égypte, l'île de Ceylan et la Turquie, les personnages sont de retour en France. Pour cela, ils ont dû traverser l'océan Atlantique, la Méditerranée, le Nil, l'Océan Indien et le Canal de Suez. Un repos bien mérité les attend. De plus, ils auront la joie d'apercevoir la mine déconfite d'Abdu Suleymani essayant de justifier l'absence du "colis" remis à ses bons soins à Istanbul par Selim Chah, à un inconnu, stupéfait et furieux d'avoir à rentrer bredouille et affronter la colère de ses chefs : Herbert Bismarck et Zia Sârkhan.

Mais en toute honnêteté, croyez-vous vraiment qu'ils soient hommes à se laisser abattre aussi facilement. Ils ont plus d'un tour dans leur sac et ne baissent pas pavillon aussi aisément.

NOTRE-DAME DE PARIS

Après quelques jours de repos, les personnages seront contactés par le capitaine D'Estremont, les invitant à se rendre au Quai d'Orsay. Il a d'importants renseignements à leur communiquer et aimerait, évidemment, que nos amis lui fassent part de leurs aventures multiples et variées.

C'est donc avec une fierté toute justifiée que les personnages auront la joie d'arpenter les couloirs du Quai d'Orsay.

N'ont-ils pas tenu en échec le service d'espionnage du Kaiser Guillaume ? Ne sont-ils pas parvenus à déjouer les menées infernales d'une secte de fanatiques irresponsables ?

Voilà qui est plutôt flatteur. Ainsi, c'est avec le sourire aux lèvres qu'ils pénétreront dans le bureau du capitaine D'Estremont, responsable de l'affaire du chimiste Boudart pour le service de contre-espionnage français.

"Soyez les bienvenus, intrépides globe-trotters ! J'ai eu des échos de vos exploits par l'Intelligence Service et je crois que je vous dois des excuses. Certes,

cette histoire d'empoisonnement n'était pas fondée mais il me semble que vous avez réussi à lever un lièvre beaucoup plus important ! Avant que vous ne me narriez en détail vos aventures, permettez-moi de vous révéler certaines informations primordiales pour la sécurité de la nation. Vous connaissez assez bien maintenant un dénommé Herbert Bismarck, maître-espion de nos voisins germaniques.

"Eh bien, sachez qu'il a refait surface à Paris, il y a deux jours environ. Un de mes hommes avait réussi à infiltrer son réseau d'informateurs et il a pu me faire parvenir des renseignements de la plus haute importance avant de disparaître. Je n'ai plus de nouvelles de lui et j'ai peur qu'il n'ait été découvert et éliminé par ces monstres. Voici de quoi il retourne : Herbert Bismarck est réapparu en compagnie d'un certain Zia Sârkhan. Nous avons que peu d'informations à son sujet. Il serait iranien ou indien et exercerait le noble métier de marchand d'épices. Comme indice, c'est plutôt maigre, n'est-ce pas ? Toujours est-il, qu'il s'est acquinté avec Herbert Bismarck et que celui-ci lui accorde toute sa confiance. Ils ne se quittent plus. Bref, hier dans la matinée, mon homme, le lieutenant Donrémy, a réceptionné un ami de Sârkhan qui revenait d'un voyage au Bengale en Inde. Il apportait avec lui une statuette représentant une divinité hindoue. Je ne sais laquelle au juste, car le lieutenant Donrémy a été incapable de l'identifier. Ce n'est pas un spécialiste de l'hindouisme. En tout cas, Bismarck et Sârkhan ont sauté de joie en la voyant. Zia Sârkhan a alors déclaré, je cite : "La cérémonie va quand même pouvoir avoir lieu dans trois jours. Nous allons réveiller les forces de l'Alma Mater enfouie dans cet ancien sanctuaire druidique en plein Paris. Quel ironie du sort, sous cette église va avoir lieu la plus ancienne pratique de sorcellerie !" J'avoue ne pas saisir pleinement le sens de cette phrase. Peut-être en savez-vous plus long que moi à ce sujet. J'ose l'espérer pour l'intégrité de la République française. Il est de la plus haute importance que vous me révéliez

les dessous de cette sombre affaire. Je vous promets de vous apporter toute l'aide possible. Il est évident que vous êtes les mieux placés pour intervenir. Ainsi, je vous demanderai d'aider une nouvelle et dernière fois la France, votre patrie."

Les personnages ne sauraient résister à ce vibrant appel du capitaine D'Estremont. S'ils lui racontent en détail leur aventure, le fonctionnaire, bien qu'incrédule, évitera de porter un quelconque jugement sur ces propos. On voit tellement de choses étranges lorsque l'on travaille au service de contre-espionnage, qu'il est difficile par la suite de ne pas croire de pareilles histoires. De plus, il demande simplement à nos amis d'être efficaces, peu lui importe de connaître en détail les tenants et les aboutissants de cette machination allemande. Faire obstacle au complot prussien, voilà son but, peu importe les moyens employés.

"Messieurs, demain soir, quelque part dans Paris, nos ennemis héréditaires vont commettre un monstrueux attentat. Vous avez donc deux jours pour vous renseigner sur l'endroit exact où se déroulera cette incroyable cérémonie. Je vous donne carte blanche. Lorsque vous en saurez davantage, contactez-moi, nous agirons de concert. Bonne chance et vive la France !"

LE PLUS VIEUX SANCTUAIRE DE PARIS

Mais où trouver des données sur ces lieux voués à l'adoration de divinités maléfiques depuis des millénaires et où, maintenant, repose une église parisienne ? Les personnages devront se rendre à la bibliothèque de l'évêché de Paris ou aux archives nationales. Là, ils pourront consulter un ouvrage s'intitulant : "Dictionnaire des lieux saints de Paris" par le chanoine Jacques de l'ordre des pénitents blancs :

"Notre-Dame de Paris : la construction de cette cathédrale, située dans l'île de la Cité, a débuté en 1163 sous la direction de l'évêque Maurice de Sully. Elle fut terminée dans son gros œuvre en 1245 ;



mais on travailla à l'édifice jusqu'en 1345, et l'évolution du style (des débuts de l'art gothique à son épanouissement) est sensible dans l'architecture comme dans la statuaire. Viollet-le-Duc restaura le monument de 1845 à 1864, effaçant les déprédations subies notamment durant la Révolution et rétablissant la flèche centrale (90 m).

Ce que, sans doute, un grand nombre de gens ignorent, c'est que cette cathédrale fut construite sur un antique lieu de culte.

Durant la période néolithique, le groupe de pêcheurs primitifs qui s'étaient établis dans l'île de la Cité, adoraient une divinité symbolisant la nature et son cycle saisonnier de mort et de fertilité. Ce sanctuaire fut détruit et remplacé par un temple en l'honneur de Birgit lorsque les envahisseurs celtes s'installèrent et créèrent la ville de Lutèce. Puis ce fut au tour des Romains d'y bâtir un temple à Junon. De nos jours, les fondations de la cathédrale reposent sur ce sanctuaire. On pouvait avoir accès à ces fondations en passant par la crypte de Notre-Dame mais,

actuellement, le passage est obstrué par d'énormes blocs de granit. Dégager la voie risquerait d'ébranler les structures porteuses de la cathédrale. Certains prétendent pouvoir parvenir en ces lieux en passant par les catacombes de Paris. Toutefois, à l'heure actuelle, il est impossible de se rendre à cet endroit".

Que les personnages ne désespèrent pas, s'ils prennent contact avec l'organisme officiel chargé de la mise en valeur des monuments de la ville de Paris, il ne fait aucun doute que le renseignement fourni par l'employé municipal les enchantera.

Actuellement, un certain Hector Schlammer, travaillant pour le compte du musée historique de Zurich, a obtenu l'autorisation d'entreprendre des fouilles dans les catacombes afin de trouver un passage aboutissant sous la cathédrale Notre-Dame.

L'employé s'étonnera même de cette merveilleuse coïncidence. Il pensait, ajoutera-t-il, que seul Victor Hugo pouvait s'intéresser à cette église, vieille comme Hérode !

Ils ne pourront contacter l'administration responsable des catacombes que le lendemain de leur entrevue avec le capitaine D'Estremont, c'est-à-dire le dernier jour avant la cérémonie fatidique. Leurs recherches sur Notre-Dame de Paris leur ont pris tout l'après-midi suivant leur visite au Quai d'Orsay. Le déroulement final de toutes ces aventures est donc prévu pour cette nuit-même !

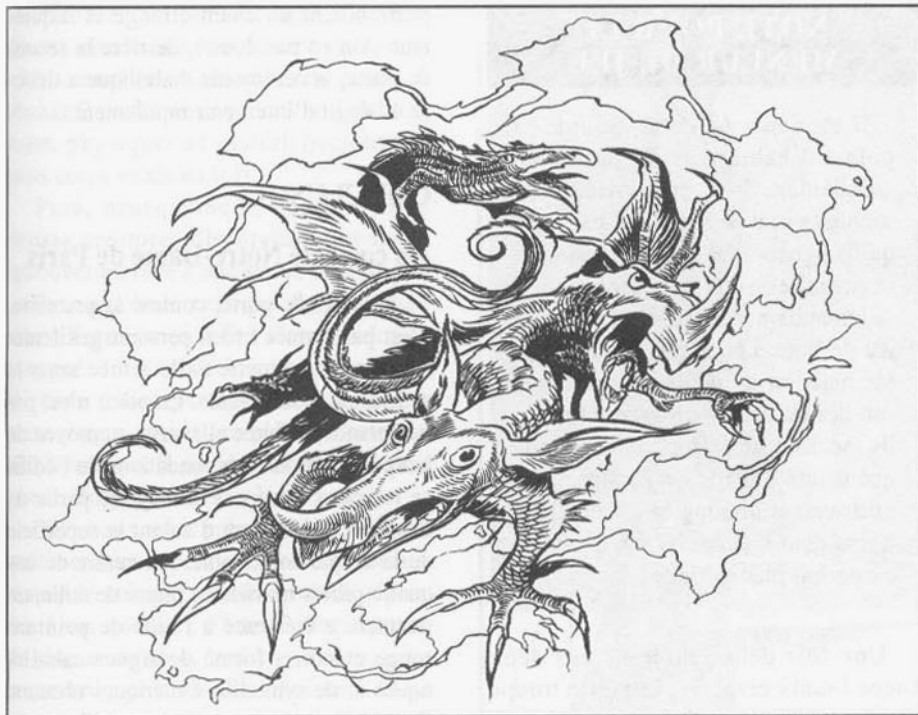
Mais les personnages n'affronteront pas cette redoutable épreuve sans un dernier conseil de Farad Pacha. En effet, il leur apparaîtra en rêve la nuit précédant l'ultime affrontement. Voici le contenu de son message : "Écoutez mes paroles et qu'elles restent gravées dans vos mémoires. Vous devez affronter les forces démoniaques et perverses de l'Alma Mater sans l'aide de quiconque. Seuls des initiés à la sagesse des Neuf Immortels sont aptes à s'exposer à ce terrible danger. Gardez-vous d'entraîner dans cette aventure des incrédules, vous courriez alors à la catastrophe. Ils ne feraient qu'entraver

vos actions et vous déstabiliser. La lutte est imminente. Que la sagesse des Neuf Immortels guident vos pas."

Forts de ces recommandations et des renseignements obtenus, nos amis pourront retourner au Quai d'Orsay où D'Estremont les attend. Calmement, ils tenteront ensemble d'adopter l'attitude qui convient en de pareilles circonstances. Voici ce que le capitaine proposera : "Si je comprends bien, vous devez vous opposer seuls à Bismarck et Särkhan. La cérémonie a lieu ce soir dans une salle située sous la cathédrale Notre-Dame. Le chemin menant à cette salle passe par les catacombes. Bon, j'ai connu des affaires plus simples, je dois l'avouer. Toutefois, ne cédon pas à la panique, il doit exister une solution à ce délicat problème.

"Bien entendu, je n'ai d'autres choix que de vous faire confiance en ce qui concerne cette mystérieuse cérémonie. Le tout, c'est que vous parveniez jusqu'à cet endroit, sains et saufs. Les catacombes forment un labyrinthe inextricable de salles et de couloirs. Égoutiers, géologues, mineurs, chercheurs et gangsters fréquentant ce monde souterrain ont l'habitude d'utiliser divers sigles et symboles en guise de repères. Hector Schlammer, enfin Herbert Bismarck, doit connaître cet alphabet souterrain puisque, visiblement, lui et son équipe ont été capables de s'orienter et de trouver cette salle. Cela ne va pas être facile de percer les secrets de ce code. Seul un spécialiste pourra nous guider.

"Il s'agit d'une jeune voleuse, abandonnée à l'âge de 8 ans dans les catacombes par ses parents. Elle en a 17 maintenant, et le sous-sol de Paris est son royaume. Nous l'avons arrêtée plusieurs fois et elle occupe à l'heure actuelle une cellule du commissariat du 20^e arrondissement. J'ai déjà fait plusieurs fois appel à ses talents de monte-en-l'air. À l'âge de 11 ans, elle avait accumulé 18 semaines de cachot pour 5 arrestations. Le "milieu" l'a surnommée Marie "la Taule". En tout cas, elle connaît les catacombes par cœur. Je ne pense pas qu'elle refuse de nous donner un coup de main. Je vous accompagnerai



avec quelques collègues jusqu'à cette salle. Nous vous laisserons agir, bien sûr, mais sachez que nous serons à votre disposition, non loin de là. Êtes-vous d'accord ? Très bien, retrouvons-nous, ce soir, à vingt heures, à l'entrée des catacombes. Et comme il est dit en de tels moments, que le meilleur gagne !"

Venir plus tôt au rendez-vous ou surveiller les abords de l'entrée des catacombes en espérant intercepter Herbert Bismarck et Zia Sârkhan sera inutile car ces deux lascars sont sur place, dans la salle souterraine, depuis le début de la matinée. Ils préparent fébrilement l'acte

de sorcellerie capable de changer la face du monde, l'un rêvant à un nouvel ordre germanique et l'autre à une nouvelle ère où le chaos et le mal régneraient en maîtres. Laissez-les à leurs divagations et retrouvons nos amis devant la porte des catacombes. Voilà justement le capitaine D'Estremont et sa petite troupe qui se dirigent dans leur direction.

LE DESTIN DE L'HUMANITÉ

Paul D'Estremont arrive en compagnie d'une jeune fille, Marie "la Taule", et de trois hommes, tous membres du

contre-espionnage français. A demi-voix, rompant le silence du jour finissant, Paul D'Estremont pénétra sous le sol parisien. "Allons-y messieurs, suivons Marie, le destin de l'Humanité est entre nos mains". Puis, silencieusement, tout le groupe s'enfoncera dans les sombres profondeurs de la terre. Guidés par cette jeune fille de 17 ans, les personnages emprunteront des galeries humides, où la silhouette de leur corps se dessine grâce à la pâle clarté de leur lampe. Parfois, il faut se voûter ou se coller à la paroi afin d'éviter mille et une embûches du terrain. Mais la progression est régulière, précise. A chaque embranchement, au moindre carrefour, Marie "la Taule" inspecte rapidement les lieux. Puis la marche reprend, monotone et épuisante. Ça et là, des éboulis, des puits béants et des stalactites rappellent aux visiteurs qu'il convient d'être prudents et qu'il vaut mieux faire attention à l'endroit où l'on pose ses pieds. Petit à petit, les personnages pourront remarquer que Marie suit le chemin que semble lui indiquer un petit rond de couleur rouge situé au plafond de chaque nouvelle galerie à emprunter. Après une bonne heure de marche, la petite troupe débouchera dans une salle minuscule. C'est un ossuaire. Des centaines de squelettes en position assise, les genoux sous le menton, reposent le long des parois de cette petite grotte naturelle. C'est un cul-de-sac, aucun couloir ne repart de cet endroit morbide et sinistre. Les personnages et leurs amis ont du mal à tenir en place car la salle est étroite.



Marie est certaine de ne pas avoir commis d'erreur. Les signes inconnus mènent bien à l'ossuaire. Paul D'Estremont est sceptique mais ne remet pas en cause la parole de la jeune voleuse. Un silence pesant et embarrassé en dit long sur les pensées de chacun : "S'agit-il, oui ou non, de la salle en question ? Est-ce bien dans les catacombes que la cérémonie doit avoir lieu ?"

Si les personnages examinent attentivement ces squelettes, ils s'apercevront que l'un d'entre eux, installé contre le mur nord de la grotte, porte à son front un petit cercle rouge dessinée à la craie. Et si on lui pousse légèrement le crâne, on s'aperçoit que dans le mur est fiché un anneau de fer rouillé. Il suffit de tirer cet anneau pour qu'une partie du mur pivote et libère un nouveau couloir. La progression peut reprendre, tout aussi harassante et pénible qu'auparavant. Mais du courage, la fin de leurs tourments est proche.

Une nouvelle heure de marche est nécessaire avant qu'ils n'atteignent leur but.

Au détour d'un couloir, Marie, ouvrant la route, s'arrête et dresse l'oreille. Imposant le silence à nos amis à l'aide d'un geste vif, elle glissera quelques mots à l'oreille du capitaine. Le message circulera ainsi jusqu'à nos amis. "Marie a entendu un bruit de conversation. Des hommes discutent, ils doivent se trouver à une certaine distance après le tournant".

En effet, après s'être rapprochés de l'endroit indiqué, les personnages entendront distinctement deux hommes parlant à voix basse. Ils reconnaîtront bien vite l'accent rugueux de leurs voisins d'Outre-Rhin. Paul D'Estremont jettera un œil. Les deux Allemands montent la garde devant une lourde porte de chêne renforcée de métal. Une seule solution : se jeter vivement sur eux et les assommer. D'Estremont et ses hommes, rapides comme l'éclair se précipiteront au contact des deux Prussiens. Les personnages pourront participer à la bagarre, s'ils le désirent.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Les deux Allemands ont 13 points d'habileté et 13 points de constitution. Si un ou plusieurs personnages sont présents, c'est sur eux qu'ils taperont en priorité. Avant de succomber sous le nombre, les Allemands auront deux actions de jeu de libre. Leurs cris seront étouffés mais on ne pourra rien en tirer car, dès qu'ils se verront prisonniers, ils mettront fin à leurs jours en croquant une pastille de cyanure soigneusement dissimulée à l'intérieur d'une dent creuse. La vie d'espion est parfois bien difficile !

Une fois débarrassée de ces deux encombrants cerbères, la petite troupe d'intrépides aventuriers reprendra son souffle.

"Il ne fait aucun doute que la salle en question se situe derrière cette lourde porte de chêne," ajoutera D'Estremont. "Marie semble d'accord avec moi. Je crois que nos chemins se séparent, mes amis. Si mes souvenirs sont bons, vous préférez continuer seuls. Nous attendrons ici le dénouement de cette mystérieuse et troublante affaire. Je vous souhaite bonne chance et n'oubliez pas que nous sommes postés derrière cette porte. En cas de danger, je vous en prie, faites appel à nous. Au nom du gouvernement français, je vous renouvelle mes encouragements. Courage mes amis."

Chaleureusement, les personnages prendront congé de leurs compagnons. La porte n'est pas fermée à clef, la serrure ayant été péniblement forcée au préalable par des visiteurs impatients et peu soucieux de préserver les richesses du patrimoine historique français.

Un long couloir en pierre de taille éclairé par des lampes à pétrole disposées sur le sol mène à une autre porte, identique à la première. Ce couloir est long d'une dizaine de mètres. Nos héros reconnaîtront aisément la voix de Zia Sârkhan,

psalmodiant un chant étrange et inquiétant. A n'en pas douter, derrière la seconde porte, la cérémonie diabolique a débuté. Il s'agit d'intervenir rapidement.

CONCLUSION

Au cœur de Notre-Dame de Paris

La seconde porte, comme la première, n'est pas fermée et les personnages feront irruption dans cette salle située sous la cathédrale Notre-Dame. La pièce n'est pas très grande, éclairée elle aussi au moyen de lampes à pétrole. Les fondations de l'édifice religieux occupent la majeure partie de l'espace, et réduisent d'autant la superficie de la crypte souterraine. Au centre de ces quatre piliers massifs en pierre de taille, un pentacle a été tracé à l'aide de peinture rouge et noire, formé de signes cabalistiques et de symboles ésotériques obscurs. Il se dégage de cet ensemble maléfique une vapeur nauséabonde et irritante. Les quatre représentations diaboliques de l'Alma Mater, Zia Sârkhan et Herbert Bismarck occupent chacun une branche différente de l'étoile dessinée au sol. L'énigmatique personnage est vêtu d'une longue robe noire, comme son compagnon allemand. Tous deux ont les yeux révulsés et se balancent doucement d'une jambe sur l'autre. Les statuettes sont environnées d'une lueur blafarde et, à n'en pas douter, la vapeur opaque s'échappe de ces représentations dénaturées de la déesse-mère.

A l'instant même où les personnages tenteront d'interrompre la cérémonie, ils se sentiront violemment projetés en dehors de leur corps, flottant au milieu du pentacle et encerclés par les esprits maléfaisants de leurs ennemis. Ils verront leurs yeux révulsés et leurs corps figés. La lutte entre le Bien et le Mal va débiter.

Protégés par neuf boules lumineuses, ils devront déjouer les perfides assauts des forces ténébreuses émanant de la cérémonie avant de tenter d'en détruire les participants.

Assaillis de toutes parts par des êtres ailés grimaçants et hurlants, ressemblant à s'y méprendre aux gargouilles de la

cathédrale, les personnages n'auront d'autre alternative que de repousser maladroitement leurs attaques (ils perdront chacun 2 points de constitution. Les blessures physiques se matérialiseront sur leurs corps restés au sol).

Puis, brusquement, ces horribles petites créatures disparaîtront et ils se retrouveront face à une statue de bois primitive, symbole celtique de la déesse mère Birgit. Au pied de l'idole, un druide s'apprête à sacrifier un nouveau-né. Victime d'une paralysie soudaine, les personnages seront incapables d'intervenir. Avant que le druide n'abatte son poignard, Birgit s'adressera à nos amis :

"Si vous voulez préserver la vie de cet enfant et faire la preuve de votre supériorité morale puisque vous êtes initiés, répondez à ma question. J'attends une réponse de chacun de vous, mais vous ne pourrez communiquer ensemble. Puisse l'Alma Mater réduire vos forces à néant. Écoutez :

"Cadeau d'un dieu, responsable de son tourment éternel, j'ai permis aux hommes de repousser les bêtes sauvages quand l'ours et le chasseur se disputaient la même caverne. Vomi du ventre de la terre ou déchirant les cieux, j'ai fait de l'homme l'égal des dieux. Dans son orgueil démesuré, il s'est servi de moi pour façonner ses armes et livrer ses villes à la destruction. Qui suis-je ?"



A peine remis de leurs émotions, nos héros, aspirés par un tourbillon infernal, se retrouveront à l'intérieur d'un temple égyptien. Une statue d'Isis sculptée dans un bloc de granit rose les contemple. Un prêtre au crâne rasé s'apprête, lui aussi, à immoler un enfant en bas âge.

"Écoutez les paroles d'Isis, simples mortels. La déesse vous met au défi de réussir cette épreuve. Je vous briserai

comme de simples fétus de paille. Votre initiation ne pourra vous protéger éternellement. Écoutez et tremblez.

"Né entre le Tigre et l'Euphrate, je suis à la base du développement de toutes ces nobles civilisations. D'abord assemblage disparate, puis ensuite régi par une loi sévère, j'ai permis l'entraide ou la domination.

"Vecteur de toute la sagesse humaine ou témoin de la folie de l'homme, je suis maintenant indispensable à tout fonctionnement social. On dit de moi que je suis éternel et que je garde la trace de l'évolution de l'homme. Qui suis-je ?"

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

La réponse peut être indifféremment l'écriture ou l'alphabet. Appliquez les mêmes recommandations et sanctions qu'avec la déesse celte. Il est souhaitable que nos amis sortent indemnes de ces deux confrontations car, maintenant, un combat extraordinaire les attend.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Il s'agit, bien entendu, du Feu, vous l'avez sans doute deviné sans mal. Chaque joueur devra noter sa réponse sur un morceau de papier et ne pas dévoiler son idée à l'un de ses camarades. Ils disposeront seulement d'une minute de réflexion après lecture du message de Birgit.

En cas d'absence ou de mauvaise réponse, un éclair partira de la statue et frappera le personnage concerné. L'individu ainsi nommé perdra 3 points de constitution et 2 points de spiritualité. En cas de concertation entre joueurs, un éclair jaillira de la statue et touchera les personnages incriminés (- 3 points de constitution et - 2 points de spiritualité). Toutefois cela n'empêchera pas les tricheurs de formuler leur réponse. S'ils échouent, ils subiront les mêmes désagréments. Si la réponse est exacte, les personnages obtiendront 1 point de fluide supplémentaire.

Si la majorité de nos amis ont répondu correctement, le bébé sera sauvé. Dans le cas contraire, le druide sacrifiera l'enfant à la déesse païenne et tous les personnages perdront 1 point de spiritualité.

Catapultés brutalement au beau milieu de la reproduction astrale du pentacle, les personnages devront faire face à Kâli Durga. En effet, la déesse hindoue se dresse, gigantesque et menaçante. Véritable agrégat d'énergie maléfique dégagée par la cérémonie et les incantations de Zia Sârkan et Herbert Bismarck, Kâli s'apprête à déverser sa haine sur la France. Des centaines de petits démons ailés tourbillonnent au-dessus des têtes. Là voilà maintenant prête à écraser les personnages d'un poing vengeur. A cet instant précis, neuf boules lumineuses apparaissent et encerclent la déesse. Ivre de rage, celle-ci tente vainement de briser ce cercle énergétique. Le combat s'engage. Zia Sârkan et Herbert Bismarck, transcendés par la lutte titanesque opposant la sagesse des siècles au mal primitif, intensifient leurs prières afin d'aider leur horrible maîtresse.

A nos héros d'en faire autant s'ils veulent que le Bien triomphe une fois de plus.

NOTE POUR LE MENEUR DE JEU

Voici comment gérer ce magnifique combat.

Prenez l'énergie psychique et spirituelle de chaque personnage (spiritualité + fluide), vous obtiendrez ainsi une nouvelle caractéristique. Cette caractéristique servira à la fois de potentiel d'attaque et d'énergie vitale. En effet, il leur faut maintenant "annihiler" leur adversaire.

Les neuf immortels serviront de relais amplificateur à leur attaque. Ainsi, à chaque tour de jeu, les joueurs effectueront sur la Table des paliers des jets sous leur "énergie spirituelle".

Résultat de qualité A : 4 points de dégât.

Résultat de qualité B : 3 points de dégât.

Résultat de qualité C : 2 points de dégât.

Résultat de qualité D : 1 point de dégât.

Kâli possède un potentiel vital de 40 points car, en plus de ses propres capacités, elle reçoit une aide précieuse de la part de Zia et de son compère. Ainsi, lorsqu'elle arrivera au seuil de 30 points de potentiel vital, les personnages auront la joie et le privilège de voir l'esprit d'Herbert Bismarck voler en éclat et son corps tomber lourdement sur le sol de la crypte souterraine.

Zia Sârkhan subira pareil tourment lorsque le potentiel vital de la déesse hindoue tombera à 22 points. Mais quand le potentiel vital sera réduit à néant, Kâli se désagrègera dans un hurlement sinistre et effroyable. Ce cri glaçant d'effroi les plus valeureux entraînera une perte de 2 points d'ouverture d'esprit pour chaque personnage.

Rassurez-vous, cher meneur de jeu, Kâli n'est pas simplement venue faire de la figuration. Elle se fera une joie de répliquer à ces attaques sournoises. Vous aurez sans doute remarqué que son quotient énergétique est égal à 40. Ainsi se fera-t-elle une joie d'effectuer son tirage sous le palier 20. Puis, lorsque ses capacités déclineront, elle prendra comme base de tirage le nouveau montant de son potentiel vital.

- Tirage sur le palier 20, de 40 à 20 points de potentiel vital,

- Tirage sur le palier 19, à 19 points de potentiel vital,

- Tirage sur le palier 18, à 18 points de potentiel vital, etc... jusqu'à épuisement total de son potentiel.

Voici maintenant les dégâts occasionnés :

- Qualité de réussite D : - 1 point de spiritualité.

- Qualité de réussite C : - 1 points de spiritualité - 1 point de constitution.

- Qualité de réussite B : - 2 points de spiritualité - 1 point de constitution.

- Qualité de réussite A : - 2 points de spiritualité - 2 points de constitution.

Kâli ne possède qu'une attaque par tour de jeu. De plus, grâce à la présence des Neuf Immortels, filtrant ses assauts, les personnages ne subissent pas de dégâts supplémentaires.

A chaque tour, tirez au sort parmi nos amis présents (et encore vivants !) lequel aura la chance de recevoir l'attaque de la déesse. La spiritualité d'un personnage tombant à zéro provoque inmanquablement la destruction de son esprit. Bien sûr, le malheureux ne mourra pas... il se

contentera de poursuivre une existence aussi riche en expérience que celle d'un radis ou d'une carotte (le choix du légume est laissé à votre convenance). Je suppose qu'il est inutile de vous rappeler ce qui arrive à celui dont la constitution tombe à zéro. Nous le savons fort bien et le fossoyeur aussi.

Toutefois, j'ose espérer que les personnages s'en sortiront sans trop de dommages. Par contre, si nos amis ont la chance de leur côté et que vous voyez

avec angoisse le potentiel vital de cette brave déesse fondre comme neige au soleil, n'hésitez pas à lui rajouter une nouvelle tranche de 10 points. Il faut tout de même que vous leur donniez quelques frayeurs légitimes.

Une fois ce rude combat terminé, les personnages réintègrent leur enveloppe charnelle, épuisés, meurtris et vidés d'une bonne partie de leurs forces. Les corps de Zia Sârkhan et d'Herbert Bismarck reposent au milieu de la pièce. Le médecin légiste conclura à une mort survenue par un arrêt du cœur causé par une frayeur intense. De toute façon, Paul D'Estremont ne soufflera mot de cette affaire à la presse. De même, il évitera soigneusement de questionner trop longuement nos amis. Pour lui, une chose est certaine, la France est sauvée. Les projets expansionnistes de la jeune Allemagne ont été réduits à néant. Oui, mais pour combien de temps encore ? Déjà se profile à l'horizon le spectre menaçant de la première guerre mondiale. Partout dans le monde, les grandes puissances européennes, victimes de leurs appétits féroces, se déchirent les restes d'empires millénaires. Alliances ouvertes, traités secrets et ententes cordiales sont le pain quotidien de toutes les chancelleries d'Europe. Déjà, les capitaux européens tentent de submerger la planète. En Asie, en Afrique et dans les Balkans, chacun essaie de pousser ses pions et de contre-carrer l'adversaire du moment. Lors de leur périple à travers le monde, les personnages ont été à la fois acteurs et spectateurs de cette sinistre parodie de domination. Peut-être maintenant ont-ils envie de goûter un repos bien mérité ?

Mais, attention, s'ils ont réussi à vaincre la terrible déesse Kâli, symbole actuel d'un passé révolu, ils ne sont pas parvenus pour autant à extirper de la planète le Mal Primitif qui la ronge.

Qu'ils prennent garde car des esprits maléfiques ont été courroucés et agacés que de simples mortels se soient opposés à eux avec tant de succès.

Mais ceci est une autre histoire...

Histoire

LES RAPPORTS FRANCO-ANGLAIS

LA RIVALITÉ FRANCO-BRITANNIQUE

L'Angleterre, comme la France, possédait un vaste empire colonial. Ces deux grandes puissances du début de siècle eurent souvent l'occasion de se quereller au sujet de leur politique coloniale. En effet, en de nombreux points du globe les deux nations se trouvaient en concurrence.

En 1895, le gouvernement britannique fit part à la France de son désaccord concernant l'annexion du Laos. L'Angleterre ne l'admit qu'en 1896.

Mais c'est sur le continent africain que les luttes d'intérêts furent les plus âpres. En 1890, un accord avait réparti les zones d'influence de la France et de l'Angleterre en Afrique Occidentale. C'était donc maintenant à l'Afrique Orientale d'être le théâtre des frictions franco-britanniques. Le contrôle du Haut-Nil devint l'enjeu d'un conflit qui faillit tourner à la lutte armée.

En 1882, la Grande-Bretagne avait étendu sa domination sur l'Égypte qui devint, par conséquent, protectorat britannique. La France avait mal pris la chose et en avait conçu une grande amertume.

D'ailleurs durant l'affrontement des troupes mahdistes (du nom du prophète noir, le Mahdi) avec les armées anglo-égyptiennes, la France refusa à l'empire britannique son soutien financier. L'Allemagne, quant à elle, admettait sans réserve aucune que la zone d'influence anglaise atteigne toute la vallée du Nil.

FACHODA

La France, elle, avait gagné l'amitié du négus. Ainsi on décida, en accord avec l'Éthiopie, d'entreprendre la construction d'une voie ferrée reliant la capitale éthiopienne au port de Djibouti. Mais, en fait, le but non avoué de ce projet était de barrer la route vers le Cap aux Anglais.

Donc, on pensait, en 1894, envoyer une expédition scientifique sous la direction de Liotard, commissaire français dans le haut Oubangui, vers le Nil en Afrique Orientale. L'Angleterre réagit vivement et qualifia "d'acte inamical" cette expédition.

Mais le gouvernement français ne renonça pas à son projet.

Quelques temps après, le capitaine Marchand présenta un nouveau projet d'expédition scientifique. Il fut accepté et en février 1897, Marchand reçut l'ordre de partir du Congo et de gagner le fort de Fachoda sur le Haut-Nil. Le

voyage dura plus d'un an et après avoir parcouru 7.000 kilomètres, l'expédition arrivait à bon port, le 10 juillet 1898.

Par contre, de son côté, l'armée anglo-égyptienne sous le commandement de Kitchener arriva, elle aussi, au mois de septembre 1898, à Fachoda. Cette armée, forte de 20.000 hommes, avait quelques jours auparavant défait les troupes mahdistes à Omdurman. Un affrontement entre Français et Anglais fut à deux doigts d'éclater. Grâce au sang-froid des deux chefs, l'irréparable ne fut pas commis. Toutefois le capitaine Marchand refusa de quitter Fachoda, répliquant à Kitchener qu'il préférerait attendre les instructions de son gouvernement.

Bien entendu, le gouvernement britannique, pour sa part, exigeait le retrait de la mission Marchand. La situation s'envenima des deux côtés de la Manche à la suite de violentes campagnes de presse aussi bien françaises qu'anglaises.

Une guerre semblait inéluctable. L'Angleterre avait commencé ses préparatifs militaires et avait reçu l'appui officiel de l'Allemagne. La France, incapable de soutenir une guerre navale et de plus secouée par l'affaire Dreyfus, abandonna l'affaire.

Le 3 novembre, le capitaine Marchand reçut l'ordre de quitter Fachoda.

La France prit cela comme une humiliation. Des manifestations anti-britanniques éclatèrent à Paris et l'Angleterre redevint l'ennemi héréditaire. La guerre de Cent-Ans, Jeanne d'Arc et Napoléon resurgirent du passé et servirent de drapeaux aux nationalistes. La reine Victoria non plus ne fut pas épargnée par divers caricaturistes. L'Allemagne se contentait de se réjouir de l'incident et son ambassadeur déclarait : "Fachoda a fait oublier l'Alsace-Lorraine".

LA VISITE DU PRÉSIDENT KRUGER À PARIS

Le public français, marqué douloureusement par l'incident de Fachoda, eut une fois de plus l'occasion de faire la démonstration de son anglophobie lors de la visite du président Kruger à Paris. Le chef d'État du Transvaal se rendait en Europe pour demander le secours des puissances contre la Grande-Bretagne.

En effet, depuis déjà plusieurs mois, les Boers, ces colons d'origine hollandaise en Afrique du Sud, se battaient contre les soldats de l'empire britannique.

En 1900, les Anglais firent main basse sur les principales villes. C'est ce qui motiva le départ de Kruger pour les différentes capitales du continent européen.

En mars 1900, en pleine exposition universelle, le président du Transvaal fut cordialement accueilli à Paris par la population. De la foule s'élevaient des cris tels que : "Vive les Boers ! Vive la liberté !". Comme on le voit, quatre ans après Fachoda, la haine de l'Anglais était toujours aussi vivace. Le ministre des affaires étrangères de l'époque refusa pourtant de prendre officiellement parti pour les Boers, soucieux qu'il était des intérêts réels de la France.

L'ENTENTE CORDIALE

Cet accord franco-anglais ne faillit jamais avoir lieu.

En effet, une première tentative de rapprochement britannique avec une

puissance continentale avait d'abord concerné l'Allemagne. Il ne faut pas oublier que l'impératrice Victoria, mère d'Edouard VII, était aussi la grand-mère maternelle de Guillaume II, kaiser d'Allemagne. Mais Edouard VII, qui montera sur le trône d'Angleterre en 1901, ne s'entendit pas du tout avec son kaiser de neveu.

L'Angleterre se tourna alors vers la France. On essaie d'aplanir certaines difficultés existant entre les deux pays et voir s'il est possible de signer un accord. L'ambassadeur français et le ministre anglais des colonies discutent alors du problème de la délimitation des zones réciproques d'influences françaises et anglaises en Afrique. On décide de s'en tenir à une sorte de statu quo. On évoque ensuite d'autres lieux où on risque de se trouver en concurrence : Madagascar, le Siam et Terre-Neuve. Bref, rien n'est laissé au hasard. Mais l'opinion publique des deux nations continue toujours de considérer l'autre comme "l'ennemi héréditaire".

Le mot Fachoda a la même connotation négative que la question d'Alsace-Lorraine.

Mais au printemps 1903, la situation va se dégeler singulièrement. Le ministre français des affaires étrangères propose un règlement d'ensemble de la question nord-africaine. Le monarque britannique réplique en annonçant sa future visite à Paris.

À son arrivée dans la capitale française, Edouard VII est accueilli dans l'indifférence générale teintée, quand même, d'une légère hostilité. On entend quelques cris de "Vive les Boers !" lors du passage du cortège. Durant son séjour, Edouard VII gagnera, petit à petit, l'amitié du public français, par une série de discours d'une francophilie marquée. Quand le roi se rend à la gare des Invalides pour gagner Cherbourg, la foule sur son passage, crie : "Vive le Roi".

Le 6 juillet 1903, deux mois après la visite d'Edouard VII à Paris, le président Loubet arrive à Londres. Partout on peut lire : "Long life to President !".

En 1904, ces accords sont signés réglant, entre les deux nations, le différend colonial. Des promesses d'appuis diplomatiques et militaires sont échangées.

En 1906, l'Angleterre se rapproche enfin de la Russie. La triple alliance se constitue. L'Entente cordiale voulait instaurer la paix, elle amènera, inéluctablement la guerre.

LES RAPPORTS FRANCO-ALLEMANDS

C'est avec l'Allemagne, sans nul conteste, que la France eut les relations les plus intenses.

En effet, avant la guerre de 70, la France est fascinée par l'Allemagne à cause de l'intérêt que ce pays accorde aux écrivains, musiciens et philosophes.

Victor Hugo écrivait à ce sujet : "Aucune nation n'est plus grande" et Michelet d'ajouter : "Mon Allemagne, la puissance scientifique qui seule m'a fait étudier des questions en profondeur et m'a donné tant, Beethoven et une nouvelle foi". Les Romantiques, quant à eux, considéraient que l'Allemagne rajeunissait le monde.

LA DÉFAITE DE 1870

Le 19 juillet 1870, le chargé d'affaires de l'ambassade française à Berlin remettait à Bismarck le texte de la déclaration de guerre. En fait, la guerre avec la France représentait le moyen ultime pour que l'unité des États allemands se réalisent.

Contrairement à la France, la Prusse était tout à fait prête à se jeter dans ce conflit. Il faut préciser que les soldats français étaient nettement inférieurs en nombre et l'armée prussienne supérieure par son équipement.

En juin 1871, donc, la France se trouvait profondément blessée. Comme l'indiquait le traité de Francfort, elle devait verser, en trois ans, une somme de cinq milliards de francs à la jeune nation allemande, en guise d'indemnité de guerre.

De plus, une partie du sol français devait rester occupée par les troupes allemandes jusqu'au versement total de la somme. Mais surtout, ce qui fit réagir l'opinion publique, ce fut la perte des territoires français d'Alsace-Lorraine. Bientôt de ces régions émigrèrent de nombreuses personnes n'acceptant pas de vivre sous la domination allemande. Le moral de la population avait été meurtri par la défaite de Sedan, en particulier, et par la présence sur son sol d'une armée d'occupation. De plus, l'Allemagne était disposée à entamer une nouvelle guerre si le désir de revanche devenait trop évident chez les Français.

Thiers parvenait rapidement à payer l'Allemagne et en septembre 1873, les troupes prussiennes évacuaient les quatre derniers départements occupés : la Meuse, la Meurthe-et-Moselle, les Vosges et les Ardennes. Thiers devenait ainsi "le libérateur du territoire".

UN CONFLIT EST-IL POSSIBLE ?

En avril 1875, les risques d'une nouvelle guerre avec l'Allemagne semblaient plus que réels. Depuis le traité de Francfort, Bismarck s'intéressait vivement à l'évolution de la vie politique française. Il était persuadé que cette dernière ne pensait qu'à la revanche. En effet, en 1874, des catholiques français avaient violemment critiqué la politique qu'il menait contre l'église d'Allemagne. Il fallut une circulaire du gouvernement français aux évêques et une lettre de la reine Victoria pour calmer le chancelier Bismarck.

Mais, en mars 1875, une loi votée par l'Assemblée augmentait le nombre d'officiers français. En avril, des journaux allemands accusaient la France de se préparer à une nouvelle guerre. Un journal de Berlin titrait : "La guerre est-elle en vue ?".

L'ambassadeur de France à Berlin s'entendit même dire par un diplomate allemand que si l'Allemagne voulait être victorieuse, il fallait qu'elle lance l'offensive avant que la France n'ait le temps de reconstituer ses forces.

Le gouvernement français dut calmer le jeu et affirmer ses intentions pacifiques. En fin de compte, les interventions de Bismarck en 1874 et 1875 avaient révélé au chancelier que son système d'alliances avec les autres États européens était loin d'être sûr puisque l'Angleterre, la Russie et l'Autriche avaient apporté leur appui à la France.

Une chose est certaine, durant toute la période allant de 1870 à 1914, la question de l'Alsace-Lorraine domine les rapports entre la France et l'Allemagne.

L'ambition de Bismarck était d'isoler la France en Europe et de surveiller son relèvement.

Toutefois, même la défaite ne parvint pas à détourner les intellectuels français de l'époque de la fascination pour l'Allemagne. Ainsi, vers 1900, Nietzsche devint un symbole et l'on déclarait volontiers à qui voulait bien l'entendre que, bien qu'il fut de nationalité allemande, son éducation et ses idées étaient françaises.

De même, si les politiciens républicains déclaraient l'Allemagne leur ennemie, les socialistes la proclamaient leur alliée, Karl Marx étant allemand ne l'oublions pas.

Toutefois, la revanche et la récupération de l'Alsace-Lorraine devinrent un des principaux objectifs durant les quarante années qui suivirent. Le fait que l'Allemagne soit l'ennemie de la France constitua dès lors la base des relations internationales.

LE MAROC

Cet antagonisme trouva avec le Maroc un nouveau terrain où s'exprimer dès le début du vingtième siècle. La France et l'Allemagne allaient se disputer le Maroc.

Le sultan contrôlait mal les tribus berbères de son pays, alors colonie française. Le gouvernement français envisageait donc de faire du Maroc un protectorat afin de compléter sa domination sur les pays d'Afrique du Nord.

Mais le Maroc intéressait aussi l'Espagne, l'Angleterre et l'Allemagne dépourvue d'un vaste

empire colonial. La France traita avec l'Espagne et l'Angleterre mais ne consulta pas l'Allemagne pensant qu'elle n'était point intéressée. Grave erreur car, en 1905, le sultan, pour échapper aux Français, se tourna vers l'Allemagne qui veut apparaître comme le protecteur naturel des pays musulmans menacés par l'expansion des puissances européennes.

Après de nombreux heurts, dont notamment l'épisode de la canonnière allemande "Panther" mouillant dans les eaux d'Agadir, la France cède à l'Allemagne des territoires du Congo. En échange, le kaiser laisse les mains libres à la France au Maroc.

Ce n'est qu'en 1912 que la France put établir un protectorat. Si le pays de Marianne était parvenu à ses fins, les nombreuses crises marocaines, par les phases de tension successives qu'elles avaient entraînées, avaient préparé les esprits au cataclysme qui allait survenir quelques vingt-huit mois plus tard.

"Le traité résultant de l'entente franco-anglaise constituait une pointe dirigée contre l'Allemagne, et les deux puissances, en disposant souverainement d'un vaste et important domaine colonial sans même en informer l'empire allemand, portaient un coup sensible à son prestige dans le monde..."

"La politique de la France au Maroc était une tentative non dissimulée de tenir l'Allemagne à l'écart dans une grande question internationale, tentative qui avait en même temps pour objet de modifier dans un sens favorable à la France les relations entre les grandes nations européennes. Un précédent aurait été créé que nous n'aurions pas manqué de renouveler. Nous ne pouvions pas y consentir. La question marocaine devenait pour nous une question nationale. Les directions de notre politique étaient tracées."

"Le 31 mai 1905, S.M. l'Empereur débarquait sur mon conseil à Tanger, et il se déclarait en termes formels pour l'indépendance du Maroc..."

(Mémoires du chancelier Bülow - Texte sur le "coup de Tanger").

La Presse

LA PRESSE EN 1900

À l'aube du vingtième siècle, les Français lisent davantage. L'instruction, grâce à l'enseignement obligatoire, a connu un réel progrès. Les journaux, dont la publicité a contribué à faire baisser le prix de vente, voient leurs tirages augmenter. De plus des innovations techniques comme la linotype et la presse rotative permettent un nouveau départ. Nouveau départ facilité également par la découverte de la pâte à bois en 1874 et la fabrication du papier en bobine permettant des tirages à grande vitesse.

SON IMPORTANCE

En 1900, les journaux comptent leurs lecteurs par millions. "Le Petit Parisien" par exemple tire à 650.000 exemplaires en 1890 et il est lu par plus de un million cent mille personnes, ce qui lui permet d'orner sa manchette de cette phrase : "Le plus fort tirage des journaux du monde entier".

Cette évolution va transformer le visage de la presse.

Arthur Meyer, patron du "Gaulois", répondait à des personnes distinguées ne comprenant pas le succès de son journal : "C'est parce que vous ne comprenez pas cet immense succès qu'il existe. Ce n'est plus à

vous, en effet, que s'adresse "Le Gaulois", c'est à la masse..."

Maintenant, la politique n'occupe plus la place privilégiée qu'elle détenait naguère. On fournit au public des lectures plus attrayantes, des reportages, des feuilletons et même des jeux concours. Les grands titres, souvent sensationnels et exagérés, reflètent bien ce changement. Dans un traité de journalisme de l'époque, on peut lire : "... mais n'allez point être concis là où



il ne le faut pas. On aime à tout savoir quand il s'agit d'un voyage d'un roi, des actions d'un grand homme politique, de l'escroquerie à la mode, d'un crime... Dites à vos lecteurs combien l'empereur Guillaume mange de petits pains à son petit déjeuner, si M. Loubet se boutonne à droite ou à gauche, comment Mme Humbert se faisait faire les ongles... et de quel cirage se sert M. Clemenceau."

Quatre grands journaux de masse se partagent le marché : "Le Petit Journal", "Le Petit Parisien", plus populaire ; "Le Matin" et "Le Journal", recueillent, eux, plus d'audience dans les milieux du commerce et de la bourgeoisie.

Les "quatre grands", du nom qu'on leur avait donné à l'époque se partagent quatre millions d'exemplaires quotidiens vendus sur les cinq millions et demi que comptent l'ensemble de la presse parisienne.

Cependant pour garder ou conquérir de nouveaux lecteurs, il convient d'être bien diffusé et, si possible, dans la France entière. "Le Petit Journal" et "Le Petit Parisien" surtout bénéficient d'une organisation minutieuse et d'une utilisation parfaite des horaires. Ainsi "Le Petit Parisien" peut se vanter d'être présent, grâce à son propre réseau de dépositaires et de marchands, dans 30.000 communes sur les 60.000 existant en France.

LES FEUILLETONS

Ce qui fait vendre un journal, c'est le plus souvent le feuilleton. Les efforts de promotion, des campagnes d'affiches mettent en exergue les écrits de Jules Mary (Roule-ta-bosse), Pierre Decourcelle (La même aux beaux yeux, le million maudit), Michel Zevaco (Borgia, les Pardaillans), Arthur Bernède (Sous l'épaulette, Cœur de française) ou encore du célèbre Gaston Leroux, père de Rouletabille.

Les concours, également, attirent les lecteurs. En 1903, "Le Petit Parisien" propose à son public, de deviner combien de grains de blé peut contenir une bouteille de modèle courant, dont la reproduction, grandeur nature, occupe toute la sixième page du journal. Le gagnant recevra la somme de 25.000 francs ! (375.000 francs actuels).

Pour la petite histoire, ajoutons que la bouteille pouvait contenir 39.588 grains de blé, mais ne vous précipitez pas sur vos plumes il est bien trop tard pour répondre au journal !!

Le succès remporté par ce concours fit boule de neige, tous les journaux se mirent à leur tour à lancer des concours, plus extravagants les uns que les autres. Un journaliste de l'époque constate : "Un journal peut faire tous les efforts du monde, enrôler les plus grands écrivains, publier les plus impressionnantes nouvelles, s'aventurer aux publicités les plus tapageuses, il n'existe que deux procédés pour faire monter le tirage d'un journal : 1° les concours et les primes, 2° les feuilletons".

Autres moyens pour se gagner les faveurs du public innover. Le journal "L'Auto", pour concurrencer son rival direct, le journal "Le Vélo", organise en janvier 1903, un tour de France cycliste par étapes, 2.400 kilomètres avec 60 coureurs au départ. Toute la presse se fait l'écho de cette initiative, le monde sportif s'enflamme et le tirage gonfle (30.000 exemplaires en 1903, 280.000 en 1910). De plus, tout le monde se souvient qu'en 1903, l'aviateur Blériot a réussi à traverser

la Manche. Ce qu'on oublie le plus souvent, c'est que le journal anglais le "Daily Mail", avait offert 25.000 livres sterling à l'homme capable de réaliser cet exploit.

L'INFORMATION

Les journaux de la Belle Époque peuvent également fournir à leurs lecteurs une information mondiale complète. En août 1900, on inaugure un fil télégraphique reliant directement Paris à Francfort et à Berlin. On peut presque parler d'ores et déjà de l'instan-tanéité de l'information.

Ces axes de communication sont, pour une large part, sous contrôle anglais, confirmant ainsi une fois de plus le rôle politique de premier plan que comptait bien tenir le gouvernement de sa gracieuse Majesté.

D'ailleurs, au printemps 1902, une ligne Le Caire-Le Cap est ouverte à son tour.

Comme on peut le constater, la concurrence journalistique battait son plein comme l'illustre ce témoignage d'un reporter, lors de la mort à Rome du Pape Léon XIII : "Dans la demi-heure qui suit, dix dépêches sont envoyées à ???, de Rome, de Turin et de Berne. C'est celle de Berne qui précède les autres de vingt-cinq minutes ; mais ensuite, on en perd trente-cinq pour obtenir la communication téléphonique avec Londres..." A ce propos, Rome n'est relié à Paris qu'au cours de l'année 1906.

Autre innovation en matière de transmission de l'information, les transmissions sans fil (la T.S.F.). Ainsi en avril 1901, une liaison radio est établie entre Lille et Bruxelles. En 1902, l'Agence Havas fait construire sur le toit de son immeuble, une antenne radio de près de 4 mètres. La Tour Eiffel entre en relation avec New York en 1909 et avec Dakar en 1910.

La concurrence entre les grandes agences de presse est, elle aussi, farouche et il semble que les agences américaines se développent considérablement (le célèbre magnat de la presse américaine, Hearst, fonde en 1909, l'International News Service).

Ce que réclame le public, comme le dit un journaliste, c'est que : "En dehors des concours et des feuilletons, le public veut des nouvelles et surtout des faits divers". Des nouvelles, il n'en manque pas, comme on a pu le voir et les faits divers font souvent la une des journaux de 1900. Le "Petit Journal" et le "Petit Parisien" sont même allés jusqu'à ajouter à leur édition quotidienne, un supplément dont les deux pages de couverture sont illustrées de planches en couleur. Les faits divers y ont, bien entendu, une place de choix. L'accident du métro Couronnes en 1903, l'autobus tombé dans la Seine (dix morts) en 1911, les aventures de la bande à Bonnot en 1912, les inondations de 1910, la Joconde volée en 1911 et retrouvée en 1913, tout est bon pour flatter le goût du sensationnel chez le lecteur.

Autre secteur journalistique se développant, le grand reportage qui prend une place plus large au sein des diverses parutions quotidiennes. Pierre Mille, correspondant du "Journal des Débats" (et auteur par la suite d'un étonnant recueil de nouvelles intitulé "Le jour où la baleine perdit ses pieds". Note du claviste) pendant la guerre gréco-turque de 1897, se rend, pour le compte du journal "Le Temps", ancêtre du "Monde", au Sénégal, au Congo Belge, en Palestine, en Russie et en Indochine.

Si la presse fait des heureux, ils restent cependant quelques personnes pour dénigrer ce mode d'information. Ainsi en 1913, dans une "Étude sur les revues, journaux et magazines" il est dit : "Le Journal" donne tous les jours des informations très abondantes. On lui reproche à ce sujet deux choses, la première étant que par cette copieuse ration de vaines nouvelles, le "Journal" conduit au gaspillage du temps et de la pensée et la seconde que pour supporter les frais énormes qu'entraînent ces montagnes de papier imprimé et ces flots d'informations, le "Journal" fait de la publicité et qu'il est ainsi devenu une trompe gigantesque que, moyennant finance, les commerçants, les grands syndicats, les hommes politiques font retentir ou se

taire. De ce fait, toutes ces informations sont fausses ou suspectes."

Tout cela parce que "Le Journal" paraît sur dix pages : "Dix pages ! Combien d'heures faut-il pour lire cela ? Quelle part prise chaque jour sur le temps, ce temps qui passe et ne revient plus".

ÉVENTAIL POLITIQUE

Mais le choix est large et chacun peut se rendre acquéreur du journal qu'il désire.

En règle générale, les lecteurs que l'on peut qualifier de bourgeois préfèrent le matin dévorer soit le "Figaro", le "Gaulois" ou encore "L'Écho de Paris". Le soir, leur attention se porte plus volontiers sur "Le Temps", réputé pour le sérieux de ses informations ou sur "Le Journal des Débats", plus conservateur.

"La Croix" est l'organe du monde catholique. La droite française possède deux journaux : "L'Éclair" et "La Libre Parole" réputés tous deux pour leurs violentes polémiques.

Les radicaux, quant à eux, se partagent entre "Le Radical" ou "Le

Rappel", mais c'est surtout "L'Aurore" qui tient chez eux une place prépondérante.

Le monde socialiste jette son dévolu sur "La Petite République" et surtout "L'Humanité", fondé en 1904 par Jean Jaurès.

En 1908, paraît le premier numéro de "L'Action Française", "organe du nationalisme intégral" et en 1909 celui de la "Démocratie", journal représentatif du mouvement social et religieux "Le Sillon".

Mais ce ne sont pas là les seules parutions de la capitale, il existe encore quelques douzaines d'autres "feuilles", certaines ne tirant qu'à quelques milliers, voire quelques centaines d'exemplaires.

Tous ces journaux se lancent dans de nombreuses campagnes et prennent parti dans les diverses "affaires" agitant la France de 1900. Ces combats dans lesquels la presse prend une part active ne sont pas tous désintéressés et certains parlent même de "l'abominable vénalité de la presse".

Quant à la presse de province, les communications étant devenues beaucoup plus rapides, elle se développe

quelque peu. De plus, l'attrait des nouvelles locales joue en sa faveur par rapport à la presse parisienne. Toutefois elle reste souvent soumise à des appartenances politiques, appartenances l'empêchant ainsi de satisfaire l'ensemble des lecteurs d'une région. De plus, il n'y a guère plus de deux ou trois titres concurrents par région : droite catholique, modéré, radical ou parfois socialiste.

L'intrusion de la photographie dans les journaux va satisfaire les lecteurs de la France entière. En 1910, le journal "L'Excelsior", nouveau venu sur le marché, consacre des pages entières à ce nouveau moyen d'expression visuelle. En 1912, sort un hebdomadaire consacré entièrement à l'image : "Le Miroir" offrant 14 pages de photographies.

La France de la Belle Époque a énormément innové en matière de presse et préfigure quelque peu ce que seront les journaux d'après guerre et nos quotidiens contemporains. De plus, elle s'est mise à la portée de tous et est souvent le reflet de cette société en pleine évolution de ce début de siècle.

L'EXPOSITION UNIVERSELLE A TRAVERS LA PRESSE

Le Figaro
Samedi 14 avril 1900

"... Depuis plusieurs mois déjà, avec autant d'insistance que le permettent les étroites limites de ma petite chaise, j'appelle l'attention du lecteur sur le grand acte qui doit clore le dix neuvième siècle, par l'étalage magnifique de ce que ce pays contient d'utile et de beau.

C'est que je vois dans l'exposition autre chose que ce qu'y découvrent ceux qui la préparent et ceux qui y prennent part. Ceux là apportent tous une bonne volonté, un entrain, une docilité dont on ne saurait assez les louer. Ils arrivent attirés non seulement par des calculs personnels tout à fait légitimes, l'espoir des distinctions honorifiques, le désir du gain et de la réputation qui le prépare, mais aussi et surtout par ce noble et exquis sentiment de solidarité et d'orgueil collectif qui pousse l'officier, aussi bien que le soldat, à courir à la mort pour rendre plus brillante, plus célèbre, plus auguste, une chose aussi abstraite qu'un numéro de régiment.

Or, le régiment de ces industriels, de ces artistes s'appellent la France. Et il ne s'agit pas de l'illustrer sur les champs de bataille, où des larmes, des douleurs et des désespoirs sont le revers des victoires, mais sur cet immense terrain de la lutte pacifique de la civilisation, où les vaincus eux-mêmes peuvent avoir à la fois de la gloire et du bonheur.

Or, tandis qu'ils s'efforcent, derrière leur effort je vois apparaître un résultat politique que tout brave homme doit poursuivre : la pacification sociale.

Oui, pour ceux d'entre nous qui ont des âmes de petites filles, et Dieu sait s'ils sont nombreux - hélas ! - l'Exposition sera une poupée qui les fera tenir tranquilles. Pour ceux qui ont un cerveau, elle sera un livre où ils liront la consolante vitalité de leur race. Pour ceux qui ont un cœur, elle sera le tableau attendrissant d'êtres humains et fraternels, s'appuyant les uns sur les autres, se soutenant, s'aimant.

Et de ce jouet, de ce livre, de ce tableau sortiront l'apaisement, la concorde, ces liens qui sont divins, puisque Dieu est venu lui-même les apporter ici-bas.

Mais l'Exposition ne sera plus seulement un gage de paix nationale, elle est aussi une garantie de paix internationale. Lorsque demain, des hommes venus de tous les coins du monde commenceront à défiler au milieu de ces jardins, de ces monuments, de ces merveilles, dont la toilette s'achève à peine, et qu'ils verront confondus tous les styles, tous les idiomes, tous les types, tous les chapeaux, ils comprendront que les nations n'ont pas été mises ici-bas pour s'entre-tuer, mais pour s'entraider, et que puisque tous les hommes sont les fils du même père, tous les hommes doivent se conduire en frères."

L'Éclair
Jeudi 3 mai 1900

"On peut visiter, comme entièrement ou suffisamment terminés, les endroits suivants :

Aux Champs-Élysées : Les deux palais des Beaux-Arts.

Au Trocadéro : Le ministère des colonies, l'Algérie officielle et ses annexes, la Tunisie, la Guinée française, le Dahomey, le Tonkin, l'Indochine, l'Asie russe, la Chine, l'Australie, une partie des Indes anglaises, les dioramas gratuits de Mayotte, des Comores et de Saint Pierre et Miquelon, la Guadeloupe.

Au Cours-la-Reine : Le pavillon de la Ville de Paris, une partie du Palais des Congrès.

Au Champ de Mars : Le pavillon des Messageries-maritimes, le pavillon de Saint-Marin, les installations assez avancées du palais des Tissus et du palais de l'Instruction publique, la Compagnie Péninsulaire, l'annexe militaire de la Grande-Bretagne, le pavillon de la chambre de commerce de Paris, le palais de l'Enseignement technique.

A la rue des Nations : La Serbie, la Bosnie, la Norvège, la Finlande, le Danemark, l'Autriche.

A l'esplanade des Invalides : On peut visiter sans trop d'inconvénients les classes du mobilier surtout chez les étrangers (côté Fabert).

Au quai d'Orsay : Usine éléatoire des eaux.

Ouverture le matin à six heures pour les fournisseurs et camionneurs ; à huit heures pour le public. Fournisseurs et camionneurs, admission jusqu'à dix heures. Public de huit heures à dix heures, deux tickets ; à partir de dix heures, un ticket. Fermeture générale à vingt-trois heures. (...)

Inaugurations futures :

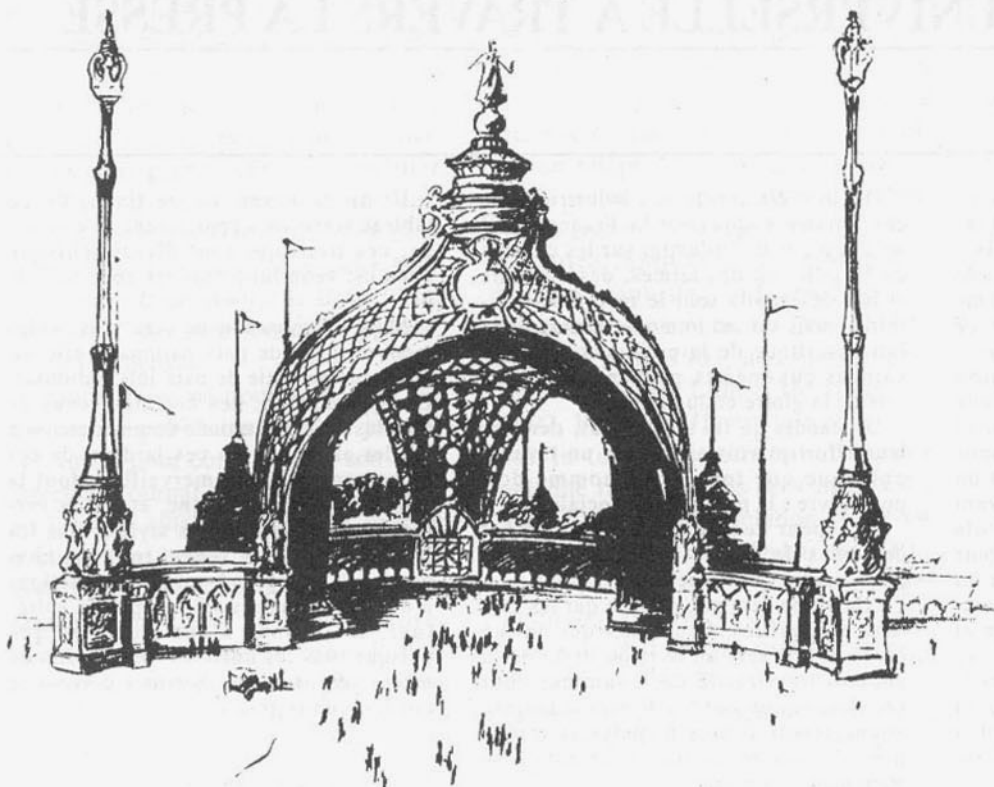
Le palais de l'Italie, qui devait primitivement être inauguré hier mardi, ne le sera que demain jeudi après-midi.

La concession du Japon, au Trocadéro, sera inaugurée samedi par une réception qui commencera à quinze heures. A cette occasion, le palais japonais sera entouré de tentures rouge et blanc (couleurs nationales). Il n'y aura ni discours ni service religieux. Le jardin de la concession sera illuminé le même soir.

Il est question d'inaugurer le 8 mai le palais de l'Espagne."

Le Petit Journal
Jeudi 20 mars 1900

"... Mais M. Binet, architecte, est aussi un peintre. Il ne lui suffit pas d'aménager une entrée commode, plus de 1.000 personnes peuvent entrer à la minute ; il voulut que cette porte monumentale soit de bel aspect.



D'école indépendante, et, de ses voyages en Italie, en Espagne et en Afrique, ayant conservé dans les yeux de chaudes visions d'art, il résolut de nous donner un monument où tous les jeux de la forme et de la couleur contribueraient, comme il arrive aux pays de soleil, à l'effet d'ensemble.

Pour la forme, sa porte affecte, en général, l'apparence d'un dôme de style oriental, avec, du côté de la place de la Concorde, deux pylônes élevés.

Mais à notre avis, la plus grande nouveauté de l'œuvre est dans sa couleur. Ayant, en effet, pour premier objet de briller, le jour sous les feux du soleil et, la nuit, sous l'éclairage électrique, il a fallu couvrir la carcasse du monument de revêtements tels qu'ils puissent, à la lumière naturelle ou artificielle, donner à l'ensemble un aspect vraiment éblouissant. On y est parvenu. L'intérieur de la coupole sera tout doré. Les pylônes seront, sur toute leur partie supérieure, recouverts de lames de "verre américain" bleuté à pointillé d'or, et de teintes dégradées (les plus sombres en bas, les plus claires en haut) obtenues par des bains successifs. Partout, pour le soir, sont piqués des cabochons, bleus ou jaunes d'or, d'où les lampes électriques lanceront des feux colorés. Il se trouve même que certains de ces globes produiront, à leurs alentours, un auréole qui doublera l'effet de lumière.

Ainsi comprise, la porte présentera, de nuit et de jour, l'aspect d'une sorte de vaste mosquée lumineuse à minarets étincelants..."

LE PREMIER TOUR DE FRANCE VU PAR LA PRESSE

La Presse
Lundi 11 juillet 1904

LA VIE SPORTIVE

"Le Tour de France : 2^e étape : Lyon-Marseille

Nous donnons, en troisième page, le départ de la deuxième étape. Voici le passage des coureurs :

Saint-Etienne, 58 kilomètres : la route est semée de débris de tessons de bouteille. Une grande effervescence règne au contrôle. On accuse certains concurrents de ne pas avoir observé les règlements de la course. Faure passe premier à 2 h 45 mn, suivi par Maurice Garin à 2 h 47 mn. A 2 h 54 mn, Samson, Foureaux, César Garin, Gerbi, Gauban passent ensemble. Viennent ensuite : Rist à 2 h 57 mn, Vassella et Duret à 3 h 8 mn. Le Belge Cnops, blessé, abandonne. Varalde passe à 4 heures.

Montélimar, 188 km : A 8 heures 9 mn passent dans l'ordre : Maurice Garin, Frederick, Aucouturier, Pothier, César Garin, Deflatière, A. Faure, Cornet ; viennent ensuite à 8 h 16 mn, Catteau ; à 8 h 20 mn, Beaugendre puis Payan, Vassella, Prevost, Fily.

Avignon : arrivent à 11 h 20 : Pothier, Maurice Garin, Frederick Garin junior, Lombard, Faure, Aucouturier, Dortignac, Chaput, Rist, Cornet ; à 11 h 33 mn : Catteau, Samson, Beaugendre.

Malgré la chaleur accablante, les coureurs paraissent dispos.

Aix. A 2 h 46 passent dans l'ordre : César Garin, Aucouturier, Pothier, Dortignac, Faure, Lombard, Chabut, Cornet et Maurice Garin.

Marseille, 5 h 30, par téléphone. Aucouturier, premier à Saint-Antoine,



Incidents : Maurice Garin est fortement sifflé à son passage au contrôle de Saint-Etienne. On l'accuse d'irrégularités. Plusieurs spectateurs veulent assommer le coureur stéphanois, A. Faure, qui passe premier au contrôle, est par contre vivement applaudi.

Annonay : malgré l'heure matinale, un public nombreux se presse au contrôle. A 4 h 35 mn passent en peloton : Maurice Garin, Aucouturier, Frederick Catteau, Cornet, Garin junior. A 4 h 37 mn arrivent Gerbi et Lombard ; puis à 4 h 49 mn, Samson, Beaugendre, Joussetin. Quelques minutes après, se suivant de près, passent Fily, Ventresque, Gabori, Payan, Prevost, Durand, Drioul, Leroy, Maisonneuve, Paret, Colsaet, Vassella, Dargassies. Ce dernier, dont la bonne humeur est proverbiale, est très applaudi.

Les coureurs annoncent qu'à La République, petit village situé avant Annonay, des voyous ont tiré sur eux des coups de revolvers. Personne heureusement n'a été atteint.

arrive premier au vélodrome Larchevêque à 4 h 40 m.

Le classement définitif n'est pas encore établi."

L'Auto
Lundi 8 juillet 1907

"... Au seuil du départ du Tour de France, nous avons, chaque année, quelque fierté d'avoir édifié cette œuvre considérable qui s'est imposée, dès le début, comme l'épreuve capitale du sport cycliste sur route. Plus encore que de cette considération, nous sommes fiers du bien qu'elle fait partout où elle passe, voire où elle ne passe pas. Ce sont des néophytes qu'elle fait venir au cyclisme, ce sont des vies humaines enlevées à la monotonie dangereuse des anciens modes d'éducation, c'est aussi un courant

Le Figaro
Mardi 20 janvier 1903

VÉLOCIPÉDIE

"Le Tour de France. Une épreuve monstre nous est annoncée par "L'Auto", qui crée la course du Tour de France, à disputer en six étapes. Les six étapes sont :

Paris-Lyon
Lyon-Marseille
Marseille-Toulouse
Toulouse-Bordeaux
Bordeaux-Nantes
Nantes-Paris

Arrivée au Vélodrome du Parc-des-Princes. Le parcours comporte 2.200 kilomètres ; pour chaque étape, un classement spécial est établi, avec des prix d'un total variant avec la longueur de l'effort. Le total des prix est de 20.000 francs (300.000 francs actuel)

La faculté est laissée aux coureurs de s'inscrire pour le Tour de France ou pour l'une de ses six courses que comporte la grande épreuve, appelée à faire sensation par son énormité."

Le Petit Journal
Lundi 5 août 1907

Le vainqueur du Tour de France

"Le vainqueur du cinquième Tour de France, Petit-Breton, vient d'accomplir une magnifique performance, non seulement en se classant en tête du classement général, mais encore en accomplissant les cinq mille kilomètres sur une seule et même bicyclette Peugeot.

Petit-Breton est donc en même temps le premier du Tour de France et le premier de la catégorie des machines poinçonnées.

Malgré le handicap que lui donnait cette impossibilité de changer de machine, alors que ses redoutables concurrents disposaient de bicyclettes de rechange, Petit-Breton figura toujours aux places d'honneur dans les différentes étapes..."

d'affaires considérable qu'elle crée, à tel point que les constructeurs de cycles l'ont jugée dès le début comme une épreuve indispensable. Souhaitons donc que, comme ses devancières, la cinquième du "Tour de France" connaisse le succès que méritent largement les exploits que vont accomplir tous nos champions de la route..."

LE NAUFRAGE DU TITANIC VU PAR LA PRESSE

La Presse
Mercredi 17 avril 1912

"... Une ville flottante engloutie avec ses habitants

L'émotion à Paris

A l'American Express C°, rue Auber, où tous les touristes américains se réunissent généralement, comme une petite colonie, on se presse pour avoir des nouvelles et invariablement on répond :

"Adressez-vous en face, à la White Star Line".

Ses vastes autobus qui conduisent les touristes dans les principales localités de la banlieue parisienne partent depuis ce matin presque à vide.

De l'autre côté de la rue Auber, à la succursale parisienne de la Compagnie intéressée, c'est l'affolement complet. Non seulement les Américains viennent y chercher les renseignements de dernière heure, mais ils se montrent très pressants et avides de nouvelles.

Au dehors, la foule des badauds parisiens contemple avec compassion le lamentable défilé des Américains qu'un deuil par trop cruel vient de frapper.

Nous avons demandé à MM. Raymond et Pynchon, les banquiers de la place Vendôme, qui tous les jours, avant la Bourse, entrent en conversation, par câble avec New York, de vouloir bien nous communiquer les dépêches particulières concernant la catastrophe qu'ils auraient reçues. MM. Raymond et Pynchon nous ont répondu fort obligeamment qu'aux dernières nouvelles le nombre des victimes s'élèverait à 1800 environ. Parmi elles se trouvent MM. Jean Astor, milliardaire de New York, Stead, directeur de la "Review of Reviews", et le directeur du "Grand Trust" compagnie de chemin de fer canadienne.

La position des banquises avait été signalée par "La Touraine". Le commandant du "Titanic" avait remercié par radiotélégramme.

Le Havre, 16 avril. Le paquebot "La Touraine" qui est arrivé dans la soirée d'hier, signale que le mercredi 10 avril, par latitude 44,58 Nord et longitude 50,40 Ouest, à minuit 05, le paquebot est entré dans un champ de glaces. Pour éviter les

chocs, la vitesse fut ralentie à 12 nœuds 15. "La Touraine" est sortie du champ de glaces à 1h 15. Ces glaces sont très basses.

Le même jour, à six heures du matin "La Touraine" longea le sud d'un autre champ de glaces, jusqu'à six heures quarante-cinq et aperçut au même moment deux icebergs.

Il convient de signaler que "La Touraine" a été en communication vendredi 12 avril, presque tout l'après-midi, jusqu'à vingt et une heures avec le "Titanic".

M. Caussin, commandant de "La Touraine", ayant rencontré des banquises, signala leur position, par radiotélégramme, au commandant du "Titanic". Celui-ci le remercia sincèrement, par radiotélégramme, pour les renseignements fournis.

D'immenses richesses englouties avec le "Titanic"

Londres, 16 avril. Le "Times" donne, ce matin, des détails sur la valeur d'une certaine partie de la cargaison qui se trouvait à bord du "Titanic".

Les cales de ce navire renfermaient, entre autres choses, 50.000 tonnes de caoutchouc et une certaine quantité de thé, des diamants et des valeurs représentant une somme considérable.

Les bagages des passagers formaient également un chiffre imposant. On dit, par exemple, qu'à elle seule, une cassette de bijoux appartenant à une passagère américaine, valait environ trois millions de francs (45 millions de francs actuels). Le "Pall Mall Gazette" croit savoir qu'à bord du "Titanic" se trouvaient des diamants et des titres pour une valeur de plus de 25 millions. Le "Titanic" était assuré à la Compagnie du Llyod pour une somme de 25 millions de francs (375 millions de francs actuels), mais sa valeur était en réalité de cinquante millions de francs (750 millions de francs actuels).

Londres, 16 avril. On confirme que le "Titanic" a coulé et que toutes ses richesses ont été englouties..."





L'Indépendance Belge
Jeudi 18 avril 1912

“... Les femmes et les enfants sauvés

Londres, mardi 16 avril. Les télégraphistes sont restés toute la nuit à leur poste, essayant de recevoir des nouvelles des vapeurs qui avaient répondu à l'appel du “Titanic”.

Des dépêches reçues, il résulte que le premier vapeur arrivé sur le lieu de la catastrophe a appris que le “Titanic” a coulé à 2h 20 du matin, soit quatre heures après sa collision avec la banquise. Il ne restait alors que d'énormes épaves et quelques chaloupes contenant des passagers, qui ont été embarqués sur le “Carpathia”, faisant route vers New York.

La liste des rescapés indique que la discipline a été strictement maintenue sur le “Titanic”, puisque presque tous ceux qui ont échappé au naufrage sont des femmes (faux, c'est le contraire. Note de l'auteur).

La foule assiège les bureaux de la White Star Line à Londres et à New York, demandant des nouvelles. Les employés ne peuvent que leur dire que le vapeur “Virginian” croise sur lieux du désastre et qu'il se peut, quoique ce soit peu probable, que le “Virginian”, qui revient à Saint John ait sauvé quelques passagers.

Saint-Jean de Terre-Neuve, mardi 16 avril. Les dernières nouvelles de Cape Race au sujet du désastre du “Titanic” annoncent que 675 personnes ont été sauvées et disent qu'on a retrouvé toutes les embarcations qui ont été mises à la mer. Elles étaient principalement remplies de femmes et d'enfants (toujours aussi faux. Note de l'auteur), ce qui laisse croire que la plupart des passagers hommes ont coulé avec le navire...”

LES ACCORDS FRANCO-ANGLAIS DE 1904 VUS PAR LA PRESSE

Le Journal
Samedi 9 avril 1904

Les accords franco-anglais

Les arrangements conclus entre la France et l'Angleterre ont été paraphés hier matin, par M. Cambon, ambassadeur de France, et Lord Landsdowne, ministre des affaires étrangères.

L'autorisation de procéder à la signature définitive ayant été envoyée de Paris dans l'après-midi, celle-ci est imminente. (...)

Afrique Occidentale

C'est en Afrique Occidentale que la France, selon la communication du ministre des affaires étrangères, trouve une compensation à l'abandon de ses droits. Les îles de Los, situées en face de Konakry et sur lesquelles notre colonie de la Guinée française redoutait de voir l'amirauté anglaise construire un point d'appui pour la flotte, nous sont données en toute propriété.

La rivière de Gambie, qui est navigable pour les navires de haute mer

pendant trois cents kilomètres, ne nous servaient à rien comme voie de pénétration du Soudan, attendu que le territoire français commençait au-delà de la région accessible aux navires de haute mer. Désormais, la frontière est reportée à l'ouest, de façon que nos marchandises puissent arriver directement de nos ports jusqu'au Soudan sans avoir à rompre charge.

Enfin, les communications entre Saï, sur le Niger, et Barreria, sur le lac Tchad, étaient très difficiles à cause des zones désertiques du territoire français que devaient traverser nos convois. Une portion du royaume de Sokolo, à l'ouest, nous est attribuée, et à l'est, la frontière est reculée jusqu'à l'embouchure de la Komadorigori.

Égypte

Le second arrangement concerne l'Égypte et le Maroc.

L'Égypte entre en possession des économies résultant de la conversion de la

dette égyptienne faite en 1890 et qui s'élève à 140 millions de francs.

L'Angleterre adhère à la convention de 1888 assurant la neutralisation et le libre passage du canal de Suez.

Les institutions internationales dans lesquelles la France est représentée sont consolidées et des garanties sont prises pour la perpétuité des institutions purement françaises établies en Égypte.

Maroc

Pour le Maroc, l'Angleterre s'engage à s'en désintéresser et à ne mettre aucun obstacle à la pénétration pacifique de la France, avec ses conséquences financières, économiques ou administratives. Les deux gouvernements s'engagent à maintenir, pour trente ans, la liberté commerciale et à ce qu'aucune fortification ne s'élève sur la côte. (...)



L'Éclair
Dimanche 10 avril 1904

“... En conscience, il m'est impossible de m'associer aux récriminations d'un certain nombre de mes confrères de la presse opposante, qui parlent avec le plus parfait dédain des arrangements nouvellement conclus entre les cabinets de Londres et de Paris, déclarant n'y voir qu'une nouvelle protestation de la France devant l'Angleterre.

Il y a plus que de l'injustice à écrire que nous cédonons tout contre rien et qu'en échange des concessions capitales que nous faisons, nous recevons comme toujours “quelques hectares de désert”. La vérité est que, pour la première fois, nous recevons quelque chose de tangible en échange de ce que nous donnons. (...)

En somme, les frontières de notre empire africain améliorées, une des plus belles régions du monde entrée définitivement dans le rayonnement de l'activité française, la route de

l'Extrême-Orient libre, même en temps de guerre, voilà, en ce qui nous concerne, les principales conséquences du traité. Ceux qui affectent de les mépriser me paraissent bien exigeants.

Mais j'entends encore qu'il ne faut pas se fier aux écrits, qu'avec les Anglais les traités ne comptent guère, qu'ils ont toujours mille bons prétextes pour se soustraire aux obligations qu'ils ont consenties...

Ne vous fiez pas à des lieux communs, disons si vous voulez, à des généralités historiques qui ont perdu toutes applications aux circonstances présentes. Les Anglais bravant le mépris de l'univers, les Anglais ne se croyant tenus, même par les traités, envers personne, et, le cas échéant, marchant sans vergogne sur les engagements les plus solennels... fini ce temps là.

Les Anglais sont, aujourd'hui, tout à fait revenus du “splendide isolement”. Ils ne se croient plus de force à imposer leur volonté aux deux hémisphères. Depuis qu'un grave et imminent péril, la montée de l'Allemagne industrielle, commerçante, coloniale, et qui sait ? ambitieuse même de la suprématie navale, a surgi à leur horizon, ils ont perdu leur superbe, leur foi aveugle en eux-mêmes, leur dédain des conventions d'autrui, leur arrogance brutale, et jusqu'à leur perfidie. Ils sont devenus loyaux, depuis qu'ils courent risque de mort à ne pas l'être.

C'est ce moment qu'il fallait saisir pour traiter avec eux, et notre diplomatie l'a fait avec une clairvoyance, dont nos gouvernements pour détestables qu'ils soient par ailleurs, méritent d'être loués. (...)

Le Figaro
Samedi 9 avril 1904

“L'ARRANGEMENT FRANCO-ANGLAIS”

Poursuivant sa politique de rapprochement avec l'Angleterre, M. le ministre des affaires étrangères, puissamment secondé par notre éminent représentant à Londres, M. Cambon, vient de régler à l'amiable quelques-unes des questions litigieuses qui séparaient depuis longtemps les deux pays. Aucune, à vrai dire, ne se présentait sous un aspect inquiétant ou aigu, et rien, semble-t-il, n'en pressait l'examen. Mais à attendre elles pouvaient aussi, à certains moments, provoquer de nouvelles contestations

ou réveiller de fâcheux souvenirs que, de part et d'autre, on s'efforce aujourd'hui d'oublier.

Nous avons déjà dit ce que nous pensions de l'entente cordiale. C'est assurément un des événements les plus heureux de ces dernières années. Il ne faut toutefois ni en grossir inutilement la portée, ni en diminuer de parti pris la valeur. Aussi bien on risquerait d'égaler l'opinion en exagérant les sympathies un peu subites que l'Angleterre nous témoigne. On s'exposerait ainsi à lui préparer des mécomptes pour l'avenir...”

Le Petit Journal

Mardi 13 août 1907, à propos d'une entrevue entre Guillaume II et Edouard VII.

“... L'entrevue du roi d'Angleterre avec le kaiser est, en effet, un événement d'une très grande importance, pour deux raisons : d'abord elle a lieu immédiatement après les longs conciliabules qui ont eu lieu en rade de Swinemünde entre Guillaume II et le Tsar ; ensuite, elle est la première et sensationnelle étape vers la réconciliation, non seulement des deux souverains qui étaient, naguère, brouillés à mort, mais aussi de deux pays qui ont semblé, à différentes reprises, à deux doigts de conflits désastreux. Officiellement, l'entrevue n'a qu'un seul but. Les deux souverains se concerteront au sujet de la mise en scène de la visite officielle de l'empereur d'Allemagne à Londres, au mois de novembre prochain. Cette mise en scène sera, d'après ce que j'apprends, très considérable. Mais n'est-ce pas là précisément l'indice que les fêtes de Windsor

et au Guild Hall ne sont que la consécration solennelle d'un changement survenu dans la politique anglo-allemande ? La vérité est qu'à Wilhelmshole doit être mise une fin à la sourde lutte anglo-allemande qui s'est prolongée à la cour russe depuis une année, l'empereur Guillaume voulant empêcher un accord anglo-russe qui le mettrait en mauvaise posture dans les affaires d'Orient, et le roi d'Angleterre voulant empêcher que la traditionnelle amitié de la dynastie Romanoff pour la dynastie Hohenzollern rejaillisse, aux dépens de l'Angleterre, sur la politique intérieure et extérieure du Tsar...”

Les Voyages

Au début du XX^e siècle, la France se révèle être le premier pays d'Europe exerçant une attraction touristique certaine. De plus, les voyageurs dépensaient plus d'argent en France que nulle part ailleurs. Toutefois la curiosité entre la France et ses visiteurs fut loin d'être réciproque. En effet, les Français se sont souvent vantés d'être le peuple le plus casanier d'Europe. L'abbé Hulot, homme d'église assez connu des cercles mondains et artistiques de la capitale, publiait des petits livres dans lesquels il recommandait aux gens de rester chez eux au lieu de faire face aux hasards de la corruption dans des transports en commun remplis d'étrangers. Il ajoutait même qu'il était préfé-

rable de faire semblant de dormir afin d'éviter toute conversation.

En 1873, un guide de voyage conseillait au voyageur solitaire de se munir d'un revolver ou d'une canne, surtout s'il utilisait un quelconque transport en commun. Les jeunes femmes n'aimaient pas voyager d'une manière générale, de peur que le train (moyen de locomotion le plus pratiqué à l'époque) ne gâte leur santé (certains docteurs d'ailleurs partageaient leurs craintes !).

De toute manière, la majorité des voyageurs français restaient à l'intérieur des frontières nationales. Les villes d'eau exerçaient un attrait tout particulier pour les visiteurs de tous pays, l'intérêt porté aux vertus des eaux

minérales étant très ancien. Cette passion pour les stations thermales fut à la base de la création d'une science médicale nouvelle et dynamique, possédant sa société (Société d'Hychologie médicale de Paris) et sa revue bi-mensuelle (La Gazette des Eaux).

Les bords de mer attiraient également de nombreux touristes, c'est là d'ailleurs que l'on trouvait les plus beaux hôtels, plus destinés d'ailleurs aux étrangers qu'aux Français, car, en 1900, séjourner dans un hôtel constituait une sorte de luxe.

Si tout cela est vrai pour la majorité de nos compatriotes, certains, toutefois, n'hésitaient pas à se lancer à l'aventure, à la découverte de ce monde fascinant du début du siècle.

LE TOUR DU MONDE EN 1901

PETIT GUIDE PRATIQUE POUR AVENTURIERS AVERTIS

Le voyage autour du monde est à la mode. Les quatre-vingts jours de Jules Verne et tous les itinéraires suivis jusqu'à présent sont surpassés. Des modernes "globe-trotter" ont depuis longtemps battu ces records.

Maintenant, grâce au chemin de fer Transsibérien, bientôt achevé et déjà à peu près praticable, il est possible, au début du vingtième siècle, de parcourir en entier le tour de notre planète.

Les plus téméraires objecteront que ce circuit autour du monde, par la voie du Transsibérien et des grands chemins de fer américains, n'est, à proprement parler, qu'un "voyage autour du pôle". En effet, il est presque entièrement compris entre le

40° et le 60° parallèle, sur une longueur de 32.000 kilomètres.

Mais rassurez-vous, nous avons aussi une autre formule à vous proposer. Un itinéraire "classique" partant de Paris et Marseille pour atteindre le Japon, par la voie de Suez, les Indes et les ports de la Chine et retour par l'Amérique du Nord, cela ne mérite-t-il pas davantage le titre de voyage autour du monde ? Cet itinéraire mesure, quant à lui, 39.000 kilomètres.

Voyons maintenant en détail ces deux itinéraires. Tous deux possèdent une partie commune et figurent sur notre carte. A cause de cela, Philéas Fogg serait déçu, nul besoin d'utiliser des trains spéciaux, ni d'affréter aucun bateau, nous nous contenterons d'utiliser les lignes régulières mises actuellement à la disposition de tout un chacun par les Compagnies de chemins de fer et de navigation. Mais trêve de bavardage, il est maintenant grand temps de partir.

VOYAGE AUTOUR DU MONDE PAR LE TRANSSIBÉRIEN

De Paris, gagnons d'abord rapidement Moscou (60 heures de voyage environ), en prenant à la gare du Nord, le Nord-Express. Ce train part de la capitale, le mercredi et le samedi, à 1 heure 50 de la nuit. Une fois en route, deux trajets sont possibles, soit par Varsovie, soit par Petersbourg, l'essentiel étant d'avoir combiné avec soin notre départ de Paris afin de monter à Moscou dans "le train de luxe sibérien".

Ce train, malheureusement, ne prend le départ que trois fois par mois, un mercredi ou un samedi, à 20 heures 35, et rejoint directement Irkoutsk.

Les Français d'ailleurs le connaissent bien puisqu'il a figuré à l'Exposition Universelle de 1900.

Il est très confortable, comprend deux grands wagons à couloir, un de première et un de seconde classes, un wagon-restaurant avec fumoir pourvu d'une bibliothèque et un fourgon à bagages d'où l'éclairage électrique du train est assuré par une dynamo.

Il y a 5.400 km de Moscou à Irkoutsk. Le train russe roule d'abord à assez bonne allure, 30 km à l'heure. Toutefois, il ralentit pour passer Tchéliabensk et nous pénétrons en Asie.

Huit jours et demi après, s'il n'y a pas de retard à déplorer, nous rentrons en gare d'Irkoutsk, soit un vendredi ou un lundi, à 6 heures du matin.

Nous sommes déjà en plein cœur de la Sibérie, sur les bords de l'Angara et nous pouvons apercevoir le lac Baïkal que nous devons traverser pour continuer le voyage.

Nous marchons littéralement sur les traces de Michel Strogoff ! A Irkoutsk, les voyageurs sont obligés de changer de train s'ils veulent rejoindre Strétnsk, prochaine étape du circuit. D'abord, nous traversons le lac Baïkal (à 70 km d'Irkoutsk) sur de puissants bateaux munis de brise-glaces impressionnants.

Deux bateaux spéciaux sont affectés à cette traversée : le "Baïkal" et l'"Angara". Nous vous conseillons de prendre le premier car c'est un "ferry-boat" porte-train sur lequel le convoi entier prend place, évitant ainsi un fastidieux transbordement. Par temps calme, il faut compter quatre bonnes heures pour franchir la mer intérieure sibérienne large de 67 km.

Nous abordons à Missovaïa. Après avoir accompli les formalités de

douane qui causent généralement beaucoup d'ennuis aux voyageurs, nous entrons dans la partie de notre périple transbaïkalique qui s'avère être la plus pénible du circuit.

Jugez par vous-même : d'Irkoutsk à Strétnsk, il faut compter 60 heures pour franchir les 1.000 kilomètres séparant les deux villes, la vitesse moyenne du train tombant à 18 km à l'heure !

De plus, on stationne longuement dans chaque gare : un quart d'heure à trois quarts d'heures d'attente inexplicable, les manœuvres de prise d'eau et de combustible n'excédant pas une dizaine de minutes. Mais ce n'est malheureusement pas tout, quand la voie vient à monter quelque peu, la vitesse tombe à 4 ou 5 km heure !

Nous ne sommes plus dans le train de luxe Moscou-Irkoutsk. Si le matériel du couloir n'est pas mauvais, par contre l'éclairage est déficient. De surcroît, il n'y a pas de wagon-restaurant, ni de buffet sur la ligne. Il est donc préférable d'emporter des provisions de route. A chaque station il est toutefois possible de déguster un très bon thé russe, le samovar traditionnel fournissant l'eau chaude nécessaire.

A Strétnsk, la voie ferrée s'arrête au bord de la Chilka. Mais bientôt, dès que l'état politique de la Chine le permettra, la voie sera reliée au transmandchourien, ce qui donnera la possibilité aux voyageurs d'aller directement à Vladivostok, à Port Arthur et à Pékin.

Le trajet en bateau à vapeur, par la Chilka et l'Amour, s'effectue en deux parties, correspondant à deux sortes de bateaux.

Des bateaux assez petits nous amènent à Blagovestchensk sur l'Amour, à 1.000 km de Strétnsk. Là, nous embarquons sur des navires plus grands qui nous conduisent, 1.300 km plus loin à Khabarovsk. Un conseil : prenez, de préférence, des bateaux postaux qui présentent l'avantage de ne pas remorquer de chalands, donc d'aller plus vite, mais aussi de correspondre entre eux, à vingt quatre ou quarante huit heures près.

Ne soyez pas surpris de vivre à la russe à bord. La nourriture



n'est pas comprise dans le prix du voyage (140 francs en première classe) mais on ne dépense que deux roubles (5 francs 30 environ) si on se contente de boire du thé ou de la vodka, le vin, de mauvaise qualité, étant coûteux.

L'installation n'est pas luxueuse mais tout à fait convenable. Elle comprend une salle à manger, des cabines avec couchettes et un pont promenade.

Il faut, dans de bonnes conditions, 13 à 14 jours, pour atteindre Khabarovsk. De cette ville, il faut ensuite emprunter le chemin de fer ous-sourrien pour aller jusqu'à Vladivostok. Fort heureusement, le convoi est plus confortable et comporte un wagon restaurant, il mettra presque 30 heures pour parcourir 769 km.

Vladivostok est la dernière étape de notre périple russe. C'est d'ailleurs dans cette ville en 1891, que le Tsarévitch, l'actuel empereur Nicolas II, a posé la première pierre de la gare terminus de cet immense réseau comptant 5.200 km déjà ouverts.

A Vladivostok, armons-nous de patience car les services de voyageurs ne sont pas encore établis d'une façon régulière.

Il ne faut pas moins de trois semaines d'attente avant d'embarquer pour le Japon par une compagnie japonaise gagnant le port de Kobé. Par contre, une fois arrivés dans cette ville, tout devient plus simple car nous rejoignons les grandes routes internationales. Plusieurs compagnies maritimes de navigation traversent le Pacifique et nous conduisent en Amérique du Nord, soit à Vancouver (Canada), soit à San-Francisco (Californie).

La ligne canadienne semble être la plus fiable, la plus courte et avoir les meilleurs bateaux. Nous abordons à Vancouver douze jours après avoir quitté le Japon. Nous goûterons alors au reposant confort des trains américains et vous serez surpris de leur grande vitesse (5 jours pour arriver à New York).

Une semaine plus tard, nous pourrions regagner nos logis parisiens après un merveilleux voyage de 32.000 kilomètres !

PARCOURS MINIMUM EN JOURNÉES DE VOYAGE - ARRETS OBLIGATOIRES COMPRIS

- De Paris à Moscou (Word-Express)2 jours 1/2
- Moscou à Irkoutsk (train de luxe Sibérien)8 jours 1/2
- Séjour à Irkoutsk1 jour
- Traversée du lac Baïkal (chemin de fer et ferry-boat) ...1 jour
- Du lac Baïkal à Strétensk3 jours
- Strétensk à Blagovestchensk (bateau sur la Chilka et l'Amour).7 jours
- Séjour à Blagovestchensk2 jours
- Blagovestchensk à Khabarovsk (bateau sur l'Amour)5 jours
- Séjour à Khabarovsk1 jour
- Khabarovsk à Vladivostok (chemin de fer)1 jour
- Séjour à Vladivostok (indéterminé) minimum4 jours
- Vladivostok à Kobé (bateau japonais)2 jours
- Kobé à Yokohama (bateau américain)1 jour
- Séjour à Yokohama3 jours
- Yokohama à Vancouver (bateau canadien)12 jours
- Traversée de l'Amérique du Nord (chemin de fer)5 jours
- Séjour à New York1 jour
- New York à Paris8 jours
- Soit un total de69 jours

DÉPENSE POUR UN VOYAGEUR AVEC 50 KG DE BAGAGES

- Paris à Vladivostok par la Sibérie1.600 francs
- Vladivostok à Paris via le Japon et l'Amérique du Nord2.000 francs
- Total3.600 francs, y compris les frais de nourriture durant le voyage (soit 54.000 francs actuels).

VOYAGE AUTOUR DU MONDE PAR SUEZ ET LES INDES

Prenons maintenant une tout autre route, partant de Paris via Marseille

par le Canal de Suez. Puis visitons les Indes, la Chine et le Japon, avant de revenir par le Pacifique et les États Unis d'Amérique.

Pour gagner Marseille, montons à bord du Rapide. Ce train nous permet, de part sa grande vitesse, d'arriver à Marseille le jour même. Le lendemain, nous nous embarquons sur un paquebot des Messageries Maritimes.

Nous arrivons à Yokohama 39 jours plus tard après avoir fait escale à Port Saïd, Aden, Colombo, Singapour, Saïgon, Hong Hong, Shanghai, Nagasaki et enfin Yokohama.

La première partie du voyage est maintenant terminée et il ne reste plus qu'à retourner à Paris. Il suffit alors de monter à bord du steamers, "L'Empress of Japan", "of India" ou "Of China" de la Canadian Pacific Railway. Nous débarquerons 12 jours après à Vancouver.

De là, comme avec le précédent parcours, nous sommes à Paris après avoir couvert 39.000 kilomètres.

- Paris à Marseille1 jour
- Marseille à Yokohama39 jours
- Séjour à Yokohama3 jours
- Yokohama à Paris par Vancouver26 jours
- Total69 jours

Comme vous pouvez le constater, cette formule de voyage autour du monde prend exactement le même nombre de jours que le trajet passant par la Sibérie. Toutefois, il a l'avantage de pouvoir se faire en toute saison, alors que la traversée de la Sibérie n'est vraiment possible que de la fin avril au commencement d'octobre, il convient donc d'être prudent.

En ce qui concerne le prix des billets, l'agence Cook à Paris vous fournit des billets pour le tour complet par cet itinéraire à 3.125 francs (46.875 francs actuels) avec une surtaxe possible de 162,50 francs (2.437,50 francs actuels) étant donné la cherté du charbon.

Il ne reste plus maintenant au moderne globe-trotter qu'à boucler ses valises et à se lancer dans cette formidable aventure autour du monde.

LES TRANSATLANTIQUES

Vers les années 1870, les vapeurs avaient presque totalement remplacé les voiliers pour le transport des passagers sur l'Atlantique et d'autres trajets relativement courts. Cependant, les voiliers conservaient le leader ship sur des voyages plus longs, comme l'Australie par exemple ou bien encore l'Extrême Orient. Durant toutes ces années, l'Atlantique allait être le théâtre d'une lutte sans merci entre différentes compagnies de diverses nationalités. Ce combat farouche allait permettre à la technique de navigation à vapeur de progresser rapidement.

La grande marée des émigrants continuait à déferler vers les États Unis, et, en l'espace de dix ans, plus de deux millions de voyageurs partirent de tous les ports d'Europe pour se rendre Outre-Atlantique. La plus grande partie de ces personnes s'embarquaient sur des vapeurs et, au cours de l'année 1870, huit grandes lignes européennes de transport à vapeur fonctionnaient déjà à destination de l'Amérique, nouvelle terre promise. Cela représentait 106 vapeurs accomplissant près de 500 allers et retours dans une seule année.

Ainsi, dès 1871, un nouveau type de vapeur fut mis en service sur l'Atlantique. Ce nouveau type de navire, comme l'Océanic, le Celtic, le Baltic, le Republic, l'Atlantic et l'Adriatic appartenaient tous à l'Oceanic Steamer Navigation Company (plus connue sous le nom de White Star Line) et marquaient un réel progrès dans le développement du grand paquebot de luxe à ponts multiples.

Construit en fer, l'Oceanic mesurait 126 mètres de long pour à peine 12 à 30 mètres de large. Ce transatlantique possédait également un pont supplémentaire en fer. Autre innovations, le grand salon des premières classes, habituellement situé à l'arrière du bateau, occupait maintenant le centre du navire. On s'était enfin aperçu que les oscillations dues à la mer étaient plus perceptibles aux

extrémités du vapeur. Ce salon occupait toute la largeur de l'Oceanic et la lumière y pénétrait par de nombreux hublots. De même, autres nouveautés, les sièges de salon sont remplacés par des banquettes, les cabines sont confortables et pour appeler les stewards il suffit maintenant de presser un bouton électrique.

Si ces transatlantiques sont bien des vapeurs à hélices, ils n'en possèdent pas moins quatre mâts pourvus de nombreuses voilures, comme tous les bateaux de leur époque. Dans cette même catégorie de vapeurs, l'Adriatic détenait le record de vitesse avec une traversée de l'Atlantique, d'est en ouest, en sept jours, 23 heures et 17 minutes et cela, en 1872.

Ce navire connut d'ailleurs une fin tragique puisqu'il sombra près de la côte d'Halifax en 1873, causant la mort de 546 passagers.

Une compagnie rivale de la White Star Line, la compagnie Cunard fit construire deux vapeurs, le Bothnia et le Scythia. Ces deux navires firent leur apparition sur l'Océan en 1874 et 1875, couvrant la ligne Liverpool-New York. Quoique plus lents, ces deux transatlantiques préfiguraient les paquebots futurs.

En effet, ils étaient capables de transporter 300 passagers de cabine et 1.100 autres passagers contre 166 passagers de cabine et 1.000 autres sur l'Oceanic.

Sur ce type de navire, on demandait le plus souvent à la classe de luxe, de suivre un certain règlement interne afin d'éviter tout ennui durant la traversée.

En voici quelques extraits :

"Il est évident, au cours d'une traversée de plusieurs jours, que le confort d'un aussi grand nombre de passagers dépend nécessairement de la manière dont ils contribuent, eux-mêmes, à le maintenir ; nous comptons donc qu'ils se soumettent de bon cœur aux règlements et suggestions

qui suivent. S'il arrive que ces règlements aillent parfois à l'encontre des opinions ou des inclinations de certains, ils sont conçus dans l'intérêt du plus grand nombre.

- Au cas où un membre du personnel ne donnerait pas satisfaction, prière d'en informer le chef steward et, si le tort n'est pas immédiatement redressé, de faire appel au Capitaine, par écrit si l'affaire est grave, afin qu'il puisse à la fin du voyage la soumettre à l'attention des agents de la compagnie.

- Les stewards et les domestiques sont engagés sous expresse condition qu'ils serviront à table en tenue appropriée.

- Les draps seront renouvelés tous les huit jours. Bottines et souliers seront cirés et remis dans les cabines tous les matins à huit heures.

- Seules les femmes de chambre pénétreront dans les cabines et le salon des dames, et elles feront les lits aux heures indiquées.

- Le bar sera ouvert de six heures à vingt-trois heures.

- Le petit déjeuner sera servi à huit heures trente, et desservi à neuf heures trente.

- Le déjeuner sera servi de midi à treize heures.

- La cloche du dîner sonnera à quinze heures trente. Le dîner sera servi à seize heures et desservi dès que tout le monde aura terminé.

- Le thé sera servi à dix-neuf heures trente.

- Un souper pourra être servi sur demande avant vingt-deux heures.

- Couvre-feu dans les salons à vingt-trois heures trente et dans les cabines à minuit.

- Le service des domestiques étant fort chargé, et l'espace manquant pour augmenter leur nombre, les passagers sont priés de les ménager autant que possible entre les heures de repas, et particulièrement avant le dîner.

- Il n'est pas permis aux passagers de changer de cabine ou de couchette sans en aviser le Commissaire de bord ; et il est bien entendu que les

billets de passage seront remis à celui-ci à la fin du voyage.

- Avec ou sans leur propriétaire, les chiens sont interdits à l'arrière du mât de misaine."

Pour gagner l'Australie ou le continent Asiatique, les voiliers étaient le plus souvent utilisés. En effet, les grandes distances séparant les centres de ravitaillement en charbon désavantageaient énormément les vapeurs, même lorsque le Canal de Suez fut ouvert en 1869 permettant aux navires d'éviter la route par le Cap de Bonne Espérance.

Ainsi, la compagnie australienne de grands voiliers Devitt & Moore organisait régulièrement des traversées à date fixe de Londres à Melbourne et Sydney.

Mais voiliers et vapeurs avaient un point en commun, ils étaient aménagés pour le transport d'un grand nombre de personnes dans des conditions de confort exceptionnel comme nous le rapporte le journal personnel d'un passager, en 1875 :

1875 - Vendredi 12 février

Nous avons embarqué à bord d'un remorqueur vers 4 heures de l'après-midi, sous un déluge de pluie. Un malheureux est tombé à l'eau et n'a pu être secouru qu'avec les plus grandes difficultés.

Mardi 16 février

Grande réunion des passagers pour se mettre d'accord sur le programme des distractions. Trois sous comités ont été formés : musical, dramatique et littéraire.

Jeudi 18 février

On a dansé sur le pont le soir. Attrapé deux albatros d'espèce différente.

Mercredi 24 février

Soirée de concert donné par le Comité Musical au profit de l'Orphelinat de la Marine Marchande.

Lundi 1er mars

Première représentation des Ménestrels Chrétiens sur le panneau de la grande écouteille, servant d'estrade.

Vendredi 12 mars

Coup de vent, probablement cyclonique durant environ quatorze heures, avec grosse mer très confuse. Six chapeaux perdus par dessus bord.

Lundi 15 mars

Jour de la St Valentin. La boîte de rédaction de l'Écho du Navire a servi temporairement de boîte à lettres. Près de cent lettres de Valentin à Valentine ont été postées et distribuées au petit déjeuner par facteur spécial. Le soir, un jugement a été

tenu par un jury pour rupture de promesse de mariage.

Mardi 16 mars

Deuxième session du tribunal. Verdict a été rendu en faveur du plaignant.

Mercredi 24 mars

Début du premier tournoi d'échecs handicap. Chaque joueur devra disputer 48 parties.

26 mars - Vendredi Saint

Service religieux célébré sur le pont le matin.

Mardi 30 mars

Vu un requin, pas pu l'attraper. Séance théâtrale le soir sur le panneau de la grande écouteille. La pièce était Little Toddle Peins.

Lundi 12 avril

Avons failli, dans la nuit, percuter une épave. Pas de dégâts nous a affirmé le Capitaine.

Mardi 18 mai

Mr Barwick, un passager des premières, est mort dans la matinée. Le Révérend J.B. Smith a célébré la messe des morts.

Jeudi 20 mai

Nous sommes arrivés à bon port.

QUELQUES GRANDES COMPAGNIES DE TRANSATLANTIQUES

Au cours de la fin du XIX^e siècle, de nombreuses compagnies de vapeurs ont vu le jour. La Liverpool, New York and Philadelphia Steamship Company fondée en 1850 avec le vapeur City of Glasgow, ou encore leur City of Berlin, détenteur de la traversée record de l'Atlantique en 1875 avec 7 jours, 18 heures et 20 minutes. Le City of Rome, dernier vapeur construit par cette compagnie célèbre, fut mis en service en 1881.

Deux compagnies allemandes, l'Hamburg America Line et la Nord-

Deutscher Lloyd furent fondées dans les années 1850. Le vapeur Elbe accomplit une traversée record, de Southampton à New York, en 8 jours, en 1881, pour le compte de la Nord-Deutscher Lloyd.

L'Elbe sombra en Mer du Nord à la suite d'une collision en 1895.

En France, deux compagnies maritimes se partageaient le marché.

La Compagnie Générale des Transatlantiques accomplissait des traversées du Havre à New York, de Saint-Nazaire aux Antilles en Amérique Centrale.

Des vapeurs, comme le Washington, le Lafayette, l'Europe, le Napoléon III, le Ville de Paris et le Saint Laurent officiaient pour cette compagnie. Tous ces navires, construits entre 1860 et 1875, étaient des vapeurs à hélices.

Les Messageries Maritimes, autre compagnie française, assuraient les traversées vers l'Italie, la Grèce, dans le Moyen Orient, les Indes, la Chine et l'Amérique du Sud. En 1875, cette compagnie était devenue la plus grande compagnie maritime à vapeur du monde.

En 1881, les Messageries Maritimes couvraient également les voyages vers l'Australie et la Nouvelle Calédonie.

Les vapeurs les plus luxueux (salle de bains et salon de coiffure à la disposition des passagers) appartenaient à une compagnie transatlantique américaine, la Collins Line, comme le prouve ce témoignage des passagers du Baltic, vapeur de cette fameuse compagnie :

“Voté à l'unanimité que sans aucunement faire de comparaison, mais au contraire avec nos meilleurs souhaits à toutes les autres lignes de navigation entre les États-Unis et l'Europe, nous n'hésitons pas à proclamer, dans les limites de notre compétence, qu'il n'existe pas de vapeur plus sûr ni plus agréable ni méritant mieux la confiance du public, que notre bon Baltic”.

En 1881, l'Italie entre à son tour dans la course. La Navigazione Generale Italiana lance trois vapeurs à hélices, le Vincenzo Florio, le Washington et l'Archimède à destination de New York. En 1885, cette compagnie absorba deux autres compagnies italiennes et commença à envoyer des vapeurs en Amérique du Sud.

LES GRANDS VAPEURS DE 1884 A 1914

Durant cette période, les Transatlantiques ont connu une évolution rapide et un développement non moins remarquable. En 1909, le Mauretania était capable de traverser l'Atlantique d'est en ouest en quatre jours, dix-sept heures et vingt et une minutes. Ces progrès sont dus, en partie, à l'usage généralisé de l'acier remplaçant le fer dans la construction de ces grands vapeurs. Ce matériau est plus léger que le fer et permet donc de gagner de la vitesse sans nuire pour cela à la solidité du navire.

De même, l'avènement de la turbine à vapeur marque un énorme progrès dans l'histoire du moteur marin. En même temps, certains transatlantiques comme le Victorian et le Virginian, achevés en 1905, s'équipèrent d'une triple hélice.

Lorsque la Compagnie Cunard mit le paquebot Campania en service, dans l'Atlantique Nord, une nouvelle étape venait d'être franchie. Les Superliner faisaient leur apparition. Ils étaient, pour l'époque, superbement aménagés, dotés de tout le luxe disponible allié à la commodité, à la fois robustes, résistants, et un progrès nécessaire avait été accompli dans le domaine de l'hygiène.

Six cents passagers de première classe, quatre cents de seconde et mille de troisième pouvaient prendre place à bord. L'équipage comprenait soixante

et un marins, cent quatre vingt quinze mécaniciens et chauffeurs, ainsi que cent cinquante neuf stewards.

De plus, tout était conçu pour impressionner les voyageurs, on ne lésinait pas sur l'acajou massif sculpté, l'éclairage électrique et un dôme de verre fin de dix mètres de haut avait sa place dans la grande salle à manger des premières classes.

Ce style de vapeur fit rapidement des petits, ainsi en 1894, le Lucania fut mis en service par la même compagnie. Le Campania et le Lucania furent les plus sûrs et les plus populaires des paquebots à cette époque.

Vers le milieu des années 1890, la Nord Deutscher Lloyd suivit le mouvement. Le kaiser Wilhelm der Grosse fut lancé sur l'Atlantique en 1897. Avec sa longueur de 194,40 mètres, ce paquebot était le plus grand et le plus rapide du monde. Le second des nouveaux liners allemands, le kaiser Friedrich, quoique plus petit, était tout aussi confortable et luxueux si l'on en croit la revue “The Steamship” et son article de novembre 1897 :

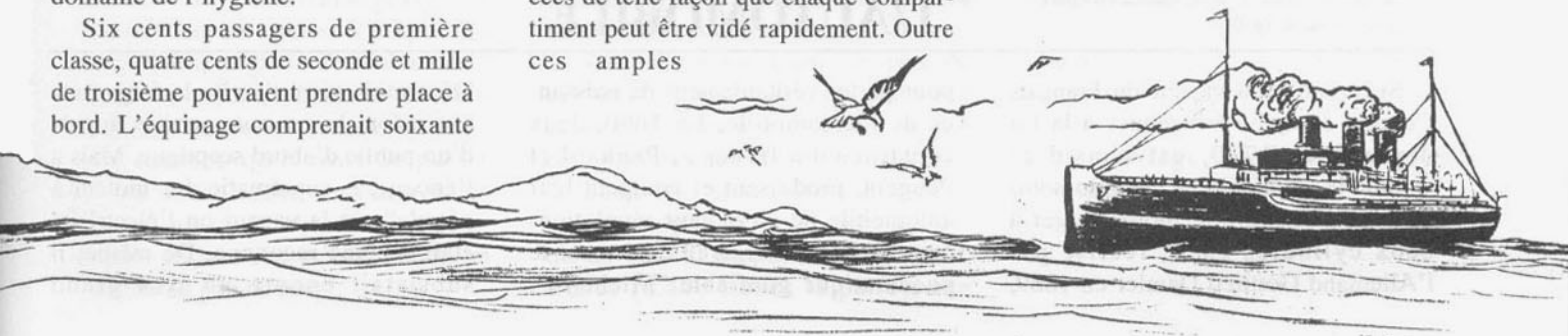
“Il est à double fond d'un bout à l'autre et est divisé par dix-sept cloisons étanches et les pompes sont placées de telle façon que chaque compartiment peut être vidé rapidement. Outre ces amples

précautions, le vapeur est pourvu de vingt deux chaloupes de sauvetage situées sur le pont des embarcations. De plus, tout a été prévu pour que, en cas de guerre, le navire puisse servir de croiseur auxiliaire. Le poste d'équipage est à l'avant ; des cabines de troisième classe y avoisinent sur le pont et l'entrepont, permettant de loger sept cent cinquante passagers.

Toute la partie centrale est réservée aux passagers de première classe, et l'arrière à ceux de seconde. En première classe, il y a au total environ cent quatre vingts cabines pouvant contenir ensemble environ trois cent cinquante personnes. La plupart sont du modèle appelé Pullman.

Bon nombre de cabines ont été décorées de façon qu'on pourrait qualifier de princière, ce sont des appartements entiers avec salon, chambre à coucher, salle de bains, cabinet de toilette. La salle à manger de première classe se trouve au milieu du pont principal.

Cent onze cabines sont aménagées pour recevoir les passagers de seconde classe ; ce sont pour la plupart des cabines doubles. La salle à manger de deuxième classe, avec antichambre



pour les dames et fumoir pour les messieurs, se trouve sur le pont principal.

L'équipage de ce vapeur géant est de quatre cents hommes, dont cent quatre-vingts aux machines ; tout le personnel mécanicien couche dans les environs immédiats de la salle des machines. Il jouit d'un appréciable confort. L'équipe des chauffeurs a son mess privé. Les officiers ont de confortables logements sur le pont promenade".

En 1912, ce paquebot fut vendu à une compagnie française.

L'Allemagne ne s'arrêta pas là et, en 1903, elle possédait avec le kaiser Wilhelm der Grosse, le Deutschland, le Konprinz Wilhelm et le kaiser Wilhelm II, les transatlantiques les plus rapides, les plus grands et les plus luxueux du monde. La description du kaiser Wilhelm II fournissant un des services les plus raffinés aux riches Européens et Américains, a fait la Une du magazine Engineering en juillet 1903 :

"La grande salle à manger est tendue de panneaux de soie encadrés de fines cannelures dorées, son plafond est presque uniformément blanc. Dans les quatre alcôves de coin, la décoration est encore plus soignée. Elles sont ornées de paysages du Rhin. Au-dessus du dressoir, il y a une immense vitrine protégée de cuivre martelé. Le dôme est entièrement blanc sauf pour les vitraux colorés qui forment plafond au niveau du pont promenade supérieur et représentent en traits hardis les aigles noirs impériaux, avec une bordure de fleurs bleues. Comme il convient, un portrait de l'empereur Guillaume II en uniforme d'amiral domine l'ensemble.

Le café-fumoir sur le pont promenade est divisé en une douzaine de

cabinets pour les parties de cartes ; les parois sont revêtues de vert et d'or, l'ameublement étant en vert tout comme la claire-voie de verre coloré. A l'arrière de ce café, il y a une véranda contiguë au poste du marconiste.

Mais le fumoir est peut-être la plus réussie de toutes les pièces communes du bord. En face de la porte, on aperçoit une cheminée de marbre avec un radiateur électrique derrière un écran de verre rouge encadrée de cuivre. L'étagère de cheminée, en marbre, représente une figure drapée éclairant le monde, la symbolique Germania. Dans l'ensemble, on a peine à se rappeler qu'on se trouve à bord d'un navire. Le plafond est blanc, les parois sont en bois de rose, les moulures et les panneaux en cuir gaufré à motifs allégoriques rappelant les styles décoratifs médiévaux. Les sièges sont garnis de cuir vert olive, les meubles sont en bois de rose. L'atmosphère générale est un peu désuète, c'est-à-dire confortable et paisible.

Sur le pont promenade principal, il y a une salle à manger pour les enfants. Elle est blanche à panneaux rouges illustrant les contes de fée de Hansel et Gretel et autres héros enfantins. Les appartements "impériaux" se composent de trois pièces : salle à manger, salon, chambre à coucher avec bain et cabinet de toilette adjacent.

Les cabines de luxe consistent quant à elles, en un petit salon et une chambre à coucher avec bain".

Toutes les autres compagnies étaient surclassées par ces vapeurs allemands. Il s'ensuivit, bien entendu, une perte de prestige national et de clientèle.

Ainsi, la Compagnie Cunard, aidée par le gouvernement britannique, construisit, en 1907, deux nouveaux

paquebots, le Mauretania et le Lusitania. Tous deux innovèrent en s'équipant d'hélices quadruples.

Le Mauretania pouvait recevoir deux mille cent soixante cinq passagers, dont près de six cents en première classe. Il était, en outre, aménagé avec luxe. On y trouvait une bibliothèque, un salon de musique et un café véranda, pour les passagers de première classe bien évidemment. De même neuf ascenseurs électriques étaient installés.

La salle à manger était conçue comme un restaurant à deux étages avec puits ouvert.

Tout de suite, ces deux transatlantiques surclassèrent les paquebots allemands, en 1909, le Mauretania réussit une traversée en quatre jours, dix heures cinquante et une minute.

Si le Lusitania fut torpillé en 1915 par un sous-marin allemand, le Mauretania traversa la guerre et survécut jusqu'en 1935.

Une autre compagnie anglaise, la White Star Line, en 1911, construisit deux autres navires, l'Olympic et le Titanic.

Le Titanic, au cours de sa première traversée, en avril 1912, heurta un iceberg et sombra. Mille cinq cents passagers et membres d'équipage périrent dans les eaux glacées.

La collision avec l'iceberg était due à la vitesse excessive du bateau, pratique habituelle des transatlantiques cherchant à battre des records de vitesse et à flatter le goût du public pour des croisières rapides.

Ce naufrage marque, sans doute, la fin d'une époque. De plus, de nombreux transatlantiques furent reconvertis en navires de guerre et sombrèrent entre 1914 et 1918.

L'AUTOMOBILE

Si le Fardier à vapeur du Français Cugnot, essayé à Vincennes à la fin des années 1770, est considéré comme le premier véhicule automobile, il faut attendre le moteur léger à deux cylindres en V, réalisé par l'Allemand Gottlieb Daimler en 1889,

pour parler véritablement de naissance de l'automobile. En 1890, deux constructeurs français, Panhard et Peugeot, produisent et équipent leur automobile de ce moteur révolutionnaire. En 1895, apparaît également le pneumatique gonflable "Michelin".

Désormais, rien n'arrête la fulgurante ascension de ces automobiles auprès d'un public d'abord sceptique. Mais à l'époque, la suprématie du "moteur à pétrole" sur la vapeur ou l'électricité était à peine reconnue. De même, il subsistait encore un très grand

nombre de voiture à cheval (hippomobile).

A cette époque, la France était un peu la patrie de l'automobile. Les constructeurs français étaient nombreux : Darracq, Gobron-Brillé, Renault, Mors, Panhard et Levassor, Richard Brasier, Peugeot et Turcat-Méry firent les beaux jours, en 1898, du premier Salon de l'Automobile.

Ce salon eut lieu à Paris sur l'esplanade des Invalides. Avant 1900, la voiture, dans sa conception, devait à la fois beaucoup au fiacre et à l'industrie du cycle. La carrosserie, en effet, était fabriquée à la demande du client, chacun pouvant ainsi personnaliser son automobile. A la fin du siècle dernier, les courses débutèrent. Ainsi en 1894, Peugeot et Panhard-Levassor se partagèrent les places d'honneur dans la course Paris-Rouen. En 1895, Peugeot remporta la première place dans la "première" de Paris-Bordeaux-Paris. En 1903, le constructeur automobile Marcel Renault se tua au cours de la course Paris-Madrid, une des épreuves sportives les plus meurtrières de son temps (la course fut d'ailleurs arrêtée). L'évolution technique de l'automobile se poursuit et sur l'exemple des voitures Ford importées en France, on peut trouver en 1909, des voitures complètes et non plus des châssis à carrosser. De même, en 1910, l'essuie-glace fait son apparition, en 1911, le freinage sur quatre roues et en 1912, l'amortisseur de suspension.

Mais ce mode de locomotion n'est pas du goût de tout le monde. De nombreuses personnes sont même franchement hostiles à l'utilisation de l'automobile sur les routes de France.

Dans les colonnes du journal "Le Gaulois" ou "L'Intransigeant", il n'est pas rare de trouver, à propos des automobiles, ce genre de déclaration : "Comment peut-on avoir la moindre confiance dans ces forcenés. La seule compensation qu'il reste au public menacé de malemort, c'est de voir les enragés qui les écrabouillent, s'écrabouiller un jour eux-mêmes contre un arbre ou un pan de mur".

Cette inquiétude est compréhensible car les routes ne sont aucunement prévues pour ces nouveaux bolides, les accidents se multiplient sur des routes empierrées, coupées de caniveaux et parsemées de dos d'ânes.

De plus, un arrêté ministériel fixe la vitesse limite à 30 km/h. Les procès verbaux d'agents de police scrupuleux ne cessent d'augmenter.

En 1895, Levassor remporte la course Paris-Bordeaux à 25 km/h de moyenne. En 1901, sur le trajet Paris-Lyon, on atteint du 90 km/h. La course Paris-Madrid voit ces bolides atteindre des pointes de plus de 100 km/h.

Ainsi, le gouvernement est interpellé et Waldeck-Rousseau déclare à la tribune : "J'affirme à la Chambre que les routes, qui sont la propriété du public et servent à la circulation générale, ne servent plus de théâtres à de pareilles expériences". D'ailleurs, la course Paris-Madrid est interrompue, compte tenu du nombre de morts qu'elle a occasionnés. Mais on ne peut arrêter le progrès et l'industrie automobile met à la disposition des familles fortunées des véhicules dont l'entretien revient trois fois moins cher qu'une calèche. Dans "l'Auto-Vélo journal" on prophétise : "On peut prévoir le moment très proche où l'automobile va cesser d'être un plaisir de riche pour devenir un objet d'utilité presque exclusivement pratique... On a l'air de radoter quand on prédit que viendra le jour où tous les voyageurs de commerce feront leur tournée en automobile, quand on affirme que les transports en commun en province se feront en automobile et que disparaîtront un jour les vieilles pataches à chevaux avec des allures de diligences malades".

Avant de vous donner le prix de quelques automobiles, voici ce que coûte l'entretien d'une voiture par an, en le comparant à celui d'un équipage de deux chevaux. Afin d'effectuer cette comparaison, il faut savoir qu'un cheval passable coûte 1.200 francs (2.400 francs la paire), une

calèche bien modeste, 1.500 francs et le harnais avec ses accessoires, 500 francs. L'ensemble s'élevant donc à la somme de 4.400 francs.

ENTRETIEN D'UNE AUTO A L'ANNÉE

- Mécanicien	2.400 francs (36.000 francs actuels).
- Livrée	300 francs (4.500 francs actuels).
- Garage	360 francs (5.400 francs actuels).
- Pneumatiques	400 francs (6.000 francs actuels).
- Essence (3 fois par jour environ pour 12.000 km)	600 francs (3.000 francs actuels).
- Réparations	500 francs (7.500 francs actuels).
- Assurances	300 francs (4.500 francs actuels).
- Impôts	60 francs (900 francs actuels).
- Huile, graisse, imprévus	140 francs (2.100 francs actuels).
- Total	5.060 francs (75.900 francs actuels).

ENTRETIEN D'UN ÉQUIPAGE A L'ANNÉE

- Cocher	2.400 francs (36.000 francs actuels).
- Livrée	300 francs (4.500 francs actuels).
- Écurie et remise	1.200 francs (6.000 francs actuels).
- Nourriture et entretien de deux chevaux (ferrure, infirmerie, tonte)	4.380 francs (65.700 francs actuels).
- Réparations	200 francs (3.000 francs actuels).
- Impôts	60 francs (900 francs actuels).
- Total	8.540 francs (128.100 francs actuels).

L'avantage, comme on peut le constater, va à l'automobile.

L'ORIENT EXPRESS

Le premier Orient Express quitta la gare de l'Est de Paris le 5 juin 1883. Il gagna la capitale de la Turquie, Istanbul, en passant par Vienne, Budapest et Bucarest. Cet itinéraire fut bouclé en 80 heures. La mise en service du tunnel du Simplon, entre la Suisse et l'Italie, modifia le trajet du plus célèbre train de la Belle Époque. Ce nouvel Orient Express, baptisé maintenant Direct Orient Express, partait de Paris, gagnait les villes de Dijon, Vallorbe, Lausanne, Milan, Venise, Ljubljana, Zagreb, Belgrade, Sofia, Edirna pour, terme ultime de ce voyage à travers l'Europe, enfin arriver à Istanbul. Ce trajet représentait 3.070 km parcourus en 53 heures environ. De plus, deux lignes, l'une en provenance d'Athènes et l'autre de Munich, s'unissaient à l'Orient Express en Yougoslavie.

Mais, il faut bien admettre que ce trajet, quelle que soit la

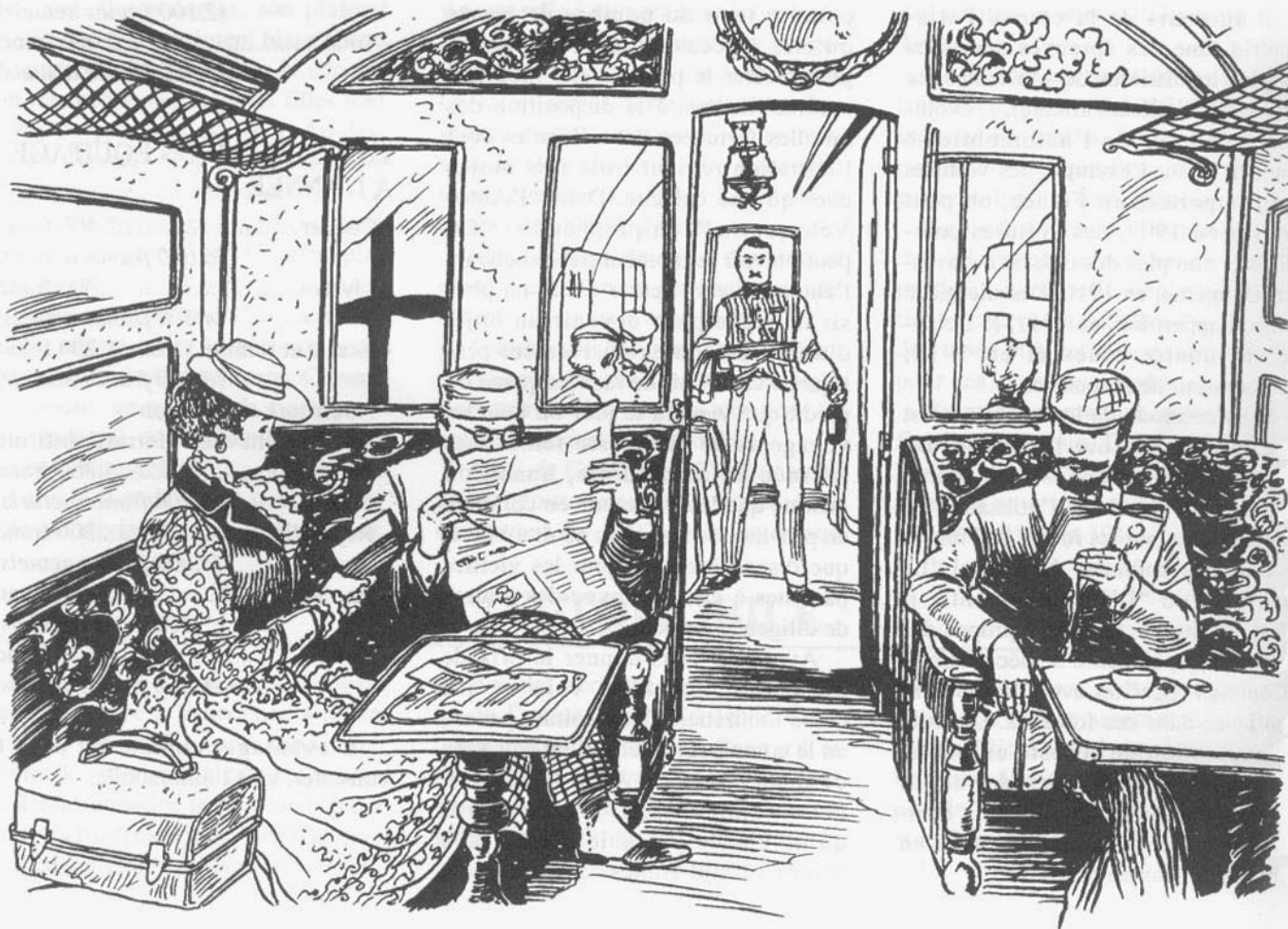
classe du voyageur, n'était pas de tout repos. En réalité, les déraillements n'étaient pas du domaine de l'impossible et on peut même s'avancer à dire qu'ils étaient assez fréquents. D'habitude, des Express tels que le Transsibérien arrivaient à dérailler deux fois pendant le trajet. L'Orient Express, bien évidemment, n'échappait pas à la règle, surtout lorsqu'il devait s'aventurer sur les voies ferrées des Balkans, souvent mal tracées. Heureusement, la lenteur des trains réduisait quelque peu le nombre des victimes.

L'Orient Express n'était pas, seulement un train de luxe. Si les voitures bleues de la Compagnie Internationale des Wagons Lits caracolaient en tête, dans les wagons de queue - le "tiroir aux cochons" comme on les appelait charitablement - s'entassaient des émigrants roulant vers les riches capitales européennes.

Ces voyageurs n'avaient donc rien à voir avec ces élégants passagers de première classe, encombrés de multiples malles et coffres volumineux. Edouard VII, par exemple, ne se déplaçait jamais sans ses indispensables 70 valises et coffres. Une actrice célèbre de l'époque avait même pour habitude, lorsqu'elle empruntait l'Orient Express, de réserver une table du wagon restaurant afin de déguster tranquillement au petit déjeuner des escalopes viennoises.

Les compartiments de première classe étaient également pourvus, pour les plus fortunés, de salle de bains individuelle.

L'Orient Express accomplissait le trajet Paris-Vienne à une moyenne de 70 km/h. Mais passé la capitale de l'Empire Austro-Hongrois, tout était fonction de l'état de la voie ferrée et il n'était pas rare de traverser la Roumanie à trente à l'heure.



Les couloirs de l'Orient Express

Les couloirs de l'Orient Express étaient le reflet de l'Europe et il était assez fréquent de rencontrer des voyageurs de diverses nationalités. Dans ces couloirs, on pouvait également faire la rencontre de charmantes jeunes dames baptisées, fort à propos, "Madones des sleepings". Ces courtisanes, bien élevées et d'une parfaite éducation, rendaient généralement plus agréable le voyage à des messieurs fortunés et célibataires.

L'Orient Express par contre, n'en déplaise aux romanciers, n'était pas le lieu de tous les assassinats. En 1891, il fut le théâtre d'un enlèvement, des partisans de Macédoine ayant kidnappé quatre Allemands qu'ils libérèrent plus tard, contre une rançon.

En revanche, il est certain que de nombreuses intrigues diplomatiques et gouvernementales durent se nouer dans ce train,

l'Orient Express traversant quelques pays politiquement instables.

Ainsi, le prince Ferdinand de Bulgarie, voulant récupérer sa couronne, fit le trajet Paris-Sofia incognito, enfermé dans les toilettes de l'Orient Express.

De Paris à Istanbul, l'Orient Express a transporté, jusqu'en 1976, date de son dernier voyage, de nombreux passagers à travers une Europe pas toujours calme.

Le trajet de l'Orient Express

Londres - Calais - Châlons sur Marne - Paris -
Châlons sur Marne - Avricourt - Strasbourg - Oos -
Carlsruhe - Stuttgart - Munich - Vienne - Budapest - Bucarest -
Ciurgewo - Roustschouk - Varna - Istanbul.

Les suppléments

Les suppléments à payer pour l'usage du train d'Orient sont fixés à 20 % du montant du billet du chemin de fer.

Pour réserver les places à l'avance s'adresser :

A Paris, à l'Agence des Wagons-lits, 2 rue Scribe.
A Vienne, à l'Agence des Wagons-lits, 15 rue Kärnterring.
A Bucarest, à l'Agence des Wagons-lits, Scölösy, 40 calen Victoriei.
A Constantinople, provisoirement au Lloyd Austro-Hongrois.
A Londres, à l'Agence des Wagons-lits, 122 Pall-Mall.

Suppléments :

De Paris à Giurgevo	68,90 francs
De Paris à Bukarest	66,70 francs
De Paris à Vienne	36,50 francs

Déjeuner à 4 francs

(vins non compris)

Oufs ou Poisson
Viande chaude
Légumes
Viande froide
Dessert

Dîner à 6 francs

(vins non compris)

Potage
Hors-d'œuvre
Poisson
2 plats de viande
Légumes
Entremet
Dessert

Tarif des Consommations

1/2 Bouteille de
Bordeaux sup. 3 francs
1/2 Bouteille - 1^{er} choix 2 francs

Sherry

1/2 Bouteille 3 francs
1/4 Bouteille 1,50 franc

Porto

1/2 Bouteille 3 francs
1/4 Bouteille 1,50 franc
1 Flacon de Cognac 1,50 franc
1/2 Bouteille de
Champagne Carte 4 francs

1/2 Bouteille de
Champagne Vervzenay, Imp. ... 6 francs
1/2 Bouteille
Moët et Chandon 6 francs
1/2 Bouteille de
Pale Ale 1,25 franc
Eau de Seltz 1 franc

Vins de Hongrie sur les parcours en Autriche-Hongrie seulement

1/2 Karlowitzer
vin rouge 1,75 franc
1/2 Nezmeyer 1,75 franc
1 Bouteille de Tokay 5 francs

Tableau de change des diverses monnaies admises dans les trains d'Orient :

DEUTSCHLAND	1 MARK	=	1,25 franc
OESTERREICH	1 GULDEN o. W.	=	2 francs
RUMANIEN	1 LEU	=	0,95 franc
SERBIEN	1 DINAR	=	0,95 franc
BULGARIEN	1 LEW	=	0,95 franc
TURKEI	1 GOLDPIASTER oder MEDJIDIE	=	0,228 franc

Catalogue

Voyage

AUTOMOBILES

PANHARD ET LEVASSOR - Modèle 1900

Voiture légère 5 ou 7 chevaux. 2, 3 ou 4 places.

Vitesse maximale : 35 ou 45 km à l'heure. Poids : 650 kg.

Prix :

- 5 chevaux :7.000 francs
(105.000 francs actuels).
- 7 chevaux :8.500 francs
(127.500 francs actuels).

GOBRON-BRILLE - Modèle 1897

Vitesse maximale : 55 km/h. Poids : 500 kg.

Nombres de places : 4. Distributeur permettant l'emploi de l'alcool ou de l'essence.

Prix :

- Châssis avec moteur :
.....7.000 francs
(105.000 francs actuels).
- Carrosserie :
.....de 1.000 à 2.500 francs
(15.000 à 37.500 francs actuels).

GLADIATOR - Modèle 1899

Voiture légère 3 à 2 chevaux. Deux places. Vitesse maximale : 35 km/h. Poids : 280 kg.

Prix :3.800 francs
(57.000 francs actuels).

RENAULT - Modèle 1899

Coupé deux places. Vitesse maximum : 20 km/h. Première voiture à carrosserie entièrement fermée. Poids : 350 kg.

Prix :3.500 francs
(52.500 francs actuels).

GARDNER-SERPOLLET - Modèle 1902

Voiture à vapeur de 6 chevaux. Quatre places. Vitesse maximale 40 km/h. Poids : 650 kg.

Prix :7.000 francs
(105.000 francs actuels).

SERPOLLET - Modèle 1902

Voiture à vapeur de 20 chevaux. Deux places. Modèle sport, détentrice

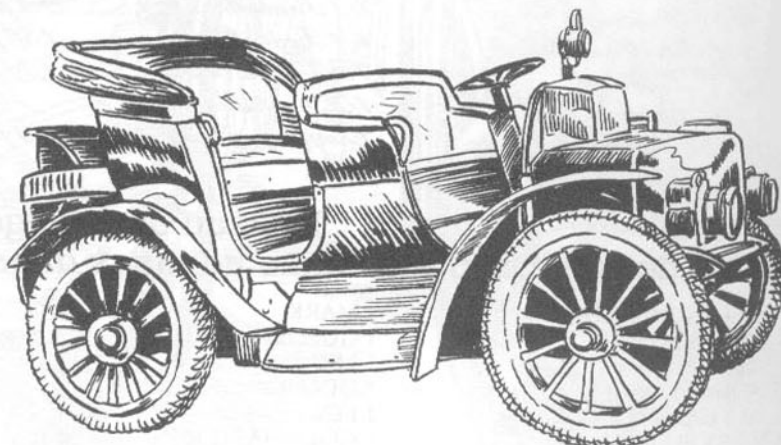
du record du monde de vitesse en 1902 à Nice (123,92 km/h). Vitesse maximale pour le modèle commercial : 100 km/h. Poids : 450 kg.

Prix :9.700 francs
(145.500 francs actuels).

MORS - Modèle 1903

Voiture de course de 90 chevaux. Deux places. Vitesse maximale 120 km/h. Poids 500 kg. En 1903, voiture classée 4° à la coupe de vitesse de Gordon-Bennett (Grande-Bretagne). Poids 520 kg.

Prix :11.000 francs
(165.000 francs actuels).



GARDNER-SERPOLLET - Modèle 1902

PANHARD-LEVAISSOR - Modèle 1905

Type 50 chevaux, voiture grande routière de quatre à cinq places. Vitesse maximum : 90 km/h. Poids : 810 kg.

Prix :9.500 francs
(142.500 francs actuels).

LE GUI - Modèle 1907

Type : 10 chevaux. Torpédo deux places. Vitesse maximum : 40 km/h. Poids : 600 kg.

Prix :8.500 francs
(127.500 francs actuels).

GREGOIRE - Modèle 1910

Type "spécial", voiture de sport carénée. Carrosserie d'Alain et Liotard. 20 chevaux. Vitesse maximum : 80 km/h. Poids : 900 kg.

Prix :13.500
(202.500 francs actuels).

ACCESSOIRES AUTOMOBILES

LUNETTE COLLAPSIBLE

Avec masque, monture nickel pur, masque taffetas double soie, verres blancs larges et cintrés, attache à élastique réglable.

Protège tout spécialement le visage contre le soleil et la chaleur.

Prix :5.50 francs
(82.50 francs actuels).

LUNETTE MASQUE

Matériel métal blanc, garniture peau souple, grillage respirateur pour la bouche, mentonnière et cache-oreilles démontables recouvrant entièrement la figure. Attache à élastique réglable préservant efficacement de la poussière et du froid.

Prix :7 francs
(105 francs actuels).

TROUSSE GARNIE DE RÉPARATION

En vache forte, comprenant : un jeu de clés à tube, deux clés à molette, un manteau, une masse en cuivre, un livre, une pince à gaz, une pince universelle, un étau à main, deux tournevis et un ciseau. Se roule facilement et forme un solide sac en cuir.

Prix :39 francs
(585 francs actuels).

TROMBLON

Nouvel avertisseur sonore formé d'un pavillon en cuir poli avec deux tenons d'attache et d'un câble métallique avec poire en caoutchouc.

Prix :48 francs
(720 francs actuels).

MODE AUTOMOBILE

COSTUME VESTON MARTINGALE POUR HOMMES

Il comprend, un veston non doublé avec martingale col à crans, deux poches à rabat, patte de serrage aux manches, une culotte anglaise à double fond avec jarrettières à boutons et poche revolver.

Prix :
- Costume en drap anglais rayé :
.....38 francs
(570 francs actuels).

CHAUFFEUR

Grand manteau entièrement fermé sur le devant, avec boutons pression dans la partie supérieure, deux poches droites, manches avec pattes de serrage, manchette intérieure à coulisse extensible en caoutchouc. Ce modèle de manteau protège efficacement contre les fortes pluies tout en laissant au chauffeur une entière liberté de mouvement.

Prix :
- Manteau en tissu double face caoutchouté noir :27 francs
(405 francs actuels).

COMBINAISON AUTO POUR DAMES

Cette combinaison automobile se porte sur le corset, vêtement pratique et confortable en soie brochée doublée d'édredon de Norvège, permettant d'affronter les froids les plus rigoureux.

Prix :42 francs
(630 francs actuels).

MANTEAU AUTO POUR DAMES

Le parapluie de la chauffeuse, nouveau manteau d'automobile, accompagné du suroît du marin, seule coiffure pratique pour le mauvais temps.

Prix :

- Manteau en drap épais :
.....35 francs
(525 francs actuels).
- Suroît de marin :15 francs
(225 francs actuels).

MOTOCYCLETTE

MOTOCYCLETTE LÉGÈRE "RUPTA"

Elle est légère (45 kilos toute équipée). Elle se conduit très facilement. Le cycliste le moins expérimenté peut, en un quart d'heure, apprendre la conduite de cette moto.

Elle permet une vitesse en palier de 8 à 50 km/h grâce à ses deux chevaux et demi. Elle démarre en pleine côte et les grimpe toutes jusqu'à 10 %.

Elle est économique, ne consomme que deux litres d'essence au 100 km.

Son prix :785 francs seulement !
(11.775 francs actuels).

ARTICLES VÉLOCIPÉDIQUES

VÉLO "HIRONDELLE" DEMI COURSE

Cette machine convient tout particulièrement à la circulation urbaine et à tous cyclistes amateurs de vitesse. Cette bicyclette, en plus, ne pèse que 11 kg environ. Enfin, elle est équipée de pneumatiques de course.

Prix :160 francs
(2.400 francs actuels).



VÉLO "HIRONDELLE" ROUTIÈRE LÉGÈRE

Ce modèle est prévu pour évoluer sur des chemins caillouteux de campagne et ne craint pas les chocs brutaux, étant donné sa résistance exceptionnelle. De plus, son poids ne dépasse pas les 15 kilos. Recommandé pour tous les amateurs de randonnées à bicyclette.

Il comprend également trois vitesses.
Prix :180 francs
(2.700 francs actuels).

Le même vélo pour dames et ecclésiastiques, également muni de trois vitesses.

Prix :205 francs
(3.075 francs actuels).



VÉLO "HIRONDELLE" PASSE-PARTOUT

Cette machine est de dimension beaucoup plus réduite qu'une bicyclette ordinaire mais elle convient pourtant à toutes les tailles. Elle est extra-légère (poids 10 kg), très roulante et facile à transporter. L'Hirondelle "Passe-partout" permet de faire des virages très courts et de se faufiler entre les passants mais cependant elle est aussi robuste qu'une machine ordinaire.

Prix :200 francs
(3.000 francs actuels).

Pour dames et ecclésiastiques

Prix :230 francs
(3.450 francs actuels).

PÈLERINE POUR CYCLISTES

En tissu caoutchouté noir avec capuchon à coulisse et brassards intérieurs, imperméable et extra légère, pliée tient très peu de place.

Prix :20,50 francs
(307,50 francs actuels).

ENSEMBLE AUTO-VÉLO POUR DAMES

Il se compose d'une jupe transformable en culotte au moyen d'un caoutchouc, d'une jaquette droite demi-cintrée, doublée satin, boutons velours, col à crans garni velours, deux poches sur le devant.

Prix :
- Ensemble en drap léger : 50 francs
(750 francs actuels).

ARTICLES DE VOYAGES

MALLE PLATE POUR HOMMES

Malle plate de premier choix recouverte de toile tannée, bandeau d'acier sur tous les angles et arrondis du couvercle,

garnie et renforcée de tôle d'acier, munie de deux serrures en cuivre et de deux fortes poignées en fer verni.

L'intérieur comprend également une case à chapeaux et une case à chaussures à séparation mobile.

- Dimension : 70 x 39 x 36 cm.
Poids : 11 kg 500.

Prix :20 francs
(300 francs actuels).

- Dimension : 90 x 47 x 46 cm.
Poids : 16 kg.

Prix :27 francs
(405 francs actuels).

MALLE BOMBÉE POUR DAMES

Résistante, recouverte d'une toile couleur havane, angles et arrondis garnis de cuir, liteaux de bois durs, garnie d'équerres de cuivre fort, munie de deux serrures de cuivre incrochetables, de deux courroies et de deux poignées de cuir. Le fond est renforcé et l'intérieur est doublé de toile. Il comprend également une case à chapeaux et une case à chaussures avec séparations mobiles.

- Dimensions : 70 x 45 x 57 cm.
Poids : 12 kg.

Prix :48 francs
(720 francs actuels).

- Dimensions : 80 x 49 x 62 cm.
Poids : 15 kg.

Prix :51 francs
(765 francs actuels).

VALISE RIGIDE BOMBÉE

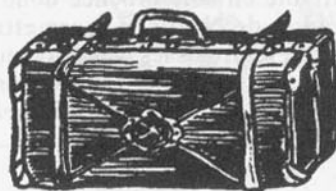
Recouverte de cuir, coins protecteurs en cuivre, deux courroies de cuir, poignée solide, intérieur doublé de toile, séparation bordée de similipeau avec poche à rabat.

- Modèle moyen : longueur : 60 cm.
Poids : 3 kg.

Prix :9,50 francs
(142,50 francs actuels).

- Grand modèle : longueur : 65 cm.
Poids : 3,2 kg.

Prix :10,50 francs
(157,50 francs actuels).



SAC DE VOYAGE POUR DAMES

En fine toile tannée couleur havane, fermoir verni avec serrure et glissoire

dorés. L'intérieur est doublé de toile et comprend de nombreuses poches.

- Petit modèle : longueur : 30 cm.

Prix :8,75 francs
(131,25 francs actuels).

- Grand modèle : longueur : 36 cm.

Prix :9,75 francs
(146,25 francs actuels).



SAC "FRANÇAIS" POUR HOMMES

En peau de porc de selle, fermoir couvert de cuir, serrures et bascule en cuivre doré, poignée en cuir solide. L'intérieur est doublé et contient une grande poche.

- Petit modèle : longueur 40 cm.

Prix :57 francs
(855 francs actuels).

- Grand modèle : longueur 50 cm.

Prix :65 francs
(975 francs actuels).



PHARMACIE DE VOYAGE



En toile maroquinée, contient deux flacons bouchés d'éther et d'alcool et cinq instruments dont une paire de ciseaux, une lancette, une pince à épines, une pierre à cautériser et une seringue.

Dimension : 12 x 8 x 3 cm.

Prix :4,75 francs
(71,25 francs actuels).

LANTERNE SOURDE DE POCHE

En cuivre nickelé, à débit réglable. Peut s'accrocher, se porter à la main ou à la ceinture. Deux portes à charnières transforment instantanément cette lanterne en lanterne sourde.

Hauteur : 18 cm.

Prix :10 francs
(150 francs actuels).



TROUSSE A OUTILS DE POCHE



En cuir d'havane, de forme portefeuille, fermeture à deux boutons pression. Composition : une lime, un couteau, une scie avec étui, un ciseau à bois, un poinçon cané, une vrille, un tournevis et un petit marteau.

Dimension fermée : 12 x 12 cm.

Prix :12,50 francs
(187,50 francs actuels).

APPAREIL PHOTO SUR PIED

S'utilise avec des plaques 9 x 12, comprend une chambre en noyer ciré, un objectif périscopique, un pied d'une longueur de 1,20 mètre.

Prix :45 francs
(675 francs actuels).

APPAREIL PHOTO A MAIN "DÉTECTIVE"

Appareil détective pour 12 plaques 9 x 12. Déclenchement permettant la pose ou l'instantané, escamotable en sac à main. Dimension : 22 x 18 cm.

Prix :25 francs
(375 francs actuels).

LONGUE VUE DE POCHE

Trois allonges de cuivre, corps recouvert de cuir noir, grossit dix fois, lentille de premier choix. Modèle léger et peu volumineux.

Longueur ouverte : 34 cm, fermée : 12 cm.

Prix :6 francs
(90 francs actuels).

JUMELLE DITE "ALPINE"



Grossit trois fois sur un champ de 86 mètres, monture émaillée, recouverte d'une imitation cuir havane, légère et maniable.

Prix :12 francs
(180 francs actuels).

BOUSSOLE-BAROMÈTRE DE POCHE



Forme montre, en cuivre poli, levier d'arrêt remontant l'aiguille immobile, double cadran recto-verso, double fermoir de cuivre poli, cadran argenté, pourtour divisé en degré numéroté.

Prix :5 francs
(75 francs actuels).

MODÈLES DE TENTES

TENTE "BONNET DE POLICE"

Ce modèle en toile imperméable grise s'ouvre à l'une de ses extrémités. Sa dimension à la base est de 2 mètres sur 2 mètres et sa hauteur est également de 2 mètres. Ce modèle est léger et résistant, il convient particulièrement pour toutes vos randonnées en montagne.

Prix :130 francs
(1.950 francs actuels).



TENTE DITE "DU SOUDAN"

Cette tente, de type colonial, est en toile à voile de grande qualité et possède une bâche abri imperméable. Cette dernière préserve également la tente des rayons directs du soleil, son excédent en largeur forme, au besoin, un abri pour tous vos bagages et toutes vos malles.

Sa longueur est de 2,75 mètres, sa largeur de 2,60 mètres et sa hauteur de 2,40 mètres.

Prix :260 francs (3.900 francs actuels).



ACCESSOIRES SPÉCIAUX DE DÉFENSE

Nous allons maintenant vous proposer quelques ustensiles qui vous permettront de vous défendre en cas d'attaque de malandrins. En effet, de nos jours, il convient d'être prudent lorsque nous sommes amenés à effectuer de longs voyages.

Toutes ces armes sont conçues de telles façons qu'elles passent inaperçues, mais, rassurez-vous, elles n'en sont pas moins efficaces. (Pour toutes les règles concernant les combats, voir page 22 du livret de règles).

CANNES A DARD

Canne armée, en jonc de choix, avec épée invisible de 17 cm, à double ressort (dite dard), sortant automatiquement. Modèle léger.

Prix :4,95 francs
(74,25 francs actuels).

Canne armée, en jonc fin, pommeau milord en métal anglais, avec épée invisible de 18 cm à double ressort (dite dard), sortant automatiquement. Modèle très léger et élégant.

Prix :6 francs
(90 francs actuels).

CANNES A LAME POIGNARD

Canne armée, en jonc naturel, collier et culot plaqués, ciselés, lame poignard de 30 cm de long, fermeture à bouton. Modèle léger et solide.

Prix :11 francs
(165 francs actuels).



Canne armée, en laurier finement poncé et verni, avec poignet courbe à collier argent ciselé, lame poignard triangulaire de 32 cm de long, fermeture système tournant à ressort (1/4 de tour). Très beau modèle, léger et élégant.

Prix :15 francs
(225 francs actuels).



Canne armée, en beau bois de camagon, finement poncé et verni, poignée courbe avec motifs argent incrustés, bague, lame de Tolède de 35 cm de long, fermeture système tournant à ressort (1/4 de tour). Modèle élégant et bien en main.

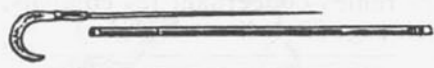
Prix :20 francs
(300 francs actuels).

CANNES A LAME ÉPÉE

Canne armée, en jonc fin, avec pommeau torsadé nickel, fine lame épée, gravée eau forte, de 70 cm de long, fermeture système tournant à

ressort (1/4 de tour), complètement invisible. Bon modèle.

Prix :9,25 francs
(138,75 francs actuels).



Canne armée, en bois du Congo avec virole et pommeau argent plaqué et ciselé, splendide lame russe plate à trois gorges et double tranchant de 70 cm de long en acier extra, fermeture système tournant à ressort (1/4 de tour), complètement invisible. Très belle et solide arme de défense.

Prix :15 francs
(225 francs actuels).



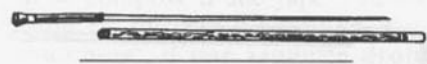
Canne armée, en laurier de choix finement poncé et verni, poignée courbe en fine corne façonnée, collier argent façonné, épée Tolède, gravée eau forte, longue de 69 cm, fermeture système tournant à ressort (1/4 de tour). Bon modèle.

Prix :20 francs
(300 francs actuels).



Canne armée, en beau bois de Macassar finement poncé et verni, poignée culot et large collier en argent finement ciselé, virole argent, belle lame de Tolède à gorge gravée eau forte, longueur 70 cm, fermeture système tournant à ressort (1/4 de tour). Modèle riche et très résistant.

Prix :28 francs
(420 francs actuels).



Canne armée, en laurier de qualité extra finement poncé et verni, forte poignée courbée argent avec motifs artistiques, belle lame de Tolède quadrangulaire à gorges, fermeture système tournant à ressort (1/4 de tour). Modèle aristocratique, solide et de belle facture.

Prix :36 francs
(540 francs actuels).

MAKILAS BASQUES

Cette arme de montagne, très en usage dans le pays basque est une arme de défense redoutable.

Canne Makila, en gros nerf de bœuf torsadé, arrondie, couleur bois, grande poignée recouverte de cuir tressé, lacet

pour le poignet, pommeau de corne blonde avec garniture de métal blanc, extrémité plombée recouverte par une garniture en métal blanc, embout spécial, forme quadrangulaire. Arme de défense terrible et absolument incassable.

Prix :12,50 francs
(187,50 francs actuels).

Canne Makila en néflier, grande poignée maillechort avec gravures, lacet pour le poignet, extrémité plombée recouverte par une garniture cuivre, embout spécial forme triangulaire, aiguillon de 6 cm. Pour obtenir l'aiguillon dévisser la poignée. Modèle très pratique.

Prix :13,50 francs
(202,50 francs actuels).

CANNES-MATRAQUES

Canne-matraque en bambou poncé et verni avec tube intérieur en cuivre servant de fourreau à la matraque.

Cette dernière, de 40 cm de long, est en caoutchouc extra recouvrant un jonc. La canne-matraque est une arme de défense des plus redoutables.

Prix :5 francs
(75 francs actuels).

Canne-matraque en palissandre poncé et verni avec tube extérieur en cuivre servant de fourreau à la matraque. Cette dernière, de 40 cm de long, est en caoutchouc extra avec garniture plombée à l'extrémité. Poignée courbe façonnée en argent contrôlé. Modèle riche.

Prix :13 francs
(195 francs actuels).

CANNES-FUSILS

Pour utiliser parfaitement une canne-fusil, il faut effectuer une manœuvre bien précise. D'abord enlevez le bout formant l'extrémité du canon, puis dévissez la poignée. Ensuite introduisez la cartouche et revissez la poignée. Une fois cela accompli, dégagez le percuteur se dissimulant dans la poignée. Pour faire feu, il vous suffit de peser sur le percuteur de bas en haut avec le pouce.

Canne-fusil, calibre 9 mm à percussion annulaire, canon en acier massif, imitation jonc, fermeture à vis, jolie poignée en corne naturelle à forme crochet, mécanisme complètement dissimulé, d'un poids moyen de 540 grammes. Portée 25 mètres.

Prix :18 francs
(270 francs actuels).

Canne-fusil, calibre 9 mm à percussion annulaire, canon en acier, recouvert de palissandre, son élégance ne cède en rien aux plus beaux modèles de cannes de ville, poignée de corne naturelle, mécanisme complètement dissimulé, poids moyen 540 grammes. Portée 25 mètres.

Prix :24 francs
(360 francs actuels).

Cette même canne-fusil peut se munir d'une épée ajustable à volonté, de telle sorte qu'elle devient à la fois canne-fusil, canne de promenade et canne-épée et réunit, au point de vue de ces trois usages, la perfection même. L'épée de cette canne est du genre baïonnette "Lebel", c'est-à-dire quadrangulaire. Elle a une longueur de 66 cm. La canne avec épée a un poids moyen de 700 grammes. Portée 25 mètres.

Canne-épée-fusil à percussion annulaire, calibre 9 mm.

Prix :41 francs
(615 francs actuels).

- Boîte de 50 cartouches pour canne-fusil calibre 9 mm : 2,75 francs
(41,25 francs actuels).

CANNES SPÉCIALES

Canne électrique, composée d'un tube métallique plaqué acajou, poignée courbe avec collier doublé or. Cette canne munie d'une petite pile sèche et d'une ampoule, projette des rayons lumineux lorsque la poignée est retirée.

Prix :

- Canne électrique :20 francs
(300 francs actuels).

- Ampoule de rechange : 1,25 francs
(18,75 francs actuels).

- Pile de rechange :1,50 franc
(22,50 francs actuels).

Canne-longue-vue, plaquée acajou avec poignée courbe et collier doré. En tirant simplement sur la poignée de cette canne on dégage une longue-vue en laiton avec une allonge. La lentille est de bonne qualité, grossissement six fois. Longueur ouverte 27 cm, longueur fermée 18 cm. Modèle élégant, original et pratique.

Prix :18 francs
(270 francs actuels).

Canne-dégustateur pour "voyageur en liquide" (représentant en spiritueux) en bambou choisi, poignée en corne jaspée. Cette poignée comporte une petite embouchure par laquelle on verse le liquide dans la canne.

L'embout se dévisse permettant ainsi d'en consommer le contenu.

Prix :13 francs
(195 francs actuels).

Canne "qui boit" pour "voyageur en liquide", façon macassar avec poignée corne et collier métal. Il suffit de placer le bout de la poignée dans le liquide que l'on désire escamoter et d'appuyer sur un levier. Par un dispositif ingénieux, cette canne forme siphon et le verre se vide en tout ou en partie. Ensuite, pour en vider le contenu, il suffit de placer l'embout dans un récipient et de le dévisser légèrement. Modèle extrêmement pratique qui peut rendre de grands services à toutes les personnes qui, par profession, doivent boire beaucoup.

Prix :23 francs
(345 francs actuels).

MATRAQUES

Matraque en caoutchouc extra, recouvrant un jonc, poignée en fouet tressé avec grand cordon. Poids : 50 grammes, longueur : 38 cm.

Prix :2,25 francs
(33,75 francs actuels).

Matraque en caoutchouc gris avec extrémité plombée, poids 300 grammes, longueur 25 cm. Arme redoutable.

Prix :4,75 francs
(71,25 francs actuels).

Bague de défense, en aluminium : représente une figure bizarre dont les

traits forment saillies et peuvent pénétrer dans les chairs.

Prix :0,75 franc
(11,25 francs actuels).

(Dégâts occasionnés par la bague : + 1 point de dégâts pour les combats à mains nues.)

Coup de poing, dit américain, en fonte vernie, avec ou sans pointe, poids approximatif : 75 grammes.

Prix (pièce) :0,20 franc
(3 francs actuels).

(Dégâts occasionnés par le coup de poing américain : + 1 point de réussite pour les combats à mains nues.)

Coup de poing américain en acier fondu, avec petit poignard à charnière et arrêt à ressort, sortant sur le côté de l'arme. Poids 75 grammes environ.

Prix :2,25 francs
(33,75 francs actuels).

(Dégâts occasionnés par cette arme : + 1 palier de réussite et + 1 point de dégâts pour les combats à mains nues.)

Le "Gaulois", pistolet de poche, extra plat, à répétition semi-automatique. L'armement et le chargement, tout se fait par une simple pression de la paume de la main sur la poignée. Sa forme plate permet de le glisser aisément dans n'importe quelle poche, son épaisseur n'est que de 15 mm et sa longueur de 13 cm.

Pistolet "Le Gaulois", 5 coups, calibre 8 mm, canon rayé, percussion

centrale, poignée nacre, pièce gravée.

Prix :45 francs
(675 francs actuels).

Boîte de 25 cartouches à balle blindée, calibre 8 mm, chargée à poudre sans fumée.

Prix :2,15 francs
(32,25 francs actuels).

L'étui pour pistolet "Le Gaulois", a absolument la forme et l'aspect d'un étui à cigares, il est à deux compartiments, s'ouvrant chacun à une extrémité. Un des compartiments sert pour le pistolet, l'autre pour les cartouches. Il a 13 cm de long, 6 cm de large et 1,5 d'épaisseur, sa forme extérieure ne fait aucunement supposer son contenu et, étant donné ses faibles dimensions, il se loge dans une poche aussi facilement qu'un porte-monnaie ou un portefeuille.

Étui en cuir brun extra, forme porte-cigares, avec réserve pour dix cartouches.

Prix :3,25 francs
(48,75 francs actuels).

Étui en cuir de Russie extra, forme porte-cigares avec réserve pour dix cartouches. Modèle de luxe.

Prix :5,75 francs
(86,25 francs actuels).

Écrin recouvert en cuir gainé tabac, intérieur avec encastrement garni velours et satin grenat clair. Modèle de luxe, inusable.

Prix :7 francs
(105 francs actuels).

Les armes

ARMES ET ARMEMENT

La fin du XIX^e siècle a connu, en matière d'armes et d'armement, une amélioration certaine. Après la défaite de 1870 face à l'Allemagne, l'état major des armées françaises a cherché à innover et à perfectionner le matériel déjà existant. Les différentes escarmouches survenant dans nos nombreuses colonies avaient au moins l'avantage de tester ce nouveau matériel. Toutefois, il faut attendre la première guerre mondiale pour que l'on puisse véritablement qualifier nos armées de modernes, avec l'apparition des avions de chasse et des chars d'assaut.

Ainsi, dans le dernier tiers du XIX^e siècle apparaît la cartouche à étui de laiton. Cette cartouche rigide permet de fabriquer des fusils à répétition, le tireur pouvant maintenant éjecter la douille grâce à un mécanisme et non plus manuellement. On ouvre la culasse, éjectant ainsi la douille, on la referme, introduisant alors automatiquement une autre cartouche dans le magasin. Le tir arrive à une vitesse de 12 ou 14 coups par minute. Cette cartouche en laiton améliore également le revolver à barillet inventé par Colt en 1831, tout en favorisant l'apparition de nouveaux modèles, dit automatiques ou semi-automatiques.

A la même époque, les poudres pyroxylées ou "sans fumée" remplacent la poudre noire : fumée et encrassement de l'arme disparaissent.

Les fusils connurent un développement similaire dans le domaine de la portée des tirs. C'est avec le fusil Chassepot que commence l'ère des grandes portées pour les armes portatives des armées françaises. Ce fusil de guerre portant jusqu'à 1.200 mètres pour un poids de 4 kg 300.

Le "Chassepot" fit ses débuts à la bataille de Mentana (4 novembre 1867) contre les troupes de Garibaldi et pendant la guerre franco-allemande de 1870-1871, tous nos soldats étaient équipés de ce fusil.

De 1874 à 1886, le fusil Gras remplace le "Chassepot". Il porte à 1.800 mètres, soit 600 mètres de mieux, et pèse un peu moins, 4 kg 200.

En 1886, le fusil Lebel fut mis en service. Il possédait un magasin à répétition, le projectile atteignait une distance de 3.000 mètres. C'est avec cette arme que furent organisées les expéditions du Tonkin, du Sénégal, de Madagascar, de Chine et du Maroc.

Les revolvers gagnent également une portée considérable. Les pistolets d'ordonnance de l'armée, modèle 1892 ont une portée de 1.200 mètres. D'ailleurs certains revolvers de poche fabriqués par divers armuriers arrivent à avoir une portée presque égale.

Quant au fusil Lebel, il subit une modification grâce au système du Colonel Daudeteau. Ce fusil porte à 4.000 mètres et l'arme ne pèse plus que 3 kg 750. De plus, la balle du fusil Lebel sort de la bouche du canon à une vitesse de 520 mètres à la seconde alors que celle du fusil Daudeteau parcourt une distance de 770 mètres pour le même temps.

Permettez-moi maintenant de vous présenter quelques modèles d'armes très en vogue à la Belle Époque.

FUSIL DE CHASSE "CANARDIER"

Convient à toutes les poudres, de calibre 10, à deux coups et double chien. Son canon est en acier spécial, sa longueur est de 80 cm, sa couleur est un beau bronzé noir de guerre inoxydable.

Les cartouches s'extraient automatiquement. Le devant se démonte. Sa portée est de 2.000 mètres. La crosse est en beau bois poncé et son poids moyen est de 3 kg 500 environ.

Prix :230 francs
(3.450 francs actuels).



- La boîte de 100 cartouches, calibre 10 : 8,50 francs (127,50 francs actuels).

FUSIL DE CHASSE "COLOSSE"

Ce fusil convient parfaitement pour la chasse aux pachydermes : éléphants, rhinocéros ou hippopotames.

Le "Colosse" tire des balles calibre 8 à pointe d'acier, c'est un fusil deux coups à double chien. Son canon est en acier spécial, inoxydable à double rayure, avec extracteur automatique à grand développement. Le canon a un système de démontage automatique. Sa portée est de 1.000 mètres et son poids de 7 kg environ.

Prix :800 francs
(12.000 francs actuels).

- La boîte de 10 cartouches à pointe d'acier, calibre 8.

Prix :3 francs
(45 francs actuels).

CARABINE "WINCHESTER" A RÉPÉTITION

Ce fusil nous vient tout droit des États-Unis. Son canon est en acier, rond et rayé. Il tire des cartouches de calibre 50. Sa longueur est de 65 cm, son poids moyen est de 3 kg 900. La "Winchester" a une capacité de tir de 8 coups pour une portée de 3.000 mètres. La carabine est démontable en deux parties.

Prix :184 francs
(2.760 francs actuels).



- La boîte de 20 cartouches "Winchester", calibre 50 : 7,60 francs
(114 francs actuels).

CARABINE "WINCHESTER" A RÉPÉTITION AUTOMATIQUE

Le mécanisme fonctionne par la force du recul et toutes les opérations qui incombent d'ordinaire au tireur, se font seules et avec la rapidité de l'éclair.

Un verrou de sûreté permet d'immobiliser la détente et d'avoir ainsi l'arme prête à partir sans que l'on ait à craindre le moindre accident. Elle se démonte également en deux parties.

Son canon est en acier rond. Elle tire six coups et ne pèse que 3 kg 400. Sa portée est de 3.600 mètres et se charge au calibre 50 (voir plus haut).

Prix :212 francs
(3.180 francs actuels).

FUSIL DE GUERRE "LEBEL"

Arme à répétition, de calibre 8, à 10 coups, modèle réglementaire 1886. Son canon est en acier extra, sa portée est de 3.000 mètres. Sa longueur totale est de 1m 30 avec baïonnette et son poids de 3 kg 900. Sa crosse est faite

de beau bois de noyer poncé. Ce fusil équipe nos troupes coloniales.

Prix :190 francs
(2.850 francs actuels).



- Supplément baïonnette : 12 francs
(60 francs actuels).

- La boîte de 20 cartouches calibre 8 :8 francs
(120 francs actuels).

FUSIL DE GUERRE "DAUDETEAU"

Arme à répétition de calibre 7, à chargeur de 5 coups, modèle réglementaire 1889. Son canon est en acier extra rayé. Sa culasse est démontable à la main. Sa crosse est en beau noyer. Sa portée est de 4.000 mètres. Sa longueur totale avec baïonnette est de 1 mètre 27 et son poids de 3 kg 750. Ce fusil équipe notre infanterie de ligne.

Prix :175 francs
(2.625 francs actuels).

- Supplément baïonnette : ...5 francs
(75 francs actuels).

- La boîte de 20 cartouches calibre 7 :7,50 francs
(112, 50 francs actuels).

PISTOLET A RÉPÉTITION AUTOMATIQUE "BROWNING"

Ce pistolet est entièrement démontable à la main. Il reçoit des chargeurs de 8 coups, calibre 7,65. Sa longueur n'est que de 15 cm et son poids de 570 grammes seulement. Toutes ses pièces sont en acier inoxydable, bronzées noir. Sa portée est de 450 mètres.



Prix :62 francs
(930 francs actuels).

- La boîtes de 25 cartouches, calibre 7,65 :4,25 francs
(63,75 francs actuels).

PISTOLET "PARABELLUM"

Ce pistolet à répétition automatique a été adopté comme pistolet d'ordonnance de l'armée en Allemagne, Suisse, Bulgarie et Portugal.

Le "Parabellum" a un chargeur de 8 coups, calibre 9. Sa poignée est en noyer quadrillée, la sûreté est automatique, les pièces sont en acier, bronzées noir inoxydable.

Sa longueur est de 21 cm et son poids de 880 grammes. Sa portée est de 1.200 mètres.

Prix :110 francs
(1.650 francs actuels).

- La boîte de 25 cartouches, calibre 9 :
..... 4,75 francs
(71,25 francs actuels).

"MAUSER"

Le "Mauser" est l'arme la plus puissante qui existe dans la catégorie des pistolets automatiques. De plus, sa précision est remarquable et le démontage et remontage s'opèrent entièrement à la main.



Un système ingénieux permet de fixer l'étui du "Mauser" à la crosse de ce dernier, le transformant ainsi en carabine. Ses balles, calibre 7,63 sont blindées et mises en chargeur par 10. Sa longueur est de 30 cm, son poids, avec étui-crosse en bois dur évidé, est de 1.580 grammes et sa portée est de 1.200 mètres. Ses pièces sont en acier, bronzées noir de guerre.

Prix :135 francs
(2.025 francs actuels).

- La boîte de 20 cartouches blindées, calibre 7,63 :3,75 francs
(56,25 francs actuels).

REVOLVER

"LE BRIGADIER MUNICIPAL"



Ce revolver robuste est utilisé par les membres de notre gendarmerie nationale. Ce revolver à barillet 6 coups utilise des cartouches calibre 8. Son canon est rayé, en acier inoxydable. Le barillet est démontable à la main. Sa longueur est de 23 cm, son poids de 660 grammes et sa portée de 600 mètres. Sa crosse est en noyer poli.

Prix :33 francs
(495 francs actuels).

- La boîte de 25 cartouches, calibre 8 :
.....3,50 francs
(52,50 francs actuels).

REVOLVER "L'AFRICAIN"

Ce revolver à barillet est utilisé par les officiers de l'armée française et principalement par les officiers des troupes coloniales. "L'Africain", à 12 coups, utilise des cartouches de calibre 6,35 blindées. Toutes ces cartouches sont extraites d'un seul coup, automatiquement. Sa longueur est de 21 cm, son poids de 620 grammes et sa portée de 1.200 mètres.

Prix :55 francs
(825 francs actuels).

- La boîte de 25 cartouches, calibre 6,35 :2,45 francs
(36,75 francs actuels).

ACCESSOIRES POUR FUSIL ET PISTOLET

BOITE NÉCESSAIRE POUR LE NETTOYAGE DES FUSILS ET PISTOLETS

Cette boîte est en chêne massif avec divisions intérieures et contient tout le nécessaire pour l'entretien et le bon fonctionnement de vos armes à feu. Poids de la boîte complète 2 kg 650.

Prix :28,50 francs
(427,50 francs actuels).

ÉTUI POUR PISTOLET D'ORDONNANCE À DOUBLE COMPARTIMENT

En cuir noir mat, moulé, avec banderole et ceinturon en cuir verni pour revolver de l'armée.

Prix :9 francs
(135 francs actuels).

ÉCRIN POUR TOUT REVOLVER

Recouvert de cuir maroquiné. L'intérieur est conçu avec encastrément garni de velours et de satin. Le couvercle est à charnières et la fermeture automatique.

Prix :17 francs
(255 francs actuels).

FOURREAUX POUR FUSIL

Fourreau rigide en peau de porc, teinte naturelle à bourrelet de renforcement. Une réserve est prévu dans le sabot pour mettre des accessoires de nettoyage.

Prix :37 francs
(555 francs actuels).

Fourreau souple en toile marron imperméable, avec bordure de cuir souple.

Prix :12,50 francs
(187,50 francs actuels).

CEINTURES-CARTOUCHIÈRES

Ceinture cartouchière de chasse, pour 20 cartouches. Le tube pour cartouche individuelle est en cuir souple. La ceinture est en toile havane extra solide

Prix :7 francs
(105 francs actuels).

Ceinture cartouchière pour 32 cartouches à 2 sacoches en cuir naturel noir, imperméable. Convient pour

tous modèles de cartouches. Les sacoches sont amovibles et peuvent s'adapter sur tous les modèles de ceintures.

Prix :11,50 francs
(172,50 francs actuels).

LUNETTE-VISEUR DÉMONTABLE

Cette lunette grossit le but visé, le rapproche et le fait paraître plus clair. Cette lunette peut s'adapter sur toutes les carabines et tous les fusils. Elle grossit deux fois et demi la cible et possède une molette de réglage pour obtenir une image bien nette. Le système de montage sur les armes permet de la placer et l'enlever rapidement.

Prix :230 francs
(3.450 francs actuels).

(Règle technique : La lunette donne un bonus de 2 paliers au tireur.)

PROTEGE-CORPS "INVULNÉRABLE"

Cette protection, couvrant la poitrine, l'abdomen et le dos, est formée de lames d'un acier spécial, extra dur et trempé, finement poli et ayant moins de 1 mm d'épaisseur. Ces lames d'acier sont assemblées très solidement par des rivets et montées sur des bandes de cuir fin et de tissu élastique. Elles s'emboîtent et glissent les unes sur les autres à la façon de la carapace d'un homard. Ces lames sont assez souples et l'on peut se mouvoir dans tous les sens, s'incliner, se baisser et se renverser sans une trop grande gêne. Toutefois nous vous déconseillons d'effectuer une course de plus de 2 km avec ce corset, la fatigue et la sensation d'oppression devenant trop grandes (risque d'évanouissement). N'oubliez pas que "L'Invulnérable" pèse tout de même 12 kg.

Le protège-corps se compose de deux parties distinctes, le devant et le dos. Ces deux parties s'assemblent au moyen de bretelles en tissu élastique qui passent sur les épaules et viennent se boutonner sur le devant. L'Invulnérable protège efficacement contre les coups de revolver, même à bout portant et des armes blanches.

Prix :500 francs
(7.500 francs actuels).

(Règles techniques : Les coups de revolver et d'armes blanches ou contondantes de qualité de réussite C et B (blessures au torse et au ventre) n'ont aucun effet sur le personnage.

Les coups de fusil de qualité de réussite C et B voient leurs effets atténués. On enlève 2 points de dégâts aux dégâts occasionnés.)

ARMES BLANCHES

FLEURET

Ce fleuret est un véritable modèle italien "Parise 1901". Le pommeau et la coquille de protection sont nickelés. La poignée est fortement striée pour éviter tout glissement malencontreux.

Prix :17,50 francs
(262,50 francs actuels).

- La lame de rechange : ...1,60 franc
(24 francs actuels).

ÉPÉE D'OFFICIER

Cette épée d'officier supérieur a son fourreau nickelé et sa poignée garnie de fil fin doré. La lame est soigneusement polie et la garde est dorée à la pile.

Prix :43 francs
(645 francs actuels).

SABRE D'OFFICIER D'INFANTERIE

Ce sabre d'officiers supérieurs et subalternes, modèle 1882, convient parfaitement à l'infanterie de ligne, de marine, les zouaves, les tirailleurs algériens, les officiers de pompiers et les gardes forestiers. Sa garde est en bronze-nickel poli et sa poignée en corne de buffle garnie d'un triple fil argenté. La lame et le fourreau sont en acier poli et nickelé.

Prix :44,50 francs
(667,50 francs actuels).

SABRE D'OFFICIER DE CAVALERIE

Ce sabre, modèle 1883, équipe nos officiers des cuirassiers, dragons, husards, chasseurs à cheval et spahis. La garde est en simili-or. La poignée est en corne de buffle, garnie de fil or fin. La lame en acier a une largeur réglementaire de 29 mm et le fourreau est soigneusement nickelé.

Prix :45 francs
(675 francs actuels).

COUTELAS DE CHASSE

Sa lame est large et renforcée. Son manche est en bois de cerf pourvu d'un talon en cuivre et plaqué cuir. Ce

couteau convient comme arme de défense. Il sert initialement à dépecer le gibier et comme sabre d'abattis. Son fourreau est en cuir noir. Sa longueur est de 32 cm.

Prix :14,25 francs
(213,75 francs actuels).

GRAND POIGNARD DE CHASSE

On appelle également cette arme, l'épée de vénerie. La lame est à gouttière, son manche en corne de buffle et sa garde en métal inoxydable. Le fourreau est en cuir noir avec une garniture argentée. Sa longueur totale est de 50 cm.

Prix :15 francs
(225 francs actuels).

GRAND COUTEAU DE CHASSE "LATIN"

Ce couteau possède une forte lame yatagan damassée. Son système d'ouverture est à ressort, la lame se bloque grâce à un anneau. Le manche est en corne de cerf. Sa longueur fermé est de 24 cm et sa lame mesure environ 21 cm.

Prix :18 francs
(270 francs actuels).

HACHETTE DE CHASSE

Son manche est en corne plaqué. Sa lame est moulée dans un acier bien trempé. Ce modèle convient tout particulièrement pour le dépeçage et les abats. Sa longueur totale est de 29 cm.

Prix :21 francs
(315 francs actuels).

ARC DE COMPÉTITION

Cet arc démontable de compétition a été fabriqué dans nos meilleurs bois des îles, réputés pour leur robustesse et leur flexibilité. La poignée métallique de prix est recouverte de peau. Sa longueur totale est de 2 mètres. Cet arc porte jusqu'à 150 mètres.

Prix :31 francs
(465 francs actuels).

Le carquois, en fort cuir noir, à double compartiment, un pour l'arc, l'autre pour les flèches, totalement imperméable :15 francs
(225 francs actuels).

La flèche a deux entailles de renforcement, bague et pointe d'acier :

.....1,40 francs
(21 francs actuels).

- La corde de rechange en câble d'acier est pratiquement inusable :

.....2,75 francs
(41,25 francs actuels).

ARBALETE DE COMPÉTITION

Cette arme de haute précision, conçue en bois fin, poncé et verni, est munie d'un arc en acier flexible, d'une détente et de garnitures en métal finement poli. Sa longueur est de 98 cm et son poids de 2 kg environ. Cette arme porte à 180 mètres.

Prix :45 francs
(675 francs actuels).

La fléchette en corne est terminée par une pointe d'acier, avec empenne en plume d'une longueur de 26 cm :

.....1,75 franc
(26,25 francs actuels).

La corde de rechange, formée d'une quantité de cordelettes de chanvre ligaturé :2,50 francs
(37,50 francs actuels).

SARBACANE DE COMPÉTITION

Ce grand modèle de précision, formé d'un canon cylindrique en acier poli (10 mm de diamètre), lance de petites flèches ou des petites billes de plomb à 15 mètres environ.

Prix :26 francs
(390 francs actuels).

La fléchette en acier à empenne à plume :0,55 franc
(8,25 francs actuels).

La douzaine de billes sphériques en plomb :1,10 franc
(16,50 francs actuels).

Le moule spécial pour faire vos billes sphériques en plomb : ...2 francs
(60 francs actuels).

CANNE-SARBACANE

Cette canne formée d'un tube de cuivre poli recouvert de bambou poncé et verni possède un pommeau en corne et un embout amovible. Cette canne-sarbacane ne porte qu'à 5 mètres.

Prix :13 francs
(195 francs actuels).

LE VOILE DE KÂLI

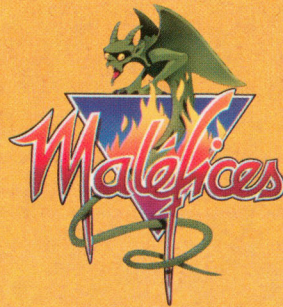
*Une campagne pour Maléfices
par Michel et Pascal Gaudo*

L'histoire à laquelle vont être mêlés les personnages a une dimension internationale.

Bien involontairement, ceux-ci vont se trouver plongés au sein d'un conflit qui va opposer les services de renseignements français à leurs rivaux allemands, représentés en l'occurrence par une société secrète : "La Sainte Vehme".

Français et Allemands vont tenter de s'emparer du terrible secret du Voile de Kâli mais, très vite, ils s'apercevront qu'il est extrêmement dangereux de vouloir manipuler des forces obscures... surtout quand on ne les maîtrise pas !

Peut-être eut-il été plus sage de ne pas tenter de soulever un coin de ce voile. Mais maintenant il est trop tard pour revenir en arrière, d'obscures puissances qui sommeillaient depuis des siècles ont été tirées de leur torpeur et il ne reste plus qu'une seule solution... les vaincre ou mourir.



125 F - M313



9 782740 800713
ISBN : 2-7408-0071-1

Edité par :

Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

