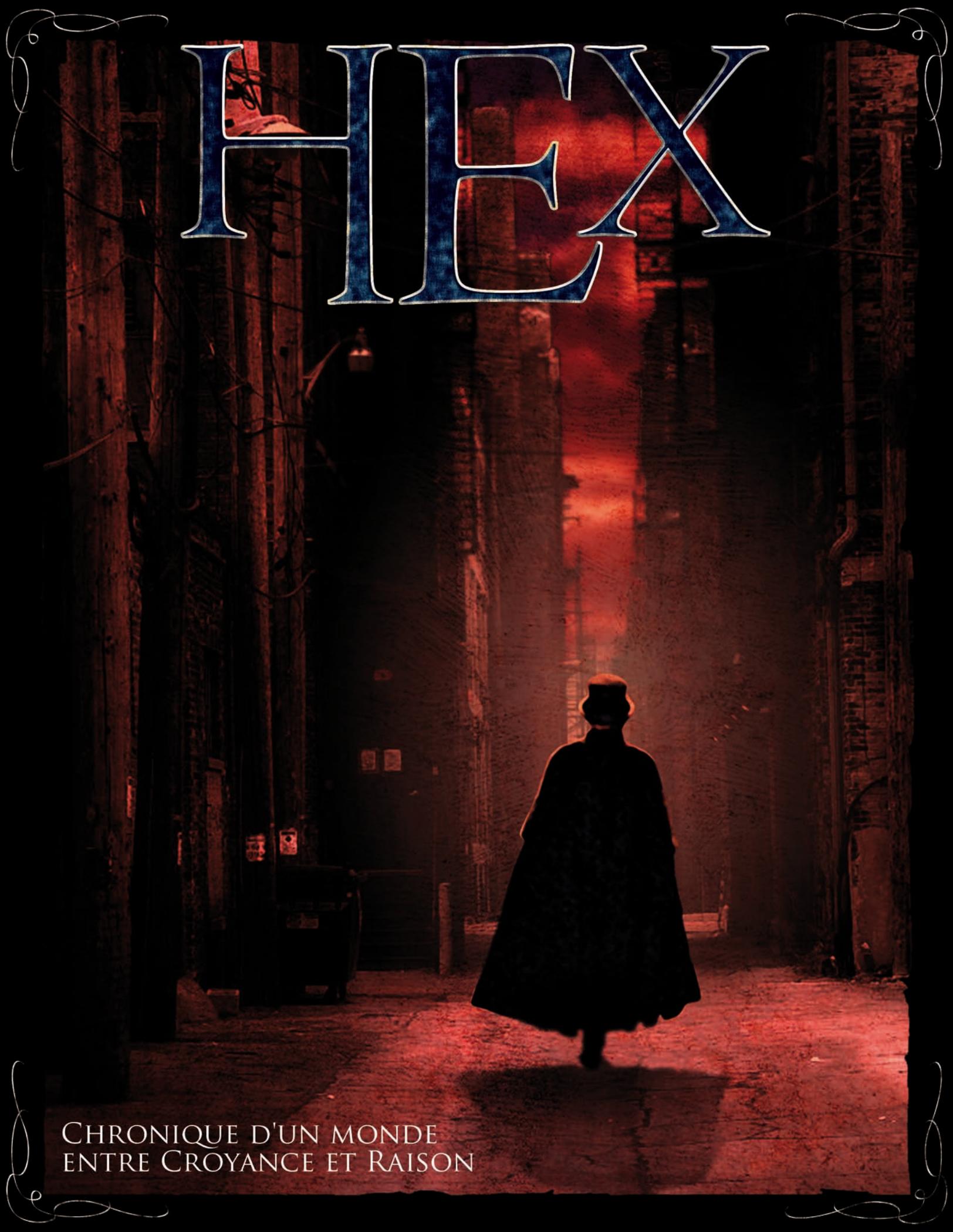


HEX

A person wearing a dark, long cape and a hat is walking away from the viewer down a narrow, dimly lit alleyway. The walls are made of rough, aged stone or brick, and the ground is uneven. The lighting is low, with a warm, reddish glow emanating from the end of the alley, creating a sense of mystery and foreboding. The overall atmosphere is dark and atmospheric.

CHRONIQUE D'UN MONDE
ENTRE CROYANCE ET RAISON





HEX



TEXTES : CRÉDITS ILLUSTRATIONS :

CHRISTIAN ANDRÉ ET AURÉLIEN BACONAT

Pages 44, 45, 47, 49, 51, 54, 55, 58, 60, 64, 96, 110, 116, 140, 143
Auteur : Isha

SYSTÈME PERSONA :

Pages 1, 13, 29
Auteur : Guillaume Javot

MAURICE LEFEBVRE

Pages 37, 71, 79, 102, 114, 152
Auteur : Addix

ÉDITEUR :

Page 11 : Benz
Domaine Publicque

JULIEN CHAREST

Page 12 : Exposition 1900, vue générale
Auteur inconnu
Domaine Publicque

CORRECTEURS :

BENOÎT NOËL, XAIN-PHAX

Page 20 : Publicité
In *La mécanique pratique, guide du mécanicien* par Eugène
Dejone, J. Rothschild éditeur, 3e édition 1894
Domaine Publicque

COUVERTURE :

Page 24 : Publicité
La Nouvelle Chronique de Jersey 1895
Domaine Publicque

MALTE ALEXANDER

Page 26 : Clement Ader Avion No3 1897
Domaine Publicque

ILLUSTRATIONS :

ADDIX, GUILLAUME JAVOT, YSHA

Page 30 : Phonographe Columbia
Auteur: Columbia Phonograph Company (1897)
Domaine Publicque

CONCEPTION GRAPHIQUE :

Page 31 : Buffalo Bill Cody in 1903
Auteur inconnu
Domaine Publicque

MATHIAS COTTREAU

Page 34: Carte de l'Inde Britannique
L'Empire Britannique
Domaine Publicque

MISE EN PAGE :

Page 36 : Publicité
La Nouvelle Chronique de Jersey 1894
Domaine Publicque

MATHIAS COTTREAU

DIRECTEUR ARTISTIQUE :

Page 68 : Le Sabbat des sorcières
Auteur : Francisco Goya
Domaine Publicque

MANUEL ROY

SITE INTERNET :

Page 129 : Faust
Auteur : Eugène Ferdinand Victor Delacroix
Domaine Publicque

WWW.STUDIOMAMMOUTH.COM

Page 132 : Carte de Vienne 1858
Domaine Publicque

Hex est un jeu édité par
Copyright © 2006 Studio Mammouth SENC.

Page 149 : Carte de San-Francisco 1888
Domaine Publicque

Tous droits réservés.

Les textes, les illustrations et la marque
sont la propriété du Studio Mammouth.

Page 150 : San-francisco Earthquake 1906
Auteur inconnu
Domaine Publicque

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE I PAGE 07

HISTOIRE & GÉOGRAPHIE

CHRONOLOGIE GÉNÉRALE	08
LES NATIONS	14
ROYAUMES-UNIS	14
FRANCE	18
ALLEMAGNE	23
ITALIE	24
RUSSIE	25
ÉTATS-UNIS	28
L'EMPIRE COLONIAL BRITANIQUE	33
L'EMPIRE COLONIAL FRANÇAIS	37
CHINE	38
WHO'S WHO	40
HELENA P. BLAVATSKY	40
RICHARD FRANCIS BURTON	41
ALFRED DREYFUS	42
DANIEL DUNGLAS HOME	44
GUSTAVE EIFFEL	44
ERIC, LE FANTÔME DE L'OPÉRA	44
FANTÔMAS	45
PHILÉAS FOGG	46
DORIAN GRAY	47
MYCROFT HOLMES	48
INSPECTEUR LESTRADE	49
DAVID LIVINGSTONE	50
ARSÈNE LUPIN	51
LA CONFRÉRIÉ DES MANTEAUX NOIRS	52
LE PROFESSEUR JAMES MORIARTY	53
NÉMO	54
JOHN ROWLAND STANLEY	56
PIERRE SAVORGNAN DE BRAZZA	57
LE SI FAN	58
JULES VERNES	59
OSCAR WILDE	60

CHAPITRE II PAGE 62

SCIENCES & CROYANCES

LA SCIENCE, RELIGION DE L'HOMME MODERNE	63
DES FOUS ET DE CEUX QUI LES TRAITENT	64
LE CAS FREUD	65
LE MESMERISME : DU SURNATUREL À LA SCIENCE	66
DU SURNATUREL ET DE SES DIFFÉRENTES PRATIQUES	68
LES ROSE-CROIX ET LEURS HÉRITIERS	68
LA FRANC-MAÇONNERIE	70
LA SOCIÉTAS ROSICRUCIANA IN ANGLIA	70

LA GOLDEN DAWN	72
LA SOCIÉTÉ THÉOSOPHIQUE	73
DE LA GÉNÈSE DU SPIRITISME	73
DU SPIRITISME SCIENTIFIQUE	75
DE L'ÉGLISE ET DES ESPRITS	78
DES CIVILISATIONS DE L'AILLEURS	78
EN CONCLUSION	79

CHAPITRE III PAGE 83

CRÉATION & SIMULATION

CRÉATION DE PERSONNAGES	84
CONCEPTUALISER LE PERSONNAGE	84
ASSIGNER LES PRIORITÉS	85
DÉTERMINER LE RANG SOCIAL	85
DÉTERMINER LES ATTRIBUTS	86
DÉTERMINER LES COMPÉTENCES	88
DÉTERMINER LES TRAITS ET LES DRAMES	97
CALCULER L'EXPÉRIENCE	100
CALCULER LS CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRE	100
FINALISER LE PERSONNAGE	102
MÉCANIQUE DE JEU	103
RÉSOLUTION D'ACTION	103
LES POINTS D'HÉROÏSME	106
COMBAT	108
GUÉRISON	110
RAISON ET SUPERSTITION	111
TEST D'ACQUISITION	112
EXPÉRIENCE ET PROGRESSION	113

CHAPITRE IV PAGE 115

CAMPAGNES & SCENARIOS

CLAIR DE LUNE	117
LA SÉPHIRAH DES MERVEILLES	129
LE DERNIER EMPEREUR	143
INDEX	154
INDEX DES TABLEAUX	155
FICHE DE PERSONNAGE	156
INSPIRATIONS	158

SO BRITISH...

OÙ LE LECTEUR VISITERA LE RED BRICK'S MANOR
ET SA LIGUE DES GENTLEMEN... EXCENTRIQUES

Une épaisse chape de brouillard, d'humidité stagnante et de fumée âcre avait soigneusement recouvert les rues pavées du quartier, et jusqu'aux eaux insalubres de la Tamise. Au fond de l'avenue désertée, un employé esseulé s'affairait autour d'un lampadaire à gaz qui refusait obstinément de diffuser une lumière continue.

Au loin, on entendit soudain le martèlement obsédant d'un Hansom Cab sur les pavés. La silhouette de ce dernier se découpa peu à peu plus distinctement, et finit par s'immobiliser devant la façade austère et imposante d'une demeure séculaire, de celles qui rappelaient l'architecture d'avant l'époque du roi Georges. Elle semblait défier les habitations adjacentes de la convier à davantage de modernisme.

Un homme dégarni en livrée de majordome amidonnée attendait devant la porte entrouverte, empreint d'une dignité toute exprès composée. La réputation des établissements britanniques de formation pour ce type de personnel de maison n'était plus à démontrer.

Impassible, il déploya un parapluie afin d'accueillir comme il se devait ce visiteur nocturne. À l'entrée, une plaque de marbre indiquait sobrement « Red Brick Manor's Club ».

L'intérieur de l'édifice contrastait sensiblement avec son apparence extérieure, comme pour en dissimuler les trésors véritables. Le confort semblait avoir été la préoccupation majeure du Maître d'œuvre. Une moquette d'un vert profond, épaisse et moelleuse, accueillait les pas des invités. Les murs étaient flanqués de boiseries de chêne laquées. Le tout n'allait pas sans rappeler le charme suranné de la Chambre des Communes du Parlement, ce qui avait suscité à l'époque de nombreux et houleux débats politiques au sein des membres du Club.

Au mur figuraient plusieurs tableaux, aux thèmes aussi éclectiques que de bon goût. L'un d'eux, non loin du hall d'entrée, figurait le roi Henry VIII, le Tyran Éclairé, accompagné de la reine au second plan. La rumeur racontait que l'artiste avait peint ce portrait au moment où le roi s'était lassé de la soi-disant stérilité de son épouse, la reine Catherine d'Aragon, et l'avait fait exécuter. Le peintre s'était donc accommodé, en cours de réalisation du tableau, de la présence de Ann Boleyn, reine rapidement désignée en lieu et place de la malheureuse précédente. L'ensemble donnait une impression curieuse, comme si les deux visages fondus en un seul continuaient à se disputer les faveurs de l'Ogre des Tudor...

Le visiteur se présenta dans la salle commune, non sans avoir abandonné sa redingote et son couvre-chef au majordome. La pièce était aménagée avec soin afin que les membres puissent y puiser à satiété un repos douillet et casanier. Des fauteuils edwardiens de cuir et de feutre étaient agencés autour de petites tables basses sur lesquelles des boîtes à cigares s'offraient à l'amateur. Des Cubains, bien entendu. Il ne fallait pas confondre opportunisme et vulgarité. Non loin de là, aux abords du bar, un serviteur présentait d'une main experte un Bourbon de douze ans d'âge à l'un des membres présents.

Ils étaient une vingtaine ce soir, notables, médecins, écrivains, professeurs, politiques, artistes et autres militaires, rassemblés à deviser sur le ton flegmatique de la conversation les événements notables de ces derniers jours.

- Scandaleux !!!

- Allons, Major Bennett, vous êtes si catégorique... Auriez-vous fait de hasardeux investissements dans l'ancienne Compagnie Anglaise des Indes ? Ou peut-être y avez-vous de la famille ?

- Ne soyez pas ridicule... Nos colonies vont à vau-l'eau et tout ce que vous trouvez à adjoindre au débat, ce sont de sordides allégations sur mon intérêt personnel... Où donc est passé votre sens du patriotisme, Andrew ? Enfin, à quoi pense le Parlement ? Des indigènes hindous majoritaires parmi nos troupes, c'est la porte ouverte aux déloyautés et aux soulèvements populaires !

- Benjamin Disraeli est très loin d'être un imbécile, mon cher. S'il a entériné ce choix, c'est qu'il a couvert nos arrières. Si j'étais vous, je me soucierais plutôt de l'avenir de nos mines de diamant sur le continent africain...

- Vous ne savez pas de quoi vous parlez. Moi qui ai combattu cinq ans aux Indes pour y assurer nos intérêts, je peux vous dire que ces foutus enturbannés ont plus d'une carte en main. Et puis, ils ont les Thugs avec eux...

- Ah non, pas encore, Major Bennett ! Livrez donc vos délires de persécution à vos petits-enfants si vous tenez à les effrayer, mais pas à nous, tout de même ! La naïveté a ses limites !

- Riez si vous le voulez. J'ai perdu un détachement d'une vingtaine d'hommes dans son intégralité par la faute de ces démons. Ils revenaient d'une mission de routine, la surveillance d'un site d'exploitation où avait eu lieu une petite insurrection, une sorte de marche silencieuse, rien de bien alarmant. La veille au soir, lors de leur voyage de retour à Delhi, ils ont dressé le camp. Comme on le leur a enseigné, ils ont monté la garde toute la nuit, par groupes de quatre. Good Heavens, ce matin-là, ce sont vingt cadavres étranglés qui ont été retrouvés. Et pas dans le camp qu'ils avaient dressé la veille, oh non. Ces Démons avaient creusé une fosse commune à l'avance, ils avaient prévu leur geste. Ils savaient qu'ils n'échoueraient pas. Il n'a été laissée aucune chance à mes hommes. J'ai entendu dire que les Thugs se nourrissaient du sang de leurs victimes, en hommage à leur maudite Déesse...

- Assez, Major. Les seules personnes que vous réussissez à effaroucher avec vos histoires à dormir debout, ce sont les membres du petit personnel. Moi par contre, si vous y tenez, je peux vous livrer une histoire qui s'est réellement déroulée, et qui risque fort d'ébranler les fondations de vos certitudes, gentlemen... D'autant plus qu'elle concerne l'un des membres de notre Club, mister Renfield ! Vous aurez remarqué qu'il ne se présente plus au Club, ces derniers temps. J'ai bien peur de devoir vous avouer que Mr Renfield est actuellement logé à l'asile de Bedlam, à quelques quartiers d'ici seulement. Interné pour cause de démence. Nous connaissons tous sa réputation de franche probité et de stabilité d'esprit. Vous vous demandez donc probablement ce qui a pu pousser un tel homme jusqu'aux portes de la folie... Et je vous répondrai : un voyage ! Un simple voyage, gentlemen ! Après cela, vous irez encore prétendre que les effectifs du Traveller's Club ne se composent pas pour moitié de gens irresponsables et inconséquents... Mais

revenons-en à notre distingué Mr Renfield. Vous n'êtes pas sans savoir qu'il travaille pour une société immobilière londonienne. Ces derniers temps, cette société a reçu une demande d'achat de biens immobiliers émanant d'un aristocrate fortuné d'Europe de l'Est. Et c'est notre ami qui a été choisi pour subvenir aux besoins de ce client. Mr Renfield s'est absenté de notre belle capitale pendant plusieurs mois. Rendez-vous compte, gentlemen, Budapest est à l'autre bout du monde !

- Nous connaissons tous, Webster, votre manque singulier d'affinités avec les longs déplacements, qu'ils soient d'ordre terrestre ou maritime...

- Oui, ce n'est pas parce que vous n'avez pas le pied marin qu'il faut minimiser la valeur de la Marine britannique !

- For God's sake, Henday, n'interrompez pas notre narrateur de ce soir ! Continuez, Webster.

- Hmpf. Je reprends. Eh bien en fait, je n'ai guère de détails sur la nature des événements qui se sont déroulés sur place. Tout ce que je sais, c'est que la visite d'ordre professionnel de notre cher membre et ami s'est métamorphosée en horrible tragédie. Il semble que la rencontre avec ce fameux Comte roumain ait ébranlé jusqu'à sa raison... J'ai appris avant-hier qu'il a été recueilli par des religieuses sur place, non loin de la demeure de son client, puis rapatrié jusqu'à Londres. J'ai pu rencontrer le directeur de l'établissement, le Docteur Seward, qui m'a parlé un peu de son cas. Je n'ai pas suivi de formation médicale, je vous épargnerai donc les termes de jargon que j'ai du affronter, mais j'ai néanmoins appris que notre ami était taxé de forcené, qu'il se révélait étonnamment imprévisible et violent, et même qu'il montrait une certaine propension, tenez-vous bien, à l'ingestion d'animaux vivants tels que des chats et des insectes... Les infirmiers ont dû le mettre à l'isolement.

- By Jove, Webster, épargnez-nous ce genre de détails scabreux ! Par contre, savez-vous si son voyage s'est déroulé par voie de mer, ou s'il a traversé l'Europe ?

- J'avoue ignorer ce point de détail. Pourquoi cette question ?

- Parce que s'il a emprunté les mers, il se pourrait que son histoire soit liée à une rumeur qui est parvenue il y a quelques semaines jusque sur les docks dont j'ai la charge, sur l'Île du Chien. Voyez-vous, ces derniers mois, j'ai perdu deux navires de fret en l'espace de six mois. Perdus, abîmés en pleine mer ! Ils ont probablement eu de sérieuses avaries, ou du affronter un grain hors du commun. Nous sommes bien peu de choses, gentlemen, face aux éléments déchaînés ! Mon contremaître a licencié deux marins qui tenaient des propos incohérents et alarmistes à propos d'une sorte de bête, un monstre titanesque et immortel qui engloutirait des navires entiers... Vous imaginez l'impact de tels discours sur le commerce maritime... Superstitieux comme le sont les gens de mer... Et je parle hélas des matelots tout autant que du personnel d'encadrement. Fichues légendes... Elles me font perdre d'effroyables sommes d'argent... Pensez donc, gentlemen, deux cargaisons entières d'étoffes en provenance des Indes ! Sans parler, bien entendu, du coût des navires... Un sérieux coup porté à mes affaires, ces derniers temps. Heureusement que ma compagnie était bien assurée... Mais pour en revenir à ce cher Renfield, je comprendrais plus aisément son état mental ravagé si jamais, au cours de sa traversée, son regard avait croisé celui de la Bête...

- Oh, je crois hélas que les seules bêtes qui aient croisé le regard de Renfield ces derniers temps aient terminé dans son estomac... Une bien triste histoire. Niles, servez-vous donc un doigt de ce fameux Cognac de Fonzac. Mes amis, je vous le recommande. Je le fais venir de Charente, en France. Du quinze ans d'âge. Les producteurs y ajoutent à la fermentation une certaine quantité de sucre de canne, qui lui confère cette saveur douceâtre inimitable !

- Ce qui me fait penser à cette nouvelle aussi macabre que stupéfiante, que j'ai découverte récemment dans le Evening News. Vous souvenez-vous de ce titre accrocheur ? « Double cas de combustion spontanée à la distillerie Atherton ! ». Je dois vous avouer ici, gentlemen, que mon futur gendre travaille actuellement en tant qu'ingénieur dans cette distillerie. Par pure mesure de prévention, je me suis donc permis de jeter un œil plus averti sur cette affaire inexplicable. L'article présentait les choses de cette manière : dans la matinée du jeudi 24 septembre, deux personnes ont spontanément pris feu au beau milieu de leurs collègues, en pleine exercice de leurs fonctions. Leurs noms étaient tus, bien évidemment, mais leur fonction était mentionnée : le premier était malteur, le second, brasseur. Tout se passa très vite, toujours selon le journaliste. Le dégagement de chaleur était tel que les autres ouvriers durent s'écarter de quelques mètres, de peur de prendre feu eux aussi. La calcination se produisit en l'espace de quelques dizaines de secondes, laissant les autres ouvriers interdits et impuissants. Le plus étrange étant qu'aucun d'entre eux ne poussa le moindre hurlement tout le temps que dura la combustion... Au bout de peut-être une minute, les deux malheureux étaient passés de vie à trépas. Je me suis renseigné pour en savoir davantage, grâce, notamment, à mes appuis au Parlement. Scotland Yard fut prévenu et l'inspecteur Gregson, chargé de l'enquête, s'avéra incapable d'en tirer une explication un tant soit peu logique en plusieurs jours d'enquête, et conclut maladroitement à un accident malencontreux. Mais le plus étrange, gentlemen, est que les deux corps n'avaient pas brûlé intégralement. La tête de l'un d'eux, notamment, était intacte, et affichait, croyez-le ou non, un sourire serein et indéniable... À mon avis, ce fut ce dernier détail qui décida Mr Holmes à s'intéresser à l'affaire, sur la demande de l'inspecteur Gregson...

- Comment ? Cet insupportable et insolent petit détective s'est mis en tête de se mêler de l'affaire Atherton ? Il va falloir s'attendre, comme souvent en la circonstance, à un détestable étalage des talents extraordinaires Mister Holmes et de son insipide roquet de médecin dans le Strand...

- Goodness gracious, Wings, vous êtes injuste. Sherlock Holmes a, à de nombreuses reprises, fait montre d'un savoir-faire indéniable sous-tendu par une discrétion que seuls les amateurs de faits divers trouvent regrettable...

- Peut-être, mais en attendant, je vous parie une semaine de ma rente que ce fichu Doyle en fera ses choux gras, en jettera en pâture au public affamé une version où l'on entendra parler que de talent, de génie, et de simplicité enfantine...

- Encore faudrait-il que Mr Holmes puisse résoudre l'affaire. Dois-je vous rappeler que cette dernière présente plus d'un aspect étrange ? Nous nageons en plein sensationnel... Les lois les plus élémentaires de la médecine et de la raison hurlent à l'unisson en signe de protestation contre de tels symptômes !

- Faut-il y voir la trace d'une manifestation que l'esprit humain, à ce stade, est encore incapable d'expliquer, gentlemen ? A notre époque, pourtant caractérisée par le modernisme et la rationalité, cela me paraît improbable. Et puis, ce ne serait pas la première fois, dans l'histoire de l'inexpliqué, que certains criminels se chargeraient de maquiller un crime sordide en manifestation invraisemblable, afin de dissimuler habilement une vérité dérangeante... Qu'en pensez-vous, Professeur Monde ? Serait-il possible de voir là l'œuvre de votre sujet de recherches le plus mystérieux et le plus dangereux ?

Les regards se tournèrent alors vers un coin d'ombre du grand salon, où se trouvait effectivement une personne qui n'avait pas dit un mot jusque là, et s'était contentée d'écouter. L'homme devait avoir largement dépassé les 70 ans ; son visage, parcheminé et émacié, était taché de nombreux endroits. De trop rares cheveux argentés se terraient sur l'arrière de son crâne et sur sa nuque. De petites lunettes cerclées d'argent reposaient, vaincues, au bout de son nez. Il était habillé d'un complet de tweed vert sombre, élégant quoique démodé, et légèrement élimé aux manches, et se tenait assis dans une chaise roulante. A la mention de son « sujet d'études », il s'était néanmoins quelque peu penché en avant, et son visage s'était barré d'un froncement de sourcils préoccupé.

- Mmh... Il est très délicat, gentlemen, de se hasarder à percevoir, avec si peu d'éléments, la patte de ce génie du mal qu'est le Docteur Fu Manchu...

Les chuchotements du personnel, les conversations à mi-voix des membres, tout cessa lorsque furent prononcées ces dernières paroles.

- J'ai entendu de nombreuses rumeurs au sujet de cet homme, professeur. Y compris que ce n'en était plus véritablement un... La plupart des hommes sensés, d'ailleurs, préfèrent faire preuve de scepticisme vis-à-vis de son existence, pour ne pas dire la réfuter. Mais la seule présence à nos côtés d'un universitaire de renom tel que vous ne nous permet plus de douter, n'est-ce pas ?

- Je vous l'affirme, cette vermine de Docteur Fu existe hélas bel et bien... Et c'est un homme dont l'intelligence dépasse de beaucoup celle de ses contemporains... Il est probable que ce que vous avez entendu à son sujet ne soit que la partie émergée de l'iceberg... Ce Mandarin dirige actuellement, par un absolutisme quasiment inégalé dans l'Histoire, un réseau criminel extrêmement répandu et ramifié dans le monde entier. Mais comme je le disais, le « brillant » exercice médico-légal auquel s'est livré ce journaliste ne nous permet pas de tirer de conclusions suffisantes pour savoir si le fait divers que vous avez évoqué cache véritablement une affaire criminelle ou non... Quant au Docteur en lui-même, la plupart des chinois de Lime House demeurent persuadés que la seule mention de son nom apporte sur soi malheur et désastre... Une croyance certes teintée de superstition, mais dont je vous laisse le soin de mesurer l'impact...

- En ce cas, professeur, s'il est aussi terrible que vous nous le présentez, l'attention toute particulière que vous lui portez ne fait-il pas de vous une victime toute désignée ?

- Il faudrait être un imbécile pour ne pas prendre très au sérieux les avertissements de Fu Manchu. Je ne fais pas exception à cette règle... Londres est une ville dangereuse, et son influence est très loin de s'arrêter à notre seule capitale...

- Jenner, savez-vous si votre fameux Docteur Fu Manchu

appartient à une quelconque Loge Maçonnique de Londres ? Peut-être nous sommes-nous déjà fréquentés sans avoir été présentés l'un à l'autre ?

C'est par un incontrôlable petit rire sec et saccadé que le professeur Jenner Monde répondit.

- Le Docteur Fu ne s'intéresse guère à la Franc-Maçonnerie. Ni à une quelconque société occulte de ce type, d'ailleurs. Il n'a que faire de ce genre de structures. En outre, il possède un pouvoir bien au delà de ce que peuvent lui apporter les Francs-Maçons... Et il n'est pas un homme réputé partageur.

- Good heavens, Professeur, vous me feriez presque peur, à parler à mi-voix de ce démon comme vous le faites... Faites attention, mes vingt ans sont très loin derrière moi, et je commence à avoir le cœur fragile... D'ailleurs, à ce propos, mes amis, je me dois de vous annoncer que je risque fort de quitter notre bonne cité de Londres dans les semaines à venir. Mon médecin de famille m'a prescrit un séjour de repos en pleine montagne, dans le sud de la France. Il s'agit d'une petite station thermale, du nom de La Léchère, dont il m'a dit le plus grand bien. Il paraîtrait que l'eau de cet endroit a des capacités thérapeutiques quasi-miraculeuses. Ah, si vous l'aviez entendu me vanter le séjour... C'est bien simple : on aurait presque dit qu'il aurait été chagriné de mon refus, ce brave Docteur Scott.

- Vraiment, Lord Cartwright ? Eh bien nous nous y retrouverons peut-être ! Il se trouve que moi aussi, je compte me rendre sur place ! Mes fonctions trouveront bien quelque remplaçant compétent pour le temps de trois ou quatre semaines... Ma belle-sœur m'a avoué s'être rendue récemment sur place, et les bains réguliers ont fait merveille pour soulager ses rhumatismes ! Il faut dire que ce type de traitement devient très en vogue ces derniers temps. C'est incroyable, on ne peut plus parler de santé sans entendre louer les vertus de l'air de la montagne !

Red Brick's Manor Club, Pall Mall, une heure avancée où l'obscurité totale laisse peu à peu place à une semi-pénombre humide et chargée de résidus de charbon...

L'état de sa livrée était impeccable, malgré ce verre de whiskey qui avait été renversé en cours de soirée, ainsi que cette maladresse avec le cendrier. Les domestiques les plus instruits étaient en effet dépositaires de certains secrets : malgré les heures nocturnes passées à s'occuper de ces gentlemen, leur tenue demeurait irréprochable... Certains procédés confidentiels enseignés dans les écoles de majordomes avaient donné lieu à quelques légendes urbaines...

Un plateau d'argent à la main, Niles récupérait scrupuleusement les verres vides abandonnés ça et là. Puis, un étouffe-flamme à la main, il fit le tour de chaque bougeoir du Club. Enfin, après s'être assuré une dernière fois de son absolue solitude, il se déchaussa, s'assit sur l'un des divans, et allongea ses longues jambes efflanquées, avec au visage un air parfaitement satisfait. Puis il ouvrit l'une des boîtes de Cubains rescapés de la soirée, en retira un, et le huma longuement en souriant, enfin.

Il ne fallait décidément pas confondre opportunisme et vulgarité...



CHAPITRE I

HISTOIRE GÉOGRAPHIE

*Où l'on découvrira les lieux, les événements
et les intervenants de notre histoire*

CHRONOLOGIE

1850-1914

GENERALE

1851

ROYAUME-UNI	Première exposition universelle. Création du Crystal Palace
FRANCE	Coup d'État de Napoléon III. Accès du public au télégraphe électrique
AUSTRALIE	Découverte de gisements aurifères
CHINE	Révolte des Tai-Ping

1852

FRANCE	Constitution du Second Empire
--------	-------------------------------

1853

FRANCE	Rattachement de la Nouvelle-Calédonie au territoire français. Nomination de Haussmann au poste de préfet de la Seine
--------	--

1854

EXTRÊME-ORIENT	Début de la guerre de Crimée. Première utilisation d'un cuirassé de guerre
ROME	Proclamation du dogme de l'Immaculée Conception par Pie IX
ÉTATS-UNIS	Premier ascenseur dans un magasin

1855

EXTRÊME-ORIENT	Fin de la guerre de Crimée
RUSSIE	Mort de Nicolas Ier. Arrivée au pouvoir d'Alexandre II
JAPON	Séisme meurtrier à Tokyo

1856

ROYAUME-UNI	Promulgation de la loi autorisant les sociétés anonymes
FRANCE	Début des aménagements du tunnel du mont Cenis

1857

FRANCE	Publication de la version expurgée des Fleurs du Mal de Baudelaire
--------	--

1858

FRANCE	Multiples apparitions de la Vierge à Lourdes. Dépôt du brevet du moteur à explosion essence, au nom de Lenoir
--------	---

1859

AFRIQUE	Début des travaux d'aménagement du canal de Suez
ROYAUME-UNI	Publication de la thèse de Darwin sur l'évolution des espèces
EUROPE DE L'EST	Réunion des territoires de la Moldavie et de la Malachie
ÉTATS-UNIS	Première liaison postale en ballon

1860

FRANCE	Intervention armée au Liban. Signature d'un traité favorisant les échanges commerciaux avec le Royaume-Uni
ÉTATS-UNIS	Élection d'Abraham Lincoln à la présidence du pays.
ITALIE	Campagne de Garibaldi en Sicile et à Naples
COLONIES	Abolition de l'esclavage dans toutes les colonies des Pays-Bas

1861

ITALIE	Arrivée au pouvoir de Victor-Emmanuel II en tant que roi d'Italie.
RUSSIE	Suppression du servage
ÉTATS-UNIS	Création des « États Confédérés d'Amérique » par les États du Sud insoumis. Début de la guerre de Sécession
FRANCE	Création de la Compagnie Générale Transatlantique

1862

ALLEMAGNE	Arrivée de Bismark à la présidence du conseil de Prusse
-----------	---

1863

ROYAUME-UNI	Baptême du premier métropolitain londonien et mondial
COLONIES	Mise en place d'un régime de protectorat français au Cambodge
SUISSE	Création de la Croix-Rouge

1864

ÉTATS-UNIS	Massacre de centaines de Cheyennes par l'armée régulière
------------	--

1865

ÉTATS-UNIS	Fin de la guerre de sécession à Appomattox. Abolition de l'esclavage. Assassinat de Lincoln.
ROYAUME-UNI	Création de l'Armée du Salut
AMÉRIQUE SUD	Début de la guerre de la Triple Alliance : Argentine, Brésil, Uruguay

1866

ÉTATS-UNIS	Promulgation d'une loi assurant aux Noirs l'égalité civique
------------	---

1867

CANADA	Premier Dominion britannique
ÉTATS-UNIS	Rachat de l'Alaska à la Russie
ALLEMAGNE	Première publication de « Das Kapital » de Karl Marx. Arrivée de Bismarck au titre de Chancelier fédéral de la Confédération d'Allemagne du Nord
AUTRICHE-HONGRIE	Mise en place de la monarchie dualiste
JAPON	Arrivée au pouvoir de l'Empereur Mitsuhiro. Début de l'ère Meiji
FRANCE	Exposition universelle à Paris. Autorisation de l'enseignement féminin aux enfants. Loi sur les sociétés anonymes

1868

ÉTATS-UNIS	14 ^{ème} amendement à la Constitution, qui reconnaît les mêmes droits à tous les citoyens des États-Unis, quelle que soit leur couleur de peau
FRANCE	Fondation de l'École pratique des hautes études

1869

ALLEMAGNE	Création du parti ouvrier social démocrate
AFRIQUE	Ouverture à la circulation du canal du Suez, réalisé par Ferdinand de Lesseps
FRANCE	Naissance de réformes plus libérales de la part de Napoléon III. Ouverture des Folies Bergères et fondation de la Bourse du Travail à Paris. Première bicyclette

1870

FRANCE	Déclaration de guerre contre la Prusse. Défaite de la France. Chute du Second Empire. Création de la III ^{ème} République
ITALIE	Établissement de Rome en tant que capitale du royaume
ÉTATS-UNIS	Création de la Standard Oil Company
JAPON	Suppression de la féodalité dans le cadre de l'ère Meiji

1871

FRANCE	Mise en place du Conseil communal. Accession de Thiers au pouvoir exécutif. Répression de la Commune de Paris
ALLEMAGNE	Ascension au pouvoir de Guillaume Ier. Proclamation de l'Empire allemand à Versailles
AFRIQUE	Jonction de Stanley et Livingstone en Afrique Orientale

1872

FRANCE Pèlerinage national à Lourdes

*1874*SUISSE Création, à Berne, de l'Union Postale Universelle
FRANCE Première exposition du mouvement impressionniste*1875*FRANCE Mise en place des lois constitutionnelles de la III^{ème} République*1876*FRANCE Création du premier congrès ouvrier à Paris
ÉTATS-UNIS Brevet du premier modèle de téléphone au nom de Graham Bell*1877*JAPON Fin des samouraïs
COLONIES Accession de la reine Victoria au titre d'Impératrice des Indes*1878*EUROPE Congrès de Berlin. Indépendance de la Roumanie, de la Serbie et du Monténégro. Autonomie de la Bulgarie
ÉTATS-UNIS Mise au point de l'ampoule électrique de Thomas Edison*1879*FRANCE La Marseillaise devient hymne national. Découverte de la vaccination par Pasteur.
ALGÉRIE Insurrection Kabyle*1880*FRANCE Amnistie des Communards
ROYAUME-UNI Première photo dans un journal. Brevet de l'éclairage électrique
AFRIQUE Congo français, fondation de Brazzaville
COLONIES Changement de régime pour Tahiti, qui devient colonie française*1881*FRANCE Création de la Caisse nationale d'Épargne. Obligation d'un enseignement gratuit et laïc pour tous.
RUSSIE Création d'une loi sur la liberté de la presse
AFRIQUE Assassinat d'Alexandre II
Mise en place d'un protectorat français en Tunisie*1882*

EUROPE Fondation de la Triple Alliance (Allemagne, Autriche, Italie)

*1883*ALLEMAGNE Création de la première loi sur l'assurance maladie
EXTRÊME-ORIENT Explosion du volcan Krakatau en Indonésie
OCÉANIE Mise en place d'un double protectorat anglo-allemand en Nouvelle-Guinée
ÉTATS-UNIS Autorisation par la loi de la ségrégation raciale*1884*EUROPE Début de la conférence coloniale de Berlin
FRANCE Promulgation de la loi Waldeck-Rousseau légalisant les syndicats. Légalisation du divorce. Don de la statue de la liberté aux États-Unis pour l'anniversaire de leur indépendance*1885*ÉTATS-UNIS Construction du premier gratte-ciel à Chicago
FRANCE Mort de Victor Hugo. Premier test de vaccin contre la rage sur un enfant
AFRIQUE Déclaration de l'indépendance du Congo

1886

FRANCE	Réunion du premier congrès de la fédération des syndicats
ÉTATS-UNIS	Création de la fédération américaine du travail
COLONIES	Annexion de la Birmanie à l'Empire des Indes
ALLEMAGNE	Dépôt de brevet pour une automobile à essence, au nom de Carl Benz



1887

EXTRÊME-ORIENT	Colonisation de la Cochinchine par les troupes françaises
----------------	---

1888

RUSSIE	Premier emprunt russe
ROYAUME-UNI	Crimes de Jack l'Éventreur
COLONIES	Fondation du port de Djibouti
ALLEMAGNE	Arrivée au pouvoir de Guillaume II
FRANCE	Début de l'agitation boulangiste, qui durera près d'un an

1889

ALLEMAGNE	Loi sur la vieillesse et l'invalidité
BRÉSIL	Mise en place de la République
FRANCE	Baptême de la tour Eiffel

1890

ÉTATS-UNIS	Assassinat de Sitting Bull
FRANCE	Premier vol de Clément Ader

1891

FRANCE	Invention du premier pneu de la société Michelin
--------	--

1892

FRANCE	Scandale de Panama. Vague d'attentats anarchistes
--------	---

1893

BELGIQUE	Mise en œuvre du suffrage universel
AFRIQUE	Mise en place d'un régime de protectorat français au Dahomey

1894

RUSSIE	Arrivée au pouvoir de Nicolas II
EUROPE	Signature de l'alliance franco-russe
EXTRÊME-ORIENT	Début de la guerre sino-japonaise
FRANCE	Début de l'affaire Dreyfus. Procès et condamnation de l'intéressé

1895

FRANCE	Invention du cinématographe des frères Lumière. Création de la CGT. Première projection du cinématographe
COLONIES	Formation de l'AOF. Prise de Tananarive. Conquête de Madagascar par la France

1896

GRÈCE	Premiers jeux olympiques modernes à Athènes
-------	---

1897

JAPON	Premier syndicat
EMPIRE OTTOMAN	Autonomie de la Crète
ITALIE	Premier message par télégraphie sans fil

1898

FRANCE	Droit d'accès des femmes au métier d'avocat
--------	---

1899-1902

COLONIES Guerre des Boers

1900

FRANCE Amnistie du capitaine Dreyfus. Exposition universelle à Paris. Ouverture de la première ligne de métropolitain
 INDE Grande famine
 AUTRICHE Invention du dirigeable par le scientifique Von Zeppelin

*1901*

ROYAUME-UNI Mort de la reine Victoria
 FRANCE Promulgation de la loi formalisant la formation et le fonctionnement des associations
 EUROPE Création de la Cour internationale de Justice de la Haye
 AUSTRALIE Mise en place du premier parlement de la République
 SUÈDE Premier prix Nobel

1903

ISLANDE Autonomie
 FRANCE Premier tour de France cycliste. Obtention du prix Nobel pour Pierre et Marie Curie
 ZONE POLAIRE Atteinte du pôle Nord par Amundsen
 MARTINIQUE Destruction de saint Pierre par une éruption volcanique
 ÉTATS-UNIS Annexion du canal de Panama. Premier vol des frères Wright

1904

EUROPE Entente cordiale franco-anglaise
 FRANCE Première photo dans un journal français (la Croix)

1905

IRLANDE Révoltes contre l'autorité anglaise
 FRANCE Séparation de l'Église et de l'État

1906

FRANCE Fin de l'affaire Dreyfus, réhabilitation de l'intéressé

1907

FRANCE Première exposition internationale d'HBM à Rosny
 ESPAGNE Naissance du cubisme sous l'impulsion de Pablo Picasso

1908

EUROPE Constitution de la triple Entente (France, Russie, Royaume-Uni)
 COLONIES Domination belge au Congo
 ÉTATS-UNIS Mise en circulation de la première Ford T

1909

SUÈDE Instauration du suffrage universel
 ÉTATS-UNIS Association pour l'avancement des gens de couleur

1910

AFRIQUE Création de la République sud-africaine
 FRANCE Inondations de Paris par la Seine
 PORTUGAL Proclamation de la république
 MONDE Passage de la comète de Halley

1911

ZONE POLAIRE Atteinte du pôle Sud par Amundsen

1912

- FRANCE Première greffe de la cornée de l'œil
- RUSSIE Fondation du parti bolchevik par Lénine
- EUROPE Naufrage du Titanic au large de Terre-Neuve
- AFRIQUE Fondation de l'ANO contre l'apartheid en Afrique du Sud
- CHINE Institutionnalisation de la République

1914

- BALKANS Assassinat de l'Archiduc François-Ferdinand. Début de la première guerre mondiale.



LES NATIONS

ROYAUME-UNI

LE MONSTRE QU'ON NE PEUT ARRÊTER

Le XIX^{ème} siècle britannique est, le plus souvent, désigné par le règne de la reine Victoria (1837-1901). Ère d'opulence, de contrastes et de modernisme, il se caractérise principalement par les années de gloire de son Parlement, sa longue phase de démocratisation, sa sur-industrialisation et ses conséquences, son inquiétant exode rural, mais aussi par ses extensions économiques et culturelles : les colonies.

L'ère victorienne se situe dans un climat politique singulier : dès son accès au trône, la reine, représentante simple et austère du mouvement puritain, porteuse des valeurs bourgeoises, reprend, jusqu'aux extrêmes limites de ses fonctions, les pouvoirs qui lui reviennent. Ainsi, elle limite peu à peu les droits des aristocrates et des classes moyennes, qui s'étaient depuis longtemps répartis des rôles décisionnaires en rongant peu à peu les pouvoirs qui revenaient à leur souverain. Victoria reprend donc en main son gouvernement, interagit le plus régulièrement possible avec lui et se mêle de politique intérieure comme internationale. Des lois qu'elle fait édicter limitent peu à peu la corruption et la toute-puissance des classes supérieures en matière de politique. Si la Chambre des communes se contente d'élections tapageuses et démagogues, la Chambre des lords, elle, demeure le domaine des propriétaires terriens immuables et des bénéficiaires de titres de noblesse héréditaires ; d'où un certain immobilisme politique et une certaine mainmise. De par son interventionnisme, Victoria rend ainsi un peu de prestige à la couronne britannique.

Les deux principaux partis politiques en présence ont abandonné les titres vieillots de « Whigs » et « Tories » pour se retrouver

respectivement dans ceux de Conservateurs et Libéraux. Si les premiers représentent l'aristocratie foncière, les seconds se font les porte-parole des classes moyennes, industriels et autres commerçants, ainsi que les minorités religieuses. C'est la Chambre des communes qui tient le véritable rôle décisionnaire du gouvernement. Les deux partis en présence se cèdent et se reprennent alternativement les rênes du pouvoir en une sorte de bipartisme, qui représente un élément moteur de la politique du pays. Les deux Chambres se rejoignent d'ailleurs sur la plupart des points, jusqu'à ce que la Chambre des lords ne s'oppose radicalement à son homologue en usant de son droit de veto pour prendre parti sur la question irlandaise et la réforme du système électoral.

Après la fin d'une rude période de famine en Irlande, la Grande-Bretagne met fin, aux alentours de 1850, à des décennies de protectionnisme, permettant ainsi à son

commerce de trouver peu à peu sa place sur le marché du libre-échange. C'est cette décision qui vaut alors à l'Angleterre son titre non usurpé « d'atelier du monde. » Le marché est stimulé par la concurrence internationale, et il agit dès lors comme un facteur de régulation sociale, principalement en raison des suppressions des impôts sur le blé, et comme un gage de prospérité. Pendant près d'un demi-siècle, l'Angleterre tire profit de ses nombreux avantages : une position commerciale privilégiée grâce à ses routes maritimes ; ses richesses naturelles, le fer et le charbon, qui sont alors les mamelles de cette seconde moitié de la révolution industrielle ; son vaste empire colonial, dirigé le plus souvent d'une main de fer par son armée établie sur place ; de grandes capacités d'innovation, comme le prouve l'immense succès de la première exposition universelle de 1851 ; et enfin, d'impressionnantes qualifications et qualités d'adaptation chez la population qui régit le secteur industriel.

Ainsi, les industries textiles, les chantiers navals et autres constructeurs de produits manufacturés se maintiennent sans peine en première place mondiale pour les trois décennies suivantes, améliorant d'année en année leur productivité, notamment grâce aux exportations que leur fournissent les nouveaux marchés internationaux. Ce n'est qu'à partir de 1880 que des retardataires comme la France et l'Allemagne commencent à devenir de sérieux concurrents, tandis que les États-Unis passent sans difficulté en première place.

C'est indéniablement la capitale qui est le centre névralgique de l'industrie britannique. Sa population ne cesse d'augmenter au cours du règne de Victoria, pour finalement doubler à l'aube du nouveau siècle. Très vite, l'on assiste à un phénomène de désertifications des campagnes, au profit des grandes zones urbanisées et marchandes. Si seule Londres peut revendiquer de

National Post-Office, 15 septembre 1880

LE PROGRÈS À L'ANGLE DE VOTRE RUE !

Dès à présent, tous les bureaux de poste de notre souveraine nation seront munis des structures nécessaires à l'emballage, à l'envoi et à la réception de colis postaux.

Pour un délai d'acheminement qui sera à peine supérieur à celui de la correspondance par lettre,

vous aurez désormais la possibilité de faire circuler par la poste des objets jusqu'à un maximum de

20 LIVRES !

Renseignements disponibles aux guichets.

AIDE DE JEU

Extrait d'une lettre d'une jeune fille de bonne famille naïve à une amie, décrivant le Crystal Palace de l'Exposition Universelle de 1851.

C'était à peine croyable : nous nous serions crus dans une sorte de colossal palais de verre et de métal. Jamais je n'aurais pensé qu'un tel édifice puisse être bâti en Hyde Park. Je crois même que Lord Tennyson a rédigé un poème sur la beauté du lieu. Imaginez un peu combien la statue de Richard Cœur de Lion paraissait microscopique à ses côtés... Oh, j'ai même pu découvrir une fontaine de cristal... Ne vous moquez pas, je suis sérieuse ! Et on pouvait également y découvrir des arbres et plantes exotiques, car vous savez, ce palais de cristal agissait comme une véritable serre, la chaleur était à peine soutenable ! J'aurais heureusement eu la bonne idée de me munir de mon ombrelle. Cela n'a d'ailleurs pas été facile de contempler toutes ces merveilles, tant la foule était venue nombreuse... Il y avait presque autant d'exposants étrangers que nationaux. Heureusement, on avait remis ces allochtones dans un endroit prévu pour eux seuls. De nombreux exposants parlaient ainsi d'innovations dans le domaine des matières premières, des machines, des objets manufacturés et des objets d'art. J'ai ainsi pu contempler une sorte de marteau-pilon géant très impressionnant, dont la puissance était extraordinairement quantifiable, ainsi qu'une presse capable d'imprimer, si ma mémoire est bonne, plus de 10000 pages en une seule heure de temps. J'ai laissé à Père le soin de traiter avec des négociants sur place. Vous n'êtes pas sans savoir comment certains de ces domaines me donnent la migraine...

telles qualités lorsque Victoria accède au pouvoir, elle rivalise avec une trentaine de concurrentes à la fin du siècle. Tous types de populations gagnent ainsi les villes : ruraux, mais également Irlandais, Écossais et étrangers. Londres s'étend en superficie, absorbe ainsi peu à peu ses agglomérations directes, et franchit même en 1860 la limite symbolique de la rive sud de la Tamise. Elle se targue alors d'être la première ville du monde. Les déplacements dans le centre-ville sont pour le moins problématiques aux heures d'affluence au travail, et la Tamise est souvent une alternative efficace aux berges. Colorés de brique rouge et de suie, les quartiers de Londres qui abritent cette population migratoire n'offre guère un visage bienveillant, comme aime à la rappeler l'auteur Charles Dickens, en amant morbide et éternel de la misère humaine : « Dans ces nichoirs à oiseaux, aucun être humain ne peut être propre ou beau, sobre ou satisfait, aucun enfant ne peut naître sans être infecté et souillé, depuis l'heure où commence sa misérable respiration. »

En avance sur ses contemporains dans de nombreux domaines, Londres prend pourtant en charge très tardivement la question de son hygiène et de sa salubrité. Les égouts se déversent directement dans la Tamise quasiment jusqu'à la fin du siècle, ce qui n'arrange pas les viviers de maladies et autres foyers d'épidémies. Le smog, terme britannique qui mêle les mots « fog » (brouillard) et « smoke » (fumée) se glisse sous chaque vêtement, et l'humidité ambiante n'arrange rien à l'air nauséabond. Et si le métropolitain, conçu

AIDE DE JEU

un article de Tabloïd relatant un esclandre public

LE SCANDALE DE CLEVELAND STREET

LA FAMILLE ROYALE À VISAGE DÉCOUVERT !!

Tout un chacun saura désormais faire un détour pour éviter de trouver sur sa route la tristement célèbre Pension de famille « les Deux Roses », qui n'a décidément de pension que le nom. C'est en pleine nuit, suite à des plaintes répétées de voisins indisposés à juste titre, que les représentants assermentés de Scotland Yard ont cerné, puis investi l'établissement. Le choc le disputa alors en eux à la gêne, puisqu'ils avaient probablement commencé par refuser de croire les allégations de ces honnêtes sujets. Pourtant, le doute ne fut plus permis lorsqu'ils braquèrent leurs lanternes sur les occupants, et contemplèrent leur nudité perverse. Un repaire vulgaire et scandaleux de sodomites et

de pédérastes, voici ce que cachait cette maison d'apparence innocente, et ce, en plein centre de Londres ! Notre journal se refuse à croire les rumeurs outrageusement propagées par la concurrence selon lesquelles se trouveraient parmi ces immoraux jeunes gens le Prince de Galles et le Duc de Clarence. Il est par contre plus que probable, selon ces mêmes rumeurs, qu'ait été aperçu parmi eux l'écrivain débauché notoire Oscar Wilde. Notre reporter tentera d'en apprendre davantage auprès de l'Inspecteur du Yard en charge de l'affaire. Gageons que les bonnes mœurs qui caractérisent notre capitale ne s'en trouveront pas pour autant entachées. »

en 1863, se veut pratique et sain, il provoque de nombreux accidents, notamment à cause de son manque de sécurité et des fumées toxiques de ses locomotives, pour lesquelles l'aération est largement insuffisante. Les ouvriers y préfèrent encore le chemin de fer, qui dessert un nombre important de quartiers de Londres, et le tramway, dès sa construction, en 1860.

La société victorienne s'appuie sur une échelle sociale très rigide, en conformité avec ses mœurs puritaines. Si les contemporains y voient un fossé infranchissable entre riches et pauvres, la société continue de se voiler la face, et préfère exprimer les choses en termes moins contrastés et plus acceptables : il s'y trouve tout d'abord les ouvriers, soit la masse prolétaire, comme l'appelle le Parti libéral ; puis viennent les classes moyennes, et enfin les classes dirigeantes, qui comprennent les bourgeois les plus aisés, ainsi que l'aristocratie. Si les écarts demeurent colossaux, cette hiérarchie est acceptée unilatéralement, et les rares personnes qui songent à la remettre en question ne le font pas ouvertement.

Les ouvriers sont soumis à d'épouvantables conditions de travail : journées de travail excessives, salaires misérables, promiscuité au travail, habitations insalubres. Le foyer n'est pas non plus un lieu où ils trouvent le repos. Femme et enfants travaillent, et reçoivent un salaire inférieur au leur. C'est au pub qu'ils trouvent un peu de réconfort. Ils tentent vainement d'exiger une représentativité au gouvernement. Les cotisations élevées de leurs membres

qualifiés permettent aux syndicats d'avoir une esquisse d'impact sur les conditions de travail. Le droit de grève est bientôt officialisé par le parlement, mais les crises économiques ponctuelles limitent son action. Toutefois, les mouvements syndicaux les plus extrémistes de la fin

du siècle aboutissent à la mise en place d'un début de droit du travail, et à la création du travaillisme.

Si la plupart des ouvriers travaillent dans les zones urbaines, ceux qui demeurent à la campagne sont victimes d'une sorte de crise du monde agricole. Nombre de cultivateurs sont acculés à la faillite, les ouvriers de la terre sont contraints au chômage, et même les grands propriétaires sont parfois en difficulté.

C'est la bourgeoisie qui assure principalement la prospérité de la nation, mais elle lui inculque également certaines valeurs, notamment sur le labeur, l'ordre, et l'épargne. Par ailleurs, la discipline moralisatrice et austère qu'elle distille aux populations ne forme, le plus souvent, qu'une façade, que chacun s'autorise à briser lorsqu'il est sûr ne pas être observé. Certains bourgeois ont toutefois conscience d'être assis sur une poudrière en raison des conditions de travail du monde ouvrier. Plus rares sont ceux qui pensent à la nécessité de réformes dans ce domaine.

La lettre d'adieu d'un industriel britannique ruiné

Vous trouverez sur ce papier mes derniers mots. J'ai passé ma vie entière à bâtir ma fortune, à travailler pour offrir à ma famille des conditions de vie honorables, un cadre d'existence décent. Je ne puis lui laisser aujourd'hui que de vilaines dettes cachées par un nom qui ne conserve que l'ombre de sa grandeur passée. Ma fortune a volé en éclat, mes industries textiles ne sont plus compétitives, malgré de nombreuses tentatives de ma part, et même les exportations ne suffisent plus à combler les déficits. C'est fini. Le marché et les méthodes scandaleusement avant-gardistes de ces maudits Américains ont mis à sac mon patrimoine et mon sens du combat. Il ne me reste plus rien. Je quitte ce monde en lâche, je le quitte comme un chien abandonne son maître lorsqu'il s'aperçoit que ce dernier s'avère incapable de le nourrir. Je pars seul.

Adieu.

Sir Adalberth William Warburton

AIDE DE JEU

Un extrait d'article du Evening Standard sur l'attentat contre Scotland Yard

L'attentat a eu lieu ce matin même, aux alentours de 09H30, en plein centre du quartier de Westminster. La déflagration a été ressentie sur plusieurs centaines de yards, et l'explosion a ravagé toute une partie des locaux du Yard, ainsi que le pub attenant du Rising Sun. Nous n'avons reçu aucune information quant à d'éventuels blessés, ou pire, parmi les effectifs du Yard. En revanche, on dénombre deux morts et quatorze blessés parmi les clients du Rising Sun. Le détective Hopkins, au cours d'une déclaration à la presse, a affirmé que c'étaient les locaux qui abritaient la cellule

de lutte contre l'extrémisme irlandais qui étaient visés. L'explosion a peu de temps après été revendiquée par les Fenians, ce groupe d'indépendantistes subversifs qui a juré d'obtenir l'autonomie de son île par tous les moyens. Le détective Hopkins a tenu à réaffirmer la volonté du Yard de ne pas se laisser intimider par de tels procédés, et a d'ores et déjà donné des ordres pour que soit renforcée la sécurité dans les rues de la capitale, y compris en s'aidant de nombreux bobbies en civil, procédé regrettable mais nécessaire selon ses propres mots.

AIDE DE JEU

Lettre de sa majesté la Reine au scientifique Joseph James Thomson

Cher Monsieur Thomson,

Nous, Victoria, Souveraine d'Angleterre et de Grande-Bretagne, souhaitons vous témoigner notre intérêt dans le cadre des travaux que vous menez. À ce titre, et afin de vous offrir dans le monde scientifique la place que vous méritez, nous avons pris la décision de vous accorder une invitation à la célébration de notre Jubilé d'or, le vingt juin de cette année de grâce 1897. Vous pourrez ainsi y faire montre de vos talents et de vos découvertes. Nous veillerons ainsi, si vous vous avérez digne de l'intérêt que nous vous portons, à ce que vous touchiez désormais, de la part du Royal London College, une rente annuelle de 125 £ destinée à vous permettre de vous atteler uniquement à vos recherches, et à leur aboutissement.

Vous vous présenterez en personne, muni de cette présente correspondance, à Westminster, au siège de notre gouvernement, dans un délai de sept jours à compter de la réception de cette lettre, afin que vous soient transmises les recommandations nécessaires.

Puisse Dieu vous tenir en sa divine providence.

La reine.

Quant à l'aristocratie, elle se place en élite naturelle de Grande-Bretagne, c'est donc elle qui tient en main l'identité de la société victorienne. Ses titres fonciers lui assurent des revenus qu'elle transforme aussitôt en prestige, et le luxe de ses soirées raffinées n'a d'égal que l'orgueil de ses chasses à courre ronflantes.

Mais il est une écharde profonde dans le pied de cette nation, qui n'a de royaume uni que le nom, et elle concerne toutes les

classes de la population : la question de l'autonomie irlandaise, ou « Home Rule », comme la baptisent très vite les politiciens et les quotidiens. Le rassemblement de la Grande-Bretagne et de l'Irlande, en 1800, ne fait que creuser le fossé des différences et des antagonismes entre les deux îles. D'abord, il s'agit d'une question de nationalisme, puisqu'elle oppose les Irlandais, d'origine celte, aux envahisseurs anglo-saxons ; ensuite, entre en vigueur le conflit social, puisque les paysans irlandais se dressent

contre leurs propriétaires anglais ; enfin, le problème vient des différences religieuses, car les catholiques irlandais ont pour obligation de verser un impôt à l'Église anglicane, contrairement aux protestants anglais. Il faut ajouter à cela des problèmes de surpopulation de l'île d'Irlande, ainsi qu'une maladie de la pomme de terre qui la rend impropre à la consommation, pour arriver aux ravages de la famine qui sévit peu avant 1850. Elle tue près d'un million de gens, et force un autre million à émigrer. Le plus souvent, ce sont les États-Unis, réputés pour leur tolérance, qui sont la destination la plus visée.

Le quotidien des Irlandais revient à ce dont les Britanniques ne veulent même pas. Le sous-emploi et des conditions de vie encore plus misérables. Haine et rancœur se chargent d'attiser le cœur des Irlandais, et l'alternative à la légalité apparaît bientôt sous les traits du recours à la violence. Le Premier ministre, Willima Gladstone, cherche à faire montre des largesses de sa politique libérale, mais il est freiné en cela par les Protestants et les conservateurs. L'Église anglicane a peur de perdre ses privilèges, et l'aristocratie terrienne la garantie de sa suprématie.

Les Fenians, mouvement républicain et terroriste déclaré illégal, sont créés dès 1858. Chaque jour, davantage de jeunes gens aux idées révolutionnaires et à la violence à fleur de peau s'engagent sur ces paroles : « Je jure solennellement devant le Dieu-tout-Puissant de mettre tout en œuvre, tant que je vivrai et quels qu'en soient les risques, pour que l'Irlande devienne une république démocratique et indépendante. » Ils découvrent rapidement d'autres moyens d'expression, comme le boycott (du nom de leur première proie) de toute personne qui refuse d'adhérer aux idées d'indépendance.

À la mort de la reine Victoria, en 1901, l'un des plus longs règnes parmi les souverains britanniques, c'est toute une société qui prend le deuil. Elle représentait une nation, des valeurs, une époque. La gloire dorée de l'ère victorienne est déjà largement écaillée, et avec l'une de ses plus grands monarques disparaît la souveraineté d'une nation. Néanmoins, des symboles forts tels que la Royal Navy et l'Empire colonial demeurent des valeurs fortes, que la Grande-Bretagne s'efforce de brandir afin de conserver les vestiges de sa grandeur.

FRANCE

AIDE DE JEU

...ET SON SPORT NATIONAL :
LA LUTTE FRATRICIDE

Sous le règne de Napoléon III, la France subit de profonds bouleversements économiques et sociaux, qui creusent davantage les inégalités sociales. Le mécontentement populaire, à la chute de l'Empire en 1871, prendra la forme d'une Commune révolutionnaire, sorte de gouvernement de transition marqué par les violences et les incertitudes.

L'accession à la présidence de la République pour Napoléon III, neveu de Napoléon Ier, rappelé pour l'occasion de sa vie d'éloignement et d'aventures, se fait par voie de vote, au suffrage universel en 1848. Mais cette démocratie est de courte durée puisque quatre ans plus tard, grâce à un coup d'état magistral, il rétablit l'Empire que son oncle avait mis en place. Jusqu'en 1860, des apparences de démocratie subsistent pour nourrir les illusions de certains réfractaires (assemblées parlementaires, suffrage universel, consultation du peuple...), mais l'Empereur exerce bel et bien un pouvoir absolu sur son pays. Les opposants au coup d'état sont exilés (Victor Hugo) ou réduits au silence (François Arago). La plupart des libertés d'expression, comme la liberté de la presse, de réunion, de parole, d'association, sont supprimées. La police devient alors une force active de surveillance et de répression. Impossible, pour les opposants, de s'exprimer à claire et haute voix. L'élite politique, intellectuelle, les universitaires, les auteurs et autres journalistes sont condamnés au silence, sur décision préfectorale. Les institutions gouvernementales gagnent en pouvoir.

Passé 1860, Napoléon III estime que le régime est librement consenti par la population et commence peu à peu à laisser respirer la France. Certaines surveillances se font plus complaisantes, le Parlement (où plusieurs Républicains parviennent à se faire élire) recommence à pouvoir émettre son avis sur les nouvelles lois, et les discuter, le droit de réunion est même rétabli, dans la mesure où l'on n'y parle ni de religion, ni de politique. De rares journaux antigouvernementaux commencent à paraître timidement. En 1870, le plébiscite mis en place par l'Empereur donne l'acceptation du régime impérial à plus de 80 %, avec néanmoins une nette majorité de Non parmi les ouvriers citadins. Grâce à la proportion

Lorenzaccio, drame en cinq actes d'Alfred de Musset: Les débauches et les cruautés du jeune duc de Florence, la discussion du droit d'assassiner un souverain dont les crimes et les iniquités crient vengeance, le meurtre même du prince par un de ses parents, nous paraissent un spectacle dangereux à présenter au public. En conséquence, nous ne croyons pas qu'il y ait lieu d'autoriser la pièce.

Rapport des censeurs, 1854.

rurale d'illettrés et d'ignorants des lois, le régime apparaît solide aux yeux du peuple.

Mais sous cette apparence de dirigeant totalitaire, Louis-Napoléon a également de nombreuses idées modernistes et sociales. Il permet ainsi au monde ouvrier de bénéficier de notables avancées en mettant en place des œuvres d'assistance, et va jusqu'à leur autoriser le droit de grève, ainsi qu'une certaine tolérance syndicale dans les années 1860. Il organise également, à cette période, une rencontre avec des syndicalistes britanniques, afin que soient définis les premières grandes lignes du droit

du travail international. À cette époque, sa popularité ne fait plus de doute.

Il ne s'arrête pas en si bon chemin, et s'intéresse aussi aux idées de Saint-Simon sur l'économie et les techniques : le capitalisme trouve en lui un fervent partisan. Il demeure persuadé du bien-fondé de l'intervention de l'État dans les affaires économiques.

Il garde également un œil sur les identités européennes et le principe de nationalité qui en découle, dans un esprit de justice et d'équité. C'est dans ces conditions qu'il se mêle de la constitution des unités allemande, italienne, roumaine. Il souhaiterait

AIDE DE JEU

Extrait du journal intime de frère Antonin, missionnaire catholique en Indochine

15 juin 1867 : c'est alors que nous avons vu débarquer les soldats de la marine française, reconnaissables entre tous à leur pantalons rouge garance. Supérieurement armés et organisés, ils ont pris le contrôle de la situation, non sans provoquer de part et d'autre des lignes du conflit de nouveaux morts et blessés. J'ai demandé à Sœur Catherine de les faire transporter jusqu'au dispensaire de fortune, et de les examiner.

(...)

3 août 1867 : le frère Alexis m'a appris que les soldats français tenaient désormais Saïgon, et qu'ils occupaient également la Cochinchine. Nous avons été prévenus de l'arrivée imminente de vivres et de médicaments. Si Dieu me prête vie, je demeurerai en ces lieux, et tâcherai de porter aide et assistance aux populations locales, qui ont, bien plus que nous, souffert de ce conflit.

AIDE DE JEU

Discours de Louis Napoléon Bonaparte sur le Mexique

Dans l'état actuel de la civilisation du monde, la prospérité de l'Amérique n'est pas indifférente à celle de l'Europe, car c'est elle qui alimente notre industrie et fait vivre notre commerce. Nous avons intérêt à ce que la République des Etats-Unis soit puissante et prospère, mais nous n'en avons aucun à ce qu'elle s'empare de tout le golfe du Mexique, domine de là les Antilles et l'Amérique du Sud et soit la seule dispensatrice des produits du Nouveau Monde. Maitresse du Mexique, et, par conséquent de l'Amérique centrale et du passage entre les Deux-Mers (attention, le canal de Panama ne sera inauguré qu'en août 1914, d'ailleurs, le Panama est colombien jusqu'en 1903), il n'y aurait plus désormais d'autre puissance en Amérique que celle des Etats-Unis. Si, au contraire, le Mexique conquiert son indépendance et maintient l'intégrité de son territoire, si un Gouvernement stable s'y constitue par les armes de la France, nous aurons posé une digue infranchissable aux empiètements des Etats-Unis, nous aurons maintenu l'indépendance de nos colonies des Antilles et celles de l'ingrate Espagne : nous aurons étendu notre influence bienfaisante au Centre de l'Amérique et cette influence rayonnera au Nord comme au Midi, créera des débouchés immenses à notre commerce et procurera les matières indispensables à notre industrie.

accorder à l'Algérie la mise en place d'un royaume arabe, où colons Français et Algériens musulmans bénéficieraient des mêmes droits. Mais la mise en pratique de ces politiques généreuses aboutit souvent à des effets contradictoires ou qui se font obstacle les unes aux autres.

Entre 1853 et 1870, les actions de Napoléon III ainsi que l'effervescence nationaliste déclenchent quatre conflits d'importance entre grandes puissances. En Italie, il apporte son soutien au comté de Piémont pour en chasser les Autrichiens, et obtient ainsi, en remerciement, les territoires de Nice et du duché de Savoie en 1860. Il intervient au Liban et en Crimée, pour y protéger les intérêts des Catholiques. Peu de temps après, c'est aux missionnaires Catholiques d'Indochine que l'Empereur apporte son soutien armé. Il tente bien d'implanter au

Mexique un Empire Mexicain catholique, mais sa tentative restera dans les annales comme un fiasco cuisant.

Sous le régime impérial, l'économie française connaît une forte poussée, soutenue par la volonté de Napoléon III, par les progrès techniques et par un marché favorable. Les industries du textile, de la métallurgie et du transport deviennent les moteurs de cette économie. C'est à cette époque qu'apparaît le télégraphe électrique, qui facilite les communications et fluidifie la conjoncture, suivi peu de temps après par le téléphone, qui se démocratise d'année en année. De nouvelles voies de circulation sont ouvertes grâce à des politiques de grands travaux comme le tunnel du Mont Cenis, sous la chaîne des Alpes, ainsi que le canal de Suez, entre la Méditerranée et la mer Rouge. Ces politiques exigent une quantité

importante de capitaux, fournie en partie par le minerai d'or extrait de mines nouvellement découvertes en Australie et en Californie. La masse monétaire mondiale augmente d'autant, et les banques la stabilisent en émettant davantage de devises scripturales.

C'est également un âge de gloire pour les banques : la Société Générale, la Banque de Paris, le Crédit Lyonnais et la Banque des Pays-Bas s'épanouissent alors grâce à la loi sur la fondation de sociétés anonymes, brassant et organisant les capitaux et l'épargne des populations. Le chèque est créé dès 1865. Même des banques américaines comme celle de Rothschild viennent désormais investir leurs capitaux dans les banques d'Europe occidentale.

Les frères Pereire fondent la Compagnie Générale Maritime, qui devient la Compagnie Générale Transatlantique dès 1861, et cette dernière reçoit l'octroi des lignes qui relient en une petite dizaine de jours l'Europe aux Amériques via l'Atlantique, dont la fameuse Le Havre - New-York. La CGT fait fabriquer ses propres paquebots dans des chantiers navals bretons. Passagers fastueux et immigrants misérables s'y côtoient sans jamais se croiser grâce à un ingénieux système d'organisation des passagers en fonction de leur statut social.

Le réseau de chemin de fer français explose littéralement entre 1850 et 1870, pour multiplier sa surface par six. Le marché économique s'est trouvé dynamisé d'autant, puisque un tel réseau augmente la demande en énergie d'une part (le charbon), et en produits métallurgiques et mécaniques de l'autre. Le pays doit alors faire face à cette phase de croissance, et choisit la voie de la modernisation. Les machines-outils et les machines à vapeur inondent le territoire. On assiste à une vaste fusion de petites entreprises, et les premiers grands groupes font leur apparition grâce aux concentrations horizontale et verticale.

Les deux expositions universelles de Paris, en 1855 et 1867, témoignent de ces bouleversements économiques. Elles attirent la plupart des souverains d'Europe, et même certains autres de pays plus exotiques.

Le secteur de l'agriculture sait également profiter de cette évolution du marché : la hausse des prix et de la consommation amène les agriculteurs à produire en plus grandes quantités ; on assiste à la mise en place des premières prairies artificielles, de même qu'à une diminution considérable

AIDE DE JEU

*un extrait des paroles de la chanson
« Le Temps des Cerises », repris par les
Communards suite à répression de 1871.*

*J'aimerai toujours
le temps des cerises.*

*C'est de ce temps-là que
je garde au cœur*

Une plaie ouverte

Et dame Fortune en m'étant offerte

*Ne pourra jamais fermer
ma douleur...*

*Quand nous chanterons
le temps des cerises,*

Et gai rossignol et merle moqueur

Seront tous en fête.

Les belles auront la folie en tête

Et les amoureux du soleil au cœur...

de la technique de la jachère. Les régions françaises de spécialisent dans certains produits grâce au chemin de fer, et arborent fièrement leur production de vin ou de fromage pour marquer leur identité, et ce, même si les méthodes d'exploitation, elles, ne changent pas radicalement.

En réponse aux besoins d'un marché de la denrée périssable en constante croissance, l'Empereur charge Victor Baltard, un ingénieur de talent, de doter la ville d'immenses halles, et la technique moderne y mêle alors l'acier et le verre en un splendide et colossal ensemble de pavillons en 1857. Ces halles sont éclairées au gaz, et l'emploi à grande échelle de cette énergie se retrouve bientôt dans la plupart des foyers.

Toute cette effervescence n'est pas sans changer les habitudes de la capitale. Tout comme à Londres, la prise de conscience que Paris n'est plus adaptée à l'économie actuelle se généralise, sans parler des conditions de vie et d'hygiène. En effet, le vieil intramuros date de la fin du XVIIIème siècle, et une population toujours croissante s'entasse lamentablement dans un espace de vie bien trop étiqué. Ces conditions de vie sont une véritable aubaine pour les épidémies, et le choléra fait des ravages.

BICYCLETTES & TRICYCLES PERFECTIONNÉS
La plus ancienne et la plus importante Manufacture française

CLÉMENT & C^{IE}
A. CLÉMENT, Successeur

DIRECTION ET BUREAUX A L'USINE : 20, Rue Brunel.
MAGASIN DE VENTE : 31, Rue du 4-Septembre.

PARIS
Médailles à toutes les Expositions
EXPOSITION UNIVERSELLE DE 1889 :
HORS CONCOURS. — MEMBRE DU JURY

EN MAGASIN : Grand choix de Bicyclettes et Tricycles à Caoutchoucs
pleins, creux ou pneumatiques, de course et de route.
Catologue abrégé franco; édition de luxe 45 centimes en timbres-poste.



Bicyclette CLÉMENT extra à cadre.
MODÈLE FIGURÉ AU MINISTÈRE DE LA GUERRE

L'Empereur choisit alors un administrateur à poigne pour modifier le visage de Paris. C'est le baron Haussman, alors préfet de la Seine, à qui échoit cette politique de grands travaux. Ce dernier, par un habile jeu de jonglage financier, trouve tous les capitaux nécessaires à son œuvre titanique : détruire les vieux quartiers parisiens, assainir les avenues, supprimer les allées étroites, créer de larges rues rectilignes bordées d'immeubles adaptés, d'immenses places, de nombreux parcs, et même deux immenses boulevards en périphérie de la ville, chargés de réguler la libre circulation des gens et des marchandises... Il travaille également à la mise en place d'un réseau d'acheminement de l'eau potable digne de ce nom, ainsi que d'un système d'égouts plus sain et adapté. Il profite du pouvoir qui lui est accordé pour souder Paris à une dizaine de petites communes avoisinantes, et divise

la capitale en arrondissements. Tout cela non seulement dans le but de purifier Paris, mais également de lui accorder un prestige qui fera d'elle la Ville Lumière qu'elle deviendra. Les abondants monuments dont il dote la ville parachèvent son œuvre, et lui donnent sa cohérence et son unité. Des monuments comme l'Opéra Garnier, le Louvre ou l'église de la Trinité, sont des témoignages vibrants du travail du baron Haussmann.

Ainsi remodelé, le visage de Paris peut alors resplendir. Les transports en commun s'y développent, depuis le tramway à vapeur jusqu'au bateau-mouche, en passant par l'omnibus à impériale, tracté par des chevaux. Le métropolitain parisien, par contre, ne sera pas mis en place avant 1900. On juge celui de Londres bien trop bruyant, polluant et dangereux pour crier au génie.

AIDE DE JEU

un article de journal à propos d'une rétrospective sur le scandale de Panama

En 1875 est fondée à Paris la Société Civile du Canal Interocéanique du Darien, ayant pour but la construction et la gestion d'un canal permettant de rejoindre les océans Atlantique et Pacifique le long de la Colombie, projet confié à l'ingénieur Ferdinand de Lesseps. La gestion financière, alors caractérisée par une insouciance manifeste, provoque son rachat en 1880 par la Compagnie Universelle du Canal Interocéanique. Dès alors est lancée une souscription auprès de petits épargnants : une émission d'actions d'une valeur unitaire de 500 francs, pour un emprunt total de 300 millions de francs. Devant d'importantes

difficultés de gestion (mauvaise estimation des difficultés techniques, mauvaises conditions climatiques, épidémies...), la société dépose le bilan, ruinant ainsi les espoirs de milliers de petits épargnants français. La société est néanmoins rachetée par la Compagnie Nouvelle du Canal de Panama, qui se révèle hélas faire montre d'une gestion tout aussi désastreuse que ses prédécesseurs en l'espace de quelques années. La compagnie est finalement cédée au gouvernement des États-Unis pour une somme symbolique au début du XXème siècle, et l'usage du canal est depuis lors réglementé par ses soins.

L'écrivain réaliste Émile Zola se fait alors l'un des détracteurs de Haussmann, et dénonce la spéculation immobilière dans ses romans. Il évoque également sans vergogne les tristes conditions de vie dans lesquelles continuent à vivre les couches inférieures de la population. Mais Zola évoque également la vie dans les grands magasins. De telles enseignes voient progressivement le jour, et des noms tels que « Au bon marché », « Le Printemps » ou « La Samaritaine » sont bientôt sur toutes les lèvres. On y vend de tout, les prix sont attractifs, et le volume de vente rattrape facilement le faible bénéfice. Les soldes font leur apparition. Si le prestige de ces grands magasins est indéniable, les conditions de travail des employées sont très difficiles, et il n'est pas rare de voir une femme travailler quinze heures par jour sans avoir seulement le droit de s'asseoir.

Paradoxalement, ce bouillonnement moderniste ne touche finalement quasiment pas le monde artistique du Second Empire, dont les goûts demeurent très classiques et conservateurs. Tant Gustave Flaubert que Charles Baudelaire sont assignés en justice, pour outrage aux bonnes mœurs, dans leurs œuvres respectives. Baudelaire est même sommé de censurer son recueil des Fleurs du Mal en 1857. Les domaines de la peinture et de la sculpture, plus conventionnels, sont admirés chaque année au cours d'un Salon qui regroupe les plus belles œuvres, ainsi désignées par des académiciens. La mode est aux nus artistiques et aux fresques historiques. Le modernisme n'est pas toléré, et personne ne songe à trouver cocasse le manège de Gustave Courbet, forcé de monter un cabanon en face de l'exposition universelle de 1855 pour y présenter son « Enterrement à Ornans »... Les barbouilleurs, comme la presse bourgeoise s'amuse à désigner les peintres aux techniques trop novatrices, cherchent tant bien que mal à se faire apprécier du public, tels les impressionnistes, qui préfèrent peindre leur impression devant un paysage naturel plutôt que de peindre en atelier... (cette formulation est extrêmement réductrice)

Quant à la musique, le compositeur Offenbach s'évertue à composer des airs légers et joyeux, parfois à la limite du trivial, qui conviennent bien à la vie insouciance des classes supérieures et des favorisés du Second Empire. Sa « Vie Parisienne » y

AIDE DE JEU

Extrait des notes universitaires du
Professeur Adrien Chomplet

Le sionisme s'avère un mouvement nationaliste juif récent, encore marginal, caractérisé par la revendication d'un droit à un état israélite. Il porte son nom de la colline de Sion, qui serait le point de rassemblement de la communauté juive en Israël. L'idée, encore marginale, du retour du peuple juif en Israël est néanmoins en train de se répandre, et il serait malavisé de n'en tenir aucun compte.

étaie une société cosmopolite à la recherche d'un hédonisme outrancier, et même une certaine dissolution des mœurs. Il évoque également la mythologie grecque dans certains de ses opéras-bouffe, et y adjoint pour l'occasion le french-cancan, qui fait fureur auprès du public.

Mais cet épicurisme n'est toutefois pas le fait de la majorité. La bonne bourgeoisie conserve ses valeurs de travail et d'épargne. C'est que la croissance de la masse ouvrière n'est pas sans provoquer chez elle certaines inquiétudes. Principale bénéficiaire de la croissance économique, la bourgeoisie s'oppose aux atteintes au libéralisme, qu'il s'agisse d'édicter une loi qui interdit le travail des enfants, ou de permettre aux ouvriers d'user de leur droit de grève. Elle investit dans des titres tels qu'actions et obligations qu'émettent les sociétés, s'octroyant ainsi une fortune de nature mobilière, qui vient renforcer ses valeurs foncières.

Car en France, la population demeure encore largement agricole, à plus de 50 %. On trouve parmi eux toutes sortes de statut : propriétaires de modestes parcelles incapables d'en obtenir des revenus suffisants, paysans sans terre, qui retrouvent le statut d'ouvrier agricole dès que la saison le permet, domestiques, bergers, charretiers... Et les infrastructures hygiéniques,

médicales, sociales ou éducatives des centres urbains ne parviennent bien évidemment pas jusqu'aux campagnes.

La religion a également un rôle moteur au sein du Second Empire. L'Église catholique a la mainmise sur le quotidien de la population, et apporte son soutien à l'Empereur, excepté en ce qui concerne sa politique italienne. Napoléon III crée ainsi nombre de diocèses, augmente le nombre des prêtres, et fait en sorte qu'ils reçoivent un traitement honorable. Les religieuses, quant à elles, voient leur nombre multiplié par quatre. Leur rôle se limite, bien souvent, aux œuvres de charité, à l'enseignement, et aux soins. Les apparitions de la Vierge Marie à La Salette (Savoie) et à Lourdes (Pyrénées) relancent la foi, et créent ainsi de toutes pièces des cortèges de pèlerins venus croire au miracle. Le Pape annonce en 1854 le dogme de l'Immaculée Conception de la Vierge Marie.

AIDE DE JEU

Un extrait de la « véritable » Marseillaise
du Général Boulanger, rédigée par
un poète boulangiste

Allons enfants de la patrie
Notre soutien est arrivé ;
Et de notre mère chérie,
Un cri du cœur s'est élevé ! (Bis)
Dans la ville et dans la campagne,
Le peuple acclame Boulanger ;
Le destin semble présager ;
D'heureux retours en Allemagne.

REFRAIN

Au scrutin, Citoyens,
pour la révision,
Votez, Votez, pour Boulanger
toute la nation.
Il est entré dans la carrière,
Malgré les cris désespérés ;
De la ligue parlementaire,
Et des Ferrystes éplorés ; (Bis)
Et la France républicaine,
Espère avec lui désormais ;
Délivrer ses fils bien aimés,
De la pauvre Alsace-Lorraine.

AIDE DE JEU

Un discours de Jean Faurès à la Chambre des députés (1893)

Oui, par le suffrage universel, par la souveraineté nationale, qui trouve son expression définitive et logique dans la République, vous avez fait de tous les citoyens, y compris les salariés, une assemblée de rois. (...) Mais, au moment même où le salarié est souverain dans l'ordre politique, il est, dans l'ordre économique, réduit à une sorte de servage.

Et c'est parce que le socialisme apparaît comme seul capable de résoudre cette contradiction fondamentale de la société présente, c'est parce que le socialisme proclame que la République politique doit aboutir à la République sociale, c'est parce qu'il veut que la République soit affirmée dans l'atelier comme elle est affirmée ici, c'est parce qu'il veut que la nation soit souveraine dans l'ordre économique pour briser les privilèges du capitalisme oisif, comme elle est souveraine dans l'ordre politique, c'est pour cela que le socialisme sort du mouvement républicain.

Mais ce sont finalement les conflits armés qui causent la déchéance de Napoléon III : c'est en s'opposant aux intérêts de la Prusse qu'il subit son ultime défaite. Son armée, moins nombreuse, mais surtout bien moins modernisée et organisée que celle de ses adversaires, abandonne la victoire à Sedan, où lui-même est fait prisonnier. Aussitôt, à Paris est proclamée la République, le 4 septembre 1870. Ce nouveau gouvernement, jeune et maladroit, mobilise 600 000 hommes pour résister à l'envahisseur prussien, en pure perte. Les adversaires font le siège de Paris, après quelques mois d'hiver et de privations, ce

sont l'Alsace, une partie de la Lorraine, et cinq milliards de francs-or, que les nouveaux membres du gouvernement français de Thiers servent sur un plateau à Bismarck en guise de reddition.

Paris entre alors en effervescence : entre la chute brutale du Second Empire et la cuisante défaite face à la Prusse, la fièvre politique refait surface, et l'agitation couve. Clubs, quotidiens, réunions se multiplient. Le nouveau gouvernement ne satisfait pas l'opinion publique et bientôt, le mécontentement murmuré est crié à pleine voix. Plusieurs émeutes et insurrections éclatent et la poudre et le sang ne font

qu'attiser les rancœurs. La population finit par se rendre maître des armes, et s'installe à Paris pour élire un Conseil de la Commune, en souvenir de la révolution française, moins d'un siècle auparavant.

Les idées Communardes sont altruistes, populaires et généreuses, mais manquent cruellement du pragmatisme indispensable à leur application. L'ex-gouvernement de Thiers contre-attaque quelques mois plus tard, depuis Versailles où il s'est installé ; la « semaine sanglante » marque la résistance désespérée des Communards face aux soldats versaillais, et fait de nombreuses victimes. Des otages sont fusillés de chaque côté et les barricades sont prises les unes après les autres. C'est en un lieu qu'on appellera « le Mur des Fédérés » qu'a lieu la dernière hécatombe. Si les soldats versaillais comptent un millier de morts, celui des Communards lui est trente fois supérieur. Ce sont les classes populaires qui sont le plus touchées, car c'est le cœur du mouvement ouvrier qui s'était enflammé à la promulgation de la Commune. Le pays perd ainsi bon nombre de ses artisans, peintres, plombiers, couvreurs, menuisiers... La Commune devient alors, pour de nombreuses années, le symbole de la lutte des classes ouvrières contre les classes bourgeoises, et le Mur des Fédérés est fait lieu de pèlerinage de la Gauche de toute l'Europe.

Dans les années qui suivent, la Troisième République se construit peu à peu, malgré la subsistance d'un fort courant royaliste. Les progrès de la démocratie se font dans les domaines de l'acquisition de nouvelles libertés et de l'instruction populaire, notamment grâce à Jules Ferry. Des formations d'instituteurs sont mises en place. Les réformes sociales suivent bientôt, avec la mise en œuvre de caisses de retraite. Mais les populations les plus démunies ont souvent du mal à accéder à ces bienfaits.

Parallèlement se développe un sentiment de nationalisme et de patriotisme en France. L'idée d'une nation forte, capable de prendre sa revanche sur l'Allemagne et la Prusse, plaît énormément au peuple. L'armée jouit d'une excellente réputation malgré sa défaite, et l'on dépoussière de vieux héros nationaux tels que Jeanne d'Arc pour leur vouer un culte. Le racisme s'exprime par la voix de la presse, ou par l'intermédiaire de certains livres.

C'est ce climat qui pousse une partie de la population, principalement des nationalistes et des monarchistes, à

adhérer aux discours bellicistes du général Boulanger, alors ministre de la guerre. Si ses réformes lui gagnent le soutien du peuple, ses opinions ne cessent d'alarmer le gouvernement. Le spectre allemand de la défaite de 1870 devient un ennemi à abattre, la Constitution, un outil désuet qu'il faut réviser, et l'ombre de la monarchie se devine dans chacun de ses discours. Au cours de l'année 1888, Boulanger obtient de nombreux soutiens politiques et financiers, et se présente aux élections ; la pression grandissante de ses partisans en fait une personne dangereuse. Il obtient le pouvoir, mais refuse le coup d'État contre l'Élysée suggéré par ses sympathisants. Il s'avère finalement incapable de demeurer au pouvoir : les membres du gouvernement, acculés, finissent par l'accuser de complot contre la sûreté de l'État, et provoquent par là-même sa destitution et son exil puis, quelques années plus tard, son suicide.

Une certaine idée de l'antisémitisme refait surface dans le même temps ; chez l'ouvrier, pour accuser le capitaliste et l'usurier, comme chez le nationaliste, pour dénigrer le sans-patrie. Majoritairement, l'élite intellectuelle ne dénigre pas ce mouvement. C'est dans ce climat qu'éclate l'Affaire Dreyfus. Ce capitaine français, d'origine juive, est accusé d'espionnage par son gouvernement. Les pouvoirs publics, la presse, les hommes politiques et le public s'en mêlent, chacun prenant position. Dreyfus devient alors l'arbre qui cache la forêt, le bouc-émissaire de toute une génération, alors de d'innombrables tracts antisémites fleurissent sur le macadam. Le procès de Dreyfus s'éternise pendant plusieurs mois, Finalement condamné au bagne en 1894, Il est innocenté et réhabilité douze ans plus tard.

Le climat d'instabilité politique, économique et sociale devient peu à peu un vivier prompt au développement de certaines idées anarchistes, aidé en cela par les échos des idées révolutionnaires russes de la même époque. Dans les années 1890, plusieurs activistes terroristes comme Ravachol provoquent des attentats à la bombe, activant ainsi les passions d'une population excédée par la conjoncture. En réaction, l'État promulgue une série de lois qui seront rapidement surnommées « lois scélérates », visant à condamner l'apologie du crime et de l'anarchie, ainsi que de faire des anarchistes des exemples aux yeux de la justice.

Malgré le rude coup porté par la fin brutale de la Commune, le mouvement ouvrier panse lentement ses blessures, et le socialisme finit par reprendre ses droits. Ses revendications concernent davantage de justice sociale, et une meilleure protection des travailleurs. Entre 1890 et 1900, de minces mesures gouvernementales sont mises en place. Mais il faut attendre le début du XXème siècle pour que le socialisme devienne une véritable puissance politique, dont Jean Jaurès et Alexandre Millerand sont les porte-parole, bientôt rejoint par le pouvoir montant des jeunes syndicats. Les premières années du nouveau siècle constituent le terreau dans lequel germeront, lentement, des lois sur l'amélioration des conditions de travail, qui se poursuivront tout au long du siècle.

À cette époque, l'Église catholique s'oppose à la République pour obtenir le pouvoir sur les institutions françaises. Les représentants de l'Église forment une entité politique à part entière. Le clergé, miroir fidèle des discours du Pape, s'avère conservateur, réactionnaire, opposé à toute forme de science et de progrès, et se permet d'administrer l'enseignement aux enfants et de contester la loi civile. L'anticléricalisme, directement issu des théories rationnelles du siècle des Lumières, devient alors de bon ton dans les milieux de libres-penseurs. On dénonce énergiquement cet état de fait, cette oppression flagrante. De leur côté, les Francs-Maçons ne cachent pas leur mépris pour l'Église depuis que cette dernière les désavoue, et leur importance est telle que les courants de pensée s'en trouvent influencés. Le gouvernement Combes s'appuie sur la loi 1901 sur les associations à but non lucratif pour priver l'Église d'une partie de son influence, et ouvre la voie au gouvernement entrant pour promulguer la séparation de l'Église et de l'État en 1905.

Avec le nouveau siècle apparaît également une faune nouvelle dans les rues parisiennes : délinquants et autres vagabonds d'un très jeune âge, généralement entre dix et vingt ans, représentent une jeunesse désœuvrée qui se comporte en hors-la-loi pour échapper au carcan des règles de la société. Ils dépassent les trente mille dans les années 1900. Ils affichent une identité propre, avec des coutumes claniques et tribales, un vocabulaire argotique, des spécificités vestimentaires. Les mots virulents de quelque journaliste de l'époque leur confèrent ce surnom d'Apaches, et il demeurera.

AIDE DE JEU

un extrait d'article du Petit Journal définissant les Apaches, attribué à Arthur Dupin

Ce sont là des mœurs d'Apaches, du Far West, indignes de notre civilisation. Pendant une demi-heure, en plein Paris, en plein après-midi, deux bandes rivales se sont battues pour une fille des fortifs, une blonde au haut chignon, coiffé à la chien !

ALLEMAGNE

VERS L'UNITÉ

En 1850, l'Allemagne n'est rien d'autre que l'un des fragments d'une entité géopolitique démesurée, complexe, inconstante, et agitée. Les vestiges du Saint Empire Germanique se scindent et se combattent, s'annexent et s'absorbent, sans qu'un pouvoir unique et autocratique puisse réellement imposer son point de vue sur le long terme.

L'un des principaux hommes politiques autour duquel se construit l'unité allemande se nomme Otto von Bismarck. Né dans une famille de nobliaux prussiens de campagne, il démarre sa carrière comme député, en affichant d'entrée de jeu des idées ultra-conservatrices, avant d'être nommé ambassadeur à Paris. En 1862, il obtient du roi de Prusse Guillaume Ier le poste de Président du Conseil, pour trouver une solution à un problème interne. Il affiche alors une volonté à toute épreuve et une poigne de fer pour imposer sa politique. Ses décrets se suivent, parfois au mépris de la légalité, pendant près de trente ans. Bismarck affiche une détermination à unir l'Allemagne, au nom de la Prusse. Sa politique est taxée d'autoritaire, de conservatrice et de monarchiste. Il refuse donc toute théorie selon laquelle l'unité doit être issue d'une impulsion populaire, comme c'est le cas au même moment en Italie.

LEON BEGHIN

51, KING ST.  8, BROAD ST.

Bottines et Souliers de Promenade,
Bottines, Souliers et Pantoufles de Maison.

Spécialité de Bottines et Souliers, fabrication anglaise,
pour Dames, Messieurs et Enfants (genres nouveaux).

Souliers de Fantaisie pour Dames.

SOULIERS DE SOIRÉE POUR MESSIEURS.

Toutes Marchandises vendues au plus bas prix possible
pour argent comptant au

GRAND MAGASIN DE CHAUSSURES

LEON BEGHIN,
51, KING STREET et 8, BROAD STREET

Le principal obstacle sur la route de Bismarck demeure l'Autriche, qui régent la Confédération germanique mise en place au début du siècle. Mais l'Empire des Habsbourg a du mal, à l'heure actuelle, à continuer à afficher sa toute-puissance passée. Les Autrichiens, chassés du Nord de l'Italie par une coalition des troupes de Victor-Emmanuel II et de Napoléon III, tiennent à conserver leur autorité sur le noyau de leur Empire, l'Europe centrale. Mais la Prusse, qui avait déjà, ça et là, esquissé quelques gestes politiques indiquant leur changement de position, décide alors de faire chuter les Habsbourg. En 1864, en se servant de la Confédération germanique, Bismarck entraîne les troupes autrichiennes dans une guerre avec le Danemark, un territoire sans armée digne de ce nom, afin de créer une situation géopolitique dont il puisse tirer parti. La conjonction ne manque pas à se présenter : suite à la victoire, sans surprise, de la Confédération, le Danemark est forcé de céder trois de ses duchés. Un seulement revient à l'Autriche, et la Prusse se taille la part du lion en s'octroyant un accès à la mer du Nord. Moins de deux ans plus tard, Bismarck tourne à son avantage l'affaire des duchés, ainsi que le prétexte d'une insurrection anti-prussienne du Holstein (sous administration autrichienne...), pour entrer en guerre avec l'Empire vieillissant d'Autriche-Hongrie.

Fin tacticien, il traite auparavant avec les Français, s'assurant que ladite puissance ne tentera pas d'intervenir dans le conflit, et avec les Italiens, pour que ces derniers harassent les flancs autrichiens. En 1867, la Prusse obtient enfin le pouvoir de forcer l'Autriche à accepter une confédération d'Allemagne du Nord. Mais l'éclat de cette jeune puissance à peine née, jouxtant les frontières françaises, commence à inquiéter sérieusement Napoléon III. Ce dernier essaye, afin de contrebalancer ce pouvoir émergeant, de rassembler les États du Sud de l'Allemagne en une seconde confédération. En vain. Il prend alors la décision de déclarer la guerre à l'Allemagne en 1870, accomplissant à son insu un geste supplémentaire d'unité de l'Allemagne contre un ennemi commun. L'année suivante, Bismarck, vainqueur sur tous les plans, proclame alors l'existence du « Reich », c'est-à-dire de l'Empire, et désigne Guillaume Ier, jusqu'alors roi de Prusse, comme premier Empereur, ou « Kaiser », d'Allemagne.

Tout comme en Italie avec Verdi, l'Allemagne recèle à cette époque un musicien d'exception, qui va, de par la fougue et la puissance de sa musique, devenir le compositeur de l'unité nationale. Il s'agit de Richard Wagner. Ses opéras font appel aux héros de la mythologie nordique. Siegfried, par exemple, forge de ses propres mains l'arme qui défera ses opposants. À la mort de Wagner, en 1883, l'unité du pays est consolidée, et la souveraineté de l'État indéniable.

En 1871, libérée du joug de ses conflits immédiats de politique internationale, l'Allemagne a alors davantage l'occasion de se concentrer au développement de son économie. Berlin devient la capitale du Reich dès la proclamation de l'Empire allemand, et sa population atteint le million d'habitants à cette époque. C'est une ville qui a subi de profondes métamorphoses en raison de la révolution industrielle, à l'instar de nombreuses villes de l'Europe occidentale. On assiste à une extension géographique des quartiers industriels, et les communes adjacentes se retrouvent rattachées au centre urbain. C'est le chemin de fer qui assure les voies de communications. Le bassin de la Ruhr, à lui seul, permet de produire la quasi-totalité du charbon du pays. La région connaît également de fortes productions métallurgiques et textiles. Alfred Krupp

apparaît comme l'un des vainqueurs économiques et financiers de la Ruhr : à l'âge de quatorze ans, il obtient le poste de directeur de la fonderie familiale d'Essen. Sa société fournit l'armée prussienne, et il devient bientôt le premier fabricant mondial de canons. En 1867, au cours de l'exposition universelle de Paris, il présente un gigantesque canon en acier, qui n'est pas sans rappeler certains des récits biographiques de Jules Verne.

En 1890, Bismarck démissionne de son poste de Chancelier, s'avérant incapable de cohabiter avec le nouvel Empereur, Guillaume II. Il se retire alors des affaires politiques, et meurt dans la solitude trois ans plus tard.

ITALIE

LA CONSTRUCTION D'UNE IDENTITÉ

En 1850, celle qui deviendra l'Italie n'est en fait qu'un ensemble disparate de petits États en situation perpétuelle d'affrontements avec leurs voisins. Son unification est le résultat de vingt ans de politique ferme, de négociations et de conflits armés comportant l'intervention fréquente d'États voisins.

Les nationalistes italiens souhaitent depuis longtemps obtenir un État puissant et uni, capable de faire face aux grandes puissances européennes. Leur idéal de renaissance nationale, ou « Risorgimento », se focalise sur le royaume de Piémont-Sardaigne. Mais toute l'Italie du Nord est alors occupée par les troupes autrichiennes. Le roi Victor-Emmanuel II, conseillé en cela par son ministre Cavour, se tourne alors secrètement vers la France de Napoléon III pour obtenir un soutien militaire, en 1858. Puis il pousse l'Autriche à entrer en guerre avec le Piémont, afin de permettre aux soldats français de déborder les lignes ennemies. En 1859, Magenta, puis Solferino, deviennent les symboles de la victoire, malgré une hécatombe de vies humaines. Mais, refusant de pousser un avantage militaire qui lui paraît incertain, Napoléon III préfère signer la paix avec l'ennemi autrichien en Vénétie, et récupère ainsi la Lombardie, qu'il restitue à son tour à l'Italie.

Sur le thème de la lutte pour l'unité fleurissent les emblèmes et autres symboles de rassemblement. Drapeaux de ralliement,

chants patriotiques, sigles distinctifs et autres objets manufacturés sont ainsi arborés ostensiblement. Mais la musique offre au pays également un vecteur puissant de patriotisme : L'Italie trouve en effet en le musicien Giuseppe Verdi l'un des symboles fort de son unification. Cet homme perd assez tôt son épouse et ses deux enfants, et trouve en la musique qu'il compose un moyen d'exorciser sa peine. Son engagement politique est vu par le prisme de ses compositions lyriques, et vise à la délivrance du pays du joug autrichien et au Risorgimento. Celui qui devient rapidement « le Musicien Casqué » découvre comment insuffler un sentiment patriotique chez ses contemporains. À sa mort, c'est un peuple uni qui salue d'une seule voix le départ de la procession.

Après la signature du traité de Zurich établissant l'armistice entre la France et l'Autriche, l'Italie se retrouve avec une étiquette de confédération approximative qui sert plus ou moins de zone tampon avec le domaine papal. Mais la volonté du Risorgimento est en marche dans les esprits italiens, et bientôt, quatre États modestes (Parme, Modène, la Toscane et la Romagne) réclament leur incorporation au Piémont, malgré les termes du traité de Zurich. Napoléon, ravi de pouvoir négocier en ces termes, obtient la Savoie et le comté de Nice en échange de son accord.

Dans le même temps, en Sicile, le roi de Naples, François II de Bourbon, fait son possible pour réprimer dans le sang un soulèvement en Sicile. Un soldat aux idées patriotique du nom de Garibaldi prend alors la tête d'un détachement d'un millier de militaires volontaires, et s'embarque avec eux à Gênes pour soutenir les insurgés. Ces « Mille » débarquent à Marsala, et en quatre jours, affrontent et défont les soldats napolitains non loin de Calatafimi. Galvanisée par la victoire, la population et les insurgés se joignent à Garibaldi, qui pousse son avantage, et fait remonter ses troupes jusqu'à Palerme, puis jusqu'à Milazzo, où il accumule les victoires. Il marche sur Naples en 1860, avant de venir offrir sa victoire à Victor-Emmanuel, qui n'a alors plus qu'à se faire proclamer roi d'Italie. Peu de temps après, un plébiscite national valide massivement cette décision.

Extrait d'une correspondance d'un Milanais à un ami du Comté de Nice

...Ceux qui se font appeler « les Mille » sont des soldats volontaires, issus le plus souvent de Lombardie, galvanisés par la présence de ce meneur d'hommes prodigieux qu'est Giuseppe Garibaldi. Ils sont patriotes au dernier degré, et demeurent persuadés que la libération de l'Italie ne peut venir que de son cœur même, que c'est aux peuples soumis de se soulever à leur arrivée. Ce sont des dons venus de toute l'Italie, et même parfois de l'étranger, qui leurs permettent de s'équiper en armes. Des amis hauts placés m'affirment à demi-mot que Cavour les craint autant qu'il les utilise...

Monsieur Dumont

28 rue de l'Alouette

Nice, France

L'Italie est désormais un pays unifié, mais elle demeure extrêmement faible et archaïque. C'est bien évidemment le Piémont qui joue un rôle moteur dans cette construction. La révolution industrielle, qui fait timidement son entrée, devient un moyen pour le pays d'affirmer son unité, comme le fameux Tunnel du Mont Cenis, dont les travaux sont décidés conjointement avec la France.

RUSSIE

EN ROUTE VERS LE PROGRÈS...
ET LA RÉVOLUTION

Grâce à de nombreuses victoires militaires sur la plupart de ses voisins, la Russie du XIX^{ème} siècle a doublé la surface de son territoire, et présente une apparence nouvelle, des États Baltes aux bords de la mer Noire : celle de l'état le plus étendu du Monde.

Après la reddition de Chamil, en 1859, la Russie acquiert de bassin de l'Oussouri, où se bâtit Vladivostok. En vertu d'accords auprès de la Compagnie russo-américaine, elle possède l'Alaska sur le continent américain, mais également des comptoirs commerciaux jusqu'en Californie, qu'elle cède contre une poignée de dollars en 1867, non seulement en vue d'un rapprochement politique, mais également parce que leur exploitation s'avère délicate en raison du manque de communications.

Les riches oasis du centre de l'Asie sont conquises et soumises entre 1865 et 1876. La plupart des vastes plaines glacées de Sibérie demeurent inhabitées, la densité de population s'élevant alors à moins d'un habitant au kilomètre carré. On peut quand même noter la présence de centres urbains d'importance, comme Irkoutsk ou Tobolsk. Une très forte natalité, alliée à cette politique d'expansion territoriale, font exploser les statistiques sur la population et la taille du territoire russe. Cependant, le développement de l'Empire russe commence à prendre certaines proportions inquiétantes, et quelques membres de l'élite intellectuelle et politique se demandent si cette course à la démesure ne risque pas d'épuiser l'Empire au lieu de le renforcer. D'autres, comme la Chine ou les Britanniques, sont inquiets pour leurs territoires voisins.

L'Empire russe a rassemblé, souvent par la force, de nombreux types de populations : Serbes, Polonais, Géorgiens, Arméniens, Kalmouks, Juifs, Zyriennes, Allemands et même Arabes composent cette étonnante mosaïque culturelle. Elle est alors davantage un ensemble de nations qu'une nation à part entière, au même titre que les Empires Turc ou Austro-Hongrois.

Depuis l'annexion de territoires plus à l'ouest, avec la Pologne, la Russie est le territoire qui accueille le plus de juifs au

Le Théâtre Marie de Saint Pétersbourg présente :

La première représentation de

CASSE-NOISETTES

Le miraculeux Ballet-Féerie de Piotr Tchaïkovski.

Invitation pour une place à la tribune.

Au programme :

I. Ouverture Miniature

II. Danses Caractéristiques

a. Marche

b. Danse de la Fée Dragée

c. Danse Russe Trépak

d. Danse Arabe

e. Danse Chinoise

f. Danse des Mirlitons

III. Valse des Fleurs

monde. Une « zone de résidence » leur est imposée, et une politique de persécution manifestement antisémite va en s'amplifiant jusqu'au début du XX^{ème} siècle.

L'année 1870 amorce, avec l'achèvement de la construction du grand Palais du Kremlin de Moscou, une période très riche d'un point de vue culturel et architectural, en tous cas dans les centres urbains. Deux tendances émergent de l'élite russe : les slavophiles, qui demeurent fidèles à la nature religieuse et profonde de la Russie, et les occidentalistes, qui préfèrent marcher dans les pas de l'Occident. Modest Moussorgski et Piotr Tchaïkovski incarnent tous deux, à leur façon, le génie musical russe. C'est une période où philosophie et religion nouent d'indéfectibles liens, comme en attestent des auteurs tels que Vladimir Soloviev et les frères Troubetzkoy).

Serge de Diaghilev, de son côté, émerveille l'Occident en 1905, en faisant découvrir la musique russe à Paris. Il crée ainsi les Ballets russes quelques années plus tard, qui présentent une mosaïque colorée de danse, de musique et de décors. Il fascine le public avec « Petrouchka » ainsi qu'avec

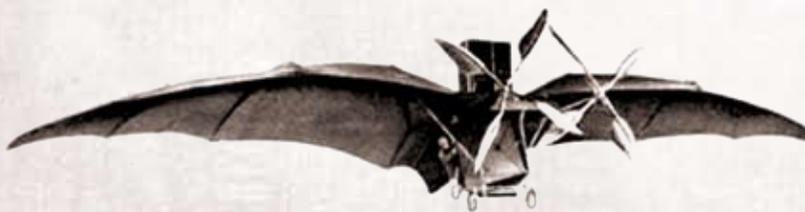
le « Sacre du Printemps » de Stravinsky. Les décorateurs, dont Picasso et Sonia Delaunay, l'aident à mêler les thèmes musical, pictural, et dansé.

Mais l'intelligentsia russe produit également nombre de savants d'exception. Parmi eux, Dimitri Mendeleïev, met au point la classification périodique des éléments, ce qui révolutionne le monde de la chimie. Il travaille également sur la compressibilité des gaz. Iliia Metchnikov, de son côté, met au point la théorie de la phagocytose, selon lui un mode de défense de l'organisme humain contre les microbes, et reçoit pour ses travaux le prix Nobel en 1906. Il s'intéresse également à l'anthropologie physique. Une autre savante, Sofia Kovalevskaïa, morte trop jeune à l'âge de 41 ans, apporte de nombreux éclaircissements au monde mathématique. L'engouement russe pour les sciences peut partiellement s'expliquer par la mode du « nihilisme matérialiste » des années 1860 prôné par Mikhaïl Bakounine.

Suite à la mort du Tsar Nicolas Ier, Alexandre II reprend les rênes, et se lance à corps perdu dans un ensemble de

réformes pour consolider le territoire. En effet, le choc de la guerre de Crimée avec les Anglo-Français, en 1854-55, prouve que l'esprit de forteresse qu'est le régime russe, voulu par son prédécesseur, est en train de voler en éclats. Le servage est dépassé, la guerre l'a amplement prouvé. Les paysans, en situation de surexploitation, menacent de se révolter, et la noblesse, incapable de tirer grand profit de cette main d'œuvre non qualifiée et indocile, s'affaiblit. L'image de l'économie de marché, renvoyée par les pays de l'Europe occidentale et les États-Unis, commence alors à faire son apparition. L'opinion publique, rassemblée en choix collectif, scande sa demande de l'abolition du servage, depuis les socialistes aux membres du gouvernement en passant par les slavophiles et les occidentalistes. L'affranchissement est officialisé en 1861 et touche 52 millions de personnes. Les paysans doivent néanmoins racheter leurs terres à la noblesse, et ce rachat ne leur profite même pas personnellement, puisqu'elles sont ensuite confiées à la « commune rurale ». En 1864, on formalise cette notion en créant les zemstvos, des conseils ruraux élus chargés de la gestion des affaires locales. Ces conseils réalisent un ouvrage mémorable, et préfigurent le libéralisme russe jusqu'aux deux révolutions de 1917. Mais en dépit de leur action, la condition paysanne russe, pourvue d'une remarquable inertie, n'évolue guère.

L'exercice de la justice en France et en Grande-Bretagne devient un modèle pour la réforme russe : la bureaucrate



est minimisée, les inégalités réduites. Désormais, elle se caractérise par une indépendance de la part des juges, la présence d'avocats, un jury pour les crimes les plus importants mais aussi et surtout l'égalité de tous aux yeux de la loi.

Alexandre II lance également la Russie sur la voie du progrès économique et financier. En 1850, le pays ne présente guère que quatre mille kilomètres de voies ferrées. Elle en comptera vingt fois plus à l'aube des révolutions russes. Sergei Witte, ministre des finances de 1892 à 1903, suit l'exemple d'Alexandre II, et encourage l'industrie lourde. Il fait adopter l'étalon or à la fin du siècle, ce qui attire les capitaux étrangers. Des usines démesurées voient le jour dans les régions les plus industrialisées du pays : Moscou, Saint Petersburg, Lodz, Varsovie, l'Ukraine, l'Oural, Bakou et la Transcaucasie. L'État est paradoxalement celui qui met en œuvre les plus grands établissements capitalistes.

L'expansion industrielle est plus rapide, plus spectaculaire encore qu'aux États-Unis, mais la dépendance de la Russie par rapports aux pays étrangers est flagrante : c'est la France qui possède 70 % de la fonte russe, la Grande-Bretagne 100 % de son pétrole. Comment est-ce possible ? Cette expansion coûte beaucoup d'argent, d'où l'apparition des fameux emprunts russes, sortes d'actions émises par les sociétés locales qui représentent une petite partie de leur valeur commerciale. C'est donc l'étranger qui finance en bonne partie le développement du pays. (faut être cohérent, grande ou petite partie)

La construction du Transsibérien est l'un des chantiers d'importance les plus impressionnants, à cause des complications qu'elle a posées. La géographie du pays pose de nombreux problèmes : larges fleuves à traverser, reliefs très accidentés, pose de rails en pleine taïga par des ouvriers qui, bien souvent, sont des bagnards et des parias travaillant sous l'œil vigilant de gardes montés. L'édification, à partir de 1899, d'un gigantesque pont équipé de sept travées pour enjamber l'Ienisseï, représente un exploit des constructeurs russes et étrangers. Dès l'achèvement de la ligne, en 1906, le gouvernement fait bâtir des wagons spéciaux pour les paysans qui « démarrent une nouvelle vie en allant mettre en valeur les plaines sibériennes ».

La seconde grande ligne ferroviaire qui fait parler d'elle est le Transmandchourien, reliant la Sibérie d'Extrême-Orient à travers la Chine du Nord, à la mer du Japon. En 1914, le réseau de chemins de fer russe est le plus étendu au monde.

Le Tsar Nicolas II hérite du pouvoir en 1894, alors que les politiques de grands travaux sont en pleine effervescence. C'est un dirigeant plus proche de son peuple que de l'exercice du pouvoir : bon et modeste père de famille, il est néanmoins timide, et manque d'audace. Jusqu'en 1905, il poursuit passivement la politique de son père. Mais en 1904, la guerre qui se déclare contre le Japon préfigure l'insatisfaction du peuple et la crise économique imminente. Le peuple gronde, et les formes les plus extrémistes de sa colère se manifestent sous la forme de terroristes socialistes-révolutionnaires, qui assassinent plusieurs ministres, alors que d'alarmantes grèves paralysent le pays. De leur côté, les moujiks, c'est-à-dire les

paysans, incendient de riches demeures de la noblesse, alors que la force militaire russe subit outrage après outrage sur le front extrême-oriental.

Accablé, Nicolas II baisse les bras, et accorde au peuple ce qu'il réclame à corps et à cris : le Manifeste du 30 octobre 1905 abandonne le régime autocratique, et permet la mise en place d'un régime constitutionnel via une assemblée représentative, la Douma.

L'homme qui reprend les rênes du pouvoir en 1906 en tant que premier ministre se nomme Petr Arkadievitich Stolypine. Ses deux priorités s'avèrent la pacification, et la réforme. Il prend des mesures pour que soient arrêtés les terroristes, et en jette un millier aux tribunaux militaires pour qu'ils soient pendus. La paix civile se rétablit, mais au prix de la haine du peuple. Stolypine aimerait créer une sorte de classe de paysans modernes, inspirés du modèle européen,

AIDE DE JEU

*extrait du journal intime d'une aventurière
découvrant le Transsibérien*

14 octobre 1906.

C'est inouï. Qui aurait dit cela il y a encore dix ans ? La Sibérie ne pourra désormais plus être considérée comme un désert de glace coupé du monde... La Russie européenne est dorénavant reliée au Pacifique. On parle pour les occidentalistes... 6500 kilomètres de voies, dit le dépliant, pour plus de mille gares sur le trajet. Les wagons de premières classes sont ahurissants de luxe et de confort. Il est même prévu un wagon-chapelle ! Deux compagnies s'affrontent pour le contrôle total de la ligne : la Compagnie des Chemins de Fer d'État Russe, et la Compagnie Internationale des Wagons-lits. Bah, l'Occident nous a bien appris que la libre concurrence ne peut qu'être profitable aux consommateurs...

AIDE DE JEU

Extrait d'une correspondance entre Münster, ambassadeur d'Allemagne à Paris, et le chancelier de l'Empire, Hohenzoln.

Avec la fin du siècle la situation politique se modifie si rapidement qu'il est difficile d'évaluer les conséquences de ce changement. Malgré les bonnes intentions du jeune empereur de Russie aux idées excellentes nous sommes encore bien loin de la paix universelle. La Chine, le Japon et les États-Unis en tant que Puissances coloniales sont devenus des facteurs nouveaux pour la politique européenne, l'Espagne, au contraire, a disparue en tant que Puissance coloniale.

La Russie, il est vrai, n'est pas une Puissance coloniale, mais elle cherche à déplacer, aux dépens de la Chine, le centre de gravité de sa puissance asiatique vers l'Extrême-orient. Cela ne peut manquer d'aboutir à des conflits avec l'Angleterre.

qui deviendraient les piliers de soutènement du régime. Mais il sera assassiné par un membre de la police politique en 1911 avant d'avoir pu achever son œuvre.

Quant au Tsar Nicolas II, il subit largement l'ascendant de son premier conseiller, un moine illuminé aux mœurs dissolues du nom de Raspoutine. Ce dernier obtient cette fonction au plus près du pouvoir en démontrant au souverain sa capacité à stopper les saignements de nez du jeune héritier Alexis, atteint d'hémophilie. L'influence de Raspoutine aura des conséquences désastreuses sur le régime, avant que le prince Youssopov ne commette son assassinat à la fin de l'année 1916, quelques mois seulement avant le déclenchement des deux révolutions russes.

Après les ravages de la guerre de Sécession, les États-Unis, en quelque soixante ans, revêtent l'apparence du plus moderniste des pays. Une prodigieuse évolution technique leur permet d'utiliser au mieux les ressources de leur immense territoire. La population est multipliée par trois, grâce à l'arrivée de millions d'immigrés ; d'immenses gratte-ciels naissent dans des centres urbains parcourus par des automobiles, et contribuent à modifier profondément la vie au quotidien. La jeune république encore désunie devient peu à peu une grande puissance mondiale...

ÉTATS-UNIS

SUR LES RAILS DE LA MODERNITÉ

Aux alentours de 1850, la question de « l'Institution particulière » partage le peuple américain. Les États du sud tiennent à conserver leurs privilèges, dont celui d'user d'esclaves Noirs issus de populations déportées d'Afrique un à deux siècles auparavant. Ils souhaitent utiliser cette main d'œuvre pour s'occuper de leurs immenses plantations, qu'ils désirent d'ailleurs étendre vers l'ouest. Les États du Nord, à qui l'industrialisation a déjà permis un renouveau de l'économie, font pression pour abolir ces pratiques jugées immorales et opposées à la démocratie. En l'espace de quarante ans, les gouvernements s'avèrent incapables de proposer mieux que des compromis qui ne satisfont personne.

En 1860, Abraham Lincoln parvient au pouvoir, mais il n'est pas reconnu par les États du sud. La rédaction de sa Déclaration d'Émancipation lui vaut la sympathie des Noirs, mais lui crée de nombreux ennemis. Onze États du Sud font sécession, et la guerre éclate peu de temps après sous le nom de Guerre Civile aux États-Unis, et de Guerre de Sécession partout ailleurs. L'une des premières guerres modernes, en fait, grâce à l'emploi de fusils à répétition, de mitrailleuses, de grenades à main et autres obus explosifs. Le conflit s'éternise pendant quatre ans, et fait plus de 600 000 victimes, principalement à travers la Virginie, le long de la vallée du Mississippi, et sur les côtes, soumises au blocus maritime du Nord. En 1865, le Président Lincoln signe la paix avec l'adversaire, et l'esclavage est aboli. Mais culturellement, il est si profondément enfoui dans les mœurs des États du Sud qu'il faudra une longue période pour tenter d'en effacer les pratiques. Si le Congrès oblige ces États à appliquer l'équité des droits civiques à tous les citoyens, des organisations secrètes, dont le tristement célèbre Ku Klux Klan, sont les agents flagrants de la résurgence de cette haine raciale.

Ce qui n'empêche pas l'économie et le progrès de poursuivre irrémédiablement leur route, et de partir à la conquête du continent. De 1865 à 1893, la construction des lignes de chemin de fer transcontinentales ne va pas sans heurts : le climat est parfois très rude, et expose les ouvriers à de terribles conditions de travail. Les lignes de chemin de fer sont quelquefois très délicates à poser en raison de la géographie : montagnes insurmontables, vallées encaissées... Les

AIDE DE JEU

*Le discours de Lincoln, Président des États-Unis d'Amérique,
à Gettysburg (19/11/1863)*

Il y a 37 années que nos ancêtres ont fondé sur le sol de ce continent une nation conçue dans la liberté et construite sur l'idée de l'égalité entre les hommes. Nous voici, aujourd'hui, entraînés dans une guerre civile qui sera la pierre de touche de la survie de notre pays et de tous ceux qui sont fondés sur les mêmes principes. Nous voici réunis sur l'un des plus grands champs de bataille de la guerre. Nous sommes venus consacrer un coin de cette terre qui deviendra le dernier champ de repos de tous ceux qui sont morts pour que vive notre pays. Il est à la fois juste et digne de le faire. Mais il est vrai aussi qu'il n'est pas en notre pouvoir de sacrer ce sol; nous ne pouvons ni le bénir, ni le consacrer. Vivants ou morts, les braves qui se sont battus ici l'ont déjà sacralisé et il est bien au-delà de notre faible pouvoir d'y rien retrancher ou d'y rien ajouter. Le monde ne sera guère attentif à nos paroles, il ne s'en souviendra pas longtemps, mais il ne pourra jamais oublier ce que les hommes ont fait. C'est à nous les vivants de nous vouer à l'œuvre inachevée que d'autres ont si noblement entrepris. C'est à nous de consacrer plus encore à la cause pour laquelle ils ont offert le suprême sacrifice; c'est à nous de décider que ces morts ne sont pas morts en vain; à nous de vouloir qu'avec l'aide de Dieu notre pays renaisse dans la liberté; à nous de décider que le gouvernement du peuple, par le peuple et pour le peuple ne disparaîtra jamais de la face du monde.

centaines de milliers d'ouvriers, mobilisés pour l'occasion par les principales compagnies ferroviaires concurrentes, sont principalement Chinois, population à laquelle il convient d'ajouter une bonne proportion d'Irlandais. Ils exécutent les terrassements, et fixent au sol des rails sur lesquels progressent au fur et à mesure des trains chargés des marchandises nécessaires à la construction. Le long des voies poussent comme des champignons des villes artificielles faites de maisons en parties préfabriquées. Et tous ces ouvriers sont nourris en exterminant au fur et à mesure les bisons sauvages, ce qui réduit d'autant les terrains de chasse des Indiens, et les prive d'un gibier vital.



De 1865 à 1890, les Indiens de l'Ouest font face à l'armée fédérale, et refusent de baisser la tête. Des chefs comme Sitting Bull (Sioux) ou Geronimo (Apache) gagnent la célébrité en s'opposant à l'armée, mais font office d'adversaires dérisoires opposés à une cause qui les engloutit peu à peu.

Si le chemin de fer dynamise l'économie américaine, de nombreux autres facteurs viennent renforcer la puissance du pays : ainsi, l'on découvre le pétrole, alors appelé « l'huile noire », et ses multiples usages, et grâce à des self-made-men comme Rockefeller, des raffineries couvrent bientôt la plupart des régions au sous-sol fécond. Andrew Carnegie est un autre de ces hommes, partis de rien, et qui bâtissent leur fortune à la force du poignet, incarnant par là-même le mythe fondateur du rêve américain. La période se prête en effet à un sentiment optimiste. La guerre est gagnée, partiellement grâce au dynamisme des grandes industries du Nord du pays. L'édification des lignes de chemin de fer à travers tout le pays assure des débouchés aux produits des industries métallurgiques et mécaniques : rails, locomotives, wagons, sans parler du charbon. De plus, on ne compte plus les inventions et innovations qui bouleversent le mode de vie et les conditions de travail d'une population en pleine expansion : machines à écrire, à coudre, moissonneuses-batteuses, téléphone, ampoule électrique, phonographe...

Mais le capitalisme industriel ne présente pas toujours les aspects idylliques de la vie de Carnegie. L'on assiste régulièrement à des absorptions de petites sociétés par de plus grandes. Le terme de « trust » apparaît rapidement, au mépris des quelques lois qui tentent de s'y opposer sur le papier. Les dirigeants de ces trusts sont parfois surnommés les « Barons-Voleurs ». Le plus souvent, ils finissent par imposer un monopole au marché en étant les seuls à proposer un type précis de produit. Ces

AIDE DE JEU

Article « Nègre », extrait du Grand Dictionnaire Universel du XIX^{ème} siècle

NÈGRE, NÈGRESSE n. (du latin niger)

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

grandes industries ont un besoin vital d'ouvriers, ce qui se traduit le plus souvent par du recrutement d'immigrants, moins bien payés que les autochtones (mais toujours mieux qu'en Europe), mal logés, et dénués du moindre régime d'assurance-chômage ou maladie. Cette population est bien entendu la première à souffrir en cas de crise économique. Quant aux grèves, la sévère répression qui s'ensuit fait généralement passer aux ouvriers l'envie de recommencer. En 1886 est fondée la Fédération Américaine du Travail, mais elle a davantage pour rôle de rapprocher ouvriers et patrons que de révolutionner le système capitaliste.

Dans les usines, l'emploi des enfants est courant. On leur confie des tâches qui ne nécessitent pas de leur part d'effort physique intense, mais en conséquence, on les paye bien moins que les adultes. Entre 1870 et 1900, le nombre de ces enfants travaillant en usine augmente de manière significative. En 1900 est établie une loi restreignant l'emploi des enfants, mais les parents préfèrent tricher sur l'âge de leurs enfants, plutôt que de se priver d'une telle somme d'argent.

AIDE DE JEU

Un extrait d'article de journal sur le Flatiron Building

PREMIER ÉCHAUFFEMENT DU FER À REPASSER

Nombreux sont les badauds et les curieux de New York à s'être massés ce matin devant les devantures du Flatiron Building naissant, pour son inauguration. L'immeuble est déjà surnommé par la presse le « Fer à repasser », en raison de sa forme triangulaire, qui convient parfaitement à sa situation de convergence de la cinquième avenue et de Broadway. C'est l'architecte Daniel Burnham, venu tout droit de Chicago, qui a réalisé ce titanesque gratte-ciel d'une hauteur de près de cinquante mètres. Il a été construit sur une armature d'acier, selon la dernière mode, et a même reçu une décoration intérieure d'inspiration Renaissance italienne, et l'édifice est muni de plusieurs ascenseurs fonctionnant à l'électricité, à l'image du Waldorf Astoria Hotel (...)

La population américaine subit elle aussi une poussée, et représente donc, pour l'industrie du pays, un marché de taille, où s'écoulent très facilement les produits de consommation les plus courants. Les produits d'équipement de la maison, ainsi que les denrées périssables en conserve, obtiennent un franc succès. L'état d'esprit du peuple américain le rend également très sensible à la nouveauté. Dès le début du XX^{ème} siècle, le système de fabrication impliquant des pièces standardisées, permet de produire davantage, pour un coût bien moindre. Les sociétés de vente par correspondance comme Montgomery Ward font fureur en permettant aux habitants des zones rurales de commander via leurs catalogues généraux.

Depuis 1886 se dresse dans la baie de New York la colossale Statue de la Liberté, véritable phare symbolique et quasi-promesse d'espoir pour les immigrants. Elle est un cadeau de la France aux États-Unis pour célébrer le centenaire de leur indépendance, en 1876. Gustave Eiffel et Auguste Bartholdi en sont les concepteurs.

À plus d'un titre, les États-Unis représentent donc un rêve ou un idéal pour la plupart des Européens pauvres ou persécutés. Une vie nouvelle, emplie de liberté et de réussite, peut s'offrir à eux. C'est ainsi que des millions d'immigrants tentent de rejoindre le pays. Après la guerre de Sécession, et jusqu'au début de la première guerre mondiale, c'est plus de vingt-sept millions d'immigrés d'Europe qui viennent débarquer à Castel Garden,



"IDEAL" GIFT

The "Columbia" Home Graphophone is the most interesting, amusing and instructive of all gifts. Will delight the entire family. Better than a piano or any other musical instrument because it faithfully reproduces them all: talks, sings, whistles, and is the only machine which actually records and reproduces your own song and speech. All others are but toys in comparison to the Graphophone. Send for catalogue and price-list of Graphophones and 5,000 different records FREE. The latest model "Columbia" is equal to the highest-priced machine in results, and only \$25

Columbia Phonograph Co.

DEPT. C., WASHINGTON, D. C.
Broadway, cor. 27th st., N. Y.
110 E. Balto. st., Balto., Md.
720 and 722 Olive st., St. Louis, Mo.

AIDE DE JEU

Un article de magazine français sur Buffalo Bill

Quel homme incroyable que ce Buffalo Bill ! De son vrai nom William Frédéric Cody, ce diable d'homme est né dans une modeste ferme de l'Iowa. Excellent cavalier dès l'enfance, il tue son premier Indien à l'âge de 14 ans. Sa première vocation le conduit à s'engager comme éclaireur dans l'armée de l'Union pendant la guerre de Sécession, puis il combat ensuite les Indiens aux côtés du général Custer. Par la suite, il gagne la célébrité en travaillant pour une compagnie qui nourrit les chemins de fer transcontinentaux. Sa tâche consiste à chasser le bison pour subvenir à leurs besoins, et il s'en acquitte avec brio, puisque en quelques mois seulement, il met à mort plus de quatre mille bisons ! Certains auteurs américains ont même dédié des romans à ses aventures. Dès 1883, il met en place le Buffalo Bill Wild West Show, une sorte de cirque ambulante où se produisent des chefs indiens et des cow-boys. Ce spectacle ne restera pas inconnu bien longtemps, puisqu'il est d'ores et déjà prévu à l'exposition universelle de Paris dès l'année prochaine ! Chers lecteurs, nous gageons vous retrouver nombreux sur place !



De manière générale, les villes américaines couvrent une large surface, et leurs limites ne sont pas clairement définies. Il devient très vite impossible à la population de se déplacer à pied, en fonction de sa destination. À partir de 1850, des transports urbains sont mis en place : des omnibus dans un premier temps, puis l'on voit apparaître des trains à vapeur, des tramways tirés par des chevaux, puis à câble, et enfin à traction électrique. Ces nouveaux moyens de transport en commun permettent alors l'explosion des banlieues : les classes moyennes commencent à fuir les centres-villes surpeuplés, le voisinage des immigrants et la pollution, et s'installent jusqu'à plusieurs dizaines de kilomètres à la périphérie.

Jusqu'à la fin de la guerre de Sécession, les bâtiments des centres-villes affichent, le plus souvent, jusqu'à quatre ou cinq étages. Seules les églises dressent triomphalement la flèche de leur clocher au delà de ces hauteurs. Mais les transformations économiques du pays, dans les années qui suivent rendent nécessaire une nouvelle architecture : des immeubles d'une hauteur bien supérieure, dotés de dix à vingt étages, commencent à border les larges avenues de New York et Chicago. L'accueil rendu à ces nouvelles constructions est enthousiaste. Mais il ne s'agit pas de bâtiments résidentiels : personne n'habite dans ce que l'opinion publique va rapidement appeler les « gratte-nuages », puis « gratte-ciels ». La grande industrie, le commerce, les activités financières et boursières, la concentration des entreprises du pays, et son urbanisation rendent nécessaires, en plein centre-ville, la présence de bureaux et d'hôtels prêts à accueillir hommes d'affaires et visiteurs.

puis Ellis Island, Irlandais, Scandinaves, et Allemands pour la plupart. La politique gouvernementale américaine autorise pour ainsi dire tout immigrant à pénétrer sur le territoire, à l'exception notable de certains malades, des fous, des polygames, des prostituées, et des immigrants asiatiques (les Chinois à partir de 1882, et des Japonais à partir de 1907). Les débarquements vont croissants, et 1907, année record, est témoin du passage de plus d'1,2 million d'immigrants à elle seule.

Une fois sur place, les étrangers, le plus souvent, demeurent sur place, ou ne migrent que le long des villes de la côte atlantique, dont principalement New York. Certains sont reçus par des concitoyens qui leur fournissent travail et logement en échange d'un pourcentage de leur salaire... La plupart recherchent une proximité familiale ou de proches, des repères culturels afin de ne pas se noyer dans l'immensité des zones urbaines. Les villes côtières, le plus souvent, deviennent donc des mosaïques où chaque quartier arbore la couleur de ses origines et parle sa propre langue. C'est ainsi qu'apparaissent des quartiers comme Little Italy, Chinatown ou encore le ghetto juif. Au début du XXème siècle, des familles nombreuses d'immigrés s'amassent dans de petits appartements des quartiers populaires de l'île de Manhattan. Les WASP (White Anglo-Saxon Protestants, en d'autres termes, les Américains de vieille souche) commencent à s'inquiéter et à se méfier de

ces « réfugiés », incapables de parler anglais, de savoir lire, ou d'assimiler la démocratie ou le protestantisme. Peu à peu, une partie de la population réclame que l'immigration soit régentée par des lois.

Afin de faire face à cet afflux croissant de population, les villes sont amenées à s'urbaniser très rapidement. En 1850, moins d'un habitant sur cinq réside en ville. À l'aube de la première guerre mondiale, seul un habitant sur deux n'y habite pas... Bien entendu, à cause de sa proximité avec les côtes et le point de ralliement des immigrés, New York est la ville la plus peuplée, mais également la plus internationale. Son cosmopolitisme tient également à la diversité de ses activités économiques : un immense port de commerce, de nombreux centres industriels (confection, alimentation...), un centre financier très actif, où Wall Street commence déjà à donner de la voix, mais également un noyau culturel et artistique, puisque nombre de bibliothèques et de musées apparaissent rapidement.

Un grand parc, au beau milieu de l'île de Manhattan, est construit afin de limiter les densités de population. Dès 1880, à elles seules, New York et sa périphérie abritent près de trois millions d'habitants. Au tournant du siècle, le chiffre passe à cinq millions. C'est à cette période que Brooklyn est rattaché à New York.

AIDE DE JEU

Un article de magazine anglais sur les parcs nationaux

Les Américains sont des gens étranges : leur amour de la nature est partagé par le plus grand nombre, et j'aurais peine à les contredire sur ce point, tant certains de leurs paysages sont grandioses. Mais la mise en valeur de leur territoire ne se fait guère sans brutalité. Ne parlons pas de l'élimination des populations indigènes ou de l'extermination des bisons. Mais l'exploitation même de leurs ressources minières, leur agriculture et leur élevage contribuent à détruire cet environnement. Ils consomment tout cela avec une telle insouciance, persuadés que de telles ressources sont inépuisables. Mais depuis quelques années, plusieurs scientifiques et écrivains font entendre leur voix pour protéger certains sites naturels. C'est ainsi, après de longues années de tractation, que vient de naître le parc de Yellowstone, le premier parc national des États-Unis. Il s'agit d'une vaste réserve naturelle, où espèces animales et végétales sont sauvegardées. Le Président Theodore Roosevelt joue ainsi beaucoup sur son électorat en mettant en avant une politique de continuation de cet effort de sauvegarde et de mise en valeur du territoire.

Les banques, les compagnies d'assurances et les sièges sociaux de grandes entreprises investissent un nombre toujours croissant de ces gratte-ciels. Les grands magasins en font également usage. À Chicago, Montgomery Ward, le célèbre magasin de vente par correspondance, possède un de ces bâtiments, qui s'étale sur tout un angle de rue, et s'étire sur une douzaine d'étages, sans compter le beffroi où sont vendues les marchandises les plus extravagantes, le tout dans un décor doté de trop nombreux ornements.

Mais cette course à la grandeur architecturale tombe rapidement dans la surenchère. Avec la flambée du prix des terrains à bâtir, principalement due à la surpopulation et au faible nombre de terrains non bâtis (à New York ou Boston, les bras de mer empêchent tout développement urbain au delà...), il est demandé aux architectes de bâtir des bâtiments de plus en plus

hauts, souvent au détriment des normes de sécurité. À partir des années 1870, on trouve des immeubles commerciaux qui arborent deux fois le nombre d'étages souhaitable.

L'édification des audacieux gratte-ciels fait appel aux plus grands exploits architecturaux, mais doit faire face à des complications techniques : tout d'abord, il faut être certain de la solidité des fondations et des murs. Ensuite, s'assurer qu'atteindre les étages supérieurs ne demande pas trop d'efforts. Ce sont encore une fois les progrès de la technique qui viennent au secours des difficultés de l'urbanisme américain : l'utilisation d'une charpente de métal permet alors de supporter l'intégralité du poids du bâtiment, et de pouvoir réduire l'épaisseur des murs en conséquence et aménager de plus vastes fenêtres, et l'invention de l'ascenseur. Ce procédé, exposé pour la première fois sous sa forme archaïque au cours de l'exposition universelle de New York, en 1873, transforme

le classique monte-charge, utilisé dans les usines, en machine de transport actionnée à la vapeur. Hélas, les premiers modèles, lents, inconfortables et dangereux, ne font pas l'unanimité. Leur amélioration permet cependant d'équiper la plupart des hauts buildings de New York et Chicago, ce qui modifie largement le marché de l'immobilier : les étages supérieurs prennent une plus-value certaine. À la fin du siècle, tous fonctionnent à l'électricité. Ces deux techniques ne cessent d'étonner et de ravir la population, et bientôt, le nombre de ces bâtiments se multiplie encore.

Si, à l'est et le long des côtes, le pays s'adapte, se sur-industrialise et les immigrants se massent dans les quartiers délabrés, l'Ouest, lui, arbore un tout autre visage, et se développe en fonction de sa culture et de ses besoins. Les récentes lignes de chemins de fer transcontinentales permettent à tout un chacun de tenter l'aventure des côtes pacifiques, mais aussi et surtout des richesses minières de Californie. Beaucoup s'arrêtent en chemin, et peuplent ainsi les plaines centrales. Le gouvernement américain se permet même, dans un geste destiné à réguler la population, d'offrir des terres aux pionniers, si ces derniers s'engagent à les défricher, et à les exploiter pendant une durée minimale de cinq ans. Ceci étant, les terrains les plus féconds sont d'ores et déjà aux mains des toutes puissantes compagnies de chemin de fer, et lorsqu'ils se décident à en vendre une partie, c'est à prix d'or.

Les immenses plaines de l'Ouest permettent à des fermiers de produire de grandes quantités de céréales, principalement du blé et du maïs et ils éprouvent très vite le besoin de s'équiper en matériel technique. Ils entrent très souvent en conflit avec les éleveurs de bovins ; les animaux, lorsqu'ils sont emmenés jusqu'aux stations de chemin de fer, pour ensuite rejoindre Chicago et ses abattoirs, dévastent tout sur leur passage, champs et cultures y compris. D'où l'emploi massif, dès son invention, du fil de fer barbelé, pour protéger les récoltes.

Les villes de l'Ouest offrent à l'œil étranger une étonnante similitude ; toutes arborent une grand-rue unique, bordée de maisons de bois, construites à l'aide de matériaux amenés par le train. Des façades tape-à-l'œil mais factices donnent à certains bâtiments comme le saloon, l'épicerie ou la banque, un statut supérieur.

La vie dans les campagnes de l'Ouest est légèrement différente. Les grandes plaines sont parsemées de maisons de bois blanches et de granges rouges, qui rappellent les origines scandinaves de nombre de pionniers. Pour les familles de fermiers, la première règle est celle de l'isolement. Pas de voisins avant plusieurs lieues, pas de village à l'entour. L'autonomie est donc de rigueur, il faut tout faire soi-même. Le rôle de la femme est alors prééminent, et les enfants participent très tôt aux travaux du quotidien. Les premiers endroits où l'on se réunit sont l'église et l'école. À l'école, tous les enfants, sans distinction d'âge ou de sexe, sont rassemblés, et suivent l'enseignement de l'institutrice, le plus souvent, une jeune femme instruite qui n'a pas froid aux yeux.

Le peuplement de l'Ouest s'étend si rapidement qu'en 1890, les membres du gouvernement fédéral retirent « l'ultime frontière » de leurs cartes et de leurs données sur le recensement. Cependant, la satisfaction n'est pas au rendez-vous chez ces agriculteurs. Ils produisent de grandes quantités, mais au vu de la constante baisse des prix, ils se révèlent mécontents. Ils ont l'impression que les compagnies de chemins de fer et les banques agissent comme autant d'exploiteurs qui les empêchent d'atteindre leurs buts commerciaux. On commence alors à dénombrer des mouvements de protestation, jusqu'en 1900, comme les Grangers, qui s'apparentent à des associations de coopérateurs, ou les adeptes du populisme, qui réclament le maintien d'une monnaie dévaluée et la nationalisation des chemins de fer. Ces récriminations restent cependant lettre morte, aux yeux d'une Amérique déjà conquise par son économie industrielle et sa société urbaine.



L'EMPIRE COLONIAL BRITANNIQUE

UN COLOSSE AUX PIEDS D'ARGILE

Au tournant du siècle, le Royaume-Uni possède un empire colossal, qui couvre plus de trente millions de km², et comprend plus de quatre-cents millions d'habitants. Il affiche ses couleurs sur tous les continents, profitant de régions aux ressources très riches, des comptoirs commerciaux dynamiques, et des ports d'attache dans la plupart des axes maritimes stratégiques pour le négoce, mais aussi les actions tactiques.

Présents en Inde depuis le XVII^{ème} siècle, les Britanniques font en sorte de diviser pour mieux régner : l'Inde britannique, dirigée par la métropole, partage le pouvoir avec l'Inde des 565 États princiers, musulmans et hindous, gouvernés respectivement par des maharadjahs, des nizams et des nababs. Leur diplomatie demeure malgré tout liée aux Britanniques, et leur administration est contrôlée par les colons directement sur place.

Suite à la révolution des Cipayes (des soldats hindous sous commandement anglais), l'administration est restructurée pour éviter que l'incident ne se reproduise. La Compagnie anglaise des Indes, qui gouvernait le territoire, disparaît de la carte,

AIDE DE JEU

Lettre du Major Parlowe, officier aux Indes, à Sir Henry Arlington.

Pour répondre à vos interrogations, mon cher, sachez donc que ceux que vous nommez pompeusement les « Things » ne sont rien d'autre qu'une chimère, un mirage, une affabulation montée de toutes pièces par des Cipayes pour pallier à leur incompetence. Imaginez donc : des êtres dont on n'est même pas certain qu'ils soient faits de chair et de sang, capables à volonté d'apparaître et de disparaître d'un environnement précis, et de donner la mort par strangulation sans être inquiétés. Allons, restons sérieux. Ce nom n'est rien de plus qu'une excuse, un prétexte. Les Things ne sont que la cristallisation de l'incapacité des soldats à assumer leurs fonctions.

Comme vous me l'aviez réclamé, je vous ai fait parvenir deux caisses de thé de Darjeeling. Croyez-moi, vous ne le regretterez...

pour laisser la place à une seule colonie, qui appartient à la Couronne, gouvernée depuis Londres par un bureau ministériel aménagé à cet effet. À Delhi, un vice-roi nommé par Victoria, règne sur la colonie, assisté par deux mille fonctionnaires locaux acquis à la rigueur britannique. Certains d'entre eux font le vœu pieu de dresser un avenir où les Indiens tiendraient eux-mêmes les rênes de leur gouvernement. « Le British Raj », c'est-à-dire l'autorité britannique, élude soigneusement toute demande de l'élite indienne, mais cette question est sur toutes les lèvres jusqu'en 1914.

À noter, pendant toute cette période, la lutte secrète contre l'ennemi impérialiste d'un groupe fanatique d'adorateurs de Kali nommés les Thugs, ou Thagi. Apparu dès le XVIIIème siècle, il s'oppose aux Britanniques sous la forme d'un ennemi occulte et insaisissable, pratiquant le vol et l'assassinat massifs, et obéissant à des pratiques ritualisées séculaires. Une fois leur existence démontrée, ils sont chassés par certains officiers britanniques tels que Le capitaine William James Sleeman, pour qui le devoir devient alors

rapidement une obsession.

La population britannique sur le territoire indien demeure peu importante par rapport à la masse des indigènes : il se stabilise aux alentours de 150 000 au tournant du siècle. Ce sont, pour la plupart, des militaires et des fonctionnaires, auxquels il convient d'ajouter un certain nombre de commerçants et de colons. Ils ne se mélangent bien évidemment pas à la société indienne, et créent une sorte de société dans la société, grâce aux coutumes de racisme et d'anti-démocratie. Ils restituent sur place les traditions britanniques à grands renforts, de golf, de tennis et de polo, importent du whisky, ainsi que leur garde-robe. De leur côté, les indigènes sont proscrits des demeures britanniques, sauf lorsqu'ils y servent.

De grands travaux, nécessaires à l'émergence d'une économie saine, sont mis en place au milieu du XIXème siècle : des routes et canaux sont aménagés, ainsi que des voies de chemin de fer. De rares ports ouvrent la voie de l'industrialisation. Les Britanniques encouragent la culture

du thé, et des endroits comme l'Assam ou Darjeeling deviennent rapidement de véritables centres de production, dépassant même en volume la production de la Chine à la fin du siècle. Les Britanniques pratiquent une politique économique encourageant les cultures d'exportation, ce qui enrichit la métropole au détriment de l'Inde, à cause d'une taxation qui la désavantage. De rares familles indiennes parviennent à produire leurs propres sociétés, mais l'immense majorité de la population locale demeure rurale, et s'avère incapable de résister à des problèmes tels que les épidémies ou la famine. De 1850 à 1914, c'est près de quarante millions d'entre eux qui meurent de la peste ou de la faim.

Au sein de l'empire britannique, le continent africain offre quant à lui un visage radicalement différent des Indes. En 1850, les Britanniques contrôlent encore peu d'états qui lui confèrent une position stratégique. Mais à partir de territoires maîtrisés comme la Sierra Leone, la Côte-de-l'Or ou la Gambie, ils lancent leurs expéditions afin de conquérir davantage de territoires. Lagos, conquise en 1861, est utilisée comme centre



Extrait du manifeste de Piet Retief, un des leaders du Grand Trek, en 1837



Des bruits ont circulé, qui avaient pour intention évidente d'éveiller dans l'esprit de nos compatriotes des préjugés contre ceux qui ont résolu d'émigrer loin d'une colonie où ils connaissent, depuis de longues années, des pertes et des vexations sans nombre ; or, nous voulons que nos frères continuent à nous estimer ; nous voulons qu'eux et le monde sachent bien que ce n'est pas sans raison amplement suffisante que nous tranchons le lien sacré qui unit un Chrétien à la terre où il est né. Aussi résumons-nous ici les raisons qui nous ont poussé à ce départ, et nos intentions quant aux tribus indigènes que nous rencontrerons au-delà des frontières.

1- Nous désespérons de sauver la colonie des maux qui la menacent du fait de la conduite turbulente et malhonnête de vagabonds, que l'on a autorisés à infester tout le pays ; et nous ne voyons aucun avenir pour nos enfants dans un pays aussi trouble.

2- Nous déplorons les énormes pertes qui nous ont été infligées par l'obligation d'affranchir nos esclaves, et les vexations que nous avons eu à subir à ce propos.

4- Nous déplorons la haine injustifiable que nous ont manifestée, sous le couvert de la religion, des personnes intéressées et malhonnêtes dont le témoignage est le seul qui soit pris en considération en Angleterre, à l'exclusion de tout ce qui peut témoigner en notre faveur ; et nous pensons que de tels préjugés ne peuvent avoir pour conséquence que la ruine totale du pays.

5- Nous sommes résolus, où que nous allions, à brandir les principes de la liberté ; mais, si nous nous engageons à veiller à ce que nul ne soit maintenu en esclavage, nous sommes également décidés à maintenir des règles propres à réprimer le crime et à préserver les relations entre maître et serviteur telles qu'elles doivent être.

(...)

9- Nous quittons la colonie, certains que le gouvernement anglais n'a rien à exiger de nous et nous laissera, à l'avenir, nous gouverner nous-mêmes sans ingérence.

10- Nous quittons aujourd'hui cette riche terre qui nous a vus naître, où nous avons presque tout perdu, et où l'on nous a humiliés, pour pénétrer dans un territoire sauvage et dangereux ; mais c'est en nous appuyant sur un être omniscient, juste et miséricordieux. Que nous nous efforcerons de craindre et à qui nous nous efforcerons d'obéir humblement. >



pour la conquête du Nigeria. Au tournant du siècle, ils étendent leurs possessions jusqu'à contrôler, en Afrique orientale, le Kenya, l'Ouganda et le Nassyaland. Les agents de conquête ne sont pas seulement des soldats, mais également et surtout des membres de la Société géographique royale, des missionnaires venus évangéliser les autochtones, et des hommes d'affaires. Grâce à un officier Britannique du nom de Lugard, le gouvernement permet aux dirigeants indigènes de continuer à diriger les territoires obtenus. Ainsi, la continuité des lois et des coutumes permet d'éviter de trop fortes idées de rébellion. L'armée anglaise, dispersée dans le monde entier, dispose indéniablement de la flotte la plus puissante. Mais ses troupes au sol sont affaiblies par leur dissémination. Aussi recrute-t-elle des contingents d'indigènes, qu'elle place sous son propre commandement.

Pour les Britanniques, le contrôle du canal de Suez et de la vallée du Nil est un objectif économique et militaire essentiel. En 1875, quand le khédivé d'Égypte, criblé de dettes, se retrouve contraint de céder ses actions de la Compagnie du canal de Suez, c'est le premier ministre britannique, Benjamin Disraeli, qui les acquiert. Afin de conquérir le territoire, le gouvernement tente maladroitement de demander à la France d'intervenir pour mater un soulèvement nationaliste, mais échoue. Les Britanniques choisissent donc de s'établir sur place en faisant passer leur conquête pour un protectorat. Des Britanniques sont néanmoins placés à tous les postes-clés, rien n'est laissé au hasard. L'Égypte ne porte donc de protectorat que le nom.

Plus ou sud, l'expansion se heurte à la présence des Boers. Ces éleveurs protestants, d'origine hollandaise, tiennent particulièrement à leur indépendance. Jusqu'en 1854, ils fuient la domination anglaise au Cap, puis au Natal, dans le cadre du Grand Trek, et créent les républiques autonomes du Transvaal et de l'Orange. Mais la découverte de minéraux précieux (diamant et or) dans les sous-sols de ces territoires attire énormément d'immigrants, principalement Britanniques. Ces flux migratoires mettent le feu aux poudres vis-à-vis des Boers et de la population, en majorité noire, pendant plus de vingt ans. Plusieurs tentatives de conquêtes sont menées par les Britanniques au cours de ces années, mais les indigènes et les Boers, grâce à des soulèvements nationalistes, conservent la maîtrise de leurs territoires. Le britannique Cecil Rhodes mène finalement une politique expansionniste très agressive qui mène, entre 1899 et 1902, à la Guerre des Boers. Les Britanniques, qui affirment mener une politique de libération par la démocratie, en opposition aux Boers, résolument racistes, remportent le conflit en usant de méthodes barbares telles que l'incendie des récoltes et les camps de concentration pour civils. Ils annexent finalement l'Orange et le Transvaal, non sans avoir terni leur réputation à l'étranger.

Un autre épisode marquant de la conquête britannique est celui du Zoulouland. Cetewayo, chef indigène, est placé à la tête du territoire par le commissaire britannique de Natal. Mais devant ses intentions agressives vis à vis du Transvaal, les Britanniques attaquent le Zoulouland en 1879. C'est à cette occasion que l'empire zoulou fait une démonstration de sa formidable puissance de

résistance à l'ennemi. Il inflige une cuisante défaite aux anglais mais sans l'exploiter pour autant. Ils se contentent de gagner sur de grands champs de bataille, au lieu de mener une guerre de harcèlement qui leur aurait probablement donné la victoire finale. De plus, ils ne s'intéressent pas aux armes à feu. Au bout de quatre années de guerre qui épuise l'armée britannique, nécessite l'intervention de l'armée des Indes et l'emploi du fusil à répétition, la paix est signée, au prix de l'intégrité des terres zouloues. Le pays devient colonie britannique en 1887, et il est rattaché au Natal dix ans plus tard.

Le soleil ne se couche jamais sur l'Empire britannique. Dans l'autre hémisphère, le territoire canadien présente un problème davantage culturel et linguistique : la fusion des communautés anglophone et francophone de 1840 est très loin d'obtenir le résultat escompté. Les deux communautés se joignent alors au fédéralisme. Les Britanniques, qui commencent à considérer avec circonspection l'expansion des États-Unis voisins, acceptent la création d'une confédération réunissant l'Ontario anglophone, le Québec francophone, et les Provinces maritimes. Ainsi est mis en place le Dominion, doté d'un régime autonome, avec des institutions inspirées du modèle britannique. Des rebellions de métis ralentissent le processus d'intégration, mais le Canada obtient finalement sa mesure continentale au tournant du siècle.

ETABLI DEPUIS 1849.

FUNERAILLES  FUNERAILLES

WILLIAM CROAD,
No. 46, COLOMBERIE.

Enterrements dans toutes les parties de l'île à des prix très modiques.

Cercueils de toutes especes

L'EMPIRE COLONIAL FRANÇAIS

L'AFRIQUE NOIRE...
EN BLEU-BLANC-ROUGE

De son côté, la France tente d'éviter toute perte de troupes militaires en choisissant pour son empire colonial des territoires occupés de longue date par des européens, des territoires demeurés indépendants ou ayant acquis une certaine forme de souveraineté partielle, ainsi que d'immenses espaces découverts par ses explorateurs.

Les quatre cinquièmes de l'empire colonial français se situent en Afrique. Le continent est un atout inestimable pour l'Empire. La densité de population est trop faible pour subvenir à ses besoins économiques, aussi les Français font-ils venir de la main d'œuvre d'Indochine.

En Afrique du Nord, l'Algérie est conquise assez tôt, mais dans un bain de sang, et nécessite une occupation militaire totale par la suite. La Kabylie ne se soumet que quelque vingt ans plus tard. La France arrache au sultan marocain le contrôle des régions frontalières. Mais de régulières frictions avec l'Allemagne de Guillaume II conduisent finalement la France à déclarer le Maroc protectorat français en 1912. La Tunisie pose moins de problèmes : l'incursion des Kroumirs en Algérie fournit un prétexte à la France pour intervenir. Après une brève campagne, sans commune mesure avec celle de l'Algérie, un protectorat est mis en place.

En Afrique noire, afin de résoudre les rivalités coloniales entre les nations européennes, un congrès se réunit à Berlin en 1885, et fixe les règles du « partage » de l'Afrique. Ce qui n'empêche pas les affrontements de reprendre de plus belle. La conquête se prolonge à l'intérieur des terres à partir de comptoirs côtiers. Le Sénégal résiste efficacement et pose des problèmes à Faidherbe. Au Soudan,

les Français s'opposent à de grands États, qui représentent des forces considérables, mais finit par tomber à la fin du XIXème siècle. Brazza finit par concéder à la France le royaume batéké. À Rabah, au Tchad, la dernière poche de résistance est éliminée en 1900.

L'exemple de la conquête de Madagascar demeure poignant : celle qu'on appelle la Grande Ile est, dès 1850, un État qui possède sa propre structure, son gouvernement autochtone, son administration, sa langue et son armée. En 1885, Jules Ferry réussit à établir les bases d'un protectorat politique et économique. Mais révoltes et assassinats de représentants poussent la France à envoyer des troupes sur place. Ce n'est qu'en 1896 que Madagascar devient colonie française. Le général Gallieni, qui rentre à peine du Tonkin, prend alors le commandement, et mène efficacement une politique modérée et moderniste : interdiction de l'esclavage, réduction des corvées, développement de l'économie (Ports, culture du riz, du café et de l'hévéa) et enseignement font ainsi partie des progrès qu'il encourage.



AIDE DE JEU

Notes de Charles Hanin, Administrateur dans les colonies françaises au début du XXème siècle.

Dernières terres de la Côte-des-Esclaves, ce sont les royaumes dahoméens que nous acquérons à la fin du XIXe siècle (...). Au delà des lagunes, à plusieurs jours de marche de la côte, au fond de leur palais d'Abomey, vivaient, dans une atmosphère dépourante, les princes sanguinaires qui avaient réussi à subjuguier le vieux royaume de Ouidah et les provinces environnantes. Entourés de dignitaires au premier rang desquels se trouvait le bourreau, les rois dahoméens s'appuyaient sur une puissante armée dans laquelle entraient, pour un tiers au moins, un contingent d'amazones. Elle constituait sans doute le noyau le plus solide de l'armée; on pouvait en évaluer le nombre à environ quatre mille, bien entraînées, portant une sorte d'uniforme, chemise bleue, écharpe et culotte rayées, bonnet blanc brodé d'un crocodile bleu; il y avait le gros de la troupe armé de vieilles pètoires, la cohorte des chasseresses d'éléphants, les artilleurs, enfin la phalange légère des archers au bracelet d'ivoire sur lequel on appuyait la flèche en visant; les amazones étaient recrutées parmi les vierges des meilleures familles du royaume et étaient astreintes au vœu de chasteté sanctionné par la mort: on les savait d'une ferocité extrême et, avant que d'aller au combat, dans d'infénales pètarades, s'enivraient de bruit et de la fumée de poudre comme elles s'étaient copieusement enivrées de vin de palme. Les rois entouraient leur fonction d'un cérémonial compliqué, d'un appareil de bizarrerie, horrible et bouffon à la fois, où les sombres divinités du cru, les sorciers, les empoisonneurs et le trancheur de têtes, se partageaient les rôles. C'est dans ces étranges terres que nous commençons à nous établir en 1875.

D'un point de vue économique, le continent africain apporte, en plus de ses ressources minières, des produits alimentaires comme le sucre ou le cacao. Les colons, profitant d'un climat particulièrement propice à sa production, exploitent la canne à sucre de manière intensive, et en retirent d'énormes bénéfices qui sont, la plupart du temps, réinvestis sur le continent européen. Quant au cacao, surnommé l'or noir, il permet à l'économie coloniale française de s'ouvrir davantage à la spéculation. C'est la métropole qui oriente les productions. Une économie de plantation se développe,

là aussi, souvent au détriment des cultures vivrières, traditionnellement produites par les paysans indigènes.

La situation est sensiblement différente sur le continent asiatique. Au Nord-Ouest de la Cochinchine s'étend le large bassin du Cambodge, recelant un peuple de cultivateurs de riz et de pêcheurs. La civilisation cambodgienne, ou khmère, est prospère. Au XIXème siècle, le Cambodge vit sous l'autorité du Siam et de l'Annam, ses deux voisins. L'établissement des Français en Indochine s'explique par une volonté de pénétrer le marché chinois. En effet, d'abord le Mékong, puis le Fleuve Rouge, sont deux

voies d'accès privilégiées. La colonisation s'effectue en plusieurs étapes : la Cochinchine tout d'abord, suivie du Cambodge sous le Second Empire, le Tonkin, puis l'Annam et le Laos sous la IIIème République.

Le cas du Cambodge diffère des États voisins par l'histoire de sa conquête : en 1863, le roi Norodom autorise le protectorat français, avant de revenir sur sa décision en se rapprochant des Siamois, qui ont la mainmise sur Angkor. L'officier français réagit de manière audacieuse en s'emparant du palais royal. Le Cambodge, sans effusion de sang, tombe alors aux mains des Français. Mais la cohabitation s'avère délicate, et la métropole, inquiète, renforce son pouvoir sur place, ce qui provoque des troubles et de petites insurrections. Avec son statut de « simple » protectorat, le Cambodge s'avère incapable de parvenir au développement économique qu'affiche la colonie voisine de la Cochinchine. Néanmoins, l'École française d'Extrême-Orient y mène, sur le site du temps d'Angkor Vat, l'ancienne glorieuse capitale khmère, une grande œuvre archéologique, et identifie, classe et sauvegarde les vestiges. C'est finalement en 1887 que se crée l'Union indochinoise. Seul le Siam, qui portera plus tard le nom de Thaïlande, échappe à cette vague impérialiste.

CHINE

UN GÂTEAU BIEN APPÉTISSANT

Durant plus de 200 ans, la Dynastie des Qing gouverne librement. Puis arrivent au XIXème siècle les puissances occidentales et leurs velléités d'expansion commerciale. Très vite, l'opium apporté des Indes par les Anglais inonde le marché chinois et devient l'une des denrées incontournables de l'époque. Révulsé par les effets avilissants de cette drogue sur ces contemporains, un certain Lin Zexu fait brûler une cargaison d'opium. Les puissances Européennes répondent à cet incident par l'envoi de canonnières provoquant ainsi la «Guerre de L'opium».

Après cette guerre, la Chine ressort déstabilisée par sa rencontre - pour ne pas dire son conflit - avec la culture des Européens. Mais elle est également secourue de l'intérieur par un nombre croissant de rébellions. Nien (1853-1868), les révoltes musulmanes dans le sud-ouest (1855-1873) et le nord-ouest (1862-1877), et,

particulièrement, la rébellion de Taiping, s'ajoutent au bilan dévastateur. Pendant la seule rébellion de Taiping, qui durera pendant vingt années, presque vingt à trente millions de Chinois trouvent la mort. De 1850 à 1873, en raison de ces révoltes, de la sécheresse, et de la famine, la population de la Chine baisse de plus de soixante millions d'âmes.

Le 19 mars 1853, une troupe de « rebelles aux cheveux longs » s'empare de Nankin, la prestigieuse capitale de la Chine du sud, sur les bords Yang Tsé Kiang. Ils s'opposent à la dynastie Tsin, originaire de Mandchourie, et réclament une dynastie de sang véritablement chinois. Ils désirent également réformer en profondeur les lois et les coutumes de l'Empire. Ainsi, Ils veulent une société plus juste et plus égalitaire, une répartition des richesses plus équitable, et symboliquement, rejettent le port de la natte imposé par les empereurs de la dynastie mandchoue.

Les rebelles sont membres de la secte Taiping, ou secte de la Grande pureté. À leur tête, un certain Hung Xiuquan. Après avoir échoué aux concours administratifs impériaux pour devenir Mandarin, il entre dans une secte protestante. Il en repart avec la conviction qu'il est... le frère de Jésus-Christ.

Mélange de Christianisme et de Confucianisme, la nouvelle religion fraîchement créée par Hung rassemble très vite une communauté de fidèles. Le « frère du messie » leur promet l'avènement d'un « Royaume céleste de la Grande Paix » destiné à durer mille ans.

Après la prise de Nankin, baptisée capitale de leur nouveau royaume, les T'ai P'ing commencent à se répandre à travers toute la Chine. Et se retrouvent rapidement à la tête de plus de 600 villes. Ce qui n'est pas fait, bien évidemment, pour plaire à L'Empereur. Ni à ses nouveaux « amis », les Occidentaux.

Ces rebellions sont mauvaises pour leurs affaires. Shanghai même, devenu le port principal des Européens, est menacée par ces révolutionnaires. Ils décident d'apporter de l'aide à l'empereur mandchou en échange de concessions multiples

En 1860, l'empereur place alors son armée sous le commandement d'un jeune Anglais de 27 ans, Charles Gordon. En face, les Taiping ont des armes archaïques et des leaders incompetents

Ils ne feront donc pas le poids, le 11 mai 1864, quant Gordon leur reprendra la citadelle de Changchow, signant ainsi l'arrêt de mort de la secte. Le 19 juillet de la même année, Nankin est également récupérée des mains des rebelles. Ces derniers, au nombre de 100 000, sont massacrés jusqu'aux derniers tandis que leur gourou se suicide... en avalant de l'or.

Suite aux concessions imposées à la Chine par les puissances d'occident et aux luttes intestines, le régime Mandchou met en place au début des années 1860 un grand plan de réforme pour relever l'Empire et le moderniser. Deux composants principaux seront la base de cette réforme. Premièrement, récupérer au maximum le savoir-faire technologique et industriel des occidentaux. Pour ce faire, les Chinois devront apprendre les coutumes et les langues des étrangers. Deuxième composant, la morale confucianiste.

Mais cet élan réformateur n'aboutira pas. En 1894, la guerre sino-japonaise éclate, mettant à nouveau le pays à genou.

En 1898, l'Empereur fait alors appel à K'ang Yu-wei (1858-1927). Ce dernier est l'auteur de Ta t'ung shu (« La Grande Unité ») et K'ung Tzu kai-chih k'ao (« Confucius comme Réformateur »), deux des plus grands ouvrages concernant les idées réformatrices qui pourraient sauver la Chine. K'ang pense que son pays doit s'inspirer du Japon et abandonner la monarchie au profit d'un gouvernement constitutionnel.

Commencent dès lors sous son égide les « Cents Jours de Réforme » ayant entre autres objectifs :

- *D'introduire la culture occidentale dans le cursus scolaire*
- *De constituer des assemblées élues par le peuple*
- *D'occidentaliser la bureaucratie chinoise*
- *De favoriser le commerce, l'industrie, et les opérations bancaires*
- *De changer le fonctionnement de l'armée.*

Mais ces réformes choquent la plupart des Chinois. Ils estiment que leur société est ébranlée dans ses fondements mêmes et ne veulent pas consentir au changement.

Après trois mois passé au pouvoir, le gouvernement voit quatorze de ses quinze provinces se rebeller. Et mettre à nouveau la Monarchie Impériale aux commandes.

Quand la Chine est défaite par le Japon en

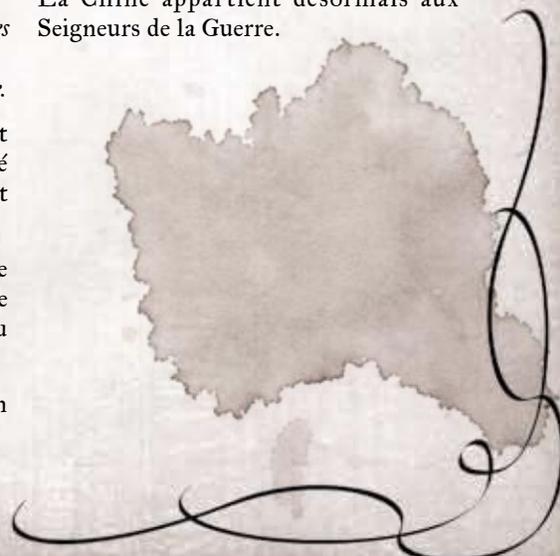
1895, les puissances européennes profitent de l'occasion et mettent en route le processus de « division du melon chinois. » – pour reprendre le terme de l'époque. Européens et Américains commencent alors à se brouiller pour savoir qui aura la plus grosse part. Les Russes obtiennent Port Arthur, les Anglais les nouveaux territoires autour de Hong Kong, les Allemands un bail dans la région de Shantung, et les Américains font marcher à fond la politique de « porte ouverte sur la Chine ».

Face à l'invasion commerciale de l'occident, la cour impériale fait appel à différentes sociétés secrètes locales. Ces dernières sont traditionnellement tournées contre le Gouvernement Impérial. Cependant, le sentiment anti-étranger est tel que les ennemis d'hier décident de faire cause commune. Cette politique atteint son apogée en 1900 avec la rébellion des Boxers.

Les Boxers, ou « Les Poings Justes et Harmonieux, » sont les membres d'une secte religieuse qui s'est à l'origine rebellée contre le gouvernement impérial en 1898. Ils pratiquent une magie animiste qui est censée les rendre insensibles aux balles et à la douleur.

Leur révolte se limite seulement à quelques endroits, dont notamment Beijing. Mais la réponse des occidentaux ne se fait pas attendre. Ils se rendent à Beijing et surclassent très vite la secte rebelle, malgré ses « rituels d'invincibilité ». Dans les deux mois qui suivent, une force internationale occupe la ville et force le gouvernement impérial à accepter que des forces militaires étrangères résident dans sa capitale. De plus, les Européens exigent un remboursement pour les pertes que cette courte révolution leur fait subir.

En 1911, L'Empereur doit abdiquer. La Chine appartient désormais aux Seigneurs de la Guerre.



WHO'S WHO

HELENA P. BLAVATSKY

Extrait de *Spiritistes et Occultistes du Monde Moderne : Nouveaux Prophètes ou Derniers des Escrocs ?*
d'Abraham Van Helsing (1913)

L'une des femmes les plus célèbres de son temps, Surnommée le « Sphinx russe » ou le « Cagliostro au féminin »...

Enfant médium, mariée à 17 ans, cette aristocrate s'enfuit aussitôt pour chercher l'aventure, de Saint-Petersbourg aux bords du Nil, des vallées du Pérou à New York, de Londres à Bombay. Révolutionnaire, on la trouve aux côtés de Garibaldi dans la lutte de l'Italie contre la papauté. Le Tibet ouvre à Helena Petrovna Blavatsky les portes de ses sanctuaires secrets : elle proclame qu'ils sont la retraite de « Maîtres de Sagesse », gardiens d'une connaissance occulte immémoriale. Dès lors, elle entreprend d'en exposer les Arcanes et étonne son entourage en accumulant les prodiges. Les uns crient à l'imposture, d'autres voient en elle une authentique missionnée de l'Au-delà.

Tout commence pendant que son père, le capitaine d'artillerie Peter Von Hahn, est en opération du côté de la Pologne pour écraser l'insurrection des autochtones. La petite Helena Petrovna naît dans la nuit du 11 au 12 août 1831, à Iekaterinoslav, au fin fond de d'une Ukraine que le choléra est en train de décimer. On se hâte de réunir la famille pour baptiser le bébé, d'apparence chétive, mais la cérémonie tourne mal : pendant qu'on récite les prières rituelles, une fillette porteuse, comme ses aînés, d'un cierge allumé met le feu à la robe du pope, ce qui crée la panique dans l'église.

Malgré une famille toujours en déplacement, l'éducation de la fillette n'est jamais négligée : fort douée pour le piano, Helena reçoit des leçons de très bons maîtres. Elle acquiert aussi une certaine maîtrise du dessin et de la peinture - ce qui allait plus tard l'aider, à New York, à traverser une période de pauvreté. Cette bonne éducation n'est pas donnée sans peine par les personnes chargées de cette tâche : très vive et intelligente, l'élève est aussi très indocile, d'un caractère explosif et fort difficile à manier.

Et pour cause. De façon précoce, Helena manifeste de très forts pouvoirs parapsychologiques qui ne cessent de surprendre sa famille et d'inquiéter les domestiques superstitieux. Somnambule, clairvoyante, et provoquant par sa présence maints phénomènes de poltergeist, elle vit souvent dans un monde à part où nul ne peut la rejoindre, retranchée dans les coulisses invisibles de la nature et semblant dialoguer avec le petit peuple des gnomes et lutins du folklore russe. Helena cherche avidement le commerce de toutes personnes réputées versées dans les arts occultes - sorciers, rebouteux ou magiciens de village. Avant même l'âge de 15 ans, elle découvre dans la bibliothèque de son arrière-grand-père une foule d'ouvrages d'alchimie, de magie et autres « diableries du Moyen-Âge » (comme elle l'a écrit) et les dévore avec passion. Bientôt, Paracelse, Kymnath, ou même Cornelius Agrippa n'ont plus rien à lui apprendre.

Par ailleurs, une présence protectrice semble l'accompagner avec constance.

Elle se manifeste sous la forme d'une image, toujours la même : celle d'un homme de grande taille, d'apparence orientale, qui à plusieurs reprises la tire de grands dangers (chute d'un échafaudage bancal que l'enfant avait confectionné pour atteindre un objet interdit, accident de cheval, etc.). Plus tard, Helena devait rencontrer pour de bon ce mystérieux personnage, lorsqu'elle aurait rompu avec la destinée qu'on avait prévue pour elle.

À dix-sept ans, Helena épouse le comte Blavatsky, qu'elle quitte rapidement pour aller découvrir le monde. Elle arrive au Caire où elle rencontre un Mage Copte, Paulos Metanon qui lui enseigne comment maîtriser ses pouvoirs psychiques. C'est entre 1850 et 1851 qu'elle rencontrera à Londres le « Maître de ses rêves », l'Indien qu'elle voyait enfant, le Mahatma Morya. Il fait partie de la suite du Premier Ministre du Népal en ambassade dans la capitale anglaise.

De 1849 à 1873, Globe-trotter infatigable, parfois déguisée en homme, Helena fera trois fois le tour de la terre, en pénétrant dans les régions les plus retirées du globe, y compris le Tibet, en doublant le Cap de Bonne Espérance, traversant les États-Unis d'Est en Ouest avec une caravane de chariots bâchés, et observant partout la vie, les coutumes et les pratiques religieuses et magiques d'hommes appartenant aux cultures les plus variées. Helena veut tout voir - les Shamans Peaux-Rouges, les Vaudous de la Nouvelle Orléans, les derniers représentants des Incas au Pérou, et tous les inconnus de l'autre bout du monde. Elle ne reste jamais longtemps au même endroit.

En 1852, pendant un séjour en Russie, des centaines de personnes sont témoins de l'exercice de ces pouvoirs que la jeune femme sait maintenant utiliser à sa volonté, en pleine conscience.

Le 3 novembre 1867, elle est à la bataille de Mentana, aux côtés des Garibaldiens. Cinq fois blessée, elle est laissée pour morte.

En 1874, alors installée à New York depuis un an, elle rencontre au sein d'un cercle spirite le colonel Olcott, avec qui elle s'allie afin d'explorer l'inconnu et de révéler ses mystères.

Et c'est ainsi qu'en septembre 1875, ils fondent un cercle d'études sur les phénomènes et la philosophie occultes : La Société Théosophique. Plus tard, en août 1876, ils prendront un appartement en commun à Manhattan, que les visiteurs (nombreux) appelleront la « Lamaserie ».

En 1877 elle publie son premier livre Isis dévoilée. L'ouvrage - un fort volume de 1300 pages - paraît le 29 septembre. On se l'arrache : le premier tirage (1.000 exemplaires) est épuisé en 10 jours. Isis porte ainsi Mme Blavatsky au premier plan de l'actualité dans le domaine de l'occulte. Véritable manifeste du mouvement théosophique naissant, ce livre va contribuer à faire connaître ce dernier et étendre son rayonnement à l'échelle internationale.

Pour finir, Blavatsky et Olcott décident d'amener la Société Théosophique en Inde. Le temps d'obtenir sa naturalisation américaine et de tout régler pour ce nouveau départ, Helena quitte New York le 18 décembre, avec Olcott. Ce dernier a en poche un passeport diplomatique et une lettre autographe du président des États-Unis le recommandant aux autorités consulaires américaines à l'étranger...

Une fois en Inde, ils donnent des conférences et ils fondent une revue, *The Theosophist*. En 1882 la santé d'Helena commence à décliner, elle quitte alors Bombay pour Adyar d'abord, avant de repartir avec Olcott en Europe. Elle retourne à Adyar quelque temps plus tard afin d'attaquer en diffamation un certain Richard Hodgson qui l'accuse d'être une espionne russe. Olcott et quelques autres la dissuadent de le faire. Ce qui la pousse à démissionner de son poste de secrétaire de la Société Théosophique avant de repartir, gravement malade, pour l'Europe.

Malgré ses souffrances, elle écrit alors *La Doctrine Secrète* qu'elle publie en 1888. Elle continue ses écrits avant de mourir à Londres le 8 mai 1891.

COMMENT UTILISER MADAME BLAVATSKY :

Imaginez un instant vos joueurs en membres de la « petite suite » qui a vu naître Helena (après tout, elle est issue d'une famille de la haute noblesse russe). L'un est son précepteur, l'autre sa nourrice, un dernier son professeur de piano, etc. Qu'ils croient au spiritisme ou pas n'a aucune importance : ils seront quoi qu'il arrive attachés à la jeune fille qu'ils ont fait sauter sur leurs genoux et vu grandir. Ils l'accompagneront et l'aideront tout au cours de sa vie et voyageront aux quatre coins du globe pour y vivre les aventures qui ont parsemé la vie trépidante de la célèbre médium / gourou. Vous êtes bon pour une campagne de plusieurs dizaines d'heures de jeu !

RICHARD FRANCIS BURTON

Extrait de la chronique mensuelle *Heureux Qui Comme Ulysse...* d'Allan Quatermain (article écrit pour le *New York Post* en 1872).

Mon ami Richard Francis Burton est le fils d'un colonel d'armée. Gamin, il accompagne ses parents dans leur voyages fréquents sur le continent européen. Burton et son frère sont deux sauvages. Ils fréquentent - dès l'âge de 10 ans - les tavernes, les salons de jeu, et les camps gitans de la France et de l'Italie. Inutile de dire que les deux gosses terrorisent leurs précepteurs.

Adolescent, Burton intègre l'université d'Oxford, où il devient vite connu pour son penchant à provoquer les autres étudiants en duel. Il se fait expulser pour avoir assisté à des courses hippiques. Trop heureux de quitter Oxford, il part en grande pompe à bord d'un char. En prenant soin de conduire chevaux et véhicule au-dessus des parterres de fleur de l'Université tout en soufflant à pleins poumons dans une trompette.

À 21 ans, Burton rejoint les rangs de l'East India Company et s'installe dans la région du Sindh, où il vit avec les Musulmans du cru et apprend plusieurs langues et dialectes orientaux, y compris l'Iranien, l'Hindoustani, et à l'Arabe (il maîtrisera aussi par la suite le Marathi, le Sindhi, le Punjabi, le Telugu, le Pashto, et le Multani). Au final, au cours de ses voyages en Asie, en Afrique, et en Amérique du Sud, il aura appris 25 langues. Ou 40, si l'on compte les dialectes. Et je suis sûr que l'animal ne va pas s'arrêter là....

Pardonne-moi Richie, mais je crois qu'il y a dorénavant prescription. Je vais donc me permettre de vous parler de la courte - et amusante - carrière d'espion de mon vieil ami.

En tant que tel, il est affecté par sa Compagnie à la collecte d'informations au sein des souks et des bazars du Sindh et il y perfectionne ses extraordinaires capacités à se déguiser. L'une de ses tâches principales est de surveiller les bordels homosexuels du Sindh... Mais le rapport qu'il fait de ses investigations ne sera jamais rendu officiel : il apparait en effet que nombre des clients de ces maisons closes très particulières sont... des officiers britanniques. Dieu sauve la Reine. C'est sous l'opprobre des ces supérieurs et avec le choléra que Burton

rentre en Europe, à l'âge de 29 ans.

Il s'installe en France, où pendant trois ans il s'attèle à l'écriture de quatre livres sur l'Inde. Mais il projette déjà de repartir à l'aventure. Son objectif : pénétrer dans la Sainte Mecque déguisé en pèlerin Musulman. Cet exploit, s'il avait été découvert, aurait eu comme conséquence une exécution par décapitation ou crucifixion.

Le récit qu'il publie à la suite de ce voyage présente les coutumes des peuples musulmans qu'il a rencontrés. Quand ces mêmes musulmans ont par la suite constaté qu'il avait secrètement pénétré jusqu'au Grand Cube du centre de la Mecque, ils n'ont pas pris la mouche. Les Arabes ont finalement beaucoup d'estime pour ce blanc-bec qui a si souvent exprimé son admiration pour les coutumes et les croyances musulmanes. Et il parle arabe tellement bien...

Burton veut réitérer l'exploit avant de repartir pour l'Europe : il entre dans la ville musulmane interdite de Harar, déguisé en marchand itinérant. Tous les « non-croyants » qui sont entrés dans cette ville de Somalie avant lui ont toujours été exécutés, et Burton devient ainsi le premier homme blanc à y entrer et à rester vivant.

En 1854, Burton part en Afrique avec John Speke trouver la source du Nil. Leur expédition est attaquée par une tribu locale. Speke est capturé. Il parvient à s'échapper mais est sérieusement blessé et la mâchoire de Burton a été percée par une lance. Il revient en Angleterre pour récupérer, alors que la guerre en Crimée éclate. Une fois rétabli, Burton s'y rend et y entraîne des troupes irrégulières turques, mais ne participe à aucun combat.

La guerre finie, il fait partie de la deuxième expédition de Speke en Afrique. Burton découvre le lac Tanganyika en 1858. Burton et Speke rejoignent les côtes, mais Burton est alors trop faible pour atteindre l'Angleterre. Speke rentre au pays seul et ce salopard s'accapare la découverte du fameux lac.

En 1860, après s'être publiquement « expliqué » avec Speke, il visite l'Utah et ses Mormons. Peu de temps après son retour des États-Unis, en janvier 1861, il se marie dans le secret à Isabel Arundell, fille d'une famille aristocratique catholique.

Burton devient consul pour le Foreign Office britannique sur une île d'Afrique occidentale appartenant aux Espagnols. Cela lui permet donc d'être très régulièrement sur le continent africain. Il en résulte cinq livres qui deviennent vite populaires : ils décrivent en effet des rituels tribaux, des scènes de cannibalisme, et des coutumes sexuelles que la morale réproouve... Régaliez-vous, chers lecteurs : ces œuvres sont toujours disponibles.

On le mute en 1867 au Brésil. Pour passer le temps, il descend sur 1500 miles le fleuve San Francisco et parvient jusqu'à la côte. Seul.

Puis vient son affectation à Damas. Où il échappe à une embuscade. « Je n'ai jamais été autant flatté de toute ma vie. Je ne pensais pas que 300 hommes étaient nécessaires pour me tuer » me dira plus tard plus tard cette vieille canaille.

Burton est à l'heure actuelle toujours consul. À Trieste, en plein cœur de l'Empire Austro-hongrois.

Et il est également toujours marié. Pauvre vieux.

Si vous avez une expédition à monter, sortez-le de là et proposez lui de venir. Il n'attend que ça.

Et puis, vous ne le regretterez pas. C'est vraiment un homme plein de ressources, de surprises, d'humour...

Un gentleman. Définitivement.

si vos joueurs ont besoin d'exotisme et expriment le désir – dangereux – de vouloir monter une expédition dans un coin reculé du globe, faites donc en sorte qu'ils suivent le conseil de Quatermain. Faites leur rencontrer ce personnage historique et mythique qu'est Burton, il ne les décevra pas.

Qui plus est, il se peut que Burton se soit enterré à Trieste pour échapper à certains de ces vieux ennemis (les Thugs ? Le Si-Fan ?).

Vos joueurs seront sans doute ravis durant leur expédition de se retrouver avec de tels ennemis à leurs trousses...

ALFRED DREYFUS

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Alfred Dreyfus est un homme dont le seul nom déclenche aujourd'hui encore des huées et des hurras. Il est un déclencheur, le catalyseur de l'attention de son époque, il est le prisme par lequel se sont exprimés et s'expriment encore les Français.

Né à Colmar, il est issu d'une famille juive. Il s'intéresse très vite au sort de son pays, et suit un enseignement militaire dans une école qui le destine à devenir officier. C'est avec le titre de capitaine qu'il sert les intérêts de la France lors du conflit qui l'oppose à l'Allemagne en 1870.

Le 15 octobre 1894, il reçoit à son domicile parisien une convocation au ministère de la guerre. C'est là que lui est lancée par un tribunal militaire une accusation de haute trahison, selon laquelle il aurait, au cours du conflit de 1870, fait parvenir à l'ennemi des informations confidentielles ayant trait aux projets militaires de la France.

Les origines juives d'Alfred Dreyfus sont un biais important, un biais qui empêche l'enquêteur de promener un regard objectif sur cette affaire. Cependant, elles détournent si bien l'attention de l'opinion publique que souvent, ce sont ces mêmes origines qui sont la cible des tollés, par un jeu d'accusations populaires indirectes, le tout sur fond de climat antisémite profondément actif.

Des gens se mobilisent pour lui. D'autres contre lui, et fixent les opinions dans les camps respectifs des dreyfusards et des anti-dreyfusards, scindant le pays en deux pour des années. L'écrivain Zola est de ses défenseurs, et adresse une lettre vigoureuse au Président du pays, via un quotidien, qui produit l'effet d'un soufflet magistral.

Actuellement, Dreyfus, reconnu finalement coupable en dépit de toute preuve matériellement viable, est prisonnier au bagne du Diable, en Guyane, où il terminera probablement sa vie.

L'Affaire. Un seul homme. Un seul homme réussit non seulement à tenir en haleine, mais à influencer toute une génération, et par là même, détourner son attention... d'autre chose. Je ne crois pas aux coïncidences. Si je ne savais pas James Moriarty ad patres, c'est sa signature que je verrais dans cette affaire.

L'introduction de la lettre d'Émile Zola, tirée « Faccuse ! »

Me permettez-vous, dans ma gratitude pour le bienveillant accueil que vous m'avez fait un jour, d'avoir le souci de votre juste gloire et de vous dire que votre étoile, si heureuse jusqu'ici, est menacée de la plus honteuse, de la plus ineffaçable des taches ?

Vous êtes sorti sain et sauf des basses calomnies, vous avez conquis les cœurs. Vous apparaissez rayonnant dans l'apothéose de cette fête patriotique que l'alliance russe a été pour la France, et vous vous préparez à présider au solennel triomphe de notre Exposition universelle, qui couronnera notre grand siècle de travail, de vérité et de liberté. Mais quelle tache de boue sur votre nom - j'allais dire sur votre règne - que cette abominable affaire Dreyfus ! Un conseil de guerre vient, par erreur, d'oser acquitter un Esterhazy, soufflet suprême à toute vérité, à toute justice. Et c'est fini, la France à sur la joue cette sautille, l'histoire écrira que c'est sous votre présidence qu'un tel crime social a pu être commis.

Puisqu'ils ont osé, j'oserai aussi, moi. La vérité, je la dirai, car j'ai promis de la dire, si la justice, régulièrement saisie, ne la faisait pas, pleine et entière. Mon devoir est de parler, je ne veux pas être complice. Mes nuits seraient hantées par le spectre de l'innocent qui expie là-bas, dans la plus affreuse des tortures, un crime qu'il n'a pas commis.

Et c'est à vous, monsieur le Président, que je la crierai, cette vérité, de toute la force de ma révolte d'honnête homme. Pour votre honneur, je suis convaincu que vous l'ignorez. Et à qui donc dénoncerai-je la tourbe malfaisante des vrais coupables, si ce n'est à vous, le premier magistrat du pays ?

Holmes, le 12 décembre 1900

COMMENT UTILISER ALFRED DREYFUS :

il est tout à fait concevable que Dreyfus puisse être au cœur d'une affaire d'espionnage international, où se mêlent nationalisme et trahisons. L'Histoire laisse entendre que l'affaire repose sur des renseignements passés à l'ennemi allemand au cours de la guerre de 1870. Mais l'important, c'est le tapage, ainsi que les répercussions, que cette affaire a produit. Il est donc possible de mettre entre les mains de Dreyfus quelque autre secret inavouable, et lui faire croiser la route de vos PJ. Un manipulateur-né comme Fantômas est par exemple tout à fait capable d'avoir utilisé Dreyfus pour le placer sous le feu des projecteurs pendant que lui-même agit ailleurs, libéré pour un temps du regard des Français...

DANIEL DUNGLAS HOME

Extrait de *Spirites et Occultistes du Monde Moderne : Nouveaux Prophètes ou Derniers des Escrocs ?*
d'Abraham Van Helsing (1913)

L'Écossais Daniel Dunglas Home apparaît à mes yeux comme le médium le plus remarquable de tous les temps si on en juge par le nombre de séances qu'il a donné, leur impressionnant contenu et le calibre des observateurs qu'il a attiré dans les nombreux pays qu'il a visités.

Dès l'âge de quatre ans, le futur médium étonne son entourage en annonçant des événements quelque temps avant qu'ils se produisent. Il semble tenir ses facultés psychiques de sa mère, réputée elle aussi pour ses dons de « double vue ». À neuf ans, devenu orphelin, il quitte son village natal pour la Nouvelle-Angleterre, en compagnie de sa tante, Mme Cook, qui l'a adopté. Sa santé est fragile et il souffre de tuberculose. À treize ans, il annonce la mort d'un de ses camarades, Edwin - qui décède trois jours plus tard. Quelques années plus tard, des coups résonnent dans la maison familiale et des tables glissent à son approche : la multiplication des incidents oblige le jeune homme à quitter sa tante, esprit superstitieux, qui l'accuse d'être possédé par le diable...

Au début des années 1850, il évite et des matérialisations partielles ont lieu lors de séances spirites qu'il se met à organiser.

Home dira plus tard concernant ses prouesses : « Pendant ces élévations ou lévitations, je ne ressens rien d'autre qu'une sorte de puissance électrique autour des pieds. Je ne me sens pas soulevé et n'ai jamais éprouvé la moindre peur. Souvent, mes bras se raidissent et s'étirent au-dessus de ma tête, comme si je saisissais le pouvoir invisible qui m'a lentement arraché du sol. »

Le spiritisme a déjà précédé Home lorsqu'il se rend en Grande-Bretagne, en 1855. Mesdames Hayden et Roberts, des médiums américaines, ont parcouru le pays durant les cinq ans qui ont suivi l'événement de Hydesville. Home y trouve donc un auditoire réceptif à son arrivée. Commence dès lors une carrière internationale qui lui fait parcourir l'Europe. Home est un homme doux, aimable, charmeur, qui se refuse toujours de faire payer ses démonstrations. Les Cours se disputent sa personne ; il compte parmi ses admirateurs et protecteurs le tsar de Russie et le roi de Bavière.

À l'automne de la même année, Home se rend à Florence où ses facultés sont constatées par divers personnages dont Napoléon III et l'impératrice Eugénie. Cette dernière est convaincue que son père s'est matérialisé de sorte qu'on puisse constater sur la main de la matérialisation une marque reconnaissable qu'il portait de son vivant. Il y a également des épisodes d'écriture directe signés de la main de Napoléon Bonaparte, écriture manuscrite que Napoléon III reconnaît comme étant bien celle de son aïeul.

En décembre, on tente d'assassiner Home en raison de la réputation de nécromancien qu'il a acquise.

Ce qui ne l'empêche pas de publier ses Mémoires en 1862 : Révélation sur ma Vie Surnaturelle.

Pendant son séjour à l'étranger, Home rejoint l'Église catholique et est reçu par le pape Pie IX, mais cette conversion est de courte durée. Bien qu'ayant promis de cesser toute activité médiumnique, cette faculté est hors de son contrôle et les manifestations persistent. Il est forcé de quitter le territoire papal et retourne en Grande-Bretagne en avril 1864.

Le 16 décembre 1868, en Angleterre, Home se trouve en compagnie de plusieurs personnes, Lord Adare, Lord Lindsay, le capitaine Wynne et Smith Barry, lorsque, en état de transe, il commence à s'élever dans les airs. En flottant, il sort par une fenêtre de la maison où tous se trouvent, passe à 20 mètres au-dessus du sol et rentre dans le petit salon voisin par une autre fenêtre.

Il revient ensuite dans la chambre avec Lord Adare. Celui-ci ne comprenant pas comment Home a fait pour passer par une fenêtre à demi ouverte, le médium s'exécute

une seconde fois. Il s'élève à nouveau du sol et passe par la fenêtre, tête la première, corps presque horizontal et apparemment rigide. Ce n'est ni la première ni la dernière fois qu'Home se livre à ce type de prestation.

Déjà, en 1866, il s'est élevé jusqu'au plafond d'une pièce et y a tracé au crayon une croix pour prouver aux témoins qu'ils n'avaient pas été victimes d'une hallucination collective. Il s'élèvera ainsi dans les airs, devant des témoins, une cinquantaine de fois au cours de sa carrière.

Lorsqu'il est en transe, les phénomènes (dont il ne peut expliquer la nature) sont de caractères divers : les personnes présentes ressentent parfois la pièce vibrer (certains décrivant le phénomène comme semblable au mouvement d'un bateau lorsque le moteur commence à tourner), entendent de petits coups secs, sentent des touchers ou des souffles psychiques, voient des lumières spirituelles apparaître ou sont témoins d'écriture directe. Des entités communiquent également par l'entremise de Home. Le plus étonnant chez lui, c'est qu'à la différence de la plupart des autres médiums, il peut tenir ses séances en pleine lumière.

Le caractère exceptionnel du cas de Home consiste également dans le nombre de preuves apparemment solides concernant ses pouvoirs et leur étendue. Une commission dépechée par l'université de Harvard, composée de deux chercheurs, Hare et Mapey, effectue des tests. Elle est très vite convaincue de la réalité des phénomènes et de leur origine spirituelle. Elle atteste ainsi qu'en présence du médium une table s'est déplacée et élevée de plusieurs centimètres, tandis que le plancher a vibré.

*Sir William Crookes, chimiste de renom et découvreur du thallium, et lui aussi intrigué par le renom du médium, a rencontré celui-ci et testé ses capacités plusieurs années durant. Le résultat de son enquête, publié en 1871 dans le *Quarterly Journal of Science*, lui est entièrement favorable. Le savant détaille les expériences auxquelles il a demandé à Home de se soumettre et constate que le médium a pu notamment faire bouger à distance, sans qu'aucune supercherie ait été décelée, un accordéon dont les touches se sont mises à jouer seules.*

Home a également été testé une fois à Saint-Petersbourg (1870), mais ses dons n'ont alors pas agi. Ce qui n'étonne pas Crookes. Lui-même, au cours de certaines séances, a peu de résultats : les pouvoirs de Home ne se manifestent pas continuellement sur simple demande - ce qui semble plutôt constituer un argument en sa faveur. Quand le médium meurt à Nice, en 1886, de la tuberculose dont il souffre depuis son enfance, aucune fraude n'a jamais pu être relevée contre lui. On estime alors que Home a donné plus de mille cinq cent séances...

Mais c'est notamment dans les deux livres publiés après sa mort par sa femme, D.D. Home his life and Mission (publié en 1888) et The Gift of D.D. Home (publié en 1890), que l'on découvre un grand nombre de témoins éminents ayant reconnu l'authenticité des phénomènes de Home. En effet, celui-ci a toujours tenu secret de son vivant le nom des témoins. Ces derniers, ayant bien souvent une haute position sociale, craignaient d'être ridiculisés si l'on apprenait qu'ils avaient participé à des séances spirites...

COMMENT UTILISER DANIEL DUNGLAS HOME :

Voilà de quoi faire douter le plus sceptique et le plus cartésien des personnages. Mais si l'on part du principe que Home possède effectivement tous ces dons, d'où viennent-ils ? Home est-il médium de naissance (comme il veut nous le faire croire) ou a-t-il passé un pacte avec une entité supérieure ?

Quoi qu'il en soit, l'étendue des pouvoirs de Home ne peut que faire naître des convoitises - et des problèmes : certaines sociétés occultes aimeraient beaucoup voir le célèbre médium rejoindre leurs rangs ou l'éliminer ; quant à ses « mécènes », beaucoup d'entre eux préféreraient garder l'anonymat. Mettez donc vos PJs dans l'une de ces catégories ou faites en des proches de Home : ils sont bons pour être mêlés à une guerre faite d'esotérisme, de journaux à scandales et de scientifiques fanatiques voulant percer le mystère.

Et que feront les joueurs quant ils sauront d'où Home tire réellement ses facultés paranormales ?

GUSTAVE EIFFEL

Fiche de renseignements du Ministère des Armées français
Dernière mise à jour le 03 avril 1894

Les parents de Gustave Eiffel ne le prédisposent guère à un tel destin. Sa mère, originaire de Dijon, monte une affaire de commerce de charbon, et son père se joint à elle en tant qu'employé. Leur négoce trouve de nombreux clients, et la famille, ne rechignant pas à la tâche, gagne de quoi satisfaire largement à ses besoins. Gustave naît sur ces entrefaites, en 1832. Même lorsque naît le troisième des enfants, la famille vit sans réel souci financier.

Grâce à ces largesses, c'est à Dijon que Gustave Eiffel entreprend ses études, avant de rejoindre un collège parisien. Prédestiné à la reprise d'une entreprise familiale, il rejoint ensuite l'École Centrale, où il étudie la chimie. Mais une fois son diplôme en poche, il choisit de suivre un autre chemin, et y préfère une entreprise de constructions métalliques de la capitale. C'est au sein de cette société que ce jeune diplômé fait ses premières armes dans le domaine de l'ingénierie de la métallurgie.

Ses constructions de métal se succèdent alors impitoyablement : le pont de chemin de fer de Bordeaux enjambe victorieusement la Garonne, suivi, quelques années plus tard, du pont Maria Pia sur le Douro, au Portugal, son tout premier pont en arc.

Dès 1864, il s'installe à son compte, estimant avoir intégré l'enseignement de ses anciens employeurs. Ses connaissances en physique et en chimie, et certaines de ses théories avant-gardistes en font une personne de valeur aux yeux de certains groupes, et il intègre peu de temps après un cercle de Franc-Maçons parisiens.

La commande d'une région du Sud de la France l'enjoint à bâtir le viaduc de Gabarit, en 1884. Des œuvres telles que l'armature de la statue de la liberté (offerte aux Etats-Unis pour le centenaire de leur indépendance), le dôme de l'observatoire de Nice ou la gare hongroise de Pest sont également de son fait.

Mais c'est en 1886 qu'il gagne un concours mis en place par la ville de Paris, dont le but est de réaliser un monument titanesque à l'occasion de l'exposition universelle de 1889. Sa candidature est « aidée » en cela par plusieurs Francs-Maçons hauts placés dans les sphères gouvernementales.

Le projet, tel qu'Eiffel le présente aux autorités et au public, a de quoi charmer : il outrepassé légèrement le cahier des charges, qui prévoyait une tour de fer à base carrée, d'une hauteur d'environ trois cents mètres, en s'adjoignant un petit groupe d'ingénieurs, également franc-maçons, et propose un projet alliant grandeur et esthétique, triomphe et majesté.

Mais secrètement, le projet qu'il met au point, efficacement secondé par son équipe, est tout autre. Cette fameuse tour est en fait une commande expresse du gouvernement, qui lui demande la fabrication d'une arme de défense pour empêcher, à l'avenir, qu'une armée étrangère puisse de nouveau faire le siège de Paris comme ce fut le cas quelque 25 ans plus tôt. La tour, qui est en fait un gigantesque paratonnerre destiné à drainer la foudre jusqu'en sous-sol, cache sous le Champ de Mars un important complexe qui abrite en son sein de gigantesques bobines d'orichalque capables de d'accueillir et de stocker cette énergie pour une utilisation ultérieure. En effet, lorsque le flux est brusquement inversé, la tour devient capable de lâcher en un point précis un éclair foudroyant à plusieurs kilomètres à la ronde. Les touristes venus visiter l'exposition universelle de 1889 sont très loin de se douter qu'ils posent le pied sur une arme secrète gouvernementale...



COMMENT UTILISER GUSTAVE EIFFEL :

La version de Gustave Eiffel telle qu'elle est présentée ici ouvre déjà de nombreuses portes à un meneur de jeu en mal d'idées. Le concept selon lequel plusieurs de ses créations, en France et dans le monde, font partie d'un même « diapason », et contribuent à un but unique, peut à lui seul former une trame de fond sur plusieurs scénarios. Évidemment, au delà de la combinaison technico-mystique, le meneur de jeu peut y préférer des scénarios moins « pulp ». En ce cas, Eiffel peut être mêlé à des histoires de complots franc-maçons, à de l'espionnage, ou encore peut travailler pour une puissance étrangère...

ERIK, LE FANTÔME DE L'OPÉRA

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Je ne connais même pas la raison exacte qui me pousse à rédiger ce dossier, sinon peut-être une méthode rigoureuse soigneusement enseignée par Holmes qui me pousse à ne rien laisser au hasard, mais je doute malgré tout que cette fiche soit seulement consultée un jour.

C'était en 1881, je crois. Holmes et moi avions reçu, dans le cadre d'une enquête, une invitation à Paris, à l'Opéra Garnier, pour y assister à des répétitions « d'Hannibal ». Je vais dans un premier temps me contenter de rapporter les faits, comme j'y ai été habitué.

La personne qui nous avait invités se nommait Philippine Raymond, elle tenait le rôle clé dans Hannibal. Elle nous disait subir des pressions afin, probablement, d'être forcée de quitter la scène. Elle désirait savoir si elle se faisait des illusions, ou si sa paranoïa était justifiée.

Par un malheureux hasard, nous ratâmes le navire qui devait nous conduire au Havre ce jour-là ; j'avais oublié mon tabac, et dus faire demi-tour et hélér un cab, ce qui nous mit en retard. Aussi, lorsque nous arrivâmes à Paris, ce fut pour apprendre que miss Raymond avait été transportée à l'hôpital de la Salpêtrière pour y recevoir des soins : elle avait fait une mauvaise chute dans l'une des trappes aménagées sur la scène pour les besoins des accessoiristes.

La jeune fille qui la remplaça au pied levé se nommait Christine Daaé. Une jeune personne d'un tempérament pour le moins narcissique, si je peux me permettre. Certes, elle était d'une beauté tout à fait troublante et extravagante, mais elle traitait son entourage avec tant de mépris que cela en devenait proprement insupportable. Elle disait entraîner sa voix auprès d'un certain « Ange de la musique ». Ah, ces Français, avec leur sens de la métaphore et leur goût détestable pour les fioritures... Les incidents sur scène semblèrent se calmer, mais Holmes tint à rester quelques jours pour nous permettre de nous en assurer. Nous interrogeâmes le personnel, les chanteurs et danseurs, pour obtenir d'étranges révélations : certains parlaient de sabotages, d'accidents provoqués. D'autres, plus mystérieux, nous évoquèrent à demi-mots la présence, dans les murs du jeune opéra, d'une créature éthérée et évanescence, jalouse et indomptable, et que c'était à ce fantôme qu'étaient dus toutes ces manifestations de malheur.

Il faut avouer à leur décharge que, restés dans les locaux à la faveur de la nuit après une représentation, Holmes et moi-même constatâmes de nos yeux la présence d'un intrus. Mais ce dernier était masqué, et il nous échappa peu après grâce à une étonnante maîtrise des lieux.

C'est quelques jours plus tard, lorsque Miss Daaé se présenta au bras d'un jeune et élégant gentleman, que les choses se précipitèrent. Lors de la répétition, une panne de lumière nous contraignit à l'obscurité, et un grand fracas se produisit alors. Une fois des bougies allumées, nous ne pûmes que constater que le gentilhomme en question gisait sous un contrepoids de théâtre, un sac de sable d'une bonne cinquantaine de livres... Quant à la cantatrice, elle avait disparu. Toutes nos recherches s'avèrent vaines, à l'exception notable du masque du misérable responsable, celui que nous avons déjà croisé.

Selon Holmes, une fois l'impossible éliminé, il ne demeure que deux possibilités :

Première explication, nous nous étions retrouvés devant une affaire somme toute assez banale, de jalousies. Jalousie professionnelle, doublée de jalousie sentimentale, et cet homme masqué, quel qu'il fut, s'était enfui avec elle. C'était malheureux, mais hélas ordinaire.

La seconde explication est de Holmes, pourtant, elle tient si peu au rationalisme dont il a fait sa méthode, qu'il m'a conseillé de ne pas la rapporter ici. Ceci étant, le souci de l'exhaustivité qu'il m'a enseigné est lui aussi intact... Voici donc l'histoire : il était une fois un musicien, appelons-le Erik, qui avait péri par accident lors de la construction de l'opéra Garnier, quelques années plus tôt, la tête broyée par la chute d'une pierre de taille. Cet homme, lié à jamais au lieu qui l'avait vu périr, aurait alors commencé à hanter l'opéra sous la forme d'un homme au visage masqué. Bien des années après, il trouva en miss Daaé sa muse, son inspiratrice qui lui redonnait le goût et le sens de la musique, et composa alors pour elle. Mais il était à ce point épris de la belle qu'il irradiait de jalousie et la tenait pour son amour exclusif. Aussi, il fit le nécessaire pour lui obtenir le devant de la scène, avant de réduire impitoyablement à néant ceux qui l'approchaient. Un soir, pris d'une jalousie incontrôlable, il assassina violemment un prétendant qui avait osé tenté de la séduire, et s'enfuit avec elle, non sans lui dévoiler son visage.

Mais comme je l'ai mentionné, cette explication tient de la fable sensationnelle teintée de légende abracadabrante, et il ne serait pas raisonnable de lui prêter un statut plus sérieux... Holmes me reproche toujours mon « détestable romanesque de pacotille ». Qu'il soit rassuré à

mon propos, je n'ai pas la moindre intention de rédiger pour le Strand cette invraisemblable histoire d'ectoplasme entiché et envieux...

Watson, le 19 janvier 1882.



COMMENT UTILISER ERIK :

le récit du docteur Watson nous offre deux regards, celui de la rationalité, et celui, plus romanesque, quoiqu'à peine plus dangereux, de la foi en de telles manifestations. Vivant ou mort, Erik reste un personnage impitoyable, qui confond amour et possession. Il n'est pas impossible de croiser de nouveau sa route, que ce soit dans les loges de l'opéra, ou sur les trottoirs parisiens. Une idylle entre Christine et un personnage, PJ ou PNJ, pourrait être une accroche intéressante pour initier un scénario, sans toutefois en être la trame principale.

FANTÔMAS

Main courante rédigée par le commissaire Juve de la Sûreté Parisienne, à l'attention de tous les policiers de la capitale.

Fantômas est le maître du Crime Organisé à Paris depuis le tournant du siècle. Pourtant nous n'avons que trop peu de renseignements sur lui.

D'après ce que nous savons, il serait né aux alentours de 1870 et aurait des ancêtres du côté de la Perfide Albion. Nous savons en revanche de source sûre qu'il a servi la Couronne comme sergent en Afrique du Sud, durant la Guerre des Boers. C'est à cette époque qu'il a rencontré sa partenaire dans le crime, Lady Bentham (membre de la Famille Royale Anglaise ; c'est d'ailleurs à cause de son sang bleu que la Reine refuse de nous livrer cette catin). La seule famille que nous lui connaissons à part la Lady se résume à son opiomane de fille, Hélène.

- *Il est comme vous le savez un spécialiste es déguisement. Il est apparu aux cours de mes investigations qu'il a eu le même maître en cette discipline que ce maudit anarchiste d'Arsène Lupin.*
- *Par ailleurs, Fantômas n'agit jamais seul. Il a pris soin de tisser un réseau de complices qui répondent à ses ordres, le craignent et l'admirent tour à tour. La plupart d'entre eux sont issus des rangs des Apaches parisiens. Ils ont pour nom la Guêpe Rouge (fleuriste de Belleville sous l'apparence de laquelle se cache Hélène la propre fille du « maître »), Beaumôme, Dégeulasse, Le Bedeau, le Barbu, Bouzille, Bébé, Bec-de-Gaz, Œil-de-Bœuf ou encore Adèle. Voleurs, assassins, proxénètes, tueurs ou filles de joie, « pierreuses » hantant le pavé parisien, ils ont pour habitude de traîner dans les beaux quartiers, les Halles et Bercy à la recherche d'un méfait. Leurs point de chutes sont les assommoirs de Montmartre, de Belleville, de Barbès ou de Ménilmontant. Les arrêter et les interroger ne serviraient à rien. Ils redoutent tant leur chef qu'ils préféreraient mourir plutôt que de vendre Fantômas à qui que ce soit. Contentez-vous de les surveiller. Et n'oubliez pas Fandor. Fantômas semble particulièrement apprécier s'entretenir avec ce scribouillard de seconde zone avide de sensationnel. Je suspecte fortement ce journaliste de complicité avec le monstre.*
- *Les crimes de Fantômas sont épouvantables, mais effectués avec imagination et un goût prononcé pour la mise en scène. Cet idiot de Fandor dirait de ces méfaits qu'ils sont « spectaculairement horrible ». Depuis son apparition, Fantômas a répandu de l'opium dans les souterrains de Paris, déchaîné la peste sur un paquebot, volé l'or du dôme des Invalides, est mort, puis ressuscité, a escamoté une rame de métropolitain, remplacer les parfums d'un grand magasin par de l'acide sulfurique, fait sauter un train et un bateau à vapeur simplement pour éliminer à chaque fois un seul témoin. La liste n'est pas exhaustive. Vous devinez en tout cas que l'argent n'est pas la seule motivation de ce maniaque homicide.*

Messieurs. Fantômas a déclaré officiellement la guerre à la Police. M. le Préfet veut des résultats rapides et significatifs. L'échec n'est pas une option.

COMMENT UTILISER FANTÔMAS :

Jouer sur la paranoïa. Il peut être partout, dissimulé sous les traits d'un proche. Lorsque vos joueurs s'en rendront compte, il sera déjà trop tard.

Et éviter de faire de Fantômas un Moriarty bis. Nos deux criminels, malgré leur génie, n'ont que très peu de points communs : là où l'Anglais sera discret et si possible hors de tout soupçon, le Français aimera qu'on le remarque. Là où Moriarty fera preuve d'un esprit froid et mathématique, Fantômas fera parler son sens dramatique et son goût pour le théâtral.

Pour finir, enquêter sur Fantômas – ou être de ses lieutenants les plus proches – est un parfait moyen de balader vos joueurs dans tout Paris, des Champs-Élysées au quartier de Montmartre, plus « populaire ».

Pour finir : qu'en est-il de ce maître italien es déguisement qui enseigna conjointement son art à Fantômas et Lupin (cf. la fiche concernant les Manteaux Noirs) ? Nos deux criminels seront sans doute mêlés à la guerre qui oppose dans l'ombre les différents « survivants » de cette organisation mystérieuse. Et vos joueurs préférés ? Sont-ils (consciemment ou pas) les pions d'une des factions ? Où réussiront-ils à arrêter ce conflit larvé à la dimension européenne ? Dans ce cas, le mot « Némésis » risque très vite d'être à conjuguer au pluriel pour vos PJs...

PHILÉAS FOGG

Moi, Philéas Fogg, gentleman londonien, couche ici, à la date du 13 janvier 1870, les origines de l'involontaire et regrettable mésaventure dont je fus victime récemment, et qui pourrait bien sonner la fin de mon existence dans les jours à venir si jamais nous échouons.

Cela faisait des mois que mon intérêt pour la « Chose mystique » s'était éveillé à la suite d'une séance de spiritisme à laquelle j'avais été convié, et où je m'étais senti comme effleuré par une sorte de puissance indicible. Je sais pertinemment que nombre de gens, autour de moi, dans la bonne société londonienne, pratiquent avec assiduité des rituels, et sont les gardiens d'Arcanes secrets inconnus du profane. Moi-même, qui avais beaucoup voyagé, j'avais jusqu'à présent négligé l'aspect indéniablement ésotérique de la plupart des territoires où je me suis rendu.

Dès que l'étincelle de cette passion s'alluma en moi, je me tournai vers mes relations du Reform Club afin qu'ils m'initient. Mais je me heurtai à un véritable mur, une sorte de conspiration du silence. Je compris que Mister Stoker évitait le sujet à chacune de nos discussions, et même ma correspondance à Madame Blavatsky, que je ne connaissais que de réputation, demeura lettre morte. Mais les Secrets de l'étrange ne resteraient pas éternellement hors de ma portée. C'est alors, après plusieurs semaines d'essais infructueux, que j'appris la présence à Londres d'un certain Salim-Hussein ben Salam, que l'égyptologue Sir Flinders Petrie avait ramené avec lui de ses fouilles à Louqsor. Un homme dépositaire de savoirs mystérieux et exotiques, dans ma propre ville... C'était un signe du destin. Je trouvais son lieu de résidence, et lui adressai un carton d'invitation pour le thé, le jour même, afin qu'il puisse m'ouvrir les portes de l'occulte.

Le soir même, au tea time, je me heurtai à un individu sans âge, inquietant, peu bavard, vêtu du costume traditionnel arabe, qui me fit bien comprendre qu'il valait mieux ne pas « caresser le scorpion avec la main de la convoitise, si je ne voulais pas écoper d'une piqûre »... Lui aussi semblait vouloir changer de sujet, et éviter tout approfondissement de la question. C'est alors qu'il commença brusquement à se sentir mal. Sur le moment, je pris la chose à la légère, en riant, mais il glissa de son fauteuil, porta soudainement les mains à sa gorge, et se mit à rouler des yeux comme fous, exorbités. Son visage prit une teinte écarlate. Je jetai un œil à la collation que nous prenions, et compris subitement qu'il devait faire une réaction allergique à quelque ingrédient qui rentrait dans la composition des gâteaux que nous avions absorbés. Je voulus courir à l'extérieur pour appeler un médecin, mais son état empirait de seconde en seconde, et je réalisai qu'il n'en avait plus pour très longtemps. Le pauvre homme, pour une raison qui m'échappe, crut hélas que j'avais voulu l'empoisonner, et dans un sifflement à glacer le sang, il me maudit, au nom de Toth, à moins que ce ne fut Horus, et me promit que je ne verrais pas la prochaine lune rousse se lever. Quelques instants plus tard, il mourait entre mes bras sans que j'aie pu tenter quoi que ce soit. Un ami médecin, qui passa constater le décès en fin de soirée, me confirma la théorie de l'allergie, et me montra que sa langue avait triplé de volume, et l'avait ainsi étouffé. Quelle horreur.

Je me mis à penser avec anxiété aux quelques mots qu'il avait proférés avant de trépasser, et ils éveillèrent en moi la très désagréable sensation de la peur. Une peur qui ne me quitte pas depuis lors. Il avait dit la vérité, j'en étais intimement persuadé. Je n'avais pas envie de mourir, quoi qu'il advienne. Je n'avais pas encore appris tout ce que j'attendais de la vie.

Ce fut mon fidèle serviteur, Passe-Partout, qui me fournit quelques éléments de réponse auxquels je m'accrochai comme un coquillage à son rocher pour ne pas perdre espoir. Il consulta l'éphéméride, et m'annonça

que la prochaine lune rousse se produirait dans près de trois mois, dans quatre-vingt-deux jours à compter de demain, pour être exact. Il me fallait trouver un remède à cette malédiction à tout prix. J'étais prêt à y consacrer l'intégralité de ma fortune s'il le fallait. Passe-Partout me fit alors la remarque de certaines médecines parallèles, issues de cultures étrangères, avaient la réputation de faire des miracles, avec néanmoins un prix à payer. C'était du moins ce que prétendaient quelques gourous exotiques que les aristocrates de ce monde exhibaient au cours de soirées privées pour amuser la galerie, selon lui. Il avait fait cette remarque à la légère, sur le ton de la plaisanterie, pour détendre l'atmosphère, mais je sus à ce moment que c'était de là que viendrait mon salut.

Je pris la brusque décision d'utiliser au mieux les derniers jours de mon existence à parcourir le monde à la recherche d'un homme de foi authentique capable de faire mourir la malédiction qui s'était emparée de mon être. Passe-Partout avait raison, je ne pouvais me fier sans a priori aux quelques Guides des Arcanes londoniens, il m'était impossible de courir le risque. Non, la seule solution était de m'adresser à ces guérisseurs dans leur contexte naturel, au sein même de leur civilisation.

Mais je ne pouvais pas quitter Londres dans ces conditions, et jeter le discrédit sur ma famille en prétendant partir sur un coup de tête. S'il était hors de question de parler de ma malédiction, je pouvais donner à mes derniers jours des allures de panache. Je demandai alors à un vieil ami de me rendre un service, et ce brave Hambury y réussit à merveille. Au Reform Club, ce soir-là, devant une partie de whist, nous fîmes mine de nous quereller à propos de l'impossibilité de faire le tour du monde en quatre-vingt jours. Je me fis le champion de la soirée en jurant que je me lançais à corps perdu dans le pari, et que je prouverais aux membres du Club dès le lendemain que la chose était possible.

Mon nom ainsi à l'abri de l'opprobre, je demandai à Passe-Partout de faire mes bagages, et nous partîmes pour le train de Douvres. À l'heure où je rédige ces lignes, après un long voyage, nous avons fait escale en Chine, et notre guide tente de négocier auprès d'un de ces hommes saints, dans un établissement où la fumée me tourne étrangement la tête. L'homme dit pouvoir me guérir par imposition des mains, et en me plantant dans le corps un ensemble de petites aiguilles. Advienne que pourra. Je rédigerai ce journal aussi longtemps que je serai en mesure de le faire. Si jamais je disparaîs de la surface de la terre, je compte sur le détenteur de ces notes pour faire en sorte que jamais elles ne deviennent publiques.

COMMENT UTILISER PHILÉAS FOGG :

Dans la version qui est proposée ici, Fogg est un illuminé qui croit intimement avoir joué avec le feu. Qu'il s'agisse d'une véritable malédiction, ou qu'il soit le jouet de sa propre naïveté, il agit tout au long de son voyage en homme qui n'a plus rien à perdre. Les PJ pourront le croiser dans un endroit insolite et exotique du monde, une colonie britannique ou française par exemple. Sa quête de la guérison et sa terreur de la mort virent peu à peu à la monomanie, et c'est peut-être la dégradation de son esprit qui causera finalement sa perte. Si des personnages l'accompagnent dans sa quête, pour une question de rapidité de moyens de transport, par exemple (il dépense sans compter pour se déplacer d'un pays à l'autre, quitte à acheter ses propres moyens de locomotion), ils pourront rapidement se douter que cette histoire de pari n'est rien d'autre que de la poudre aux yeux...

DORIAN GRAY

Mister Gray est un homme qui cultive une certaine aura de mystère et de paradoxes, qu'il aime à enrober de cette attitude désinvolte et dandy. C'est un élégant jeune homme, aux alentours de 30 ans, très bien de sa personne, à la beauté quasi insolente, qui a reçu de la part de sa famille une éducation sans faille. Il s'est très bien comporté jusqu'aux alentours de ses vingt ans, en homme du monde, poli, affable, il s'est même intéressé à la peinture pour un temps.

Depuis, il semble qu'un déclin se soit produit. Comme tant d'autres rentiers de la capitale, il a fini par se laisser séduire par les affres de la vie mondaine et ses excès de toutes sortes. Il fréquente sans vergogne certaines soirées dont les mauvaises langues du Seaside n'hésitent pas à affirmer qu'elles finissent de manière débauchées, il semble qu'il côtoie des personnes de mauvaise vie qui ont sur lui une influence détestable. Dorian Gray est l'exemple type du jeune homme qui finira mal, je le crains. Il serait vain de soumettre son cas à la médecine moderne, seule son absence de volonté et son argent facile sont cause de sa déchéance. Il en est même venu à être soupçonné d'avoir trempé dans une affaire de meurtre récemment, mais il a su éviter le scandale.

Par Dieu, comment un tel être peut-il se comporter de façon aussi outrancière et conserver cette insolente image d'adolescent aux airs angéliques qu'il affiche en permanence ?

Watson, le 27 février 1895.



Dorian Gray

COMMENT UTILISER DORIAN GRAY :

L'intérêt de Dorian Gray réside dans la peinture de son portrait, à laquelle il s'est lié en y abandonnant son âme : si lui reste éternellement jeune et innocent, son portrait, lui, accumule l'âge, la perversion et les vilenies qu'il commet en toute impunité. Ce concept pourra permettre la mise en valeur de Gray dans vos scénarios : il ne craint ni l'amoralité, ni la mort, et poursuit en conséquence les expériences les plus extrêmes, cherchant à découvrir s'il existe ou non une limite à ne pas franchir.

PIÈCE AU DOSSIER

Plainte déposée au Poste de Highgate, mardi 15 juin 1891 en matinée, enregistrée par le Sergent Matthew Wiggs.

Nom : Owens

Prénom : Elisabeth

Adresse : 114, Hampstead Rd.

Déposition :

Ce n'est plus une vie, Sergent. Notre bonne ville est sous la coupe du démon. J'ai de nouveau été témoin de scènes abominables qui souillent la réputation intègre et honorable de nos quartiers. Hier soir, j'étais de sortie pour me rendre chez les Hambleton, et j'ai croisé le jeune Gray, vous savez, celui dont les journaux ont parlé récemment. Je le connais, car mon fils avait le même précepteur il y a quelques années encore. Dieu seul sait comment il a pu changer à ce point... Il pénétrait dans une belle demeure du quartier de Kensington, non loin de chez ce bon Docteur Parbury. Je dois vous confier que depuis que j'ai lu cet article du Standard, je me pose des questions au sujet du fils Gray. Alors, une fois qu'il eut refermé la porte, j'ai fait le tour de la propriété, afin de savoir au juste ce qui se tramait. Oh, rassurez-vous sergent, il ne s'agissait pas de pénétrer illicitement sur une propriété privée, mais bel et bien de m'assurer de la probité et de la moralité de la situation. Gosh, quel choc ça a été pour moi de jeter ce rapide coup d'œil le long des baies vitrées qui donnent sur le jardin ! Ils devaient être au bas mot une douzaine de personnes, sergent, pas moins, et tous dans la nudité la plus totale. Et ils... Oh my god, je n'ose prononcer ces mots devant vous... Enfin, ils avaient des relations conte-nature, sergent. Et certains à plusieurs, hommes comme femmes ! J'ai bien reconnu Gray, au milieu d'eux. Il semblait même, en quelque sorte, mener la danse, et osait donner des ordres à cette charmante Melle Hambleton, qui semblait comme sous son emprise. Bien évidemment, malgré l'horreur et la répulsion que m'inspiraient la situation, je me suis fait un devoir de rester jusqu'au bout afin d'observer en détails, sergent, et de graver cette scène dans ma mémoire. Ainsi, je pourrai confondre ces fils et filles du Diable devant la justice...

MYCROFT HOLMES

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Monsieur Holmes est un homme singulier. Frère aîné de mon collègue et ami, il est né en 1847 dans le Devonshire, sur la modeste propriété de ses parents. Une maladie chronique de compulsion alimentaire incontrôlable, contractée lorsqu'il était enfant, fait de lui dès l'adolescence un être obèse et cardiaque, ce qui ne l'aide pas à son intégration parmi les jeunes gens de son âge, et provoque en lui une sorte d'humeur atrabilaire persistante. C'est également la raison pour laquelle il ne fait pas partie des appelés pour les guerres coloniales malgré un profond intérêt patriotique. Après de brillantes mais discrètes études de droit, il s'installe à Londres où il fait le choix de vivre en marge de la bonne société.

Doué d'une intelligence supérieure, ainsi que d'une capacité de raisonnement exceptionnelle, il est néanmoins dénué d'ambition et de passion, ce qui l'a conduit à accepter un poste insignifiant de secrétaire pour le compte du gouvernement, non loin de Trafalgar Square. Holmes prétend qu'il peut tout à fait rivaliser avec lui dans ses capacités déductives, mais que son manque de scrupules pour l'observation et le souci du détail feraient de lui un bien piètre enquêteur.

Fin gastronome, amateur d'alcool et de tabac bien connu de son médecin, il est conscient de son état de santé, et ne se déplace que très rarement. Célibataire endurci, il est actuellement, et depuis de nombreuses années, membre honoraire du Diogene's, un Club célèbre pour y accueillir non pas une communauté, mais un ensemble d'individus déclarés « inclubables », connus pour leur affabilité déficiente. Le seul droit à la parole y serait régi par des règles très strictes.

Par ma foi, j'ignore encore comment il peut connaître un si grand nombre de ces personnes qui fréquentent les soirées du tout Londres. L'autre soir, à l'occasion de l'une de ses rares visites à Baker Street, il s'est plaint de la déplorable qualité du bourbon de son frère, et nous a promis d'intercéder auprès de Sir Alec Mac Hill, un de ses amis qui distille son propre quinze ans d'âge, pour qu'il nous en envoie une caisse.

Watson, le 15 octobre 1901.

PIÈCE AU DOSSIER

Un bulletin d'appréciations datant de l'université

DROIT PÉNAL :

Manifeste un profond intérêt pour les domaines législatif et judiciaire.

DROIT DU COMMERCE :

Doté d'une mémoire prodigieuse, ainsi que de théories personnelles non dénuées d'intérêt sur certaines fonctionnalités de la Compagnie des Indes.

LITTÉRATURE :

Bonnes capacités, non exploitées. Fait le nécessaire pour obtenir une notation honnête, sans toutefois s'intéresser au sujet.

HISTOIRE :

Très bon élément. Se passionne pour l'histoire de son pays et les relations internationales.

PHILOSOPHIE :

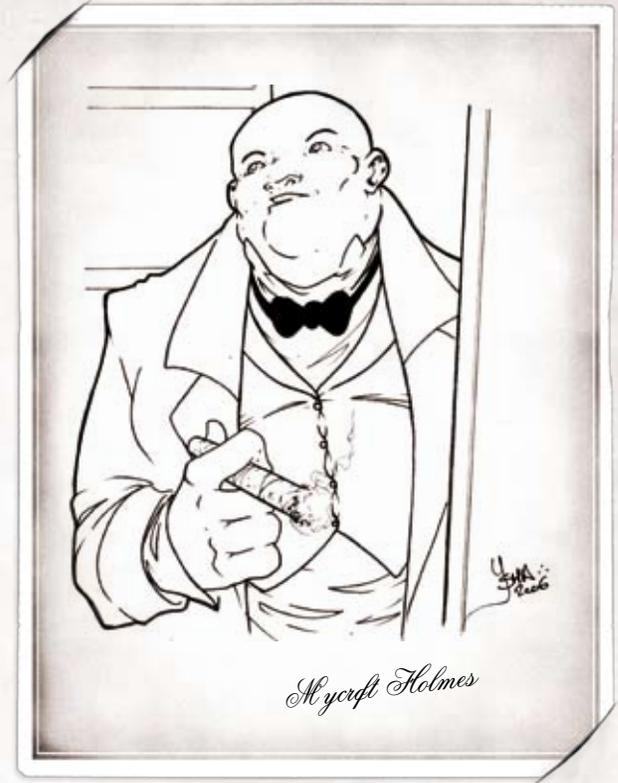
Profonde incapacité à communiquer ses idées à autrui, mais très bon argumentateur une fois isolé.

SPORTS :

Élève médiocre, doué d'une évidente mauvaise volonté.

COMMENT UTILISER MYCROFT HOLMES :

Mycroft Holmes est secrètement un membre extrêmement influent du gouvernement britannique, et l'un des dirigeants de ses services secrets. En tant que tel, il est l'une des cinq personnes les plus influentes autour de Sa Majesté. C'est un homme habile, brillant, secret, et retors. Il en sait généralement bien plus qu'il n'en dit aux gens à qui il confie des missions. Il lui est déjà arrivé de charger son propre frère d'affaires discrètes, en lui occultant volontairement des pièces au dossier, dans le seul but de ne pas l'induire en erreur avec des éléments parasites. Les joueurs pourront le croiser au cours de scénarios où interviennent les intérêts secrets de la Couronne. Mycroft pourra, à cette occasion, incarner la Voix de la Reine. La salle réservée aux visiteurs du Diogene's Club (la seule où l'on puisse parler en toute liberté...) fera un cadre cosy et décalé idéal...



INSPECTEUR LESTRADE

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Ce brave Lestrade est sans doute le plus connu et le meilleur inspecteur du Yard.

Sa ténacité (« digne d'un bouledogue » d'après Holmes) et son énergie en font un limier coriace. Mais mon ami lui reproche - avec raison, sans doute - un manque flagrant d'imagination. Manque auquel il pallie en faisant régulièrement, et bien malgré lui, appel à Holmes. Bien malgré lui. Une étrange relation s'est établie entre les deux enquêteurs : une forme de respect réciproque... teintée d'un profond mépris.

Quelques affaires notables sur lesquelles Lestrade a travaillé :

- *L'affaire Drebber, pour laquelle l'inspecteur et son collègue Gregson engagèrent Holmes pour résoudre le meurtre d'un patriarche Mormon.*
- *La destruction des bustes de Napoléon. Sans Holmes, Lestrade y travaillerait encore.*
- *L'affaire Milverton : Lady Brackwell avait chargé mon ami de récupérer certaines lettres compromettantes dérobées par le maître-chanteur Charles-Auguste Milverton.*

Il est à noter qu'au cours de cette affaire, mon cher Holmes, hormis votre refus d'aider Lestrade, vous vous êtes livré au jeu de la séduction avec une jeune domestique et commis un cambriolage...

L'inspecteur est aussi un homme d'honneur. Il est, bien qu'il ne l'avoue pas, conscient des services qu'il doit à Holmes et nous permet en retour d'avoir accès à certains fichiers du Yard. Il est également arrivé à Holmes, à son tour, de consulter Lestrade ; notamment sur la disparition mystérieuse de Lady Frances Carfax...

Watson - Janvier 1899.

Lestrade brille en effet par sa rapidité et son énergie. Son professionnalisme aussi. À partir du moment où il est aiguillé. Ce sont ces mêmes qualités qui ont permis au « Yarder » de monter en grade. Pas sa vivacité d'esprit - inexistante. Ni son conventionnalisme honteux. Encore moins sa rivalité stupide - mais amusante - avec Gregson. Qui est d'ailleurs plus intelligent que Lestrade. Durant ma longue absence (le « Grand Hiatus » comme vous l'avez appelée Watson), Lestrade s'est vu confié trois affaires de meurtres. Seul, il a été incapable d'en résoudre ne serait-ce qu'une seule. Un détail Watson. En ce qui concerne l'affaire Milverton. Je vous assure que le flirt et le cambriolage étaient absolument nécessaires.

Holmes - Juin 1899.

COMMENT UTILISER L'INSPECTEUR LESTRADE :

Il peut bien entendu servir de « distributeur de missions » pour vos joueurs : il est constamment débordé ; et lorsqu'il est au pied du mur, il peut faire appel à des personnes extérieures au Yard. Qui si possible soient discrètes, talentueuses... et ne s'appellent pas Holmes.

À l'inverse, des personnages à la réputation et aux actes sulfureux peuvent s'attirer les foudres du Yard et de son célèbre inspecteur. Dont la ténacité n'est plus à démontrer.

Par ailleurs, le passé et les accointances de Lestrade sont-elles aussi nettes que ce que l'on peut croire ? Après tout, Londres et ses institutions sont à l'époque « noyautés » par la Franc Maçonnerie. Il y a des chances pour que notre inspecteur ait pu se voir proposer par certains de ses supérieurs un grade au sein d'une Loge. Si c'était le cas, il se pourrait que Lestrade fasse parfois taire - à grand regret ? - son intégrité et couvre quelques actes peu moraux de ses frères maçons. Sans doute à la grande surprise de vos joueurs...

Quoi qu'il en soit, même si vous ne faites pas de Lestrade un Maçon, il y a de fortes chances pour qu'il subisse des pressions de la part des membres de cette Société : le chef du Yard est un haut gradé de la Loge Londonienne et il ne manquera pas de couvrir les écarts de conduites de ses pairs. Lestrade, les mains liés par sa propre hiérarchie, se verra forcé d'agir indirectement pour faire appliquer la justice : vos joueurs seront-ils prêts à aider le célèbre inspecteur et à se retrouver mêlés à une guerre juridique - et magique - contre la Loge Maçonnique la plus puissante au monde ?

DAVID LIVINGSTONE

Extrait de la chronique mensuelle Heureux Qui Comme Ulysse... d'Allan Quatermain (article écrit pour le New York Post en 1870).

Né en 1813, l'Écossais David Livingstone devient à 10 ans ouvrier dans une manufacture de coton. Amoureux du Savoir et de l'Humanité, il décide très tôt de ce que sera son avenir : Livingstone sera missionnaire. Plus tard, grâce à une bourse d'étude, il est en voie de concrétiser son désir et fait des études de médecine et de théologie à Glasgow.

Son autre rêve ? Découvrir et explorer un continent inconnu, pour y instruire les autochtones qui y vivent et leur apporter un peu de civilisation. Là encore, il se donne les moyens de réaliser ses desseins et entre, en 1838, à la Société missionnaire de Londres, qui après un séjour au Cap l'envoie, en 1840, au Bechuanaland.

Dès cette première grande expédition, il promet à ses porteurs noirs de les ramener sains et saufs à leur point de départ, dès l'exploration terminée.

Et il tient parole.

Contrairement à bon nombre de blancs côtoyant l'Afrique. Cette attitude rarissime lui vaut un respect sans borne au sein des populations locales. Celles-ci permettent à Livingstone de déambuler en toute sécurité (et avec les guides adéquats) dans des régions reculées qu'aucun explorateur ou colon blancs n'a atteintes jusque-là.

À partir de 1849, notre missionnaire / médecin / explorateur traverse en long, en large et en travers l'Afrique australe et centrale, parcourt le célèbre désert de Kalahari et atteint le lac Ngami. Il effectuera à nouveau ce périple en 1850, en 1851 et en 1853.

Et son véhicule préféré pour effectuer ces pérégrinations ? Un bœuf !

C'est avec ce moyen de locomotion peu orthodoxe qu'il découvre également le Zambèze, le Congo et l'Angola.

Rien que ça.

Où qu'il soit, quelles que soient les peuplades ou les coutumes auxquelles il se frotte, il accomplit à la fois sa tâche de missionnaire et celle d'explorateur pour le compte de la Société de Géographie de Londres. La Bible dans une main et sa trousse de médecin dans l'autre, il suit le cours du Zambèze, et découvre la grande cataracte, que les autochtones surnomment Mosi-O-Tunya (« la fumée du tonnerre »). Il s'empresse de la rebaptiser Victoria Falls en l'honneur de la souveraine de nos cousins britanniques.

Il passera ainsi 30 années en Afrique, qu'il sillonne du Congo à l'Océan Indien. Et même si notre humaniste n'a jamais découvert les sources du Nil - à son grand regret, il a néanmoins grâce à ses explorations multiples et ses observations minutieuses permit d'orienter les recherches des plus illustres de ses successeurs.

J'aimerais ici mettre en exergue, plus encore que son admirable travail de géographe, la compréhension et l'estime que Livingstone avait pour les Africains. Il connaissait sur le bout des doigts leurs coutumes, nombre de leurs dialectes et, plus que tout, leur âme. Mais de tels sentiments humanistes envers le peuple noir lui ont valu une certaine animosité (pour ne pas dire haine) au sein des colons blancs : la plupart d'entre eux répugnent à traiter d'égal à égal avec des sauvages. Grand bien leur fasse. D'expérience, je dirai à ceux-là qu'en Afrique, l'amitié d'un noir vaut largement celle d'un blanc. Question de survie...

Mais les adversaires de Livingstone n'ont pas compté dans leurs rangs que des Occidentaux : le missionnaire était en effet convaincu que la traite des esclaves était une aberration et a tenté plus d'une fois de convaincre les chefs africains de ne pas faire un commerce de la vie de leurs propres frères.

Par ailleurs, ses conférences et ses publications en Angleterre contre l'esclavagisme ont été nombreuses. La plus célèbre d'entre elles nous raconte comment, dans un village le long de la rivière Lualaba, Livingstone a été témoin des atrocités commises par des trafiquants d'esclaves à l'encontre de la population. Suite à ce rapport, l'opinion britannique a exigé de la Couronne qu'elle force le Sultan de Zanzibar à cesser la Traite.

Mais revenons aux pérégrinations de notre célèbre aventurier.

En 1843, en plein milieu du campement que Livingstone a fait dresser au cœur de la vallée de Mabotsa, un lion l'attaque. L'explorateur a le temps in extremis de faire feu et tue l'animal.

Mais le fauve, avant de mourir, a fait un sort au bras gauche du médecin, le laissant estropié à vie.

En 1865, il perd toute la troupe qui l'accompagne en expédition. Sans porteurs, ni médicaments, ni armes, il parvient malgré tout à s'en sortir vivant.

Mais en 1871, l'Angleterre s'inquiète du silence de Livingstone : depuis 3 longues années, ni aucun rapport ni aucune correspondance n'est parvenu à la Société Géographique de Londres.

C'est alors que le New York Herald Tribune décide d'envoyer à la recherche du célèbre missionnaire un certain Henry Morton Stanley. Ce salopard (je n'ai en effet guère d'estime pour cette brute sans cervelle) retrouve Livingstone sur les bords du lac Tanganyika, dans le village de Ujiji, après 10 mois de recherche. Le 10 novembre 1871, pour être précis. Cette découverte est bien sûr immortalisée par la fameuse réplique : « Dr Livingstone, I presume ? ».

Livingstone est extrêmement souffrant. Stanley le fait soigner, lui fournit le ravitaillement nécessaire pour tenir quelques temps mais retourne seul en Angleterre. Livingstone repart quant à lui vers le bassin du Lualaba.

Mais la dysenterie aura raison de l'explorateur.

Ce sont ses deux amis africains, Chuma et Susi, qui trouvent le matin du 30 avril 1872 la dépouille de Livingstone, mort d'épuisement dans son campement de Chitambo. Le cadavre est agenouillé, comme si la mort l'avait frappé en pleine prière.

Emplis de tristesse, ils rapatrient la dépouille de Livingstone et ses notes jusqu'à Zanzibar. Il faudra aux deux Noirs parcourir 1600 Km en 11 mois (avec le corps, donc) pour parvenir jusqu'à l'île. Conformément au désir du missionnaire, ils enterrent son cœur et ses viscères en terre africaine, et envoient son corps en Angleterre où il reposera dans l'Abbaye de Westminster.

COMMENT UTILISER DAVID LIVINGSTONE :

Au choix, vous pourrez mêler vos joueurs aux premières expéditions de Livingstone (la découverte des Victoria Falls, pourquoi pas ?) ou à celle tout autant célèbre de Stanley. Ce dernier parti, il se peut que les PJs restent aux côtés de Livingstone pour le soutenir.

Par ailleurs, qu'à fait vraiment le missionnaire durant son silence de trois ans, Qu'a-t-il vu ? Que contiennent exactement ses notes ? Et pourquoi a-t-on trouvé sa dépouille en prière ? Livingstone recommandait son âme à Dieu peut-être pour éviter que quelque chose d'autre s'en empare... Les personnages des joueurs ayant reçu les dernières confidences de l'explorateur et lu ses notes, à eux de jouer...

ARSÈNE LUPIN

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Je voudrais avant tout préciser que j'ai classé cette personne au nom de famille « Lupin » sans la moindre preuve de l'authenticité de ce patronyme. Malgré ses recherches multiples, Holmes n'a jamais été en mesure, et c'est là l'un de ses rares mais cuisants échecs, de prouver l'identité de cet homme – s'il s'agit bien d'un homme, mais j'y reviendrai – et encore moins de le conduire devant la justice de son pays.

C'est en tous les cas sous ce pseudonyme que cet individu, que nous supposons français, s'est fait connaître des services de police de France, il y a quelques années. C'est probablement l'insolence de la jeunesse qui le pousse à une telle témérité. Signant ses forfaits d'une carte de visite sur laquelle il présente ses respects à sa victime, ce personnage semble se rire de la légalité et des mesures prises par les autorités pour le mettre sous les verrous. Il s'est d'ores et déjà fait notablement remarquer des journaux dans l'affaire du collier des Dreux-Soubise, ou dans celle de la Perle Noire, il y a quelques années. Inventif, insolent, orgueilleux, risque-tout, prévoyant, antiautoritaire, insouciant, déséquilibré, sont autant d'adjectifs qui le qualifient.

Pour ma part, à l'inverse de mon ami Holmes, je penche pour une théorie plus rationnelle, qui consiste à penser qu'Arseène Lupin est un pseudonyme vide, une identité fictive derrière laquelle se cache tout un ensemble d'individus associés, aux modus operandi identiques. C'est ainsi que Mister Lupin serait à même de cumuler autant de connaissances, de capacités et surtout de témérité.

Mais si je devais me ranger à la théorie fantaisiste de Holmes, et admettre qu'un seul et même homme agit sous ce nom, mon avis de médecin me pousserait à dépendre un individu amoral, vaniteux à l'extrême, aux ambitions démesurées, qui se croit invincible en raison d'une trop grande



confiance en lui. Et en ce cas, je conseillerais à Mister Lupin de consulter un confrère, car ces symptômes peuvent être précurseurs d'une certaine forme insidieuse d'aliénation mentale chronique.

Watson, le 28 août 1899.

PIÈCE AU DOSSIER

Un article du journal *l'Aurore* relatant un cambriolage.

LE ROI DU DIAMANT DÉVALISÉ À DOMICILE PAR DES POLICIERS !

C'est dans la demeure de campagne de M. David de Boers, une luxueuse résidence de trois étages située à Enghien-les-Bains, gardée en permanence par deux veilleurs de nuit en plus du petit personnel, qu'eut lieu le cambriolage, entre minuit et deux heures du matin. Un inspecteur de police vint sonner directement à l'entrée, accompagné de deux policiers en uniforme, pour prévenir les veilleurs de nuit de l'intrusion de cambrioleurs dans une riche maison bourgeoise voisine. Les représentants de l'ordre furent introduits, présentèrent leurs papiers, et furent autorisés à vérifier que tout était en ordre en l'absence de M. de Boers. Accompagnés de l'un des deux veilleurs, ils visitèrent chaque pièce, s'assurèrent que les objets de valeurs de la maison étaient en place, et que nul ne s'était introduit dans la maison par une issue

insoupçonnée. Ils repartirent environ deux heures plus tard, comme ils étaient entrés. Ce n'est que le lendemain matin que l'on découvrit ce petit bristol dans le coffre-fort privé de M. de Boers, qui comportait ce quelques mots : « Avec les compliments d'Arsène Lupin ». Le coffre avait bien évidemment été vidé de son contenu. M. de Boers s'est abstenu de tout commentaire quant à son contenu, mais l'on murmure déjà qu'une forte assurance serait en cours de transaction. M. Lenormand, chef de la Sûreté de Paris, a déclaré à la presse ce matin, en réaction à cette découverte : « Si ce coquin de Lupin veut fanfaronner, il me trouvera sur sa route. Ce sera un duel au sommet ! » L'opinion publique est d'ores et déjà suspendue à ses lèvres.

COMMENT UTILISER ARSÈNE LUPIN :

Lupin est encore très jeune, il n'est pas perçu à l'époque par le public comme un redresseur de tort, un héros populaire ou un séducteur invétéré, c'est avant tout son statut de cambrioleur insaisissable et de provocateur facétieux qui est retranscrit dans les journaux français. Dès lors, il est possible qu'il agisse dans l'ombre pour ses propres intérêts (politique, justice, conquête féminine...), qui suivront peut-être des traces parallèles à ceux de vos PJ, tout en continuant à encourager de la part des media cette facette superficielle de son personnage, pour brouiller les pistes ou abuser d'éventuels poursuivants. N'oublions pas que tout comme Fantômas, ses nombreuses identités lui permettent d'interagir librement dans la bonne société (Noble espagnol, Prince russe, jeune héritier, Chef de la Sûreté...) comme dans des couches plus populaires (argousin, journaliste, ouvrier, marin...). Mise en garde au meneur de jeu : si le personnage de Lupin apparaît, à ses débuts, comme un gentleman-cambrioleur au grand cœur et aux mains pleines, il prend, avec les années, toute la dimension de sa démesure, avec son affrontement des souverains de plusieurs pays, ses ambitions de modification du visage de l'Europe, et son implication dans les colonies...

LA CONFRÉRIE DES MANTEAUX NOIRS

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Cette conspiration criminelle sévit à travers l'Europe depuis plus d'un siècle. On pense qu'elle trouve son origine en Italie. Il semblerait que sa fondation (aux alentours de 1795) soit le fait d'un certain Comte Mario de Monteleone. Appelée alors « Les Compagnons du Silence », cette coterie ressemblait plus à une loge maçonnique qu'à une organisation criminelle... jusqu'à ce que le Comte se fasse assassiner par un de ses propres « frères » nommé Johann Spurzeim. Ce dernier deviendra par la suite le chef de la police napolitaine.

Sept ans plus tard, le fils de Monteleone infiltre les Compagnons - sous le nom de Bel Demonio - et parvient à en prendre la tête. Sa vengeance contre Spurzeim ne se fait pas attendre. Ce dernier est assassiné, après avoir été victime d'une vague de scandales qui le déshonore auprès de toute l'opinion publique italienne.

Par la suite, Demonio met en branle une purge au sein des Compagnons, élimine les anciens partisans de Spurzeim, et fait de la confrérie un réseau criminel encore plus performant qu'il ne l'était. À noter qu'il fait de la Corse l'arrière base de la nouvelle organisation (on parle d'un certain monastère appartenant à un ancien ordre monacal baptisé « les Frères de la Pitié »).

C'est également à cette époque que la Confrérie devient désireuse d'étendre ses tentacules sur toute l'Europe. Son premier objectif : la France. Demonio y envoie le Colonel Bozzo-Corona, un maître es déguisements. Ce dernier

PIÈCE AU DOSSIER

Quelques notes sur les « coutumes » des Manteaux Noirs :

- Le système hiérarchique en vigueur au sein des Manteaux (quelques soient leur nationalité) est fort similaire à celui de la Franc-maçonnerie : chaque échelon de ce système est appelé « degré » et les leaders de chaque loge sont surnommés « les Maîtres du 1er Degré ». L'identité exacte de ces Maîtres n'est connue que des « Frères » du 2ème degré. De plus, l'intégration au sein de ce réseau criminel ne peut bien sûr se faire que par cooptation et est sanctionnée par des épreuves rituelles.
- Ils emploient également un code très précis pour communiquer entre eux :

« *Fera-t-il jour demain ?* » signifie « *Un crime est-il prévu pour bientôt ?* »

« *De minuit à midi et de midi à minuit si c'est la volonté du Père.* » est la réponse par l'affirmative à la question précédente.

« *Il fait nuit* » notifie aux membres que quelque chose a mal tourné et qu'il est peut-être temps de « *couper une branche* » (éliminer un membre renégat à l'Organisation) ou « *de payer la Loi* » (lancer en pâture à la Justice un innocent pour couvrir un forfait)

remplit sa mission à merveille pendant quelques années. Ces voisins de la Rue Thérèse, à Paris, vous auraient dit que ce Bozzo-Corona était un gentleman charmant... alors qu'il régnait sur un empire de plus de 2000 criminels, et ce rien que pour la capitale. Mais Vidocq, le célèbre préfet de police (et ancien bagnard) mettra un terme à la carrière du Colonel en l'assassinant.

De 1832 à 1853, c'est Mlle Marguerite Sadoulas, plus connue sous le nom de la Comtesse de Claire, qui reprend la suite des opérations sur le territoire français. Cette fois-ci, ce n'est plus la police qui s'oppose à l'Organisation mais Roland de Claire (lui est un véritable membre de cette famille, contrairement à la Comtesse). Il mènera dans l'ombre une guerre sans merci contre les Manteaux. Et en mourra quelques années plus tard...

Dès 1854, un certain « Saladin », chef d'un gang rival, entame une guerre ouverte contre les Manteaux Noirs de France. Il compte bien profiter de la disparition de la Comtesse pour rayer sa Confrérie de la carte. Ce Saladin parvient finalement à faire mieux que cela : il arrive en effet à prendre la tête des Manteaux Parisiens et à récupérer leur réseau. À l'heure actuelle, Saladin est un vieillard qui ne s'en sortirait pas sans l'aide de deux jeunes lieutenants des plus dynamiques et coriaces : un dandy du nom d'Arsène Lupin et un personnage plus obscur dont le véritable nom nous est encore inconnu ; nous avons néanmoins son surnom : Fantômas. Bien que ce soit le vieux Saladin qui ait formé les deux jeunes criminels, ils semblent, vu leurs techniques redoutables de déguisement – dont certaines sont basées sur une chimie pointue – les héritiers directs du Colonel Bozzo-Corona.

Quelques décennies plus tôt, en 1820, un jeune adolescent Irlandais du nom de Fergus O'Brean voit sa famille massacrée par des soldats britanniques. Il fait alors vœu de vengeance mais se fait arrêter et est envoyé au bagne australien. Il en revient 20 ans plus tard, sous le pseudonyme du Marquis de Rio Santo. Il est très vite approché par les Manteaux Noirs, ces derniers

étant désireux d'aider l'Irlandais – et de profiter de ses liens au sein des milieux terroristes anti-britanniques pour se faire une place dans le monde du crime anglais.

Sa vengeance accomplie, O'Brean devient le leader de la branche anglaise des Manteaux. Et le reste jusqu'en 1869. De nos jours, cette ramification de la coterie principale est indépendante et n'a plus aucun lien direct ni avec les Manteaux Italiens, ni avec les terroristes Irlandais. À sa tête : un certain James Moriarty...

Pour finir, la Loge d'origine, c'est-à-dire la Confrérie italienne, n'a plus de réelle existence : l'arrestation en 1860 de son dernier leader, « Jean Diable » (un savoyard), a mis un terme aux agissements criminels des Manteaux Noirs sur le sol italien.

Watson – Mars 1893.

COMMENT UTILISER LA CONFRÉRIÉ DES MANTEAUX NOIRS :

Dorénavant les deux branches les plus puissantes de la Confrérie (en France et en Angleterre) sont totalement indépendantes.

Et adversaire l'une de l'autre. Le Pr. Moriarty face à Fantômas. Et vos PJs membres de l'une ou l'autre de des deux organisations ? Ou en policiers enquêtant sur les Manteaux, remontant ainsi la piste à travers un demi-siècle de luttes intestines pour le contrôle global de l'Organisation.

Quoi qu'il en soit, vos joueurs devront marcher sur des œufs : les Loges sont, vous vous en doutez, redoutables, mais, par ailleurs, elles sont composées de bien plus que de simples criminels : Fantômas, Moriarty, bien sûr, mais aussi toute une flopée d'occultistes et de savants fous de tout poil.

Quant à Arsène Lupin, si vous jouez à la Belle Epoque, il a coupé les liens qui l'unissaient à la Confrérie. D'après lui, « elle manque terriblement de classe », et l'esprit quelque peu humaniste et non-violent du Gentleman Cambrioleur ne correspond pas vraiment au modus operandi habituel de ses anciens amis. Il se pourrait même qu'il aide nos joueurs à combattre les Manteaux...

LE PROFESSEUR JAMES MORIARTY

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Le Napoléon du Crime..

Et mon égal sur le plan intellectuel.

Extrêmement grand et longiligne. Visage pâle, émacié et yeux profondément enfoncés dans leur orbite. Il y a du professeur dans son maintien et son langage. Ses épaules sont voûtées par l'étude. Sa figure se projette en avant et oscille d'un côté à l'autre : un véritable serpent. L'étude de son faciès ravirait nombre de phrénologues...

Célibataire. Issu d'une bonne famille. À deux frères. L'un est colonel (et porte le même prénom que lui). Quant au cadet, il est chef de gare dans l'Ouest de l'Angleterre.

Est extrêmement érudit. À des dons de génie concernant les mathématiques. À 21 ans, il rédige un traité sur le Binôme de Newton. Sa réputation est aussitôt faite dans toute l'Europe et lui vaudra une chaire universitaire.

Mais des rumeurs concernant sa moralité le poussent à démissionner de sa chaire et à venir à Londres. Il y décroche un poste de professeur à l'École Militaire.

Il est l'organisateur de tous les forfaits, ou presque, qui restent impunis à Londres. C'est un génie, un philosophe, un penseur de l'abstrait. Il possède un cerveau de premier ordre. Il demeure immobile, comme une araignée au centre de sa toile, mais cette toile là a un millier de ramifications et il perçoit les vibrations de chacun des fils. Il agit rarement par lui-même. Il se contente d'élaborer des plans. Mais ses agents sont innombrables et merveilleusement organisés. Moriarty les dirige d'une main de fer et ne pardonne pas l'échec.

Bien que son syndicat soit le plus grand réseau criminel d'Europe, s'étendant des bas-fonds de Londres aux sphères les plus huppées du Continent, le modus operandi de Moriarty lui permet de rester au-dessus de toute accusation. Il aime (et réussit) à tout contrôler - un esprit qui aurait pu façonner à son gré la destinée des nations - mais sait s'effacer, rester dans l'ombre et ne laissera jamais la mégalomanie obscurcir sa raison ou ses actes... et le conduire en prison comme tant d'autres criminels.

Un élément notable :

Sa chaire universitaire et les droits de son ouvrage scientifique *La Dynamique d'un Astéroïde* lui rapportent 700 £ par an. Pourtant, ses moyens réels sont infiniment supérieurs. Pour exemple : le colonel Sebastian Moran (bras droit du Professeur et ancien officier de l'Armées des Indes) reçoit de Moriarty 6000£ à l'année.

De plus, ses chèques sont tirés de 6 banques différentes et le plus gros de sa fortune est à l'étranger, soit au Crédit Lyonnais, soit à la Deutsche Bank.

Holmes - Mars 1890.

COMMENT UTILISER LE PROFESSEUR JAMES MORIARTY :

De manière discrète. Les joueurs devraient avoir beaucoup de mal pour remonter jusqu'à lui.

Sauf s'ils travaillent pour le célèbre Professeur.

Si vos PJ's sont spécialistes en occultisme, il se peut que Moriarty ait besoin d'eux. Bien qu'il ne soit pas le genre de personne à s'intéresser au surnaturel (ce mathématicien possède évidemment un esprit des plus cartésiens), il se peut qu'il soit forcé de réviser son opinion. Un adversaire puissant, versé dans les arts occultes (Fu Manchu ? Des notables issus de l'Aube Dorée ?), pourrait chercher à nuire au Professeur. Et ce dernier de vouloir combattre le feu par le feu, ou en tout cas de noyauter les milieux ésotériques pour se renseigner et se rapprocher de son nouvel ennemi mortel...



NÉMO

Introduction au carnet de bord personnel du Capitaine Louis-Bonaparte Tanaka.

Nautilus, le 12 juin 1904, au large du détroit des Dardanelles.

Ce carnet me fait office de journal intime, et jamais il ne quitte ma cabine. L'équipage m'est fanatiquement dévoué, et il ne me désobéirait pas. Je n'ai aucune raison de penser que d'autres yeux que les miens se poseront un jour sur lui.

Je me nomme Louis-Bonaparte Tanaka. J'occupe officiellement le poste de capitaine du navire submersible le Nautilus sous le nom de Némó. Je suis d'origine franco-japonaise, et j'ai eu quarante-sept ans aujourd'hui. Je ne suis pas fier de la supercherie que je vais confier à ces pages, mais elle est néanmoins nécessaire.

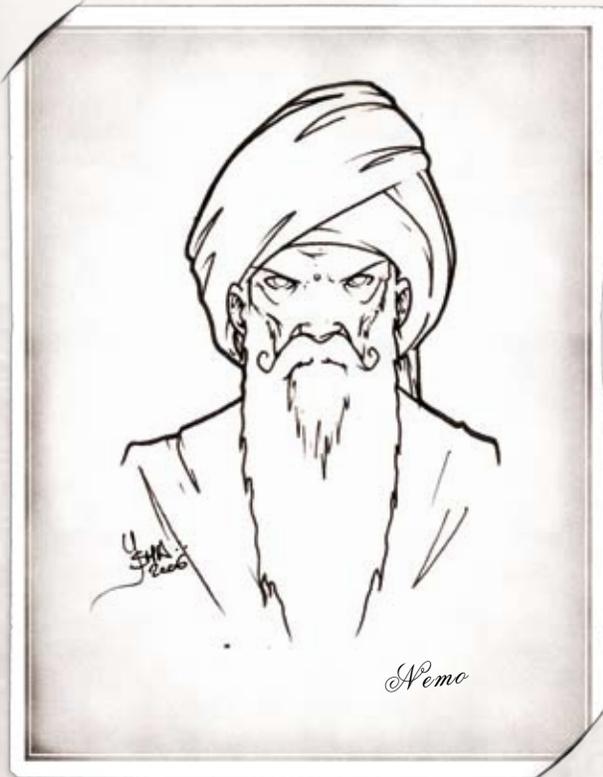
Le véritable Némó est un homme de chair et de sang, et mérite bien plus que moi le titre de capitaine, bien qu'il n'ait jamais réellement dirigé son navire. Il est d'origine hindoue, et a une ascendance noble très marquée. Je n'ai jamais su le nom qu'il portait avant de s'affubler de ce pseudonyme. Sa famille et lui-même vivaient dans une opulence outrancière, un peu en marge de la pression exercée par les colons britanniques. À cette époque, il nourrissait déjà une haine profonde à ces envahisseurs, pour l'esclavage qu'ils faisaient subir à son peuple, et il ne se cachait pas. Il pensait naïvement que sa fortune et son titre étaient suffisants pour le mettre à l'abri du danger. Un jour, il finit par grogner trop fort, et un officier britannique trouva le prétexte d'une insurrection parmi ses domestiques pour envoyer chez lui une expédition punitive armée. Blessé, Némó fut le seul survivant. C'est à ce moment qu'il choisit de ne plus porter que ce nom.

Il se retira complètement de la société, afin de faire croire qu'il n'avait pas réchappé du massacre, et l'affaire fut close pour les autorités locales. Puis, en sous-main, il récupéra sa fortune, et la convertit en monnaie d'or, qu'il entreposa dans plusieurs banques à l'étranger. C'est alors qu'il entama sa vengeance, une vengeance de longue haleine, et qui perdure aujourd'hui encore. Son aversion pour le peuple britannique est telle qu'il voulut obtenir suffisamment de puissance et de pouvoir pour lutter avec leurs propres armes. Grâce à sa fortune, il entra en communication avec des sociétés étrangères puissantes, depuis certains trusts américains jusqu'aux grandes puissances économiques d'Europe occidentale, qui dominaient alors la révolution industrielle. Et il passa des années à se faire une place parmi eux, et obtenir les clés de sa revanche. Nemo n'eut pas à se forcer beaucoup pour partir en quête de l'Occident, il était, déjà à cette époque, un savant et un inventeur de génie, et la culture occidentale l'avait toujours passionné.

C'est alors qu'il rencontra Verne-san. Ce dernier, éperdu d'admiration pour Nemo, le fréquenta quelque temps, apprit peu à peu sa véritable histoire, je ne sais comment. Il fait partie aujourd'hui des très rares personnes au courant des faits. Il finit par lui promettre de mettre son talent à sa disposition pour accomplir son œuvre, et se mit à travailler d'arrache-pied sur les plans d'une machine qui serait l'un des instruments de sa vengeance.

Verne-san mit quatre ans avant de lui faire parvenir les plans du Nautilus, et Nemo mit lui-même en place le chantier naval qui lui donnerait le jour. Il dirigea sa construction, et sut obtenir le silence de ses employés. Du reste, une bonne partie d'entre eux est toujours à bord du Nautilus. Ce fut peu avant la finalisation de ce magnifique navire qu'il me découvrit. Il trouva en moi un homme seul, ayant tourné le dos à son pays à cause du problème chinois, amoureux des fonds marins, farouche et obstiné, et surtout qui n'avait rien à perdre. Je lui plus.

C'est ainsi que je devins le capitaine Nemo aux yeux des hommes d'équipage, alors que lui-même s'effaçait derrière le titre commode de financier du navire. Ce qu'il était, par ailleurs.



Il repartit pour l'Europe et l'Amérique, où il continua de bâtir ce qu'il faut bien appeler son empire. C'est à cette époque qu'il commença à fréquenter certains cercles occultes. N'ayant en rien abandonné ses pratiques hindoues, il avait même tourné ses croyances vers la déesse noire de la vengeance et du meurtre. Il pénétra ainsi plusieurs sociétés secrètes, et obtint le soutien politique et financier de membres influents. Pendant ce temps, il me faisait parvenir les noms et les localisations de navires britanniques qu'il souhaitait voir disparaître, marchands comme militaires, et le Nautilus devint dès lors un outil de mort et de destruction. Nous eûmes même à provoquer des accidents importants pour retarder le chantier du canal de Panama, dans lequel les Britanniques avaient secrètement de profonds intérêts financiers, ce qui permit finalement aux Américains d'entrer en possession de la voie de circulation.

Le Nautilus est néanmoins un navire d'exception, issu de l'esprit d'un scientifique génial et en avance de vingt ans sur son temps, qui aurait probablement mérité un rôle moins exclusif. Il est capable de nous permettre de passer plusieurs mois en totale autonomie. Grâce à ses fonctionnalités, nous nous nourrissons des produits de l'océan, nous vêtons d'habits en peau et en cuir de certains squales... Tous nos consommables sont fournis par les grands fonds, et transformés par ses machines afin d'en retirer un usage immédiat. Ce navire submersible est un véritable prodige, et je ne parle même pas de la technologie de pointe de son armement.

Aujourd'hui, Nemo est propriétaire d'une grande banque qui affiche des succursales dans plusieurs pays industrialisés, et le nom qu'elle brandit comme un flambeau cache le visage sombre d'un hindou désormais capable de se battre contre les Britanniques sur un pied d'égalité. Il a dressé son filet et y attrape ses proies les unes après les autres... Quelle ironie qu'il accule ses ennemis là où ils s'y attendent le moins... Il se sert épisodiquement du Nautilus pour se déplacer, mais se comporte à bord de manière très discrète, et ne discute jamais mes ordres. Nous parlons peu.

Quant à Verne-san et à son œuvre littéraire... L'histoire qu'il y raconte lui a justement été commandée par Nemo. Elle remplit plusieurs fonctions : d'abord, j'ai l'impression qu'elle le soulage d'une partie de sa lourde peine. Son effroyable misanthropie l'empêche de se confier aux hommes, et ce récit lui permet peut-être de combler cet état de fait. Ensuite, elle le met à l'abri des suspicions. Le personnage qui y est dépeint n'a pour ainsi dire rien de commun avec lui. L'histoire y agit comme un écran de fumée supplémentaire qui le protège d'autant plus de ses ennemis. Enfin, étant donné que Verne-san est connu pour attirer à lui des affabulateurs de tous bords et qu'il s'est arrangé pour transformer l'histoire de Nemo en conte à dormir debout, cette littérature permet de dormir sur ses deux oreilles en sachant que personne ne s'accrochera à de telles légendes dignes de marins ivres morts.

Quant à moi... Je continuerai l'œuvre de destruction de Nemo, sous sa direction, et en son nom. Je n'ai pas d'états d'âme quant à la mort que nous apportons, je regrette simplement que le Nautilus ne puisse jouir d'un destin peut-être plus digne de lui.

COMMENT UTILISER NÉMO :

Voici une proposition d'amorce de scénario, utilisable et modifiable à loisir par tout meneur de jeu. Les personnages sont aux Indes, et travaillent pour la fameuse Compagnie des Indes. Depuis plusieurs mois, un nombre croissant de leurs navires marchands coule au large des côtes du pays, et le marché commence sérieusement à en ressentir le contrecoup, sans parler de l'Europe qui ne reçoit plus certains types de marchandises. On confie donc aux personnages le soin de découvrir de quelle manière les navires disparaissent, et s'il existe une volonté délibérée, concurrence ou autre, derrière tout ça. Les PJ auront alors à disposition un

matériel de jeu coloré, depuis une aventure en mer angoissante, jusqu'à la découverte potentielle du Nautilus et de son équipage, en passant par la prise de conscience qu'une banque multinationale se cache peut-être derrière tout ça... Ce peut être le fond récurrent d'une campagne exotique.

JOHN ROWLANDS STANLEY

Extrait de la célèbre chronique mensuelle *Heureux Qui Comme Ulysse...* d'Allan Quatermain (article écrit pour le *New York Post* en 1892).

Originaire du Pays de Galles, le jeune Stanley s'embarque à 14 ans comme mousse pour l'Amérique. Il y est adopté par un commerçant de la Nouvelle-Orléans dont il prend le nom. Arrive la guerre de Sécession. Signe d'un opportunisme précoce, il se bat pour le Sud. Puis pour le Nord. Puis finalement il opte pour la neutralité et devient journaliste

*Au cours d'un reportage en Abyssinie, il assiste en 1868 à une victoire des Anglais sur le roi local. Il en informe son journal avant tous ses confrères - après avoir soudoyé le télégraphiste de Suez. Comment je le sais ? Tout simplement parce que j'y étais, Grand Dieu ! Toujours est-il que ce succès lui vaut d'être embauché immédiatement par le *New York Herald Tribune*. Journal qui l'envoie peu après sur les traces du célèbre David Livingstone, dont on est sans nouvelles depuis trois ans*

Parti de Zanzibar, sur la côte de l'océan Indien, après une marche de 3500 Km et 411 jours, Stanley remet enfin la main sur l'explorateur. L'aventurier sans scrupule est bouleversé - mais rien qu'un temps, je vous rassure - par la rencontre avec le pieux Livingstone.

Accompagné de ce dernier, Stanley explore pendant cinq mois les rives du lac Tanganyika avant de regagner Londres. Pour notre journaliste sans vergogne, c'est le début de la gloire. Pour Livingstone, resté en Afrique, c'est la fin. Il meurt épuisé par la dysenterie peu de temps après le départ du reporter...

*Stanley devient donc célèbre dans le monde entier et publie en 1872 son livre *Comment j'ai retrouvé Livingstone*.*

*Se découvrant une passion pour l'exploration, et ne doutant plus de rien, il repart en 1874 de Zanzibar pour l'embouchure du Congo avec une impressionnante caravane de 359 hommes (trois Européens et 356 askaris, les soldats locaux). Dans ses bagages, l'expédition emporte même un bateau en pièces détachées, le *Lady Alice* (une éphémère fiancée qui n'attendra pas le retour de son explorateur). Stanley prend la direction des lacs Victoria, Albert et Edouard, découvre le mont Rwenzori, contourne les « Stanley Falls » (la mégalomanie est une autre des nombreuses qualités de notre journaliste), jusqu'à ce qu'en 1876 il entreprenne la descente du fleuve Congo, sur 2000 Km jusqu'à son embouchure à Boma.*

C'est le triomphe d'une volonté brutale. Stanley se vante d'avoir livré sur son passage trente-deux batailles. Ce que cet imbécile appelle « bataille » consiste à brûler des villages entiers, décimer les « têtes laineuses » qui font obstacles à sa progression. Stanley, qui n'est plus à un acte de violence gratuite prêt, ira jusqu'à dynamiter les monts de Crystal, verrou de l'embouchure du Congo. C'est à bout de forces, après 999 jours d'un périple qui lui vaut le surnom de « Boula Matari » (« briseur de roches ») que Stanley touche au but.

Le 9 août 1877, quand il parvient à Boma, sa gigantesque expédition « montée de main de maître » ne compte plus que 241 hommes. Et il est le seul Européen à avoir eu la force - ou la chance - de survivre.

L'écho de cette marche forcée résonne à travers tout le continent africain. Il annonce aux peuples noirs la fin de l'époque où la forêt équatoriale était interdite à l'homme blanc.

Et Stanley de se frotter les mains. La réussite est totale. Sur une carte d'Afrique centrale, il peut, pour la première fois, tracer l'ensemble du cours du Nil. Il a accumulé d'innombrables informations sur les cours d'eau et les lacs africains et démontré en particulier l'absence de relation entre le Nil, grand fleuve du nord du continent, et les fleuves du sud. Le Nil blanc prend effectivement sa source dans le gigantesque lac Victoria, confortant ainsi l'opinion prévalant en Angleterre.

Ses missions, en 1876 et en 1877, suscitent une compétition acharnée avec d'autres explorateurs, dont le plus connu est Pierre Savorgnan de Brazza. Entre 1875 et 1880, celui-ci s'engouffre dans les espaces encore inconnus de Stanley dans le bassin de l'Oubangui pour y planter le drapeau français. À la grande fureur de notre journaliste préféré et de son financier, l'empereur Léopold II, la rive ouest du Congo, devient tricolore.

La Grande-Bretagne n'octroyant plus à Stanley l'aide nécessaire à ses expéditions, ce dernier a décidé de se mettre au service de « l'Association internationale pour l'exploration et civilisation de l'Afrique centrale », fondée par Léopold II et financée sur sa cassette personnelle. Pour le compte du roi des Belges, Stanley est chargé d'établir des postes permanents à l'intérieur du bassin du Congo, de soumettre les immenses territoires qui ont été offerts à titre personnel au roi des Belges au Congrès de Berlin.

Accompagné de mercenaires européens sans foi ni loi et de supplétifs africains, ce satané Stanley remonte cette fois le fleuve Congo depuis son embouchure. À la tête de cette puissante « ambassade », il obtient sans trop de difficulté la soumission des chefs locaux.

Il y a trois ans, avant de prendre sa retraite, il part au secours de Mehmet Emin Pacha et de ses 2000 hommes, assiégés par les troupes du Mahdi.

Emin Pacha, de son vrai nom Eduard Schnitzer, est à l'époque gouverneur de la province du Haut Nil. Ancien aventurier allemand parti lui aussi explorer la région des lacs africains, il s'est converti à l'islam au cours de ses pérégrinations. À la tête d'un contingent, Stanley vole au secours du musulman teutonique. Mais venant de Stanley, c'est acte ne saurait bien sûr être désintéressé. Après avoir libéré les troupes d'Emin Pacha et vengé la prise de Khartoum par les Mahdistes, le reporter compte bien mettre la main sur le trésor supposé s'y trouver. Après trois mois d'une marche harassante, le but est atteint. Mais la déception est grande quand les 75 tonnes d'ivoire attendues s'avèrent être au plus une soixantaine de défenses. Stanley est contraint de protéger Pacha de la fureur de ses troupes, et oblige l'Allemand à le suivre à Zanzibar. Emin Pacha reprend ses explorations en Afrique équatoriale pour le compte de l'Allemagne. Mais le pauvre vieux sera massacré cette année même par des marchands d'esclaves originaires de Kanega, au Congo.

À l'heure actuelle, Stanley se trouve à Londres et a pris la nationalité britannique. Il vient d'épouser la célèbre artiste Dorothy Tennant et parcourt avec sa douce le monde, tenant différentes conférences au succès que je ne m'explique pas. À noter que sa cupidité et sa brutalité ont été récompensées par un titre de noblesse. Le Diable le bénisse.

A.Q.

*PS : Cher Stanley, si les régulières insultes et autres adjectifs peu élogieux que j'ai accolés à ton patronyme ne te plaisent pas, n'hésite pas à écrire au *Post* qui fera suivre. Un procès en diffamation ne me fait pas peur. Et cela me permettra de revoir ta face de CENSURE et d'y coller mon poing.*

COMMENT UTILISER JOHN ROWLANDS STANLEY :

Cf. Pierre Savorgnan de Brazza.

PIERRE SAVORGNAN DE BRAZZA

Extrait de la célèbre chronique mensuelle *Heureux Qui Comme Ulysse...* d'Allan Quatermain (article écrit pour le *New York Post* en 1892).

Septième fils d'une famille issue de la noblesse italienne, Pierre Savorgnan de Brazza a toujours eu une âme aventureuse. Inspiré par pérégrinations de son père (qui connaît comme sa poche le monde méditerranéen) et par la bibliothèque familiale emplie d'atlas et de récits de voyages, le jeune Pierre n'a très vite qu'une seule envie : partir à l'autre bout du globe, explorer de nouveaux horizons..

À peine adulte, Brazza, grâce à l'appui d'un certain amiral de Montaignac, prépare à Paris le concours d'entrée à l'École navale. Il y obtient ses galons en décembre 1868. Puis arrive le conflit franco-allemand de 1870, et il s'engage immédiatement au sein d'une flotte de guerre au service de la France.

La guerre finie et la Troisième République instaurée, Brazza est muté sur la *Vénus*. Le navire mouille au large des côtes du Gabon et a pour mission d'enrayer la traite des Noirs déclarée à présent illégale. En 1874, il se retrouve ainsi à l'embouchure du fleuve Ogooué. Très vite naît en lui l'envie irrésistible de remonter le cours de ce fleuve et de prouver que celui-ci et le Congo ne font qu'un. Mais sa carrière l'oblige à rentrer en France. Après un cours séjour à Paris, Brazza est de retour sur le continent africain - avec en poche l'aval du ministère de la Marine : il est ainsi chargé officiellement de réaliser son rêve et entame la remontée de l'Ogooué.

L'expédition part de Libreville le 3 novembre 1875. Sur un petit bateau à vapeur, Brazza et ses hommes remontent le fleuve jusque Lambaréné. À partir de janvier 1876, ils continuent l'expédition en pirogue et parviennent bientôt à Lopé, le 10 du même mois.

Un an et demi plus tard (juillet 1877), l'expédition parvient enfin au confluent de l'Ogooué et de la rivière Passa. Le périple n'a pas été aussi simple que prévu : il a fallu à Brazza et ses hommes longuement marchander leur « droit de passage » avec chacun des rois et chefs des tribus locales se trouvant le long du fleuve.

Et tout cela pour un résultat extrêmement décevant : l'Ogooué n'est pas le Congo. Les deux fleuves sont deux cours d'eau bien distincts... et du coup, il est impossible de pénétrer et d'explorer le cœur du continent noir par cette voie-ci. L'expédition continue malgré tout ; elle remonte le cours du N'Gambo, affluent d'un fleuve plus important qu'il s'empresse de nommer *Alima*, suite à un quiproquo avec un autochtone. Brazza avait demandé à ce dernier le nom local du cours d'eau et l'indigène lui rétorque « anza malima »... ce qui ne signifie rien de plus que « l'eau que voici » en langue téké.

Dans cette région, les rapports avec les habitants du cru sont plus « difficiles » : Brazza et ses hommes rencontrent énormément d'hostilité sur leur passage. En juillet 1878, ils se retrouvent face aux *Aphourous*, des cinglés excessivement violents qui sont capables du pire pour protéger leur commerce le long du fameux fleuve « *Alima* ». Croyant en danger leur monopole sur l'ivoire et les esclaves, ces malades de la gâchette et du coupe-coupe assaillent l'expédition de Brazza qui ne compte plus que trois blancs, en fort piteux état, treize *laptots* (des tirailleurs sénégalais en tout aussi bonne forme) et

la poignée de porteurs qui les accompagne.

La petite troupe s'en sort in extremis mais n'a plus ni munition, ni nourriture. Ni moral. La faim et la maladie poussent Brazza, un mois plus tard, à prendre le chemin du retour.

De retour à Paris, l'explorateur retrouve le moral et met en branle une nouvelle expédition. Mais cette fois-ci, Brazza risque d'avoir de la concurrence : le reste de l'Europe compte bien mettre un frein aux velléités de la France au sein de l'Afrique équatoriale. En effet, Léopold II, le roi des Belges, fort désireux de récupérer une part de l'immense gâteau noir, engage « mon ami » Stanley, le journaliste du *New York Herald*, devenu une légende pour avoir retrouvé le célèbre *Livingstone* (je persiste à croire que c'est un coup de chance).

Brazza obtient 100.000 francs du gouvernement de Jules Ferry pour retourner en Afrique et y planter le plus possible de drapeaux tricolores. Direction le Gabon, le 27 décembre 1879. L'explorateur y monte, grâce aux énormes moyens qui lui ont été confiés, une expédition comme on en avait rarement vu (foi d'Allan Quatermain). Mais, malgré la rapidité et le talent avec lesquels cette expédition est mise sur pieds, elle a quelques mois de retard sur celle de Stanley.

Brazza, mal parti ? C'est sans compter sur la réputation exécrationnelle de ce minable de Stanley ! L'Afrique entière a très vite appris à connaître ses habitudes homicides et racistes. Aucun noir avec un cerveau en état de marche n'est prêt à faire confiance au journaliste. C'est ainsi que Brazza reçoit une invitation de Makoko, roi des *Batékés* et maître de la rive ouest du Congo. Ce dernier a tout compris : mieux vaut marchander avec l'explorateur que l'on nomme « le Père des Esclaves » qu'avec Stanley. Brazza est ainsi accueilli comme un prince, grâce à l'humanisme, la générosité et le calme avec lesquels il a toujours traité les Noirs. Le roi et l'explorateur signent alors un traité qui place le royaume sous protectorat français.

Brazza entame par la suite la traversée des plateaux *Batéké* pour rallier le Congo, et de là, atteindre l'océan. Et là, chose inattendue : il découvre les sources de l'Ogooué, qui s'était dérobées à lui quelques années auparavant. L'expédition revient par la suite en France, en passant par l'Angleterre et son port de Portsmouth. Mais la tâche de Brazza est loin d'être terminée : il doit maintenant enchaîner les communications aux sociétés savantes et aux grands journaux français et étrangers pour faire part de ses nombreuses découvertes. De plus, le 30 novembre 1882, la Chambre ratifie enfin le traité entre le roi Makoko et Brazza. Les régions qu'il a explorées sont cette fois-ci placées officiellement sous protectorat français.

Par la suite, notre explorateur est nommé Lieutenant de Vaisseau et commissaire général de la République de l'Ouest africain. Brazza est dès lors chargé de retourner sur le continent noir et d'y installer des postes de relais pour sécuriser la zone. En 1885, les mangeurs de grenouilles peuvent se frotter les mains : l'Acte général de la conférence de Berlin reconnaît absolument tous les droits de la France sur le Congo.

En novembre de la même année, l'explorateur est nommé commissaire général du gouvernement dans le Congo français. Il se trouve encore en Afrique et occupe toujours cette fonction à l'heure actuelle.

COMMENT UTILISER PIERRE SAVORGNAN DE BRAZZA :

Faites donc de vos joueurs des membres de l'expédition de Brazza... ou de celle de Stanley. La course que ce sont livrés ces deux là est une des plus mémorables du XIXème siècle. N'hésitez pas à faire à la fois dans le genre « sale, suintant » et l'épique : l'Afrique est bien sûr une terre d'aventure, de mystère, mais le quotidien d'un explorateur est loin d'être rose : entre les maladies, les peuplades hostiles (ou celles qui vous adorent et veulent vous garder à manger...), les petites bêtes (qui elles aussi veulent vous garder à manger), etc. Bref, l'Afrique, ça se mérite !

Un détail à noter : Brazza était franc-maçon – et peut-être bien occultiste. Quant à Stanley, c'était un féru de technologie et de machines tape-à-l'œil (cf. son Lady Alice). Entre la magie et l'humanisme du Français et le côté plus « steam » et cruel de Stanley, vous avez là deux expédition très différentes et hautes en couleur. N'hésitez pas à marquer ces différences !

LE SI FAN

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Est présentée ici une organisation criminelle internationale qui n'a rien à envier à ce que fut celle de feu le Pr. Moriarty. Bien que Holmes ne daigne pas y prêter l'ombre d'une attention ni même le moindre crédit. Et à mon humble avis, à tort. Au vu de ses techniques, de son étendue et de ses membres, la Triade du Si Fan est le plus puissant et redoutable groupe criminel et terroriste existant à l'heure actuelle. Navré d'insister, Holmes.

FU MANCHU

Le Si Fan est dirigé par le « Conseil des Sept ». Mais une tête émerge au-dessus des six autres : le Docteur Fu, le plus grand génie de l'Orient moderne. Son intelligence n'a d'égal que sa perversité et sa cruauté.

Tous les Chinois de Lime House (en tout cas ceux qui oseront vous en parler, et ils sont très rares) vous le certifieront : il est le Diable. Je veux dire littéralement. Une aura de terreur semble émaner à la simple évocation de son nom

Il semblerait que c'est un linguiste plus qu'émérite qui parlerait un nombre incalculable de langues (civilisées comme barbares) ; qu'il est doué pour les arts (notamment la peinture) ; et surtout que la compréhension - et la pratique - des sciences académiques comme occultes ne lui sont absolument pas étrangères.

Ceux qui ont eu le déplaisir de rencontrer ce Mandarin du Crime s'accordent pour le décrire comme un homme de haute taille, aussi émacié et osseux qu'une momie. Ses mouvements tiendraient autant du chat que du reptile. Mais l'élément le plus notable de son physique serait son regard magnétique : de longs yeux « verts comme le jade des écailles du Dragon ».

Quant au repaire de Fu Manchu, il s'agirait d'une fumerie d'opium située - bien évidemment - en plein cœur de Lime House et baptisée The Sleeping Tortoise. Le cerbère de ce bouge d'empoisonneurs est un certain Shen Yan, plus connu sous le surnom de Singapore Charlie.

Fait surprenant, nombre des hommes de main du Docteur sont très souvent issus de sectes fanatiques venues des Indes, comme les Dacoits ou les Phansigars, spécialistes hindous de la strangulation rituelle.



FAH LO SUEE

La fille de Fu Manchu. Son nom signifie « Doux Parfum ». Cette jeune métis (sa mère était hongroise) n'a qu'une ambition : prendre la place de son père. Ce dernier ne lui a pas légué que ses yeux verts et sa silhouette longiligne : elle est dotée d'une immense vivacité d'esprit. Et d'une morale aussi fine que du papier à cigarette. Elle a d'ailleurs fait des poisons et des drogues en tout genre sa spécialité.

Son nom actuel est Mrs Ingomar. Elle a obtenu ce patronyme en épousant un éminent médecin de la bonne société londonienne. Il se trouve que cette pauvre Mrs. Ingomar est à l'heure actuelle veuve et a hérité de toute la fortune de feu son mari. Je pense que cela se passe de commentaire...

Il apparaît que cette perle de l'Orient aux allures de mante religieuse entretient une correspondance régulière avec le leader de la branche américaine du Si Fan : Quong Lung. Bien qu'appartenant à la même organisation, lui non plus ne porte pas Fu manchu dans son cœur et serait apparemment ravi si la fille du Docteur pouvait prendre sa place.

QUONG LUNG

Quong Lung est le maître incontesté de la communauté chinoise de San Francisco. Son repère au sein de Chinatown est facilement identifiable: il tient plus de la forteresse que de la villa. Il y est retranché depuis que la guerre des Tongs fait rage à Chinatown et que sa tête a été mise à prix par les autorités.

Bien que Quong soit diplômé de Yale, son intelligence et son érudition ne sont pas celles de son homologue de Lime House. De plus, là où Fu Manchu est d'un calme reptilien, Quong Lung s'énerve très rapidement.

En revanche, sa cruauté et sa détermination sont, elles, à la hauteur. Par ailleurs, il attend de son "armée" (les terrifiants See Yup) une loyauté

sans faille. On dit qu'il aurait fait enlever la femme - enceinte - d'un traître et qu'il aurait vendu la malheureuse à une maison de joie de Shanghai. Une autre punition qu'aime à infliger Quong Lung est celle « du cadavre ambulante », comme il l'a baptisée lui-même : offensez le maître et un simple claquement de doigt lui suffira pour que vous soyez ignoré de tous à ChinaTown. Ou pire, traité comme un pestiféré.

Il est à noter que Quong a un goût prononcé pour le whiskey, la bonne chair (ce qui lui vaut d'ailleurs d'être obèse) et l'opium. Mais son vice premier reste les femmes - en particulier celle des autres...

Monde, Jenner. Professeur; grand; âgé; longs cheveux blancs; barbe de patriarche; porte des lunettes fumées et une canne; célèbre orientaliste; vieil excentrique; toujours dans la lune; vit très retiré; peu de relations; pas d'amis.

Le Si Fan ne trouve à l'heure actuelle que deux adversaires dignes de ce nom en Europe : Neyland Smith, un obscur commissaire adjoint du Yard (néanmoins, il ne semble pas être inconnu de Mycroft Holmes...). Il est revenu il y a environ cinq de Birmanie où il était aussi commissaire. Il parle de nombreuses langues orientales et connaît parfaitement les us et coutumes de plusieurs ethnies asiatiques. La seconde Némésis du Si Fan s'incarne en la personne du Pr. Jenner Monde, vieil orientaliste excentrique de renommée internationale.

Watson - Septembre 1898

COMMENT UTILISER LE SI FAN :

Les dissensions internes du Si Fan peuvent mériter à elles seules une campagne. De quoi balader vos joueurs de Londres jusqu'à San Francisco, en passant par Shanghai.

Fin 1887, Londres est en effervescence : le Jubilé de la Reine approche à grand pas. Les préparatifs vont bon, train, la capitale se pare de ses plus beaux atours, la presse internationale ne parle que de cet événement et... Irlandais et Chinois en profitent pour se livrer une guerre ouverte. En temps normal, les rapports de voisinage entre les deux communautés se résument à un « respect muet et distant ». Elles sont en effet obligées de se tolérer l'une l'autre : elles partagent un accès commun aux docks de Soho. Mais il semblerait que les Chinois de Fu Manchu soient devenus ces derniers temps moins tolérants avec les Irlandais. Et les Irlandais de riposter.

Le Yard a reçu des consignes : étouffer tout problème qui pourrait nuire au bon déroulement du Jubilé. Voilà nos joueurs qui entrent en scène, mandatés par le Yard pour calmer le jeu entre la Triade du Dr Fu et les Indépendantistes Irlandais.

À vous de les balader dans le quartier exotique et sale de Lime House. Faites-leur découvrir l'étendu des pouvoirs (y compris occultes) du Dr. Fu. Mais sans jamais trop en montrer. C'est la réputation de Fu Manchu qui doit en premier lieu terroriser les joueurs.

Découvriront-ils que c'est en fait Quong Lung, qui depuis San Francisco, s'est arrangé pour provoquer cette guerre ? Ils devraient en tout cas être déstabilisés quand ils verront Quong proposer au Yard - totalement débordé par les événements - son aide. Après tout, « seul un chinois peut remettre de l'ordre dans le quartier chinois ». Le mandarin de la branche américaine du Si Fan compte bien entendu faire main basse sur Lime House et s'implanter à la place de Fu Manchu. Et avec les remerciements du Yard, s'il vous plaît.

Comment vos joueurs vont gérer cette guerre ? En privilégiant une des trois factions (choix difficile) ou essayer de les ménager toutes (bon courage)?

S'ils se sentent perdus, ils peuvent toujours se tourner vers le Pr. Jenner Monde, ce fameux spécialiste de la Chine et de ses sectes. Ce qu'ils ne sauront peut-être jamais, c'est que le Professeur a été enlevé il y a un an par Fu Manchu. Et tué. Le Mandarin du Crime a depuis endossé la personnalité du vieil universitaire excentrique. Et réside donc à Hyde park, dans la maison de Monde, en plein centre de Londres...

JULES VERNE

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Quel diable d'homme que ce Mister Verne ! Il pousse le perfectionnisme jusqu'à naître dans une ville de marins, à Nantes, en France, en 1828, dans un milieu aisé. Dès ses 20 ans, il emménage à Paris pour y étudier le droit et la mécanique, et se met à fréquenter les milieux littéraires et à écrire des nouvelles et des pièces de théâtre. Il épouse en 1857 une miss Honorine de Viane, qui lui donnera un fils, Michel. Dès la fin des années 1850, il s'intéresse à des gens prolifiques de récits fabuleux, dont personne ne sait encore à l'heure actuelle jusqu'à quel degré ils sont avérés. Mister Verne se sent là investi d'une mission sacrée, et se met au service de ces aventuriers.

C'est le début d'une longue série pour ce biographe, il se met en quête de Michel Strogoff, Phileas Fogg, le Capitaine Grant, Jim Hawkins... Autant d'aventuriers, qu'ils soient de véritables conquérants de l'impossible ou de futiles affabulateurs de salon ou de Club, auxquels Mister Verne va consacrer sa vie pour coucher sur papier et enjoliver leur histoire et leurs péripéties. Il ne se contente pas de les écouter, mais veut lui aussi connaître le frisson des voyages, et sans cesser d'écrire, il se met à arpenter le monde à partir de la fin des années 1860, notamment par bateau. S'il passe par d'autres vocations (garde-côte pendant la guerre franco-prussienne, politique...), il n'abandonne jamais la plume. Bientôt, ce sont des récits fabuleux qui viennent jusqu'à lui, en raison de sa notoriété croissante. Il lui faut alors faire preuve d'une clairvoyance sans faille, pour distinguer l'aventurier de l'affabulateur... De ces récits, il apprend et intègre une saisissante culture des contrées les plus reculées et les plus exotiques, depuis les colonies britanniques jusqu'aux confins des amériques.

Mais Mister Verne recèle également un surprenant talent d'ingénierie. En effet, malgré des études peu poussées dans le domaine, il s'intéresse de près, grâce à une insatiable curiosité, aux plans de conceptions des machines, et éprouve une véritable fascination pour la vapeur. Tout en s'appliquant à demeurer dans le cercle strict de la théorie, il se tourne alors vers un cercle d'amis à l'influence étendue, afin d'obtenir un accès consultatif limité à certains exemplaires des fameux Codex de Leonardo da Vinci entreposés au Vatican.

Galvanisé par ses recherches, il entre alors en contact avec plusieurs mécaniciens et ingénieurs de talent, dont Gustave Eiffel, et échange avec eux de régulières correspondances. De cette époque, on sait qu'il envoie de nombreuses propositions de plans de machines fonctionnant sur le principe de la vapeur, et qu'il est captivé par ceux que l'on nomme déjà les « Fous volants ». Soupçonné à tort d'espionnage industriel, il est innocenté grâce à l'effarante partialité du juge de son procès, d'obédience franc-maçonnique. Ses correspondances cessent progressivement, et pourtant, l'on sait qu'il continue de produire des prototypes d'inventions. Ah, si seulement cet homme

avait l'esprit un peu plus avide et commercial, il pourrait faire profiter le monde de ses largesses ! En 1894, il fait un long séjour à l'hôpital Sainte Anne, suite à un événement sur lequel nous avons fort peu de détails, mais qui laisse à penser qu'une explosion se produit dans l'atelier où il a l'habitude de concevoir ses schémas. Aujourd'hui usé par ses voyages et ses travaux, à la fin de sa vie, il coule des jours paisibles dans le Nord de la France.

Il y a fort à parier qu'une partie seulement des biographies qu'il a accumulées se révèle authentique, mais cet homme aura néanmoins réussi le pari d'ouvrir des horizons de rêve et d'aventures à toute une génération...

Watson, le 24 décembre 1896.

COMMENT UTILISER JULES VERNE :

De même qu'Oscar Wilde, Jules Verne a beaucoup voyagé. Il peut donc incarner une accroche intéressante pour initier un scénario, qui vous changera agréablement des poncifs du genre. Pourquoi ne pas commencer le scénario en racontant une histoire fabuleuse, comme si le MJ lui-même était le narrateur, avant d'opérer une mise en abîme pour détromper vos joueurs, et les laisser se rendre compte qu'ils font face à un Jules Verne racontant l'une de ces aventures dans un confortable Club londonien ? Il est également possible d'en faire un homme financé par le gouvernement français pour produire toutes sortes d'inventions, dont pourquoi pas, une version à peine moins romanesque, mais plus concrète, d'un Nautilus... Hex est un jeu qui se trouve parfois à la limite des styles Pulp et Steampunk, et des joueurs qui souhaiteraient mettre en œuvre ce type de thème n'auraient aucun mal à pratiquer une légère uchronie...

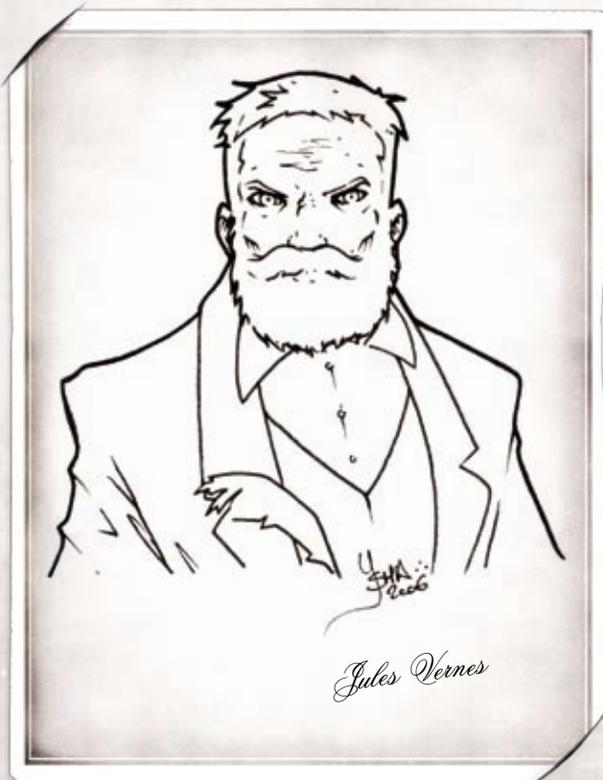


OSCAR WILDE

Extrait des fichiers privés de Holmes et Watson.

Mr Wilde est né en 1854 à Dublin, d'un père chirurgien et d'une mère poète. Sa cellule familiale est remarquablement cultivée, et s'affiche comme politiquement et idéologiquement engagée. Le jeune Oscar accomplit brillamment des études de lettres. Il s'agit d'un garçon singulier, qui arbore des tenues insolites et qui professe des opinions extravagantes. Il porte souvent une fleur à la boutonnière comme marque de distinction. Il s'agit pour lui d'un véritable miroir de ses émotions, ce qui prouve qu'il connaît très bien leur symbolique. Il se comporte de manière snobe, mais chique du tabac brésilien. Il se rejoint le mouvement esthète, et en devient bientôt la figure emblématique. Sensible, il cultive son amour des poètes, et publie bientôt lui-même ses premiers écrits. Il s'installe à Londres à partir de 1879. Mince et musclé, c'est un garçon dont la physionomie évoque la pratique de plusieurs sports, mais de manière irrégulière. Elle indique également des problèmes de scoliose durant son enfance (colonne vertébrale déformée). Il souffre très probablement de cyclothymie.

Une fois à Londres, il se met à fréquenter les milieux culturels et aristocratiques. Il voyage de temps en temps dans le cadre du militantisme artistique qu'il pratique. Lors de sa tournée américaine, il propose un ensemble de conférences sur le thème de l'esthétisme. De retour en Grande-Bretagne après un accueil triomphal sur la côte Est des États-Unis, il devient le biographe attitré de Mister Dorian Gray à compter de 1890. Il affiche un talent prodigieux pour les langues mortes, mais une détestable suffisance à l'égard de certaines personnes, qu'il sélectionne suivant des considérations davantage esthétiques que sociales. Il contribue également activement à la cause féministe, malgré une préférence marquée pour des compagnons de lit de sexe masculin. La plainte publique du marquis de

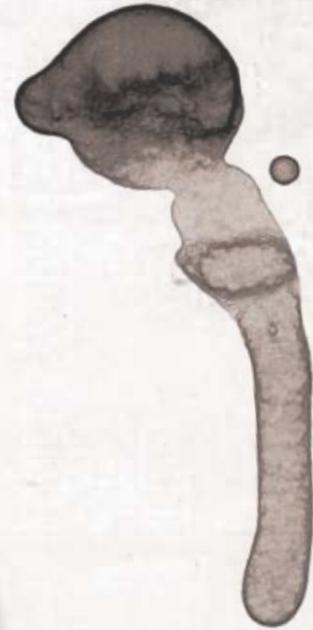


Extrait d'un des écrits les plus récents d'Oscar Wilde, non publié à ce jour

La geôle de Reading, près de Reading la ville
 Contient une fosse de honte
 Et il y repose un pauvre homme
 Que des dents de flammes dévorent :
 Dans un linceul brûlant repose le pauvre
 homme,
 Et sa tombe n'a pas de nom.

Et qu'en silence il repose,
 En attendant que Christ vienne appeler les
 morts :

Pourquoi gâcher la folle larme,
 Ou pousser le vent du soupir :
 Cet homme avait tué la chose qu'il aimait,
 Et donc il lui fallait mourir.



Queensbury traîne son nom dans la boue, après que ce dernier ait appris qu'il dévergondait les mœurs de son propre fils. Il demeure en contact étroit, par une correspondance régulière, avec de nombreux auteurs français, dont Zola et Verlaine. Il est droitier naturel, mais s'efforce de devenir gaucher par choix personnel, ce qui m'amène à penser que son anti-conformisme vire à l'obsession. Il semble très sensible et très concerné par la mort de ses proches. Suite à la plainte du marquis de Queensbury à propos de son fils, il est jugé, et condamné en mai 1895 à deux ans de travaux forcés pour crime de pédérastie, au bagne de Reading. Il continue à écrire sur place. Depuis sa libération, c'est un homme usé, proche de la mort, comme l'indiquent sa démarche et ses manières. Il a rejoint la France, puis l'Italie, où il rédige probablement ses derniers écrits.

Holmes, le 14 mars 1899

COMMENT UTILISER OSCAR WILDE :

Wilde peut être utilisé comme un provocateur, un dandy marginal, pour amener certaines couches de la population à changer de regard. Il pourra être un personnage-clé « coloré » d'une Londres plongée dans la grisaille. Mais attention, sa marginalité s'arrête aux considérations artistiques, il n'a jamais véritablement été politiquement engagé, comme l'était sa mère. Ayant beaucoup voyagé (Amérique, Europe...), il peut facilement être transposé à peu près en n'importe quelle partie civilisée du monde à partir des années 1880, du moment qu'il peut y cultiver / apporter ses considérations sur le Beau.

SCIENCES CROYANCES

“Je n’hésite pas à dire que celui qui déclare les phénomènes spirites et occultes contraires à la science ne sait pas de quoi il parle. En effet, dans la nature, il n’y a rien de surnaturel, il y a de l’inconnu; mais l’inconnu d’hier devient la vérité de demain”.

Camille Flammarion, Astronome et Spirite – 1895.

LA SCIENCE, RELIGION DE L'HOMME MODERNE

OÙ L'ON VERRA COMBIEN VIN DE MESSE ET VAPEUR FONT MAUVAIS MÉNAGE

Le texte qui suit est l'Acte d'Introduction au colloque « Sciences et Croyances au XIXème Siècle » présidé par le Professeur Van Helsing, qui s'est tenu du 28 septembre au 19 octobre 1913, à la Sorbonne de Paris.

« Nous sommes capables de tout faire ! »

s'exclamera en 1851 notre bonne Reine Victoria après sa 30ème visite à l'Exposition Universelle de Londres.

Cette sentence résume bien le sentiment qui anime tous les hommes de sciences du siècle passé. Nous sommes sur le point de connaître toutes les lois qui régissent l'Univers. Quelques décennies – peut-être même moins – suffiront pour cela. La Science nous conduit inexorablement vers un nouvel Age d'Or où les seules limites auxquelles l'Homme sera confronté seront celles qu'Il voudra bien s'imposer de lui-même.

L'Histoire retiendra en effet notre siècle comme celui qui a inauguré l'Ère Scientifique.

Les structures respectives de la matière et du corps sont passées au crible. Elles n'ont presque plus de secrets pour l'Homme du XIXème.

On se pâme devant le mouvement des électrons et les rayons X de Röntgen. On s'étonne de la radioactivité du polonium et du radium des Curie. On applaudit le mouvement des particules observé par Bohr. On est fasciné par la thermodynamique et les machines à vapeur auxquelles la nouvelle grande discipline donne naissance. On en profite au passage pour inventer l'électromagnétisme et ainsi unifier l'étude de l'électricité et du magnétisme. De son côté, Mendeleiev classe les éléments chimiques selon leur poids atomique.

La médecine n'est pas en reste. Une prise de conscience concernant l'hygiène marque profondément cette science – et les mœurs. On commence à faire le lien grâce à Louis Pasteur, entre les germes et l'infection. En chirurgie, Joseph Listes et Ignac Semmelweis notent qu'il est vital de se laver les mains lors des accouchements. Ces découvertes et d'autres, comme la circulation sanguine, permettent à la Médecine et à la Biologie de faire elles aussi leur « révolution copernicienne ». D'ailleurs Leibniz et Bertholot font naître à la même époque la chimie organique. Et Mendel, en 1860, découvre un pan important du fonctionnement des gènes : la cellule est le siège de l'hérédité.

Cette passion pour la matière et l'infiniment petit n'empêche pas certains de tourner leur regard vers l'espace : Le Verrier décèle une nouvelle planète (Neptune).

Darwin publie De l'Origine des Espèces au Moyen de la Sélection Naturelle. Cela atteste que le transformisme est un fait biologique indiscutable. Par ailleurs, ces théories évolutionnistes vont déborder le cadre de la biologie et on les utilise pour observer le comportement humain. Le Darwinisme devient « social » et il semble alors normal pour certains philosophes, comme l'Anglais Spencer, que d'aucuns – qu'ils soient ouvriers ou Noirs – restent en bas de l'échelle et que d'autres leur marchent dessus pour atteindre les hautes sphères de la Société. Question de survie évolutionniste, vous comprenez ?

Pour Auguste Comte, l'histoire de l'Humanité se découpe en trois stades de développement : théologique, métaphysique et scientifique. L'importance accordée

AIDE DE JEU

Extrait du Cours Philosophique sur l'Histoire Générale de l'Humanité par le Pr. Auguste Comte – 19 Octobre 1851

Au nom du passé et de l'avenir, les serviteurs théoriques et les serviteurs pratiques de l'HUMANITÉ viennent prendre dignement la direction générale des affaires terrestres, pour construire enfin la vraie providence, morale, intellectuelle, et matérielle; en excluant irrévocablement de la suprématie politique tous les divers esclaves de Dieu, catholiques, protestants, ou déistes, comme étant à la fois arriérés et perturbateurs.



aux faits, marque le troisième stade de ce développement de la pensée. Auguste Comte a très vite une influence considérable sur la communauté scientifique et philosophique.

Ainsi, la Science devient littéralement la religion de l'Homme Moderne. Sa seule philosophie. Son unique pain spirituel. Au grand dam de l'Église, bien sûr. La Science n'est en effet pas à une contradiction près avec la Bible. Freud nous apprend avec son Complexe d'Œdipe et sa théorie de l'Inconscient que le désir sexuel est une part constitutive de notre personnalité et que notre libre arbitre n'est qu'une illusion. Darwin, lui, nous révèle que nos arrières grands parents étaient des singes ! De quoi ébranler le Saint Christ sur sa croix...

Dieu n'est donc plus nécessaire à la compréhension du Monde. L'Église n'est plus en odeur de sainteté et de nombreux courants anticléricaux font leur apparition. En 1863: paraît en France La vie de Jésus d'Ernest Renan, avec le sous-titre « Un homme presque divin ». Les autorités religieuses n'apprécièrent guère cette analyse cartésienne de la nature du Christ. Anticléricalisme également fort prononcé chez un nombre considérable de francs-maçons (surtout en France, à partir de la fin du Second Empire) et autres sociétés de Libre Pensée, héritières des Lumières du XVIIIème siècle. Ces sociétés veillent

notamment à ce que les funérailles de leurs membres échappent au contrôle du clergé. Elles organisent donc des obsèques civiles. Et pour couronner le tout, on banquette publiquement le jour du Vendredi Saint.

En contraste avec son déclin au sein des élites européennes et américaines, le Christianisme se répand comme une traînée de poudre dans les colonies. Plusieurs milliers de missionnaires, aussi bien Catholiques que Protestants, prêchent à tout va en Asie, en Afrique et dans tout le Pacifique. Si la Bible n'est plus utile pour comprendre le monde, elle l'est définitivement pour le conquérir...

Malgré tout cela, la frontière entre sciences et croyances n'est pas si nette que ça. J'en veux pour preuve l'apparition d'une nouvelle discipline : la Psychiatrie.

DES FOUS ET DE CEUX QUI LES TRAITENT.

QUAND L'ÂME HUMAINE DEVIENT LA NOUVELLE FRONTIÈRE

Durant une longue période de l'histoire, les déviations mentales ont été considérées comme surnaturelles ou contre nature, œuvres d'esprits maléfiques ou de la dépravation humaine. Cependant, après des débuts timides aux XVIe et XVIIe siècles, l'aliénisme acquit une certaine respectabilité dans les années 1790. Dès le début du XIXe siècle, la médicalisation de la prise en charge et du traitement des fous, conduit par l'aliéniste, s'étend et se généralise. Des asiles sont construits un peu partout. C'est le début du véritable « grand renfermement » : le nombre de fous hospitalisés à Paris est multiplié par plus de cinq en 60 ans. Mais les médecins de l'âme restent une denrée rare. Toujours en France, en 1880, on ne compte que 120 aliénistes pour 37 millions d'habitants.

Mais dès la fin du siècle se développe la critique de la séquestration. Le système anglais du no-restraint commence à être appliqué en France, notamment par Magnan à Sainte-Anne (Paris). Des colonies familiales sont créées à Gheel, à Ainay-le-Château et Dun-sur-Auron. Dans ces colonies, des malades mentaux sont ainsi pris en charge par des familles, connaissant une liberté de circulation inconnue à l'asile et une surveillance médicale moins contraignante.

Hippolyte Bernheim, professeur de clinique médicale à la Faculté de médecine de Nancy, popularise en France, aux alentours de 1890, le terme de psychothérapie. Par ce vocable, il désigne l'action curative de l'esprit du patient, identifié à son cerveau, sur son propre corps et celle d'un esprit sur un autre esprit, en l'occurrence l'influence du médecin sur le malade.

Bernheim devient ainsi célèbre dans tout l'Occident. On vient de toute l'Europe pour assister à ses cours, ce dont témoigne par exemple le voyage, en 1889, du jeune Freud à Nancy, en compagnie d'Anna Von Lieben, une riche aristocrate hystérique.

Bernheim a consigné dans ses différents ouvrages plusieurs centaines de cas de patients de son service dont il soulage les douleurs organiques et soigne les troubles

AIDE DE JEU

Girard, dans son Étude Pratique sur les Maladies Nerveuses et Mentales de 1863, dresse un sombre tableau du service des aliénés de Bicêtre et de la Salpêtrière

En résumé, le service des aliénés de Bicêtre et de la Salpêtrière est placé dans des conditions qui, relativement bonnes par rapport aux temps antérieurs, sont insuffisantes et appellent des réformes radicales.

Les diverses sections consacrées au traitement de ces infortunés, dans les deux asiles, sont défectueuses et trop souvent vicieuses, sous le double rapport architectural et médical. Les quartiers qui les constituent, de même que les éléments qui les composent, manquent d'unité et de coordination. Plusieurs d'entre eux n'offrent aux malheureux qui les habitent ni sûreté ni salubrité.

Les dortoirs sont encombrés, les classifications incomplètes. Les agités sont insuffisamment disciplinés, les moyens de contrainte encore trop multipliés; le nombre des gâtes trop élevé; le service médical incomplet; la surveillance difficile et mal organisée; le travail insuffisant.

Si la nourriture y est excellente, si le coucher est bon, les vêtements laissent considérablement à désirer et demandent une nouvelle organisation: celle des trousseaux.

Enfin, il existe dans ces deux asiles un mélange fâcheux et contraire à la loi: il constitue un abus grave qu'il importe de faire cesser le plus tôt possible.

Déjà, au commencement du siècle, le Conseil Général des Hôpitaux a réalisé un progrès important en éloignant pour toujours des hospices de Bicêtre et de la Salpêtrière les criminels qui y séjournaient.

Que l'administration poursuive son œuvre en séparant encore pour les placer dans des asiles spéciaux, les aliénés, les infirmes et les vieillards.

Qu'elle n'oublie pas que cette confusion illogique et contraire aux principes de la science semble établir une fausse analogie entre ces trois ordres de situations qui sont bien distinctes (...).

Enfin, il faut à l'aliéné des conditions exceptionnelles de calme, d'espace, de ventilation, de vue, de distraction, de promenades, de travail, de traitement que n'offre pas le séjour dans une grande ville, et que peut seul présenter un établissement spécial.

C'est à dire que je considère Bicêtre et la Salpêtrière comme étant impropres au service des aliénés, et que je conclus à l'organisation de ce service dans des asiles nouveaux, créés en vue de cette destination spéciale.

nerveux ou, plus rarement, de consultants privés dont il traite les névroses et les troubles divers.

À la même époque, Pierre Janet, professeur de philosophie titulaire d'une thèse de lettres, se voit confier en 1890 un laboratoire de psychologie de la clinique à la Salpêtrière, avant de passer une thèse de médecine sous la direction de Charcot. Comme Bernheim, il insiste sur la spécificité du psychisme et de ce qu'il appelle les « médications psychologiques ». Celles-ci reposent sur une analyse psychologique de l'origine des troubles et de la maladie nerveuse. Il est également l'auteur de très nombreux récits thérapeutiques.

LE CAS FREUD.

OU COMMENT UN DIVAN PEUT REMPLACER UN SCALPEL

Le stage effectué par Freud à Paris, d'octobre 1885 à février 1886, dans le service du professeur Charcot à l'hôpital de la Salpêtrière, est déterminant. Des paralysies, des sensations douloureuses, des symptômes aussi variés que possible apparaissent ou disparaissent à volonté au long de « ces leçons cliniques » que le grand médecin parisien présente devant une assistance nombreuse et médusée. Des

affections jugées inguérissables peuvent être soignées et leur origine psychologique devient démontrable.

Après son retour à Vienne, Sigmund Freud commence en solitaire à traiter ces malades « nerveux » et, convaincu par l'échec des médications traditionnelles, s'astreint à la recherche méthodique de leurs souvenirs oubliés (on allait dire bientôt refoulés). Il s'aperçoit rapidement que l'état d'hypnose n'est pas nécessaire pour que ses patients se mettent à parler et il abandonne définitivement cette méthode au profit d'une autre, celle des associations libres. Il faut que le patient accepte de dire tout ce qui lui vient à l'esprit durant le temps de cette consultation particulière que Freud nomme séance, sans rien cacher, rien repousser sous quelque prétexte que ce fût, par exemple le caractère choquant de ces propos, ou encore leur absence de lien apparent avec ce qui avait été dit auparavant.

En 1895, les recherches de Freud sont suffisamment avancées pour qu'il en publie les résultats dans un livre, *Études sur l'hystérie*, qui présente sa nouvelle théorie sur la vie psychique et les premiers cas sur lesquels la méthode psychanalytique s'est fondée.

Parallèlement, Freud en est venu à concevoir l'esprit humain comme formé d'une très grande quantité de souvenirs (les traces mnésiques), d'images et même de sentiments auxquels on doit reconnaître un caractère inconscient, c'est-à-dire totalement ignoré de celui qui en était porteur. N'émerge de cet immense amas que ce dont le sujet est conscient, ce qui jusqu'alors a caractérisé l'homme par la plupart des philosophes (« Je pense donc je suis ») et qui, aux yeux de Freud, ne représente plus en fait que l'infime portion d'un psychisme infiniment plus compliqué, « la partie visible de l'iceberg », se plaira-t-il à dire plus tard. Inutile de préciser que bien des philosophes et des théoriciens de la science se sont et continuent de s'opposer à cette théorie freudienne de l'existence en tout individu d'un inconscient, mais son postulat reste une des pierres de touche de la psychanalyse.

L'Église également s'intéresse aux fous. Aux hystériques, plus particulièrement. Et des médecins catholiques théorisent à leur tour cette maladie; surtout quand des médecins matérialistes se mettent à expliquer que possession diabolique et hystérie sont peut-être des symptômes équivalents. La « pathologisation » de

la possession - dans certaines limites - est acceptée et ce basculement débute à Morzine, lors des phénomènes qui touchent les femmes du crû en 1857.

Le village savoyard se trouve en effet confronté à la possession et au diable. Des médecins aliénistes sont alors envoyés, sommés de réagir sous la pression des pouvoirs tant médicaux que politiques à cette explosion de possession. Ils vont intégrer ces phénomènes au champ scientifique et « pathologiser » ainsi pour la première fois la possession.

En revanche, Église et médecins catholiques continuent à défendre l'extase et le miracle, essentiel à la croyance au surnaturel. La polémique prend des caractères aigus puis devient un combat quand les miraculeuses de Lourdes sont données par nombre de médecins positivistes, souvent grands patrons d'hôpitaux à l'instar de Charcot ou Bernheim, comme des hystériques guéries par suggestion.

Au final, Babinski, Bernheim, Charcot et Freud, tous découvrent, à des degrés divers et avec des interprétations différentes, les feuilletages de l'âme de l'hystérique. Cette rupture médicale fait vaciller les convictions et les certitudes qui entourent l'unicité de la conscience depuis l'époque des Lumières. Le libre-arbitre - y compris chez des gens « normaux » - devient partiel et relatif.

Et ce, en grande partie grâce à l'utilisation que ces scientifiques ont fait de l'hypnose et de la suggestion.

Se peut-il que la Psychothérapie soit entrée dans sa phase expérimentale sous le nom de magnétisme animal à la fin du XVIIIème avec Mesmer ?

LE MESMERISME : DU SURNATUREL À LA SCIENCE.

ESCROQUERIE OU RÉVOLUTION ?

Le célèbre magnétiseur Mesmer commence sa carrière en employant des aimants qu'il fait glisser sur le corps de ses patients. Cette stimulation déclenche une crise convulsive aux vertus thérapeutiques - selon Mesmer.

Bientôt, il s'aperçoit que ses succès ne dépendent pas de l'emploi de l'aimant, mais tiennent plutôt à sa personne. Le fluide doit appartenir à la nature des vivants et, dès lors, Mesmer parle de « magnétisme animal ».

Il complète son intervention par l'introduction d'un baquet rempli de plusieurs dizaines de litres d'eau « magnétisée » qui permet des séances collectives, laissant de côté l'aimant. Du baquet sortent des tiges métalliques au bout desquelles sont accrochées des ficelles. Les patients s'installent autour de ce meuble et saisissent un bout de ficelle. Mesmer et ses assistants passent autour d'eux pour effectuer leur travail de

magnétiseur. Il s'agit de séances collectives qui se déroulent au son d'un orchestre de chambre. Mesmer provoque alors des faits sensationnels : convulsions, guérisons, sommeil artificiel.

Les séances se répètent à intervalles rapprochés, plusieurs fois par jour pour certaines. La durée prolongée de la cure, bien que variable est de plusieurs jours à plusieurs mois.

Mesmer publiera en 1766 son Mémoire sur la découverte du magnétisme animal. En fils des Lumières, Mesmer a besoin d'une explication rationnelle et rejette toute théorie à caractère mystique qui jusque là ont fait le lit des troubles à soigner. Il se tourne vers la physique, s'appuyant sur des analogies

AIDE DE JEU

Voici comment opérait Mesmer, selon Bailly, rapporteur d'une commission censée décider de l'efficacité du Mesmérisme :

Au milieu d'une grande salle où d'épaisses tentures ne laissent pénétrer qu'un jour fort adouci se trouve une caisse circulaire en bois de chêne: le baquet...

Dans l'eau qui remplit à moitié la caisse, sont immergés de la limaille de fer, du verre pilé et d'autres menus objets. Le couvercle est percé d'un certain nombre de trous d'où sortent des branches de fer, cordées et mobiles que les malades doivent appliquer sur les points dont ils souffrent.

Dans un coin de la salle, un piano-forte ou un harmonica joue des airs sur des mouvements variés, surtout vers la fin des séances... Les malades se rangent en silence autour du baquet, une corde passée autour de leur corps les unit les uns aux autres. Si quelqu'un demande à boire, on lui sert une limonade au citron dans laquelle est dissoute de la crème de Tartre...

Cependant l'influence magnétique se fait sentir. Quelques malades sont calmes et n'éprouvent rien. D'autres toussent, crachent, sentent quelques légères douleurs et ont des sueurs. D'autres sont agités par des convulsions extraordinaires...

AIDE DE JEU

M. Bernheim, professeur à la faculté de Nancy, nous détaille sa technique de magnétisme :

Voici comment je procède pour obtenir l'hypnotisme.

Je commence par dire au malade qu'il est possible de le guérir ou de le soulager par le sommeil ; qu'il ne s'agit d'aucune pratique nuisible ou extraordinaire, que c'est un simple sommeil qu'on peut provoquer chez tout le monde, somme calme, bienfaisant, etc. Au besoin je fais dormir devant lui un ou deux sujets pour lui montrer que ce sommeil n'a rien de pénible, ne s'accompagne d'aucune expérience, et quand j'ai éloigné de son esprit la préoccupation que fait naître l'idée du magnétisme et la crainte un peu mystique qui est attachée à cet inconnu, il est confiant et se livre.

Alors je lui dis : « Regardez-moi bien et ne songez qu'à dormir. Vous allez sentir une lourdeur dans les paupières, une fatigue dans vos yeux ; vos yeux clignent, ils vont se mouiller ; la vue devient confuse ; les yeux se ferment. » Quelques sujets ferment les yeux et dorment immédiatement. Chez d'autres, je répète, j'accentue davantage, j'ajoute le geste (peu importe la nature du geste). Je place deux doigts de la main droite devant les yeux de la personne et je l'invite à les fixer, ou avec les deux mains je passe plusieurs fois du haut en bas devant ses yeux ; ou bien encore je l'engage à fixer mes yeux et je tâche en même temps de concentrer toute son attention sur l'idée du sommeil. Je dis : « Vos paupières se ferment, vous ne pouvez plus les ouvrir. Vous éprouvez une lourdeur dans les bras, dans les jambes ; vous ne sentez plus rien, vos mains restent immobiles, vous ne voyez plus rien ; le sommeil vient », et j'ajoute d'un ton impérieux : « Dormez. » Souvent ce mot emporte la balance : les yeux se ferment ; le malade dort.

fournies par les découvertes du moment sur l'électricité, se considérant ainsi comme un savant prolongeant les recherches de Newton. Cependant il évoque l'existence d'un «sens interne», d'un organe psychique, qu'il maintient au dehors dans son baquet, creuset de l'efficacité du magnétisme. Son système peut se résumer en quatre grands principes fondamentaux :

- Un fluide subtil emplit l'univers,
- La maladie résulte d'une mauvaise distribution de ce fluide et la guérison revient à restaurer cet équilibre,
- Grâce à certaines techniques (l'emploi d'aimants, donc), ce fluide invisible est susceptible d'être canalisé, emmagasiné et transmis à d'autres personnes,
- C'est ainsi qu'il est possible de provoquer des «crises» chez les malades et ce sont ces crises même qui ont des vertus thérapeutiques.

En 1841, James Braid s'intéresse au magnétisme après avoir assisté à une démonstration donnée par un mesmérisme français : Lafontaine. Cependant il réfute définitivement la théorie fluidique de Mesmer et dégage l'hypnose de ses accessoires mystiques et magnétiques. Il pense que la capacité d'hypnotiseur n'est

pas un don - comme Mesmer le prétendait au siècle précédent - mais peut s'apprendre. Il développe sa propre technique d'induction, le Braidisme, consistant en la fixation d'un objet brillant et la concentration sur une seule idée.

Cette application de l'hypnose en chirurgie est interrompue en plein essor, en 1846, par la découverte de l'éther et du chloroforme. De ce fait, toutes ses recherches des mécanismes de contrôle de la douleur sont avortées malgré une technique éprouvée et de nombreux résultats probants. Braid aura pris le soin de définir ce sommeil nerveux qu'il va nommer l'Hypnotisme, du grec « hypnos » (« sommeil »). Ceci permettra le retour, sous ce nouveau nom, du mesmérisme. Il recommande l'hypnose surtout pour les traitements des affections fonctionnelles et nerveuses, spasmes, convulsions, mais aussi du rhumatisme où les contractions musculaires sont importantes.

Parallèlement, John Elliotson, professeur de chirurgie à Londres, introduit lui-aussi le mesmérisme thérapeutique à l'hôpital. Il publie en 1843 le compte rendu de nombreuses interventions pratiquées sur des sujets en état de sommeil magnétique, élargissant lui aussi le champ d'application du mesmérisme au domaine de l'anesthésie. De même, James

Esdaille, chirurgien écossais à Calcutta, et le Docteur Parker du Mesmeric Hospital de Dublin entreprennent de nombreuses interventions homologuées scientifiquement, réalisées avec le seul recours à l'anesthésie mesmérisme. Mais là encore, ces pratiques seront abandonnées quelques années plus tard avec l'apparition du chloroforme...

En 1860, dans la région de Nancy, un médecin Ambroise Liebault, va venir à une pratique médicale moins classique suite à la lecture d'un article relatant l'intervention chirurgicale sur un malade hypnotisé, dans La Gazette des Hôpitaux. Cette lecture réveille son intérêt pour ce magnétisme qui est devenu l'hypnose et il va la pratiquer quotidiennement auprès de ses patients. Liebault fait de la suggestion verbale le facteur le plus important pour la création de l'état hypnotique et tente d'analyser et de théoriser ce qui est sous-jacent à la suggestion.

La pratique et la réputation du bon docteur Liebault dépassent les limites de sa campagne et Bernheim décide de le rencontrer. Il est convaincu par cette méthode thérapeutique. Il demande alors à Liebault de le rejoindre à Nancy où ils créent l'École de Nancy. L'hypnose est ainsi réintroduite dans l'hôpital universitaire.

En 1878, le fameux Pr. Charcot, après une représentation d'hypnose de music-hall, perçoit l'intérêt de cette technique et décide de l'étudier dans son service : c'est la naissance de l'École de la Salpêtrière qui voit l'hypnose comme un état pathologique, une névrose hystérique artificielle. L'état hypnotique ne peut être provoqué que chez des sujets prédisposés par des troubles cérébraux spécifiques. L'hystérie est la condition sine qua non pour provoquer chez le sujet un sommeil artificiel ou hypnose. Telles sont les notions présentées par Charcot à l'Académie des sciences en février 1882. Le mesmérisme, voué aux gémonies par les médecins du vivant de son initiateur, retrouve alors une nouvelle dignité scientifique.

Liebault et l'École de Nancy, Charcot et l'École de la Salpêtrière, s'affrontent alors aux yeux de toutes les sociétés savantes mondiales.

Après ce panorama des sciences plus ou moins « académiques », nous allons passer maintenant de l'autre côté du miroir pour aborder un tout autre savoir...

DU SURNATUREL

ET DE SES

DIFFÉRENTES PRATIQUES

OÙ L'ON MONTRERA QUE L'ON PEUT DEVENIR SAVANT EN S'INTÉRESSANT AUX SORCIERS

Un colloque d'une année entière ne suffirait pas pour faire un tour complet et en profondeur de la question du surnaturel. Je vous ferai donc grâce ici des loup-garous, des sorcières du Sabbat hantant nos campagnes et des rituels d'exorcisme plusieurs fois centenaires de l'Église Catholique.

Nous allons nous concentrer sur des croyances plus représentatives de notre siècle : j'ai nommé l'Occultisme et le Spiritisme.

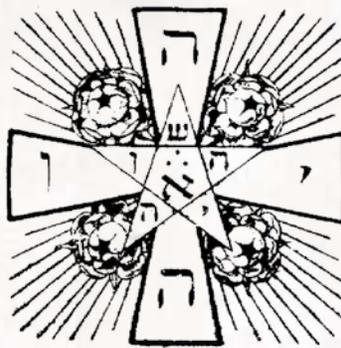
Ces termes sont d'ailleurs tout deux apparus vers le milieu du XIXe siècle.

Pour simplifier, disons que l'Occultisme et le Spiritisme sont basés sur la croyance d'un monde invisible (voire de plusieurs)

et de fluides agissants entre ce(s) monde(s) et le nôtre. Mais ce qui est le plus notable concernant ce vaste domaine de discussion est la manière avec laquelle il va se propager comme une traînée de poudre tout au cours de notre siècle passé. Et qu'il sera synonyme de manière quasi-systématique du concept de sociétés... bien souvent secrètes.

LES ROSE-CROIX ET LEURS HÉRITIERS.

OÙ L'ON CONSTATERA QUE LE



TRADITION TEMPLIÈRE N'EST PAS
MORTE AVEC JACQUES DE MOLAY

En 1614, à Kassel, surgit de nulle part un document anonyme : Fama Fraternitatis ou confrérie du célèbre ordre des R.-C. Il est en quelque sorte la biographie de Christian Rosenkreutz (littéralement Chrétien Rose-Croix), érudit qui aurait vécu plusieurs années dans la ville de Damas avant de

se rendre en Allemagne et d'y fonder le Monastère du Saint-Esprit. Ce Rozenkreutz serait mort en 1406, mais le fameux texte ne s'arrête pas là et nous dit que 120 ans après sa mort, le corps de l'érudit était encore en parfait état et entouré de nombreux symboles et formules magiques. Ce personnage mythique serait donc, d'après le canon Rose-Croix, le fondateur de l'Ordre.

La pensée rosicrucienne couvre presque toutes les formes de mysticismes judéo-chrétiens : elle est en effet fortement teintée, selon les Ordres, de kabbale, d'alchimie, d'hermétisme chrétien, de secrets templiers et de folklore germanique. Difficile de ne pas y trouver son compte, non ?

L'une des branches de la mouvance rosicrucienne est très connue : L'Ordre Kabbalistique de la Rose-Croix. Il est fondé en 1887, à Paris, par le Marquis Stanislas de Guaita. Son cheval de bataille : une spiritualité dans la droite ligne de la tradition chrétienne et de l'espérance en l'avènement du royaume de Dieu.

L'Ordre réunit un groupe d'hommes extrêmement célèbres au sein de tous les milieux ésotériques : notamment Joséphin Péladan, cofondateur, et Papus, aux connaissances occultes et mystiques très pointues, qui déclare que le courant rosicrucien synthétise trois traditions, le Gnosticisme, (issu des Cathares, Vaudois, et autres Templiers dont dérivent les Maçons), le Catholicisme monacal, et enfin les fameuses trois grandes branches de l'Occulte initiatique (Hermétisme, Alchimie, Kabbale). On trouve parmi ses membres Claude Debussy et Érik Satie, qui a d'ailleurs écrit une Sonnerie des Rose-Croix pour accompagner les rituels de cette société. En 1890, Péladan quitte l'Ordre Kabbalistique pour fonder son Ordre de la Rose-Croix Catholique et Esthétique du Temple et du Graal, et commence dès lors à organiser des salons qui rassemblent jusqu'à... vingt-deux mille visiteurs.



À l'heure où nous traçons ces lignes, le monde intellectuel est en plein désarroi. Le triomphe de la pire épidémie - l'agnosticisme - se laisse augurer par trois symptômes alarmants entre tous : le délire de l'irrespect, la monomanie du relatif et la fièvre de l'individualisme.

Si, pieux à recueillir les enseignements du passé, comme un fils accomplit les dernières volontés de son père, le Docteur moderne interrogeait avec déférence le testament des sages primitifs ;

Si le Savant, sans négliger l'étude patiente des faits accomplis, ni suspendre la grande enquête analytique, veillait au triage progressif de tant d'éléments épars, en vue d'édifier une synthèse universelle - où se rangeassent, en quatre hiérarchies étagées, les sciences physiques, morales, intellectuelles et divines ;

Si le Penseur, enfin, moins soucieux de paraître original que sincère et véridique se montrait aussi moins prompt à récuser toute autorité traditionnelle, qu'à s'enquérir avec loyauté des principes éternellement absolus, qu'ils aient été formulés ou non par un autre que lui ;

Si tels étaient théologiens, savants et philosophes, alors le XIXe siècle serait en vérité le siècle-lumière et Paris la ville-soleil.

Mais non. - À part les minutieux investigateurs du positivisme, qui entassent, infatigablement et sans conclure, sur des Osses de menues constatations, des Pelions de remarques scrupuleuses ; - à part les dévots mais aveugles partisans de la lettre qui tue, dragons de la sainte caverne et dont le seul mérite est de conserver intact le trésor symbolique du dogme, à jamais fermé pour eux : que dire de ceux-là que tient encore le souci des vues d'ensemble ?

Comme leur ambition se borne à estampiller de leur nom un système d'ailleurs quelconque - mais qui paraisse bien à eux - ils contestent a priori la doctrine de leurs devanciers et poussent l'émulation entre collègues jusqu'aux plus mesquins dénigrement. Nul ne veut être le dernier à dénoncer son voisin, comme envisageant les choses d'un point de vue inexact, erroné, trompeur... Comme si le rôle de la synthèse n'était pas d'embrasser tous les points de vue relatifs, dans une même et absolue contemplation du vrai ! C'est la Haute Science, que celle-là, et Spinoza l'a magnifiquement définie, en disant qu'elle envisage les objets sous un caractère d'éternité.

Néanmoins, quelque désespérée que puisse paraître à cette heure la cause sainte de l'Intégrale Vérité, il est loisible à l'observateur attentif de percevoir, à côté des symptômes de décomposition et de mort, d'autres indices non moins certains de restauration et de renaissance. Toutes ces choses sont providentielles. Des scories se dégagent au creuset le noble métal - et le monde nouveau, dans son œuvre de laborieuse réédification, utilisera les infimes débris du vieux monde, dissocié, désorganisé fort à point, pour fournir des matériaux tout prêts aux architectes de l'avenir.

Ainsi, le futur s'alimente du passé ; ainsi notre Mère Céleste fait germer et fleurir la vie incorruptible sur le fumier de la mort - terreau fertile et qu'engraisse l'universelle voirie des existences éphémères, accumulées de jour en jour.

Mais la principale et plus célèbre héritière des Rose-Croix reste encore à l'heure actuelle...

LA FRANC-MAÇONNERIE.

CABALE ÉSOTÉRIQUE...OU POLITIQUE ?



Il est à noter que la franc-maçonnerie se présente plus souvent comme une société « discrète » que comme une société « secrète ».

La Franc-Maçonnerie fait remonter sa fondation mythique à la construction du temple de Salomon à Jérusalem par l'architecte Hiram et le meurtre de celui-ci par ses trois apprentis. Plus vraisemblablement, elle trouverait ses véritables racines historiques au sein des guildes médiévales qui regroupaient les maçons constructeurs de cathédrales.

La Franc-Maçonnerie est organisée en loges, elles-même regroupées en obédiences qui sont des regroupements de loges (ou ateliers) ou de rites. Parmi les symboles les plus célèbres de cette coterie, nous trouvons bien sûr l'équerre, le compas et l'œil divin au sein d'une pyramide. Regardez donc un billet de un dollar si vous ne voyez pas de quoi je parle...

Deux branches principales forment la colonne vertébrale de la Maçonnerie : d'un côté, la Grande Loge Unie d'Angleterre (United Grand Lodge of England), fondée en 1717; de l'autre, le Grand Orient de France, né en 1773. Bien que les deux grandes Loges se reconnaissent mutuellement, leurs relations sont tendues.

Dans bon nombre de pays du monde latin, c'est la Franc-Maçonnerie de la branche française (catholique et dite « continentale ») qui prédomine, alors que le reste du monde tend plutôt à suivre la branche anglaise (protestante). Il arrive – cas réellement exceptionnel – que les deux types de loges cohabitent, pour le meilleur

AIDE DE JEU

Les principes de base de la Franc-Maçonnerie :

- *Faire le bien par amour du bien.*
- *Fais à autrui ce que tu aimerais qu'il te fasse.*
- *Obéis aux lois de ton pays, travaille à leur amélioration*
- *Instruis la jeunesse, protège l'enfance.*
- *Cherche la vérité. Respecte une croyance et une foi sincère.*
- *N'abuse pas de la faiblesse des hommes.*
- *Connais-toi toi-même, et tu connaîtras l'univers et les dieux.*
- *L'apprenti réfléchira sur la nature des préceptes de sa loge.*
- *Chercher, respecter, partager*
- *Peser, mesurer, diviser, voilà le destin du maçon qui se sait marcher vers la mort.*

comme pour le pire, dans le même pays..

La franc-maçonnerie fut l'objet de nombreuses attaques tout au long de son histoire. Certains détracteurs ont affirmé - et affirment encore - haut et fort que les franc-maçons pratiquent la théurgie et procèdent à l'invocation de puissances surnaturelles réprouvée par l'Église. D'autres considèrent que la franc-maçonnerie n'est seulement qu'un vaste réseau social construit dans l'intérêt de ses membres. Ainsi, de nombreuses théories du complot impliquent des franc-maçons.

Alors qu'en Angleterre ne pas être franc-maçon est presque une faute de goût, la chose est beaucoup moins bien vue en France. Il suffit de survoler rapidement la dernière moitié du siècle pour s'en rendre compte :

- **le 5 juillet 1845** : Une circulaire du maréchal Soult, président du Conseil, interdit aux militaires l'entrée dans une association...et donc dans la Franc-maçonnerie
- **Le 9 juin 1863** : Le Corps législatif se refuse à reconnaître la franc-maçonnerie comme « établissement d'utilité publique ».
- **En 1867** : Monseigneur de Ségur écrit Les Francs-Maçons, un violent opuscule anti-maçonnique.

• **En 1899** : Jules Lemaître publie une étude, intitulée La Franc-maçonnerie, qui dénonce les agissements de cette société pendant l'Affaire Dreyfus.

• **Quatre années plus tard** : Émile de Marcère fonde le Comité Antimaçonnique de Paris, qui se transforme l'année suivante en Association Antimaçonnique de France.

• **En octobre 1904** : Le général André, ministre de la Guerre, est interpellé à l'Assemblée sur la pratique du fichage des officiers selon leurs opinions politiques et religieuses. C'est le début de l'Affaire des Fiches qui démontre l'influence de la Maçonnerie dans les milieux politiques et militaires.

Moralité : si vous désirez devenir Maçon, tentez plutôt votre chance de l'autre côté de la Manche. Vous y serez plus au calme...

LA SOCIETAS ROSICRUCIANA IN ANGLIA

UNE SOCIÉTÉ PAS TOUJOURS SI SECRÈTE



Fondée en 1867, en Angleterre, elle se livre à « des travaux érudits visant à approfondir intellectuellement et spirituellement les grandes loges maçonniques à la lumière de la tradition rosicrucienne de la kabbale et de l'alchimie spéculative ».

Son fondateur, Robert Wentworth Little (1840-1878), était trésorier de la Grande Loge Unie d'Angleterre. Il prétendait avoir été initié par une société rosicrucienne écossaise d'Édimbourg, mais cette affirmation n'a jamais pu être démontrée. Il semble plutôt qu'il ait élaboré la Societas Rosicruciana à partir de rituels trouvés dans la bibliothèque du Freemason's Hall. Wentworth adopte la hiérarchie de la Rose-Croix d'Or d'Ancien Système (Zelator, Theoricus, Practicus, Philosophus, Adeptus junior, Adeptus major, Adeptus exemptus, Magister Templi et Magus) et réserve l'entrée dans son groupe aux Maîtres Maçons chrétiens. L'Ordre s'étend rapidement en Écosse, au Canada et aux États-Unis.

Même si ses origines sont suspectes, cette Société a joué un rôle important dans la diffusion de l'Ésotérisme. Parmi les membres influents de la Societas., notons William Woodman, Kenneth R. H. Mac Kenzie, Hardgrave Jennings,

le spirite Stainton Moses, et William Wynn Westcott (1848-1925). Ce dernier participera bientôt à la création d'un autre Ordre maçonnique rosicrucien : l'Hermetic Order Of The Golden Dawn. Néanmoins, de nombreux membres de la Societas tendront plutôt à rejoindre les rangs de la Société Théosophique naissante, dont nous reparlerons plus loin.

Mais venons-en pour l'instant à...



LA GOLDEN DAWN

AIDE DE JEU

OU COMMENT FAIRE DU NEUF
AVEC DU VIEUX

William Wynn Westcott, franc-maçon notoire, aurait trouvé dans un exemplaire des Symboles Secrets des Rosicruciens des XVII^e et XVIII^e siècles cinq rituels manuscrits codés ayant appartenu à Baal Shem Tov puis à Eliphas Lévi. Sur ces bases et à la suite d'une rencontre avec le représentant de l'Ordre de la Rose-Croix en Allemagne, Westcott et une poignée de ses amis fondent à Londres la Loge Isis-Urania, puis à la fin des années 1880, l'Hermetic Order Of The Golden Dawn. Fait notable : ses portes sont ouvertes aux femmes et à ceux qui ne sont pas maçons.

La Golden Dawn devient très vite une des plus importantes organisations occultes anglaises. En effet, ce qui est fascinant quand on s'approche de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, c'est de voir comment cette structure à la durée de vie si brève - de 1887 à 1903 : à peine seize ans ! - a osé toucher à tous les domaines de l'occultisme aussi bien occidental qu'oriental, et effectué une gigantesque synthèse d'enseignements contradictoires ou inusités : les Templiers et leurs rites, les Rose-Croix et leur alchimie, les druides et leurs secrets celtiques, les dieux égyptiens et la force de leurs symboles, le Tarot Divinatoire, les mystères énochéens révélés à John Dee (mathématicien et astrologue au service de la Reine Elisabeth), etc. Ad nauseam. De nombreux Francs-Maçons fréquentent la Golden Dawn à cause de ce foisonnement de pratiques ésotériques, plus vastes que dans la Franc-Maçonnerie traditionnelle.

Malheureusement pour elle, la Golden Dawn a une autre particularité notable : la mégalomanie et l'orgueil sans borne des ses membres les plus influents. C'est d'ailleurs ce qui mènera en grande partie cette société à sa perte, après moult scandales et autres conflits magiques... Mais ne doutez pas que son influence se fait encore ressentir à l'heure actuelle dans de nombreuses sociétés ésotériques.

Les grandes figures de l'Hermetic Order of the Golden Dawn : le sulfureux Aleister Crowley, le poète William Yeats, l'actrice Florence Farr, l'écrivain Arthur Machen...

Rituel de l'Aube Dorée pour invoquer les énergies magiques nécessaires à un rituel :

Une fois détendu, tenez-vous debout face à l'Est, les jambes jointes et les bras le long du corps.

Dites : "I, F, R, I".

Dites : "Yod, Hun, Rech, Yod".

Dites : "Virgo, Isis, Magna Mater ; Scorpio, Apophis, Destructor ; Sol, Osiris, Hortuus et Resurrectus".

Dites : "Isis, Apophis, Osiris".

Dites : "I, A, O".

Prononcez "I.A.O" aussi intensément que possible.

Faites le Signe de la Mort d'Osiris, et dites : "Le Signe de la Mort d'Osiris".

Faites le Signe du Deuil d'Isis, et dites : "L, le Signe du Deuil d'Isis".

Faites le Signe de Typhon et Apophis, et dites : "U, le Signe de Typhon et Apophis".

Faites le Signe de la Résurrection d'Osiris, et dites : "X, le Signe de la Résurrection d'Osiris".

Reprenez la position du Signe de la Mort d'Osiris, puis dites "L, U, X" en refaisant,

Pour chaque lettre, le signe correspondant.

Baissez vos bras à vos côtés, et dites : "L, U, X - Lux Crucis".

Élevez vos bras loin au-dessus de votre tête, et dites : "Et Lux Mirabilis descendat !". En ce faisant, visualisez un rayon de lumière blanche intensément brillante, suffisamment large pour recouvrir votre cercle de travail, rayonner sur vous depuis très loin au-dessus. Maintenez la visualisation un moment, puis laissez la s'évanouir.

LA SOCIÉTÉ THÉOSOPHIQUE

AIDE DE JEU

A LA REDÉCOUVERTE DE L'ORIENT MYSTIQUE

Parlons maintenant d'une autre « église » ésotérique de notre siècle et tout autant connue que la Golden Dawn. Mais celle-ci est d'orientation bouddhiste : la Société Théosophique. Elle a été fondée aux États-Unis en 1875 par un médium, Helena Petrona von Rottenstern Hahn, plus connue sous le nom de Mme Blavatsky, et secondée par le colonel britannique H.S. Olcott (issu des Francs-Maçons).

L'un des livres de Blavatsky, *La Doctrine Secrète* (1888), dévoile son enseignement. Le mot grec THEOSOPHIA («Sagesse divine»), emprunté aux néoplatoniciens du 3^e siècle, évoque l'existence d'une gnose initiatique universelle d'où sont issues toutes les grandes religions et à laquelle l'Homme pourrait accéder au terme d'une quête intérieure du divin, passant une complète métamorphose de l'être.

Les Théosophes étudient les phénomènes mystiques et occultes à partir de l'hindouisme et du bouddhisme tibétain. De fait, leurs activités ont permis aux occidentaux de mieux connaître les religions orientales, comme la doctrine de la réincarnation. La Société Théosophique a essaimé dans toutes les directions, jusqu'à l'Inde, et même l'Australie et la Nouvelle Zélande.

Quelques membres célèbres de cette Société : Thomas Edison (le célèbre inventeur), Alexandre Aksakof (chancelier impérial de Russie), W.B. Yeats (fameux littérateur irlandais) et enfin William Crookes (chimiste et physicien) et Camille Flammarion (astronome). Nous reparlerons de ces deux dernières personnalités un peu plus loin.

Quelques conseils de Mme Blavatsky à l'apprenti magicien, issus de Isis dévoilée :

La pierre angulaire de la MAGIE est une connaissance pratique approfondie du magnétisme et de l'électricité, de leurs qualités, leurs correspondances, interactions, et effets potentiels. Il est particulièrement nécessaire d'être familiarisé avec tout ce qu'ils peuvent produire tant dans le règne animal et dans l'homme que sur eux. Dans bien d'autres minéraux que la pierre d'aimant, il y a des propriétés occultes, tout aussi étranges, que chaque praticien de la magie doit connaître, et dont la science dite exacte est complètement ignorante. Les plantes, elles aussi, ont de semblables propriétés mystiques, à un degré tout à fait étonnant, et les secrets des herbes productrices de rêves et d'enchantements ne sont perdus que pour la Science européenne, et ignorés d'elle, cela va sans dire, à l'exception de quelques exemples connus, comme l'opium et le haschisch. Cependant, même dans ces rares cas, les effets psychiques provoqués dans l'organisme humain sont considérés comme des manifestations évidentes d'un désordre mental temporaire. Les magiciennes de Thessalie et d'Épire, les femmes hiérophantes des rites de Sabazius, n'ont pas emporté leurs secrets avec la ruine de leurs sanctuaires : ils sont encore bien gardés.

La MAGIE est la SAGESSE spirituelle ; la nature est l'alliée matérielle, l'élève et la servante du magicien. Un seul principe vital commun pénètre toutes choses et il peut être maîtrisé par la volonté humaine pleinement développée. L'adepte peut stimuler les mouvements de forces naturelles, dans les plantes et les animaux, à un degré qui dépasse ce qui est naturel. De telles expériences ne sont pas des obstructions opposées à la nature, mais des accélérations des processus naturels : les conditions sont réunies pour une action vitale plus intense.

AIDE DE JEU

Un érudit hindou, membre de la Société Théosophique :

« Le Sâmkhya inculque que l'âme possède les pouvoirs suivants : se réduire à une forme minuscule, par laquelle tout se laisse traverser, ou grandir aux dimensions d'un corps gigantesque, ou perdre son poids (pour s'élever en suivant un rayon de l'orbe solaire), ou étendre certains organes d'une façon illimitée (au point de toucher la lune avec le bout d'un doigt), ou faire preuve d'une volonté sans limites (par exemple, pour s'enfoncer dans la terre aussi facilement que dans l'eau), dominer tous les êtres - animés ou inanimés - changer le cours naturel des choses, accomplir tout ce qu'on désire. Les noms de ces pouvoirs sont : 1. Animam, 2. Mahiman, 3. Laghiman, 4. Gariman, 5. Prâpti, 6. Prâkâmya, 7. Vâshitva, 8. Ishitva, ou pouvoir divin. Le cinquième consiste à prédire les événements futurs, comprendre les langues inconnues, soigner les maladies, deviner les pensées non exprimées, comprendre le langage du cœur. Le sixième permet de changer le vieil âge en jeunesse. Le septième est le pouvoir de « mesmériser » êtres humains et animaux, et de les plier à sa volonté ; c'est celui qui tient sous contrôle pouvoirs et émotions. Le huitième est l'état spirituel : l'absence des sept premiers prouve que dans cet état le yogi est plein de Dieu. »

DE LA GENÈSE DU SPIRITISME

AIDE DE JEU

ESPRIT ES-TU LÀ ?

C'est en 1848 que le monde retiendra ce qu'on considère comme la première communication du spiritisme moderne : l'épisode de Hydesville. Dans une ferme réputée hantée de cette petite ville de l'état de New York, deux jeunes filles, Margaret et Kate Fox, âgées de 15 et 22 ans, établissent un contact, avec un supposé « esprit » qui n'était ni plus ni moins que l'âme d'un homme ayant vécu dans la maison plusieurs années auparavant, assassiné par un voisin et enterré dans la cave. Les sœurs Fox domestiquent l'esprit frappeur de la maison, par l'intermédiaire d'un guéridon. Leur mère s'était contentée de demander à l'esprit de frapper au mur, en réponse à ses questions. On invente un alphabet fait de coups frappés, ou « raps ». On perfectionne le système par le recours à une planchette et un verre à pied.

Le spiritisme était né (ainsi que le télégraphe post mortem...).

La nouvelle se répand comme une traînée de poudre. Cinq ans après cet événement, le premier congrès spirite se tient à Cleveland. Les exhibitions publiques des deux sœurs réputées « médiums » ou « intermédiaires » avec les esprits, amènent en moins de six ans le nombre des adeptes de la nouvelle « religion » à 3 millions aux États-Unis (1852) avec 10 000 médiums et 20 revues spécialisées.

Apparaît alors en France un certain Denizard Léon Hyppolite Rivail. Il écrit sous le pseudonyme d'Allan Kardec, son nom lors d'une précédente existence chez les druides (dit-il), le traité de base du spiritisme: Le Livre des Esprits, contenant les principes de la doctrine spirite sur l'immortalité de l'âme, la nature des esprits et leurs rapports avec les hommes, les lois morales, la vie présente, la vie future et l'avenir de l'humanité, selon l'enseignement donné par les Esprits supérieurs à l'aide de différents médiums. Il insiste pour affirmer que leur contenu n'est pas de lui, mais de plusieurs esprits « avancés » ayant communiqué par l'intermédiaire de différents médiums.

Le spiritisme de Kardec se veut à la fois religion, science et philosophie. Il existe deux mondes, l'un matériel, l'autre spirituel, qui peuvent communiquer

Le Baron Viel-Castel, historien, diplomate et essayiste, rend compte des activités d'Allan Kardec et de sa Société Parisienne d'Études Spirites :

Jeudi 17 juin 1858

Il y a à Paris une société évocatrice des morts qui les fait comparaitre à sa barre, et les force par sa puissance d'évocation à répondre aux questions qui leur sont faites. M. Lamyjainais, l'ancien pair de France, est un des membres influents de cette société qui compte dans son sein des personnes très honorables et que l'on supposait jusqu'à présent saines d'esprit.

Cette société a de fréquentes réunions qui se tiennent dans un local loué par elle au Palais-Royal, elle possède aussi un journal, enfin c'est une société bien constituée, mais dont les directeurs devraient être à Charenton, s'ils n'étaient par réclamés par la police correctionnelle.

J'ai vu avant hier un des membres de notre cercle qui a pu assister comme invité à une des séances de cette société et qui m'a rendu compte de plusieurs évocations.

M. Goutter m'a dit que l'âme évoquée ne se mettait en rapport que par le moyen d'un médium, c'est-à-dire d'un être doué de la faculté d'entrer en communication avec les esprits. Le médium de la société des évocateurs est un petit acteur de je ne sais plus quel théâtre.

L'honorable société des évocateurs avait demandé à St-Vincent de Paul un discours sur la charité, et comme St-Vincent de Paul est plein de bonhomie, il s'est mis aussitôt en communication avec l'auteur de l'Amignon (je crois) et le dit acteur la tête enfouie entre les objets d'une vaste main, et sans regarder le papier placé devant lui, a écrit le sermon sous la dictée de St-Vincent de Paul.

La société a encore évoqué Balzac qui s'est montré parfois impertinent, puis Madame la duchesse d'Orléans parce qu'elle n'est pas encore sortie des limbes de la mort.

Quant à Balzac, avant d'entrer dans la jouissance de l'élysée, il est retenu pour quelques peccadilles de sa vie terrestre au violon expiatoire.

La société devrait bien invoquer Molière et lui demander une comédie sur les ridicules de notre époque.

entre eux grâce au « périsprit », enveloppe matérielle (donc accessible aux sens et à l'expérience) dans laquelle demeure l'esprit après la mort du corps ; cette enveloppe (qui rappelle le corps de lumière de Saint Augustin ou le corps astral des occultistes) permet à l'esprit de continuer à agir matériellement après la mort en frappant ou en faisant tourner guéridons et autres objets. Évolutionnisme oblige, Kardec propose une métempsycose selon laquelle l'esprit se réincarne successivement (comme le soutenait déjà Platon dans le Timée) de corps en corps, les esprits progressant ainsi en savoir et morale.

Les ouvrages principaux de Kardec sont Le Livre des Esprits (1857), Le Livre des médiums (1861), Les Évangiles selon le spiritisme (1864), Enfer et Paradis (1865) et Genèse (1867). Il fonde également en 1858 la Revue spirite, éditée et en grande partie rédigée par lui jusqu'à sa mort, en 1869. Cette fameuse revue est encore aujourd'hui l'un des périodiques les plus complets et sérieux sur le thème du spiritisme.

AIDE DE JEU

Voici un petit précis de vocabulaire qui pourra vous aider à mieux comprendre les écrits spirites:

AGÉNÈRE : (du grec, *a*, privatif et *géné*, *génomai*, engendrer ; qui n'a pas été engendré) Variété de l'apparition tangible ; état de certains Esprits qui peuvent revêtir momentanément les formes d'une personne vivante, au point de faire complètement illusion.

ERRATICITÉ : État des Esprits errants, c'est-à-dire non incarnés, pendant les intervalles de leurs existences corporelles.

FRAPPEUR : Qualité de certains Esprits. Les Esprits frappeurs sont ceux qui révèlent leur présence par des coups et des bruits de diverses natures.

MÉDIUMAT : Mission providentielle des médiums. Les spirites prétendent que ce mot a été créé par les Esprits-mêmes.

PÉRISPRIT : (du grec, *péri*, autour) Enveloppe semi-matérielle de l'Esprit. Chez les incarnés, il sert de lien ou d'intermédiaire entre l'Esprit et la matière ; chez les Esprits errants, il constitue le corps fluide de l'Esprit.

PNEUMATOGRAPHIE : (du grec *pneuma*, air, souffle, vent, esprit, et *graphô*, j'écris). Écriture directe des Esprits sans le secours de la main d'un médium.

PNEUMATOPHONIE : (du grec, *pneuma*, et de *phoné*, son ou voix). Voix des Esprits ; communication orale des Esprits sans le secours de la voix humaine.

PSYCHOGRAPHE : (du grec, *psukê*, papillon, âme, et *graphô*, j'écris) Celui qui fait de la psychographie ; médium écrivain.

PSYCHOGRAPHIE : Écriture des Esprits par la main d'un médium.

PSYCHOPHONIE : Communication des Esprits par la voix d'un médium parlant.

SÉMATOLOGIE : (du grec, *semâ*, signe, et *logos*, discours) Communication des Esprits par le mouvement des corps inertes.

STÉRÉOTYPE : (du grec, *stéréos*, solide) Qualité des apparitions tangibles.

TYPTOLOGIE : Langage par coups frappés ; mode de communication des Esprits. *Typtologie alphabétique.*

DU SPIRITISME SCIENTIFIQUE

OÙ L'ON APPRENDRA QUE POUR VOIR L'INVISIBLE CERTAINS N'HÉSITENT PAS À USER D'UN MICROSCOPE ET D'UNE BOULE DE CRISTAL

William Crookes est né en 1829. Dès dix neuf ans, il est assistant du professeur Hoffman au Collège Royal de chimie, où il est nommé professeur suppléant l'année suivante. À 22 ans, il est directeur de l'observatoire météorologique d'Oxford ; à 23, professeur de chimie à Chester.

Sa découverte du thallium lui vaut une entrée dans la Royal Society. Il invente le radiomètre, les tubes dits de Crookes. Il triomphe en astronomie avec des

photographies de la lune, et en spectroscopie. Il dirige les *Chemical News* et le *Quarterly Journal of science*. Il est correspondant de l'académie des sciences française. Bref, un curriculum scientifique irréprochable.

En 1871, Crookes publie des comptes rendus d'expérience dans le *Quarterly Journal of Science*. Il a travaillé avec le grand spirite D.-D. Home. Crookes a obtenu des sons de grattements et des mouvements. Et qui plus est, il les a mesurés via un ingénieux dispositif de son invention, et dûment enregistrés, au moyen d'un stylet, sur des plaques de verre fumé.

Les articles font grand bruit, et pas seulement dans le monde des spirites. W. Crookes devient alors célèbre. Lorsque son livre, *Researches in the Phenomena of Spiritualism*, paraît, en 1874, il y a rajouté de nombreux feuillets, eux-aussi pré-publiés

dans le *Quarterly Journal of Science*, comprenant des séances avec le même D.-D. Home mais également la célèbre Kate Fox. Crookes a obtenu de très jolis déplacements d'objets, des lévitations de meubles et de médium, des faces, des mains fantomatiques, des lumières spectrales...

Le plus important demeure son idée d'utiliser l'arsenal de la physique pour mesurer, pour peser les phénomènes : « Les spirites parlent de coups frappés... l'expérimentateur scientifique a le droit de demander que ces coups soient produits sur la membrane de son phonographe. Les spirites parlent de chambres et de maisons qui tremblent... L'homme de science demande simplement qu'un pendule soit mis en vibration... Les spirites parlent de meubles lourds qui bougent... Mais l'homme de science a des instruments qui divisent un pouce en sa millionième partie ; et il est justifié à douter de la véacité des observations précédentes si la même force est incapable de déplacer l'aiguille de son instrument d'un malheureux degré ».

La portée de l'initiative de Crookes est immense. Le spiritisme confond grâce à Crookes ses deux natures, religieuse et scientifique. Inventé dans des salons, exhibé dans les music-hall, propagé dans les gazettes, religion de fête foraine, le spiritisme devient une religion de savants. Il devient une religion expérimentale, une religion de laboratoire. Il est, en puissance, une religion scientifique dont les prêtres couplés seraient le médium et le savant. À la somnambule de produire le merveilleux, de permettre l'irruption du surnaturel. Au savant d'en déterminer les conditions précises, d'en fixer les lois, d'en permettre la répétition à volonté.

Dès lors, les plus grands savants, physiciens, médecins ou psychologues tentent de tester l'hypothèse des pouvoirs de l'esprit à émettre à distance des rayons semblables aux rayons X que l'on vient de découvrir.

Parallèlement aux expériences de Crookes, la Société Dialectique de Londres, qui compte en son sein les hommes les plus éminents de l'Angleterre, décide dans sa séance du 6 janvier 1869 qu'un comité serait nommé pour étudier les prétendus phénomènes du spiritisme. Le débat qui s'élève immédiatement au sujet de cette décision montre que la plupart des membres ne croient pas au spiritisme.

Horace de Viel-Castel, et les activités du célèbre médium D. D. Home aux Tuileries :

Vendredi 13 mars 1857.

Tout Paris se préoccupe du sorcier américain ou pour parler plus sérieusement de l'illuminé Home. Il ne sort de chez les Beauvau, et il est continuellement aux Tuileries où l'Empereur et l'Impératrice le font venir avec un sentiment qui est plus que de la curiosité.

Quoi qu'il en soit, ce qu'il fait est très extraordinaire et ne peut être expliqué. Au château, il a fait apparaître une main sur la table, l'Impératrice a voulu la toucher et à ce contact, elle s'est écriée: «C'est la main de mon père!» puis elle a eu une crise nerveuse.

L'Empereur à son tour a touché la main, puis, avec une sorte de terreur instinctive il l'a lâchée presque aussitôt en disant: «Dieu que c'est froid.» Le duc de Mortemart a vu lui aussi une main s'avancer vers lui.

Enfin, Chevreau, préfet de la Loire, répète à qui veut l'entendre: «Je ne suis pas crédule, loin de là, je connais l'adresse des jongleurs et j'ai toujours pu comprendre comment ils opéraient ou du moins m'expliquer leur sorcellerie par des moyens humains. Home m'a fait pâlir et je n'explique rien, mais j'ai vu. Ainsi, il a commandé à une sonnette de monter le long de mes jambes, et quand j'ai voulu la retenir, elle s'est échappée en glissant malgré moi entre mes doigts. Il a commandé à une table de répondre par des coups frappés et la table répondait, et ce qu'il y a de plus extraordinaire, c'est que les coups étaient également frappés sous la plante de mes pieds!

Un autre jour, chez les Beauvau, il a ordonné à une table de s'enlever de terre, la table est montée vers le plafond, il a dit à la petite de Beauvau de la tirer pour la faire redescendre, mais chaque fois que la petite de Beauvau lâchait prise, la table remontait. Tout à coup, d'une voix brève, il a dit: «tiens ferme», et les efforts de trois hommes n'ont pu faire redescendre la table.

Si quelque jour on lit ces lignes, on sourira de pitié et je passerai pour un être faible et crédule, mais qu'y faire? Je raconte ce que vingt personnes ont vu, et je ne me l'explique pas.»

Dimanche 28 mars.

Le fameux Home, l'homme à la seconde vue, l'Américain qui transportait les tables et tournait les têtes des parisiens, qui évoquait les morts devant l'Empereur et l'Impératrice, a été mis à Mazas comme voleur et sodomite, puis enfin chassé de France pour éviter les débats d'un procès scandaleux, où tant de personnes se seraient trouvées compromises. La position d'Ernest est curieuse, lui qui se vantait d'avoir couché avec le sorcier pour surprendre ses secrètes relations avec les esprits!

Papus : Introduction à L'Occultisme Contemporain publié à Paris en 1887.

Il n'est pas aujourd'hui d'homme vraiment instruit qui ne sache que la science ne repose sur aucun fondement stable.

Quel rapport établir entre l'attraction universelle, la cohésion, l'affinité et l'attraction moléculaire, alors que les lois ne sont plus identiques pour toutes les forces? La loi du carré est trop faible pour expliquer l'attraction moléculaire et la loi du cube est trop forte.

Quelle confiance accorder aux théories chimiques, en apparences solides que l'isomérisation est venue contredire. Que croire des affirmations contemporaines, après les travaux chimiques de Louis Lucas?

Enfin que dire des médecins qui se vantent avec orgueil de ne pas étudier la vie autrement que par ses effets? Est-ce en essayant de rebâtir les murailles d'une ville, à mesure que l'artillerie ennemie les abat, ou bien en faisant taire cette artillerie qu'on protège les citoyens? Vous aurez beau reconstruire, le canon détruira toujours, médecins vous aurez beau traiter les symptômes, la cause de la maladie qui nous est inconnue agira toujours.

On a voulu faire une science des faits, et les faits sont venus détruire les données admises. Devant ces contradictions multiples, les chercheurs consciencieux se sont demandés s'il n'existait pas une autre science.

C'est alors qu'ils ont entrevu, à travers les âges, une science toujours la même et toujours soigneusement cachée, aussi riche en idées que la nôtre était riche en faits: c'est la science occulte.

Conclusion du rapport de la Société Dialectique de Londres :

Depuis sa création, c'est-à-dire depuis le 16 février 1869, votre sous-comité a tenu quarante séances, dans le but de faire des expériences et des épreuves rigoureuses.

Toutes ces réunions ont eu lieu dans les demeures privées des membres du comité, afin d'exclure toute possibilité mécanique disposée d'avance ou d'artifice quelconque.

L'ameublement des pièces dans lesquelles ont eu lieu les expériences a été, dans chaque circonstance, leur ameublement ordinaire.

Les tables dont on s'est servi ont toujours été des tables à manger, pesantes, qui demandaient un effort considérable pour être mises en mouvement. La plus petite avait 5 pieds 9 pouces de long sur 4 pieds de large, et la plus grande 9 pieds 3 pouces de long sur 4 pieds 1/2 de large : la pesanteur était en proportion.

Les chambres, les tables et tous les meubles en général ont été soigneusement examinés à plusieurs reprises avant, pendant et après les expériences, pour obtenir la certitude qu'il n'existait aucun truc, instrument ou appareil quelconque, à l'aide desquels les sons ou les mouvements ci-après mentionnés eussent pu être produits.

Les expériences ont été faites à la lumière du gaz, excepté dans un petit nombre d'occasions spécialement notées dans les minutes.

Votre comité a évité de se servir de médiums de profession ou de médiums payés, le médium étant l'un des membres de votre sous-comité, personne placée dans une bonne position sociale, et d'une intégrité parfaite, qui n'a aucun objectif pécuniaire en vue et ne pourrait tirer aucun profit d'une supercherie.

Votre comité a tenu quelques réunions sans la présence d'aucun médium (il est bien entendu que, dans ce rapport, le mot « médium » est simplement employé pour désigner un individu sans la présence duquel les phénomènes décrits, ou n'ont pas lieu, ou se produisent avec moins d'intensité et de fréquence), pour essayer d'obtenir par quelque moyen, des effets semblables à ceux qu'on observe quand un médium est présent.

Aucun effort ne fut capable d'obtenir quelque chose d'entièrement semblable aux manifestations qui ont lieu en présence du médium.

Les journaux anglais accueillent avec des cris de joie cette nomination d'un comité qui, on le pense, portera un coup fatal aux phénomènes spirites.

À la profonde surprise du public anglais, la commission, après dix-huit mois d'études, conclut en faveur de la réalité des manifestations.

On compte parmi les membres de ce comité le naturaliste anglais Alfred Russell Wallace, émule et collaborateur de Darwin. M. Wallace, qui a fait courageusement sa « profession de foi » spirite dans un livre : *Miracles and modern Spiritualism*. Et au nombre des témoins entendus par le

comité de la Société Dialectique, figurent M. le professeur Auguste de Morgan, président de la Société mathématique de Londres, secrétaire de la Société Royale Astronomique, et M. Varley, ingénieur en chef des compagnies de télégraphie internationale transatlantique, inventeur du condensateur électrique et de la télégraphie sous-marine.

En revanche, nombre d'aliénistes alertent l'opinion sur les effets nocifs de la pratique du spiritisme pour la santé mentale. Le médium, en s'effaçant passivement devant la personnalité de l'hypnotiseur, affaiblit son contrôle volontaire, jusqu'à se dédoubler involontairement à certaines

Chacune des épreuves que l'intelligence combinée des membres de votre comité pouvait imaginer, a été faite avec patience et persévérance. Les expériences ont été dirigées avec une grande variété de conditions, et toute l'ingéniosité possible a été mise en oeuvre pour inventer des moyens qui permettent à votre comité de vérifier ses observations et d'écarter toute possibilité d'imposture ou d'illusion.

Votre comité a restreint son rapport aux faits dont ses membres ont été collectivement témoins, faits qui ont été palpable aux sens, et dont la réalité est susceptible d'une preuve démonstrative.

Environ les quatre cinquièmes des membres de votre sous-comité ont débuté dans la voie des investigations par le scepticisme le plus complet, touchant la réalité des phénomènes annoncés, avec la ferme croyance qu'ils étaient le résultat : soit de l'imposture, soit de l'illusion, soit d'une action involontaire des muscles. Ce fut seulement après une irrésistible évidence, dans des conditions qui excluaient l'une et l'autre hypothèse, et après des expériences et des épreuves répétées, que les membres les plus sceptiques de votre sous-comité furent, à la longue et malgré eux, convaincus que les phénomènes qui s'étaient produits pendant cette enquête prolongée étaient de véritables faits.

Le résultat de leurs expériences, longtemps poursuivies et dirigées avec soin, a été, après des épreuves contrôlées sous toutes formes, d'établir les conclusions suivantes :

PREMIÈREMENT : Dans certaines dispositions de corps ou d'esprit, où se trouvent une ou plusieurs personnes présentes, il se produit une force suffisante pour mettre en mouvement des objets pesants, sans l'emploi d'aucun effort musculaire, sans contact ni connexion matérielle d'aucune nature entre ces objets et le corps de quelque personne présente.

DEUXIÈMEMENT : Cette force peut faire rendre des sons, que chacun peut entendre distinctement, à des objets solides qui n'ont aucun contact ni aucune connexion visible ou matérielle avec le corps de quelque personne présente ; et il est prouvé que ces sons proviennent de ces objets par des vibrations qui sont parfaitement distinctes au toucher.

TROISIÈMEMENT : Cette force est fréquemment dirigée avec intelligence.

occasions. Les participants, dans le climat émotionnel des séances, surtout dans l'état de vulnérabilité causé par la perte d'un proche, peuvent être pris par la contagion du délire. Un exemple : à l'époque de la grande frénésie spirite (1855), le quart des deux cents aliénés de l'hôpital de Zurich et les deux cinquièmes de l'asile de Gand sont adeptes du spiritisme.



DE L'ÉGLISE ET DES ESPRITS

OÙ L'ON DÉCOUVRIRA QUE SATAN
VIT SOUS UN GUÉRIDON

L'Église catholique elle aussi s'intéresse au spiritisme. Et le condamne sans appel. Dès 1853, l'évêque de Viviers, devenu le cardinal Guibert, archevêque de Paris, tonne contre les tables tournantes, suivi en peu de mois par une demi-douzaine d'évêques. Les interventions spirites, notre archevêque les attribue, citation de l'évangile à l'appui (Jean, IV, 1, 2 et 3) à des esprits trompeurs, les spirites prenant dès lors figure de faux prophètes.

Bel exemple de raisonnement scolastique chez l'archevêque de Québec, en 1854. Qui donc répond, par l'intermédiaire des coups frappés dans la table ? Pas la table elle-même puisqu'elle est en bois. Les morts donc. Mais lesquels ? Les élus ? Les élus ne vont pas quitter la béatitude pour répondre à des questions idiotes ou pour jouer du tambour, à un shilling la séance. Les damnés alors ? Que l'on sache, Satan ne distribue pas de permission de sortie des tourments éternels pour ces petits numéros de cirques posthumes. Les âmes du Purgatoire ? Impossible ; elles aussi sont en pénitence. Ne restent au bout du télégraphe spirituel que les démons.

Le ton est donné. Le 4 août 1856, le tribunal de l'Inquisition romaine adresse une lettre aux évêques du monde entier, condamnant les « abus du magnétisme ».

Aussi tard qu'en 1861, l'inquisition espagnole a pu faire un autodafé de littérature psychique, à Barcelone. (Un colis envoyé à un libraire du cru, de 300 ouvrages d'Allan Kardec, avec diverses publications spirites, fut livré au bûcher avec la cérémonie requise dans ce genre d'occasion.) Le 1er mai 1864 c'est l'ensemble de la littérature spirite qui est mise à l'Index Librorum Prohibitorum.

Toute différente est la situation en Angleterre et aux États-Unis, où déferlent les vagues d'une spiritualité excentrique plus ou moins conciliable avec le christianisme, et où il n'y a ni Saint-Siège ni Inquisition. La deuxième moitié du 19^e siècle anglo-saxon voit ainsi l'arrivée de sectes millénaristes, mormons, témoins de Jéhovah, adventistes du septième jour, etc.

Même s'il existe une église établie, le non-conformisme est de tradition. On a l'habitude dans certaines sectes des phénomènes « psychiques » (les méthodistes pratiquent le « parler en langue », c'est à dire la vaticination ou la glossolalie). Il faut citer enfin cette variété anglo-saxonne de la spiritualité, le prêche inspiré, qui constitue un spectacle à part entière. (Le prêche inspiré est parfois délivré par une femme, le cousinage de ces créatures avec les anges étant notoire. Une des plus appréciée en Angleterre pendant les années 1870 fut l'américaine Cora Tappan, qui inspira à Henry James sa Verena Tarrant, dans les Bostoniennes.) Dans ce bouillonnement de mysticisme déclamatoire, le spiritisme trouvera tout naturellement sa place.

DES CIVILISATIONS DE L'AILLEURS

ET SI LES MINES DU ROI SALOMON
SE TROUVAIENT SUR MARS ?

Certains astronomes croient en l'existence d'une humanité martienne, et envisagent des moyens de communication avec la planète sœur (en particulier par télégraphe optique, solution choisie en 1869 par Charles Cros, dans sa classique Étude sur les Moyens de Communication avec les Planètes). Les spirites et les occultistes ont découvert du coup que le problème spirite et le problème astronomique présentent une curieuse similitude. Il s'agit en effet, dans l'un et l'autre cas, de communiquer avec deux humanités cachées - ou deux humanités inaccessibles - les martiens d'une part et les morts de l'autre.

Or, le moyen de communication que les scientifiques cherchent de façon théorique, les spirites le possèdent (ou croient le posséder). Il passe, selon leur doctrine, par les désincarnés, le fluide, etc.

Le spiritisme franchit donc une nouvelle étape, moins mystique et plus astronomique. Lorsque le médium Hélène Smith se promène dans Mars, et en décrit les traits remarquables par l'intermédiaire d'un mort actuellement réincarné sur cette planète, s'y trouve-t-elle, au moins en âme, ou, mieux, dans un corps intermédiaire entre le corps physique et l'âme - corps fluide ou astral ? Reçoit-elle seulement, d'esprit à esprit, une série d'images transmises par un émetteur martien ?

Il est cependant hors de doute que le parallèle entre le problème astronomique et le problème spirite se ferait moins bien si la tradition n'avait, de tous temps, peuplé les planètes d'esprits - ce qui, dans le spiritisme, nous vaut la doctrine de la transmigration des âmes dans les planètes. Ainsi, à l'équivalence que nous venons de poser (les martiens et les morts sont deux humanités cachées), certains spirites tendent naturellement à en substituer une autre (les martiens SONT les morts).

S'il est un homme qui fait la jonction que nous venons de décrire, c'est l'astronome, métapsychiste et romancier Camille Flammarion. Il est le témoin et l'historiographe du spiritisme planétaire ; il demeure attaché, du moins sentimentalement, à la doctrine de la transmigration dans les étoiles. Il est d'ailleurs, à ce titre, le déclencheur direct des fameuses visions martiennes d'Hélène Smith.

Camille Flammarion est surtout connu comme vulgarisateur de l'astronomie. Cependant, il tâche de répondre à ces deux fameuses questions : « Y a-t-il de la vie après la mort ? » et : « Y a-t-il de la vie dans l'univers ? » Version religieuse et version spatiale d'une même inquiétude, comme nous l'avons déjà dit. D'ailleurs, Flammarion a d'abord été spirite. Il raconte lui-même dans plusieurs livres comment, tout jeune homme, il fut voir Allan Kardec et comment il remplit des pages d'écriture automatique émanant... de Galilée. Par la suite, Flammarion s'est mis à collectionner les fantômes et les phénomènes de hantise, s'efforçant de répondre à la question de la survie, tout en se livrant à l'étude de médiums à effets physiques (à commencer par la grande Eus Apia), pour découvrir les Forces Naturelles Inconnues (titre de son ouvrage daté de 1907).

Dans La Fin du Monde, Flammarion délaisse le spiritisme comme moyen de communication avec nos frères de l'espace : ses martiens préfèrent utiliser un « téléphonoscope », qui n'est autre qu'un procédé de transmission des images par la lumière (notre auteur s'est apparemment quelque peu embrouillé dans son grec). Par son intermédiaire, ils envoient une série de pictogrammes, captés par l'observatoire himalayen du mont Gaorisankar, avertissant les terriens qu'une comète se précipitant vers la Terre provoquera incendie et orage magnétique et que le point d'impact sera l'Italie, à la latitude de Rome. (On croira

même à un moment que le Saint-Siège et la totalité des cardinaux réunis en conclave sont au fond du cratère d'impact, c'est-à-dire en enfer, mais il apparaîtra par la suite que ce n'était qu'un faux bruit.)

Support théorique de Flammarion, les rayons X : « Crookes et Roentgen ont prouvé que dans le vide, l'étincelle électrique donnait naissance à des rayons lumineux insaisissables à la vue, pouvant traverser certains corps, réputés opaques, permettant de projeter la silhouette du squelette humain malgré les chairs qui le recouvrent ».

Et l'auteur de manifester un enthousiasme supplémentaire pour le polonium et le radium découvert par les Curie et qui ne peuvent que faciliter la photographie interplanétaire.

Quant certains tentent de trouver des civilisations perdues sur d'autres planètes, d'autres préfèrent rester sur notre bonne vieille Terre. Sous l'impulsion des nombreuses découvertes archéologiques, divers savants, qu'ils soient archéologues, botanistes, géologues, paléontologues, zoologues ou spéléologues, greffent leur spécialité sur les mystères de l'Atlantide. Et l'aiguille de la boussole atlantéenne de s'affoler.

En 1882, Ignatius Donnelly publie *L'Atlantide, Monde antédiluvien*. Premier best-seller sur le sujet, cet ouvrage devient en quelque sorte la « bible » de l'atlantisme. Il est le premier à défendre la théorie selon laquelle l'Atlantide aurait été le berceau de notre civilisation actuelle, exposant l'idée que les Atlantes furent les créateurs de nos arts et de nos sciences. Donnelly souligne avant tout les ressemblances entre les cultures du Nouveau Monde et de l'Ancien pour conclure que la civilisation est née en Atlantide. Après avoir étudié les légendes du Déluge communes aux cultures de tous les peuples, Donnelly nie catégoriquement la possibilité d'une ressemblance liée au hasard. Une tradition si universelle n'offre qu'une seule explication possible: une origine unique - l'Atlantide.

Dès lors, commence à bouillonner dans les milieux scientifiques les premiers véritables travaux qui furent entrepris sur ce que les Anciens nommaient « l'Île de Poséidon ». En 1874, Berlioux, dans son ouvrage sur les Atlantes nous dit :

« L'Atlantide devrait être placée en Afrique du Nord. Un tremblement de terre aurait submergé le pied de l'Atlas et la légende, parvenue jusqu'à Solon, aurait fait de ce tremblement de terre, un cataclysme ayant anéanti l'Atlantide. »

D'autres hypothèses veulent voir l'Atlantide en Amérique latine. En 1889 par exemple, le vicomte Onfroy de Thoron publie un essai intitulé *Les Phéniciens dans l'île de Haïti et sur le continent Américain*. Les vaisseaux de Hiram et de Salomon sur un fleuve de l'Amazonie. Tout un programme.

EN CONCLUSION

J'espère que ce petit tour d'horizon de notre siècle, enfant bâtard de la Science et du Surnaturel, vous aura permis de vous rafraîchir la mémoire avant que nous n'attaquions dans le vif du sujet et abordions de manière plus pointue - et plus polémique - tous les thèmes mentionnés au cours de cette présentation.

Nous aurons pour le prochain acte de ce séminaire deux intervenants : Jonathan et Mina Harker. Ils viendront vous parler de leur expérience du surnaturel en terre slave. J'espère que vous leur ferez bon accueil...

Pr. Abraham Van Helsing.
28 Septembre 1913.
Université de la Sorbonne.



- EN 1898, en France, les Lillois ont pu observer en plein jour, pendant 10 minutes, une boule rouge au-dessus de la ville.
- EN 1897, les États-Unis sont le lieu d'une vague d'observations de vaisseaux spatiaux avec plus de 1 500 témoignages, dont notamment :
- LE 29 FÉVRIER, au Nebraska, une grande sphère survole la ville de Omaha.
- LE 2 AVRIL, à Chicago, un « cigare volant » passe au-dessus de la ville avec un bruit assourdissant.
- LE 10 AVRIL, en Illinois, un objet de forme cylindrique se pose dans un champ à Carlinville, l'objet est reparti brusquement quand les habitants se sont approchés.
- LE 10 AVRIL, en Illinois, des policiers observent un vaisseau avec 3 lumières clignotantes, rouge, verte et blanche, au-dessus de la ville d'Elgin.
- LE 16 AVRIL, au Texas, un objet inconnu survole la ville de Benton.
- LE 16 AVRIL, à Washington D.C., pendant 10 minutes un objet inconnu survole la ville.
- LE 20 AVRIL, en Virginie, de nombreux habitants de Sisterville aperçoivent un objet de forme conique avec trois lumières, rouge, verte et blanche, clignotantes.
- LE 22 AVRIL, au Texas, le capitaine Jim Hooton, déclare avoir vu un cylindre posé dans un champ et parlé avec ses occupants.
- LE 24 AVRIL, en Arkansas, photographie d'un « cigare volant » à Little Rock.
- LE 13 MAI, en Arkansas, photographie d'un « cigare volant ».
- LE 29 JUIN, en Ohio, photographie d'un « cigare volant ».
- DU 26 NOVEMBRE AU 15 DÉCEMBRE 1896, une vague d'apparition de vaisseau spatiaux a lieu dans l'ouest des États-Unis, avec plus de 220 témoignages, dont par exemple à Oakland : un cigare volant lançant un rayon lumineux est observé par de nombreux témoins.
- ENTRE LA CHINE ET LE JAPON, des roues et des disques sont observés dans le ciel.
- EN 1887, en Atlantique nord, une sphère lumineuse passe sous un navire, émerge de l'eau et monte à grande vitesse vers le ciel.
- EN NOVEMBRE 1885, des objets aériens bizarres, de forme allongée et très lumineux évoluant à basse altitude sont observés en Turquie et rapportés dans « L'Astronomie ».
- EN 1883, à Marseille, douze observations de disques sont faites, notamment celle d'un « bolide » qui décrit des cercles, s'arrête et repart. Au Mexique, l'astronome Jose Bonilla, a photographié de nombreux « corps opaques », sur plaque de verre en plein jour.
- LE 11 JUIN 1881, en Australie, les princes Georges et Albert Victor, fils du futur roi Edouard VII, sont réveillés par l'équipage du Bacchante vers 4 heures du matin, entre Melbourne et Sydney, après que l'homme de veille ait signalé une étrange lumière dans le ciel, comme celle d'un vaisseau fantôme tout embrasé.
- EN 1879, dans le Golfe Persique, l'équipage d'un navire observe pendant 35 minutes, deux disques rasant la mer.
- LE 22 JANVIER 1878, à Denison, Texas, John Martin, fermier, aperçoit un objet apparemment immobile, haut dans le ciel. L'objet se met à grossir, et vient se placer au-dessus de lui. Il est de couleur orange et a la taille d'une « grande soucoupe ». C'est la première fois que le terme de « soucoupe » est employé.
- LE 23 MARS 1877, à Vence, observation pendant 1 heure, d'un « cigare des nuées » et de « sphères ardentes » extrêmement brillantes, se déplaçant vers le nord.. Au pays de Galles, une formation de huit objets de forme triangulaire survole la côte.
- EN 1874, au Mexique, un « gigantesque cigare volant » est observé au-dessus d'Oaxaca.
- LE 29 AOÛT 1871, l'astronome français Trouvelot de l'observatoire de Meudon, fait mention d'objets complexes vus précédemment à Nuremberg et à Bâle. Il observe des formations d'objets triangulaires, ronds et à multiples facettes volant dans le ciel, certains se mettant en vol stationnaire puis repartant rapidement. Il est le premier à décrire leur chute caractéristique en feuille morte, ou «comme un disque qui descend dans l'eau». Dans l'Océan Atlantique, le capitaine Banner, commandant du navire marchand le «Lady of the Lake», observe pendant 30 minutes le vol d'un disque métallique.
- EN 1861, au Chili, des témoins observent un objet volant qui émet un bruit sourd.
- EN 1860, en Louisiane, plusieurs témoins observent un objet volant lumineux de couleur rouge.
- EN 1856, plusieurs observations sont faites dans toute la France.
- EN 1845, à Naples, de nombreux disques volant en formation traversent la ville.

UNE LARME DE NACRE

OU L'ON APPRENDRA QUE LES PERLES LES PLUS RARES NE SONT PAS DESTINÉES AU COU DES PLUS BELLES FEMMES

Le bruit strident de la sonnerie d'alarme vrillait les tympan d'Ellen, sans qu'elle songe pour autant à ralentir, bien au contraire. Elle passa les colonnes à l'entrée, descendit en trombe les marches de l'imposant édifice néo-grec et courut vers les grilles de fer forgé noires et dorées. Le marchand de marrons chauds qui attendait derrière son étal lui jeta un vague regard intrigué, avant de retourner à ses clients.

Ellen entendait un bruit de course à sa suite. Elle avait répété mille fois le trajet : piquer plein sud, direction Soho, en passant par Shaftesbury, entrer au Blue Mermaid's Pub et sortir par derrière. Le sang lui battait les tempes. Il lui faudrait ensuite tenter de perdre ses poursuivants à Covent Garden, où régnait toujours une impressionnante foule à cette heure. Par chance, un cab providentiel avait embarqué un passager à l'instant, et venait de donner du fouet juste devant elle. En sueur, Ellen grimpa lestement sur le marchepied, et s'agrippa du mieux qu'elle put au porte-bagages. Elle pouvait sentir chacun de ces foutus pavés lui massacrer les reins, mais au moins, le cheval menait l'attelage au trot, et elle acquit bientôt le sentiment d'avoir semé ses poursuivants. Alors seulement, elle risqua un œil à son butin en écartant d'un doigt son corset de sa poitrine : impossible de s'y tromper, si la fuite avait été si malaisée, c'était bel et bien que le coffret se trouvait toujours là.

ça n'avait pas été facile. Le British Museum était équipé d'un personnel de surveillance rompu à ce genre d'exercice, surtout à l'occasion de l'exposition sur la dynastie Yuan qui avait été installée voici deux mois au niveau de la galerie des antiquités orientales. Mais elle avait étudié la question en détails, depuis plusieurs semaines. Et puis le jeu en valait la chandelle.

Ellen descendit sans se faire prier de son perchoir précaire et inconmode lorsque le cocher la remarqua, et la chassa à grands renforts d'insultes sur sa condition, par ailleurs tout à fait inappropriées. Elle jeta alors un œil aux alentours : le cab avait continué en direction du sud de la ville, elle apercevait au loin la silhouette caractéristique de l'abbaye de Westminster. Hé bien elle en serait quitte pour marcher un peu... Désormais persuadée d'être seule, elle pénétra dans la première pension venue, qui portait le nom suggestif de « the Doddering Old Guy's Inn », et commanda une pinte de bière et un bol de ragoût. Ce n'était pas tous les jours qu'elle mangeait de la viande, mais l'avait bien mérité, après tout. Ayant enfin retrouvé son souffle, Ellen jeta un œil à sa tenue. Après l'épreuve qu'elle venait de traverser, elle avait l'air un peu trop débraillée et négligée pour être honnête dans un tel établissement. Dans un quartier comme celui-ci, mieux valait ne pas faire de vieux os, sa mise risquait d'attirer l'attention. Elle prit elle-même son bol au comptoir, et revint s'asseoir à une petite table, avec la ferme intention de quitter les lieux dès qu'elle aurait un peu récupéré.

L'homme ne lui en laissa pas le temps. Sorti de nulle part, il s'assit pesamment en face d'elle, sur un petit tabouret de bois, et la fixa. Il devait avoir atteint les cinquante ans, et était habillé comme un médecin, ou peut-être un professeur. Une large crinière léonine qui virait progressivement au blanc cassé entourait un visage rond, sain et affable, surmonté de petites lunettes cerclées d'écailles. Il sourit

largement à Ellen, avant de prendre la parole d'un ton assuré :

- « Miss, bien que nous n'ayons pas été formellement présentés, je souhaiterais vous parler un instant, si vous me le permettez. Nous avons de nombreuses choses à nous dire, je crois ». Il avait posé ses deux mains potelées devant lui et ne semblait pas avoir d'intention agressive. « Voyez-vous, reprit-il à son encontre, ce qui vient de se passer est fort regrettable, mais je suis persuadé que nous pouvons encore parvenir à un accord. Vous n'avez aucune idée de ce que vous venez de dérober, n'est-ce pas ? Non. Je vois à votre visage que non. Certaines personnes, que je représente pour l'occasion dans cette transaction, sont assez peinées de la disparition de cet objet. De plus, je dois vous informer que vous vous mettez en grand danger en le conservant avec vous. Je ne vous veux aucun mal, mais je vous suggère sincèrement, dans votre intérêt, de vous défaire de ce coffret, et de me le remettre ».

Comment l'avaient-ils retrouvée ? Elle-même ne savait même pas qu'elle aurait la chance de trouver ce moyen de transport inespéré... C'est alors qu'elle remarqua l'anneau. Au majeur de la main gauche, l'homme portait une sorte de chevalière, frappée d'un grand œil et d'une équerre. Damn it. ça sentait le roussi. On l'avait mise en garde contre ces types. Il allait falloir jouer serré. Elle avait bien fait de s'équiper. Sans répondre, elle plongea lentement la main jusque dans son corsage, et retira de la poche désignée à cet effet un petit objet qu'elle posa sur ses genoux.

- « Sir, s'entendit-elle répondre d'une voix qui se voulait assurée, je suis en possession d'un Derringer chargé actuellement pointé sur vous. Je ne compte pas m'en servir, mais voyez-vous, j'ai laissé mes états d'âme derrière moi lorsque je me suis engagée sur cette affaire. Je suis armée, pas vous, ce qui me laisse tout de même l'avantage, vous ne croyez pas ? Je crois que je vais tenter ma chance. Je vais vous demander de quitter les lieux, et de ne pas chercher à me suivre à nouveau. Good day to you, sir.

- Vous commettez une erreur, jeune fille. Avez-vous mûrement pesé cette décision ?

- Tout à fait. Dehors. »

L'homme parut réfléchir un instant, puis baissa la tête, vaincu, et jeta à Ellen un dernier regard de désapprobation silencieuse avant de se diriger vers la sortie. Ils n'abandonneraient pas pour autant, mais au moins, le danger immédiat était écarté. Elle décida de finir son bol, puis quitta l'établissement, et se permit le luxe de hélér un cab. « Rotherthithe ! » indiqua-t-elle au cocher pour se rendre au point de rendez-vous, avant de se laisser aller dans le siège capitonné.

Limehouse était un quartier dans lequel on ne se rendait pas sans une bonne raison. Situé sur les docks, réputé très mal famé et fréquenté par les pires fripouilles bridées de la capitale, il n'avait rien d'engageant. Même les représentants du Yard ne s'y risquaient qu'exceptionnellement, et jamais sans une bonne raison. C'était pourtant bien là qu'elle était attendue.

Le point de rencontre était une espèce de salon de thé nommé « les Treize Lanternes Célestes ». En tout cas, les deux gorilles de l'entrée n'avaient rien de céleste. Des montagnes de muscles, le torse nu, les cheveux rasés à l'exception d'une longue tresse, et des mains plus larges que des battoirs, probablement capables de broyer un crâne sans trop d'efforts. On introduisit Ellen à l'intérieur. Dans la salle,

éclairée de lampions et de bougies, flottait un parfum diffus d'encens. La pièce offrait aux clients un ensemble d'alcôves intimistes et feutrées pour leur permettre de parler affaires sans être dérangés. Mais à cette heure de la journée, les clients étaient désespérément absents. Un serviteur asiatique, à la fois poli et imperturbable, la guida jusqu'à l'une de ces alcôves, et la pria de patienter, avant d'apporter sur la table un plateau sur lequel avaient été disposés un service à thé, une coupe de métal emplie d'eau, et une sorte de petit mortier fait de marbre. Elle attendit que son contact veuille bien se manifester, aussi nerveuse qu'impatiente. C'est alors qu'une petite voix chuintante à l'accent asiatique prononcé se fit distinctement entendre non loin de là.

- « Miss Skinner, je suis ravi que vous ayez pu trouver un moment pour vous joindre à moi. Servez-vous donc un peu de thé au jasmin, je vous en prie. On trouve toujours le temps d'une tasse de thé. Notre trépidante société moderne a perdu le goût de ce genre de choses, voyez-vous. »

La voix venait de derrière un paravent de bois tendu de lin peint, à peut-être deux mètres d'elle. Le paravent, qui se confondait jusque là avec les séparations de l'alcôve, laissait apparaître deux mains, deux mains squelettiques, noueuses et parcheminées, dotées d'ongles démesurément longs, et jointes par le bout des doigts. Son interlocuteur désirait conserver l'anonymat ? Soit. Après tout, tant qu'elle recevait son argent...

« Oh, et je vois que vous avez amené avec vous le petit coffret dont il était question entre nous. Sachez, miss Skinner, que vous touchez mon vieux cœur davantage que je ne saurais le dire. Vous avez accompli là un geste d'une singulière audace, jeune fille, mes félicitations. Je veillerai à ce que vous soyez récompensée comme il se doit. Oh, je voulais également vous signaler un détail : vous avez été suivie jusqu'à l'entrée de Chinatown. Je vois à votre regard que vous l'ignorez. Rassurez-vous, cela ne pose pas de problème. Mes hommes s'en sont occupé, ce poursuivant ne vous causera plus de tracas. Jamais plus. Et maintenant, si vous voulez bien avoir l'obligeance d'ouvrir ce coffret, et de le pousser vers moi, je vous prie... »

Ellen eut un instant d'hésitation, avant d'obtempérer. Elle ne s'était pas posée la question du contenu. Le coffret était en bois sombre, léger, et verni. Elle tendit la main et fit jouer le petit loquet doré. À quoi s'attendait-elle exactement ? En tous cas, ce qu'elle découvrit à l'intérieur la déçut un peu : trois sortes de toutes petites perles de couleur brune, irrégulières et mates, protégées par un capiton doré usé par le temps. Tout cet argent pour si peu ? Ellen était de plus en plus sceptique. Mais ce furent les secondes qui suivirent qui restèrent gravées dans sa mémoire comme le moment plus insolite de cette curieuse rencontre.

Les mains de l'homme se saisirent sans empressement du coffret, s'emparèrent des trois perles avec une infinie délicatesse, et les posèrent doucement au fond du mortier de marbre, sur le plateau. Puis elles se saisirent du mortier et en

broyèrent précautionneusement le contenu. Enfin, elles plièrent en deux une feuille de papier de riz sortie de nulle part, renversèrent la poudre sombre ainsi obtenue dans le petit sillon, avant d'en déverser l'intégralité dans la coupe de métal emplie d'eau. Tout ce petit cérémonial prit une bonne dizaine de minutes, moment au cours duquel pas une parole ne fut échangée. L'inconnu semblait focaliser toute son attention sur son travail manuel et Ellen était bien trop mal à l'aise pour briser le silence. Enfin, l'homme se saisit à deux mains de la coupe, et but longuement.

Un long soupir de ravissement s'échappa de derrière le paravent et, l'espace d'un instant, la lumière des lanternes parut s'intensifier. La voix paraissait moins chevrotante lorsque l'homme parla enfin de nouveau.

- « Miss Skinner, passer un moment aussi délicieux en votre compagnie fut un privilège. Vous recevrez votre argent des mains de Chen, à la sortie. Je me félicite de notre coopération, vous faire confiance n'était pas une erreur. Puissiez-vous trouver de nouveau rapidement le chemin qui mène jusqu'à mon humble établissement... »

Ellen se laissa raccompagner jusqu'à l'entrée, où le jeune serviteur lui tendit alors un sac de voyage en cuir. Elle préféra faire un affront immédiat à ses employeurs, et s'assurer de la somme, plutôt que de risquer des ennuis plus tard en misant sur la confiance, et avoir à remettre potentiellement les pieds à Limehouse. Tout y était. Deux cent cinquante livres sterling. Ellen n'en revenait toujours pas. Deux cent cinquante livres pour trois bouts de cailloux ratatinés qu'il n'avait même pas gardés. Enfin, c'était l'affaire des Chinois, plus la sienne. Cet argent ne serait pas inutile à la cause. Ces chiens d'impérialistes britanniques allaient enfin payer, et le bureau de la cellule irlandaise de Scotland Yard serait un premier exemple marquant pour tout Londres...



CHAPITRE III

CRÉATION SIMULATION

Où l'on comprendra qu'une balle est peut-être finalement plus facile à esquiver que la colère d'un occultiste

CRÉATION DE PERSONNAGES

CRÉATION DE PERSONNAGE PAR PRIORITÉS

Créer un personnage de toutes pièces est un processus simple qui permet à chaque joueur d'incarner le personnage exact qu'il a toujours désiré jouer. Le processus entier de création se résume en 9 étapes simples :

LES 9 ÉTAPES DE CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 1

CONCEPTUALISER LE PERSONNAGE :

Déterminer le concept général du personnage désiré en répondant à quelques questions simples (p.81).

ÉTAPE 2

ASSIGNER LES PRIORITÉS :

Assigner les 15 niveaux de priorité sur le tableau Échelle de Priorités (p. 82) pour déterminer combien de PC sont disponible dans chaque catégorie.

ÉTAPE 3

DÉTERMINER LE RANG SOCIAL :

Cette étape détermine le Rang Social dont personnage est originaire selon la Priorité accordée à cette caractéristique (p.82).

ÉTAPE 4

DÉTERMINER LES ATTRIBUTS :

Répartir les PC de la Priorité Attributs entre les cinq Attributs. (p.83)

ÉTAPE 5

DÉTERMINER LES COMPÉTENCES :

Répartir les PC de la Priorité Compétences (Compétences p. 85) incluant, si désiré, les Spécialisations et Expertises (p.87). Ne pas oublier qu'un personnage débutant doit posséder au moins trois compétences.

ÉTAPE 6

DÉTERMINER LES TRAITS ET LES DRAMES :

Répartir les PC de la Priorité Traits (Traits p. 94). Les PC de Traits peuvent

également être utilisés pour acheter des Drames (p. 94).

ÉTAPE 7

CALCULER L'EXPÉRIENCE :

Calculer l'Expérience dont dispose le personnage en additionnant celle octroyée par la Priorité Expérience du tableau Échelle de Priorité (p.82) et celle octroyé par une éventuelle contribution (p. 97). Si le joueur désire dépenser tout de suite cette Expérience (Tableau des Coûts des améliorations en points d'expérience p. 97) pour améliorer son personnage avant le début du jeu, c'est le moment.

ÉTAPE 8

CALCULER LES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES :

Calculer les Seuils de Blessures, le Niveau de Drain et les Dés d'Héroïsme du personnage. (p.98)

ÉTAPE 9

FINALISER LE PERSONNAGE :

Déterminer les ressources du personnage, incluant son argent et ses possessions.



ÉTAPE 1 : CONCEPTUALISER LE PERSONNAGE

Les questions suivantes ne sont pas obligatoires, mais il est recommandé d'y répondre pour aider à bien conceptualiser le personnage. N'hésitez pas à changer ou rajouter des questions à votre guise. Plus vous avez de détails sur votre personnage, plus réel il semblera.

1. *Quel est son métier ou sa profession ?* Comment le personnage gagne-t-il sa vie ? Est-ce que cette occupation le satisfait ? Est-ce qu'elle sert à définir sa vie ou est-elle juste un moyen de payer les factures ?
2. *Comment se voit le personnage dans 10 ans ?* De quoi rêve le personnage ? Quelles sont ses aspirations ? Aimerait-il voyager ? Posséder une grande maison ? Fonder une famille ? Devenir célèbre ? Pourquoi ?
3. *De quel milieu social et familial provient-il ?* Est-il issu d'une bonne famille ou a-t-il été élevé dans les ruelles de Paris ? Vient-il de la ville ou de la campagne ? Était-il aimé de ses parents ? S'entend-il bien avec sa famille ? A-t-il reçu une bonne éducation ?
4. *Quels sont ses meilleurs et pires traits de caractère ?* Est-il honnête ? Grincheux ? Obsédé par quelque chose ? menteur ?
5. *Qu'est-ce qu'il aime le plus ?* À-t-il une passion, ou est-ce un objet, une personne ou une situation qu'il affectionne particulièrement ?
6. *Qu'est-ce qu'il déteste le plus ?* Déteste-t-il un rival ? Une saison ? Un plat ? Ou peut-être s'agit-il d'une faiblesse comme le vertige ou la claustrophobie ?
7. *Quelles sont ses vœux sur la science ?* Croit-il que la science représente l'avenir ou ne s'agit-il pour lui que d'un divertissement pour les riches ? S'y intéresse-t-il ?
8. *Quelles sont ses vœux sur le surnaturel ?* Est-il pieux ? Quelle est son opinion sur les médiums qui sont si populaires en cette fin de siècle ? Sur le mesmérisme (l'hypnose) ? Sur la magie qui semble retrouver de la vigueur ?
9. *À quoi ressemble-il ?* Est-il grand ou petit ? Mince ou obèse ? Quels modes vestimentaires suit-il ? Possède-t-il des caractéristiques physiques particulières ?
10. *Quel est son nom ?*

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : 1^E PARTIE

Jean désire créer un personnage pour Hex. Il répond aux 10 questions pour se faire une idée générale de son personnage et termine avec ceci : le personnage se nomme Jules Tessier. Motivé par les succès de Vidocq en France et de Pinkerton en Amérique, il a décidé d'ouvrir une agence de détectives privés avec lui-même comme enquêteur principal. Il a reçu une bonne éducation et s'est particulièrement intéressé à toutes les nouvelles méthodes qui pourraient l'aider dans sa profession. Jules pratique sa profession depuis quelques années déjà, avec un certain succès.

ÉTAPE 2 :
ASSIGNER LES PRIORITÉS

Un personnage est représenté par cinq caractéristiques : les Attributs, les Compétences, Pouvoirs, Traits et Expérience. Chacune de ces caractéristiques est divisée en cinq niveaux de priorités, s'échelonnant de 1 (faible) à 5 (fort).

Pour créer son personnage, un joueur dispose de 15 niveaux de priorités qu'il peut répartir parmi les caractéristiques comme bon lui semble. Aucune caractéristique ne peut se voir assigner moins de un niveau de priorité ou plus de cinq niveaux de priorité. Le nombre de niveaux de priorités assignés à une caractéristique indique le nombre de points de création (PC) disponibles pour cette caractéristique.

Le chiffre entre parenthèses indique la valeur maximale de départ possible dans un Attribut ou une Compétence qu'il est possible d'atteindre à l'aide de PC. Un personnage débutant pourra atteindre des valeurs supérieures à ces maxima, même lors de la création du personnage, en dépensant de l'expérience.

VOICI UNE BRÈVE EXPLICATION DE CHAQUE TYPE DE CARACTÉRISTIQUE.

Rang Social: Cette caractéristique détermine la couche sociale dont est issu le personnage. Elle détermine l'éducation

ÉCHELLE DES PRIORITÉS

Priorité	Rang Social	Attributs	Compétences	Traits	Expérience
5	Élite sociale	30 (8)	30 (6)	125	125
4	Haute société	27 (7)	27 (6)	100	100
3	Bourgeoisie	24 (6)	24 (5)	75	75
2	Milieu ouvrier	21 (5)	21 (5)	50	50
1	Bas fonds	18 (5)	18 (4)	25	25

à laquelle il aura accès, ses ressources financières, l'importance des gens qu'il connaît, ainsi que son influence.

Attributs: Les Attributs déterminent le potentiel physique et mental d'un personnage. Si les Compétences déterminent la capacité d'un personnage à accomplir telle ou telle action, les Attributs marquent la limite physique au-delà de laquelle l'expérience et l'apprentissage perdront leur impact. Le chiffre entre parenthèse est la valeur maximale qui peut être donnée à un Attribut à la création du personnage. Aucun Attribut ne peut avoir une valeur inférieure à 1. Les Attributs sont au nombre de cinq : la Vigueur, l'Agilité, l'Intuition, l'Esprit et la Présence.

Compétences: Les Compétences représentent l'ensemble des expertises et connaissances développées dans le cadre d'une activité. Les Compétences se divisent en trois catégories : les Métiers, les Professions et les Hobbies. Les Métiers sont des Compétences principalement physiques ou pratiques, les Professions des Compétences intellectuelles ou de connaissances et les Hobbies des Compétences très spécialisées considérées comme des loisirs. À sa création, un personnage doit avoir un minimum de trois Compétences. Les Compétences ont une valeur de 1 dé lors de leur acquisition. Cette valeur peut être augmentée à l'aide de PC, mais aucune Compétence ne peut dépasser la valeur maximale indiquée entre parenthèses. Si le personnage maîtrise une Compétence à 4 dés ou plus, il peut choisir de développer une ou plusieurs spécialités (voir la section Compétences p.85).

Traits: Les Traits sont des éléments distinctifs qui soulignent certaines facultés d'un personnage, comme une capacité à réagir plus rapidement que la moyenne ou un talent particulier pour certains domaines d'expertise.

Expérience: Cette caractéristique indique dans quelle mesure le personnage a acquis, avant le début du jeu, de l'expérience au-delà de ses formations. Les points d'expérience donnés par cette caractéristique s'utilisent exactement comme tous les points d'expérience gagnés en cours de jeu. Ils peuvent donc être utilisés pour transcender les limites imposées à la création du personnage, comme en achetant un niveau de compétence de 7 ou plus, par exemple.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : 2^E PARTIE

Jean choisit les priorités suivantes pour Jules : Priorité 3 en Rang social, ce qui fait de Jules un membre de la bourgeoisie; une priorité de 4 en Attributs; une priorité de 3 dans ses Compétences; de 3 également pour ses Traits; et finalement de 2 dans son Expérience.

ÉTAPE 3 :
DÉTERMINER
LE RANG SOCIAL

La société du XIX^e siècle est encore très segmentée, écho des siècles précédents. Le rang social duquel une personne est originaire dicte essentiellement toute sa vie : qui il connaît, l'éducation à laquelle il aura accès, quels métiers il pourra occuper, qui il pourra marier, ses conditions de travail ou de vie. La possibilité de gravir l'échelle sociale est virtuellement inexistante, mais suite à un changement de fortune chez un personnage le Narrateur peut décider de modifier son Rang Social.

Le rang social influence le choix des Compétences du personnage (voir Étape 5), et dicte ses ressources (voir Étape 9). De plus, il influence certains Test de Compétences sociales (voir Mécanique de jeu p.103)

Il existe cinq rangs sociaux :

Bas fonds: Le personnage est issu des milieux les plus misérables de la société. Il est très pauvre, ne possède pas vraiment d'éducation et sa vie se limite à la survie quotidienne. Pour les plupart des gens issus de rangs sociaux supérieurs, le personnage est perçu comme une brute immorale avec un tempérament probablement criminel. Voleurs à la tire, mendiants, prostituées, vagabonds et marins de bas étage entrent tous dans cette catégorie.

Milieu ouvrier: Le personnage est membre de la classe ouvrière, qui compose aisément les deux tiers de la population. Son éducation demeure minimale : il connaît un métier pour gagner sa vie et il a probablement une ou deux années de formation académique, soit le minimum pour savoir lire et compter. Le milieu ouvrier est très varié et l'on y retrouve ouvriers d'usines, garçons de ferme, la plupart des artisans et commerçants, journalistes et pamphlétaires, policiers, marins, maîtres d'école, membres du crime organisé, etc.

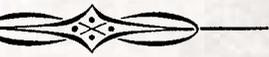
Bourgeoisie: Le personnage est issu des milieux bourgeois, une classe sociale originellement issue d'un enrichissement d'une partie de la classe ouvrière. Un bourgeois tire ses intérêts directement du milieu ouvrier, sans pour autant en faire lui-même partie. Bénéficiant d'une éducation supérieure, il n'en demeure pas moins pragmatique. On y retrouve des propriétaires d'atelier, gérants d'entreprises, propriétaires immobiliers, commerçants de moyenne et grande envergure, scientifiques, avocats, notaires et de nombreux rentiers.

Haute société: Le personnage est issu de la crème de la société. Il bénéficie d'une éducation collégiale, provient d'une famille riche et influente et sa vie est plus une suite d'opportunités que de contraintes. Politiciens, universitaires, grands entrepreneurs, grands propriétaires, rentiers et lettrés de renom sont issus de ce rang social.

Élite sociale: La vieille noblesse n'est pas complètement disparue. Le personnage fait partie de la crème de la crème de la société. Il côtoie depuis sa jeunesse les grands de ce monde. Son éducation est irréprochable, sa fortune inépuisable et presque rien ne lui est interdit.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : 3E PARTIE

Fules vient d'une bonne famille, suffisamment confortable financièrement pour lui avoir permis de faire des études avancées. Sa propre fortune, un mélange d'héritage familial et des profits de ses activités, n'a rien d'exceptionnelle mais lui permet néanmoins de vivre décentement.



ÉTAPE 4 : DÉTERMINER LES ATTRIBUTS

Si l'on retire d'un homme son rang social, son éducation, sa fortune et ses amis, ce qui lui reste forme sa nature véritable. En termes de jeu cette nature véritable se traduit par les Attributs.

Les Attributs déterminent le potentiel physique et mental d'un personnage.

VAGABOND MYSTÉRIeux

VIGUEUR : 6
AGILITÉ : 5
INTUITION : 6
ESPRIT : 5
PRÉSENCE : 5

COMPÉTENCES

	M	P	H
Criminel (Spé : Vol à la Tire) 4		x	
Mendiant (Exp : Discrétion, Quêter) 6		x	
Ouvrier 4	x		
Con. des routes de France 4			x

TRAITS

Géurison rapide
Dur à cuire
Réseau de contacts (3)

DRAMES Secret, Recherché

Rang Social : Bas Fond
Dés d'Héroïsme : 3
Fortune : 1
Expérience : 75

Blessures légères	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures sérieuses	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures graves	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures critiques	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures mortelles	◇	◇	◇	◇	◇	◇

	Raison : 4	Superstition : 7
Seuil de Tension	◇◇◇◇	◇◇◇◇◇◇◇
Seuil de Peur	◇◇◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇◇◇
Seuil d'Effroi	◇◇◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇◇◇
Seuil de Terreur	◇◇◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇◇◇

Les routes de France n'ont plus de secrets pour moi. J'y erre depuis tellement d'années maintenant, cherchant un rêve et fuyant une réalité. Les gens ne m'accordent pas un regard parce que je suis pauvre et sale. Si seulement ils savaient ce que je sais...

Je n'ai pas toujours été comme ça. J'étais quelqu'un de respectable avant. Oh, personne de bien important, mais j'avais un toit au dessus de ma tête, un emploi qui me permettait de manger tous les jours et j'allais à la messe à tous les dimanches. Maintenant lorsque j'entre dans une église c'est pour y dormir dans un coin obscur, sans crainte qu'ILS me rattrapent dans mon sommeil.

Vous voulez un conseil ? Les soirs de Sabbat, restez bien enfermés chez vous. Évitez les routes, évitez les bois, de peur d'y voir quelque chose que vous ne devriez pas. Quelque chose que vous ne pourriez plus jamais oublier.

L'on dit que les vagabonds peuvent donner le mauvais œil et que le malheur les suit. Vous n'avez pas idée...

HOMME DE MAIN CHINOIS

VIGUEUR : 5
 AGILITÉ : 8
 INTUITION : 6
 ESPRIT : 5
 PRÉSENCE : 6

COMPÉTENCES

	M	P	H
Criminel 5		x	
Ouvrier 4			x
Soldat 4		x	
Marin 3	x		

TRAITS

Agile, Héritier (2), Maître du corps à corps, Nerfs d'Acier (2), Polyglotte(1), Science du combat, Sinistre

DRAMES Minorité Ethique

Rang Social : Bas Fond
 Dés d'Héroïsme : 2
 Fortune : 3
 Expérience : 50

Blessures légères	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures sérieuses	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures graves	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures critiques	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures mortelles	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Raison : 6 Superstition : 5

Seuil de Tension	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Peur	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil d'Effroi	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Terreur	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Ils m'ont promis du travail. Ils m'ont promis la fortune. Ils m'ont promis une chance d'améliorer mon sort d'une façon impensable en demeurant en Chine. Je leur ai fait confiance et je me suis embarqué pour l'Amérique.

Être traité en esclave sur les chantiers du chemin de fer n'était pas le futur prospère que j'envisageais. Je me suis sauvé et j'ai commencé à louer mes services pour toutes sortes de travaux chez mes compatriotes de San Francisco. Je suis devenu criminel par la faute du destin et le mensonge des blancs.

Depuis mon arrivée en Europe je loue mes services à tout le monde. De l'homme honorable que j'étais je suis devenu un mercenaire qui offre ses services sans regard pour la loi, ou la race de ses employeurs. J'espère amasser suffisamment d'argent pour un jour rentrer chez moi en homme riche et respectable. Si je dois mentir, tuer ou voler pour y arriver, je n'hésiterai pas une seule seconde.

Alors que les Compétences représentent l'apprentissage du personnage (l'acquis), les Attributs représentent le potentiel (l'inné). Même une personne ayant bénéficié d'une excellente éducation dans un domaine verra son succès limité par son potentiel.

Lorsqu'un personnage tente une action, il doit réussir un Test. Ce Test possède un Seuil de Réussite qui varie en fonction de la difficulté de l'action et sa maîtrise de la Compétence correspondante. Le personnage lance le nombre de dés équivalent à l'Attribut utilisé pour le Test et chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur génère un succès. En général un seul succès est nécessaire pour réussir une action au niveau minimal, et les succès supplémentaires pourront être utilisés pour améliorer les effets de la réussite. Ces notions sont expliquées en détail dans le chapitre Mécanique de jeu (p.100).

Les Attribut sont au nombre de cinq : la Vigueur, l'Agilité, l'Intuition, l'Esprit et la Présence.

Vigueur: Cet Attribut représente les capacités physiques du personnage, tant sa force que son endurance et sa constitution. La Vigueur est utilisée lorsque que la puissance physique du personnage est déterminante,

comme lors de longs exercices physiques ou pour encaisser des blessures.

Agilité: Cet Attribut représente la capacité d'un personnage à se mouvoir dans l'espace, la souplesse de son corps, et sa rapidité de réaction. L'Agilité est utilisée à chaque fois que la grâce, la mobilité, la coordination et la dextérité du personnage sont déterminantes, comme pour réussir à placer un coup lors d'un combat, faire un pas de danse complexe ou pour certains sports.

Intuition: Cet Attribut représente la rapidité de raisonnement du personnage, ses sens, sa capacité à réagir par réflexe, et sa capacité à saisir rapidement les nouvelles

informations (apprentissage). L'Intuition est utilisée lorsque le don d'observation, d'analyse ou simplement le sixième sens du personnage sont déterminants.

Esprit: Cet Attribut représente la force de caractère du personnage, son Élan dans le sens Zen du terme, et surtout sa capacité à traduire le monde qui l'entoure d'une façon que son esprit peut comprendre. L'Esprit est utilisé principalement pour déterminer la quantité de blessures qu'un personnage peut supporter avant de s'effondrer, sa capacité à accepter les phénomènes qu'il ne peut comprendre, ou pour résister à la peur ou à la torture mentale.

ÉCHELLE INDICATIVE DE VALEUR DES NIVEAU D'ATTRIBUTS

Niveau de l'Attribut	Description
1-2	Un Attribut à ce niveau se situe largement en dessous de la normale chez un humain.
3-4	La moyenne humaine pour un Attribut.
5-6	Un Attribut à ce niveau indique quelqu'un qui se distingue par cet Attribut.
7-8	Un Attribut à ce niveau, sans pour autant briser des records, dénote un personnage hors du commun.
9-10	Le maximum possible atteignable par un être humain de façon naturelle.

MÉCANICIEN

VIGUEUR : 6
 AGILITÉ : 5
 INTUITION : 6
 ESPRIT : 5
 PRÉSENCE : 5

COMPÉTENCES

	M	P	H
Ouvrier (Spé : Contremaître) 4		x	
Machiniste (Exp : Mécanique industrielle, Opération de Machine) 6	x		
Jeux de Cartes 3			x

TRAITS

Esprit Scientifique, Intuitif, Nerfs d'acier (2), Réseau de contacts (2), Vigoureux

DRAMES

Rang Social : Milieu Ouvrier
 Dés d'Héroïsme : 1
 Fortune : 3
 Expérience : 75

Blessures légères	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures sérieuses	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures graves	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures critiques	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures mortelles	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Raison : 7 Superstition : 4

Seuil de Tension	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Peur	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil d'Effroi	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Terreur	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Je ne suis peut-être qu'un ouvrier, mais j'ai de l'avenir. Lorsque mon père m'a fait entrer dans le premier atelier où j'ai travaillé, il m'a dit que si je travaillais dur et que je restais à l'affût des opportunités je pourrais prouver ma valeur et monter en grade. Peut-être même finir contremaître. J'ai écouté ses sages conseils et je suis fier de ma position. Même un contremaître peut être remplacé, mais pas un mécanicien.

J'ai été responsable des machines de plusieurs ateliers dans ma carrière. J'ai maintenant suffisamment d'expertise et de connaissances pour choisir l'endroit où je veux travailler et obtenir un bon salaire. Mais je ne sais pas si je vais retourner en atelier finalement. Il y a cet ingénieur qui m'a proposé de travailler pour lui. Il invente de nouvelles machines et a besoin d'un mécanicien qualifié pour l'aider à en corriger les défauts.

Paraît-il que l'avenir sera rempli de machines qui feront tout pour nous et que l'homme n'aura plus à travailler. Je ne crois pas que ce sera vraiment le cas. Plus il y aura de machines, plus le besoin de bons mécaniciens pour s'en occuper sera grand. Je crois cependant que l'avenir des gens comme moi ne sera plus en atelier. Si l'avenir est rempli de machines, nous devons être partout.

Présence : Cet Attribut représente la prestance, le charisme et, de manière générale, la faculté du personnage à s'imposer. Il ne représente pas la beauté physique du personnage (qui est un Trait), ni ne se limite à illustrer son entregent, mais bien la puissance et l'aura qu'il dégage. La Présence est utilisée à chaque fois que le personnage cherche à s'imposer ou à se faire remarquer, lors de rencontres sociales ou encore lors de tentatives d'intimidation.

Les Attributs Primaires ont une valeur variant entre 1 et 10.

RAPPEL DES PC ET MAXIMA EN ATTRIBUTS.

Priorité	PC disponibles	Niveau d'Attribut maximal
5	30	8
4	27	7
3	24	6
2	21	5
1	18	5

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : 4E PARTIE

Avec une Priorité de 4 en Attributs, Jean dispose de 27 PC à répartir entre ses cinq Attributs, avec une limite maximale de 7 dans un même Attribut. Jules est un homme qui gagne sa vie par sa perspicacité, sa capacité d'observation et son habileté à « cuisiner » ses témoins et ses suspects. Sa Vigueur et son Agilité demeurent importantes pour ses activités, mais dans une moindre mesure. Il décide donc d'investir 4 PC dans chaque. L'Intuition est la caractéristique qu'il juge comme la plus importante, et y investit le maximum de 7 PC. Il sépare également les 12 PC qui restent entre son Esprit et sa Présence, pour bien illustrer sa ténacité, son intellect et son entregent.

ÉTAPE 5 : DÉTERMINER LES COMPÉTENCES

Les Compétences quantifient l'expertise du personnage dans certains domaines ; sa capacité et son talent à accomplir certaines actions. Une Compétence représente la capacité pratique du personnage à réussir une action. Cette capacité pratique est limitée par le potentiel du personnage, illustré par ses Attributs.

La valeur d'une Compétence s'échelonne de 1 à 10. Lors d'un Test, le Seuil de Difficulté du Test est réduit d'un montant égal à la valeur de la Compétence correspondante. Plus la Compétence est élevée, plus le Seuil de Réussite du Test sera bas et plus le personnage aura de chances de générer de succès. Un personnage n'ayant pas de Compétence correspondante à une action sera toujours considéré comme possédant la Compétence au niveau 0. Le Seuil de Réussite de ses Tests avec cette Compétence seront toujours élevés et une action trop complexe deviendra impossible à réussir.

Les Compétences représentent un ensemble de connaissances et d'expertises assez larges qui incluent des aspects pratiques, théoriques et sociaux. La Compétence Soldat par exemple permet non seulement de savoir se battre, mais de comprendre le fonctionnement d'une organisation militaire, d'être au fait de l'étiquette militaire approprié et d'avoir une connaissance de base en histoire militaire. C'est le joueur qui détermine quelle Compétence il souhaite utiliser dans un cas particulier. Cependant c'est le Narrateur qui juge de la pertinence de ce choix selon la situation et le type de Compétence utilisé, il pourra limiter le niveau de la Compétence choisie. Comme chaque Compétence peut être liée à une grande variété d'applications, l'Attribut qui la régit sera appelé à changer en fonction des circonstances. Par exemple si la Compétence Policier est utilisée pour interroger un suspect, elle sera régit par l'Attribut Présence. Mais si la même Compétence est employée pour faire usage d'une arme à feu, c'est l'Attribut Agilité qui sera utilisé. Ces notions sont expliquées en détail dans le chapitre Mécanique de jeu (p.100).

Les compétences sont divisées en trois types, soit les Métiers, les Professions et les Hobbies :

Les *Métiers* forment le type de Compétences le plus répandu. Un *Métier* inclus l'ensemble des connaissances pratiques, théoriques et du savoir-faire nécessaire pour gagner sa vie à l'aide de cette Compétence. Les *Métiers* sont plus physiques, moins prestigieux et bien moins payés que les *Professions*. Dans le cas où l'utilisation d'une Compétence nécessite une application physique concrète, un *Métier* sera toujours préféré à une *Profession*. Les personnages issus de tous les rangs sociaux autres que *Élite Sociale* peuvent choisir des *Métiers* parmi leurs Compétences.

Une *Profession* est un ensemble de connaissances théoriques, appuyés par un certain niveau de pratique. La *Profession* est le pendant intellectuel du *Métier*, réservé aux gens possédant une certaine éducation. À une *Profession* est toujours lié un certain prestige, ainsi qu'une rémunération confortable. Lorsque l'utilisation d'une Compétence nécessite une action plus théorique ou intellectuelle, une *Profession* sera préférée à un *Métier*. Seuls les personnages issus des rangs sociaux *Bourgeois*, *Haute Société* et *Élite Sociale* peuvent choisir des *Professions* parmi leurs Compétences.

Il est possible pour un personnage maîtrisant suffisamment un *Métier* ou une *Profession* de se développer une spécialisation. Une spécialisation est un élément d'une Compétence plus large, pour lequel le personnage est particulièrement doué. Cette spécialisation doit pouvoir se définir en quelques mots et évoquer une idée précise : Jouer aux échecs, Philosophie platonicienne, Culture maraîchère ou Équitation sont tous des exemples de spécialités. Les spécialisations permettent de relancer un certain nombre de dés d'Attributs qui n'ont pas réussi à générer de succès. Le nombre exact de dés dépend du niveau de la spécialisation et varie entre un et trois. Pour sélectionner une Spécialisation d'un niveau donné, il faut avoir atteint un niveau de Compétence suffisant. Il est possible d'avoir de multiples spécialités au sein d'une même Compétence, et il n'est pas nécessaire qu'elles soient toutes du même niveau.

Un *Hobby* est une forme restreinte de Compétence, pratiqué par un personnage comme une forme de divertissement. Les Hobbies ressemble aux *Métiers* et *Professions*, mais leur envergure est beaucoup plus limitée, soit aussi limité qu'une spécialisation. Par exemple, avec

JOURNALISTE MILITANT

VIGUEUR : 4
 AGILITÉ : 4
 INTUITION : 4
 ESPRIT : 6
 PRÉSENCE : 6

COMPÉTENCES

	M	P	H
Criminel 2	x		
Ecrivain 3		x	
Journaliste (Exp: Editoriaux) 6	x		
Ouvrier 3		x	
Littérature Marxiste 4			x

TRAITS

Célèbres (2)
 Imposant
 Nerfs d'Acier (2)
 Orateur
 Réseau de contacts (4)
 Suave

DRAMES Némésis, Vengeance

Rang Social : Milieu Ouvrier
 Dés d'Héroïsme : 3
 Fortune : 3
 Expérience : 50

Blessures légères	◇ ◇ ◇ ◇ × ×
Blessures sérieuses	◇ ◇ ◇ ◇ × ×
Blessures graves	◇ ◇ ◇ × × ×
Blessures critiques	◇ ◇ × × × ×
Blessures mortelles	◇ ◇ × × × ×
Seuil de Tension	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Seuil de Peur	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Seuil d'Effroi	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Seuil de Terreur	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

Raison : 4 Superstition : 7

Regardez autour de vous. Notre société est pourrie ! Les propriétaires et les entrepreneurs exploitent le prolétariat en traitant hommes, femmes et enfants comme des esclaves. Ils vous usent jusqu'à la corde en vous faisant travailler jour et nuit dans des milieux dangereux. Et lorsque vous vous blessez à cause de leurs machines, vous êtes jetés à la rue, sans ménagement ni compensation.

Une nouvelle révolution nous attend. Une révolution du peuple non contre une monarchie corrompue mais contre tous ces exploités qui nous considèrent comme du bétail. Vous pensez que nous ne sommes pas assez fort pour faire une différence ? J'ai reçu de nombreuses menaces destinées à me faire taire. Ils ont tentés de faire fermer notre journal, ce phare de la liberté d'expression. Ils ont peur de nous. Ils savent que nous sommes assez forts !

Je continuerai la bataille coûte que coûte. La vérité sortira au grand jour. Nous avons crus que nous étions entrés dans l'ère du peuple mais nous avons tort. Nous n'aurons par tort longtemps, et cette ère de liberté prédite par Marx est à notre porte. Préparez-vous mes amis. L'heure approche.

le Métier Chasseur, un personnage sera familier avec les différentes méthodes de chasse, la survie en forêt, l'utilisation et l'entretien des outils nécessaires, etc. Dans la même veine, il serait possible de développer un Hobby Chasse à courre, Survie en Forêt ou Tir à l'arc. Il va sans dire qu'il est inutile de se développer un Hobby lié à une spécialisation d'un Métier ou d'une Profession que l'on possède déjà. Contrairement à une véritable spécialisation, un Hobby ne permet pas de relancer de Dés. Finalement, quelque soit son rang social, un personnage peut choisir n'importe quel Hobby, tant qu'il peut le justifier au Narrateur.

Les Niveaux de Priorités investis dans la caractéristique Compétences déterminent à la fois le nombre de PC disponible à l'acquisition de Compétences, mais aussi le nombre de Dés de départ maximal de ces Compétences. Un personnage doit acquérir chacune de ses Compétences séparément, et doit posséder au minimum trois Compétences parmi les Métiers, Professions et Hobbies.

Certains Narrateurs sont inconfortable avec la notion de Métiers et Professions très larges, et ont de la difficulté à juger l'étendue de telles Compétences. Dans un tel cas, il est tout à fait possible au Narrateur de décréter que les personnages ne peuvent choisir que des Hobbies, et ainsi éliminer les Compétences larges.

Le Rang Social (voir Étape 3) influence les choix possibles en matière de Compétences. Ses restrictions suivront le personnage tout au long de sa vie (sauf s'il change de rang social). Il est à noter que ces restrictions ne concernent que les Métiers et Professions, pas les Hobbies : il n'est pas possible pour un membre de l'Élite sociale d'apprendre le Métier d'Explorateur par exemple, mais il peut se développer les Hobbies de Survie en jungle, Dialecte africain ou Tir au fusil.

- *Bas Fonds* : le personnage ne peut posséder de Formations.
- *Milieu Ouvrier* : le personnage doit au moins posséder un Métier.
- *Bourgeoisie* : le personnage doit au moins posséder un Métier et une Formation.
- *Haute société* : le personnage doit posséder au moins une Formation.
- *Élite Sociale* : le personnage ne peut posséder de Métiers.

PRÉ REQUIS ET BÉNÉFICES DES SPÉCIALISATIONS

Niveau de Spécialisation	Niveau minimal de la Compétence	Nombre de Dés à relancer
Spécialité	4	1 Dé
Expertise	6	2 Dés
Maîtrise	8	3 Dés

RAPPEL DES PC ET MAXIMA EN COMPÉTENCES.

Priorité	PC disponibles	Niveau maximal de Compétence à la création
5	30	6
4	27	6
3	24	5
2	21	5
1	18	4

COÛT DES COMPÉTENCES À LA CRÉATION DU PERSONNAGE

Compétences	Coûts
Métier ou Profession	2 PC pour une Compétence à 1.
Hobbies	1 PC par Compétence à 1.
Augmenter une Compétence connue	Niveaux 2 à 3 : 1 PC par +1 Niveaux 4-6 : 2 PC par +1 Les niveaux supérieurs doivent être achetés grâce à l'expérience.
Augmenter un Hobby	Niveaux 2 à 6 : 1 PC par +1 Les niveaux supérieurs doivent être achetés grâce à l'expérience.
Développer une Spécialisation	1 PC par Spécialisation
Développer une Expertise	2 PC par Expertise

ÉCHELLE INDICATIVE DE VALEUR DES COMPÉTENCES

Nombre de dés dans la compétence	Description
1-3	<i>Débutant/étudiant</i> : Le personnage connaît les bases théoriques de la Compétence mais n'en a pas encore appris les subtilités
4-6	<i>Professionnel</i> : Le personnage maîtrise suffisamment bien la Compétence pour gagner sa vie.
7-9	<i>Expert</i> : Le personnage est reconnu pour sa maîtrise exceptionnelle de la Compétence et de toutes ses subtilités. Il est un expert reconnu qui sert souvent de référence en la matière.
10	<i>Sommité</i> : Le personnage maîtrise si totalement la Compétence qu'il en est devenu une sommité mondiale. Son nom est automatiquement associé à cette aire d'expertise.

qui se développe aussi rapidement que s'étendent les industries et se succèdent les innovations technologiques. Un espion est familier avec les personnes influentes de son domaine de travail (politique, militaire ou industriel), est un faussaire et un menteur accompli, et sait disparaître sans laisser de traces une fois son travail accompli. Exemples de spécialités : Filature, Cryptographie, Mensonge.

Explorateur : Les explorateurs foisonnent au XIXe siècle : les secrets du continent africain, des jungles de l'Asie du sud-est et de l'Amérique du Sud sont peu à peu percés par des hommes tels que Garnier, Everest, Burton, Livingstone et Stanley. Un explorateur est familier avec la géographie et la cartographie, se débrouille avec au moins un des dialectes se retrouvant dans les régions qu'il a visité, possède de bonnes bases de survie et sait se défendre à l'aide de fusils et peut-être même de machettes. Exemples de spécialités : Survie (un milieu précis), Tir au fusil, Dialecte (un type précis)

Machiniste : La seconde révolution industrielle, vers le milieu du siècle, a vu une multiplication de machines complexes au sein des manufactures. Ces machines,

pouvant remplacer parfois des dizaines d'ouvriers, nécessitent néanmoins des techniciens qualifiés pour leurs opérations et leur maintenance. Mieux payés et bénéficiant d'un meilleur statut que les ouvriers non qualifiés, les machinistes forment la première génération d'une main-d'œuvre technique qui deviendra de plus en plus omniprésente et qui ouvrira les portes des écoles aux classes sociales inférieures. Un machiniste est non seulement familier avec l'opération de sa machine, mais possède des compétences en mécanique, une compréhension poussée du produit qu'il fabrique et, en tant qu'employé privilégié, possède quelques notions sur la façon dont l'entreprise fonctionne. Exemples de spécialités : Mécanique industrielle, Contrôle de la qualité, Opération de machine (un type précis).

Maître d'école : Loin du prestige des enseignants universitaires, les maîtres d'écoles dispensent l'enseignement de base dans les villes et villages de tous les pays. La qualité et la profondeur de l'enseignement peuvent varier beaucoup en fonction des besoins locaux, de la taille des classes et de l'éducation du Maître d'école lui-même, mais couvrent toujours la lecture, une

base d'orthographe et de grammaire et un peu d'arithmétique. Des notions d'histoire, de géographie et de théologie (sous la forme du petit catéchisme) viennent compléter ses compétences. Exemples de spécialités : Gestion de groupe, Arithmétique, Histoire.

Marchand : Du tenancier de salon de thé au grossiste d'épices, en passant par le ferrailleur et le boucher, le marchand est un maillon essentiel de la chaîne économique. Leurs provenances et leurs milieux d'opérations variés font en sorte que deux marchands n'ont pas exactement la même expérience, bien que de nombreux points communs existent dans le métier. Un marchand sait comment opérer dans un commerce, où et comment trouver des fournisseurs au meilleur prix, et sait tenir des livres comptables. Selon la nationalité ou le lieu d'opérations du marchand, il y a de nombreuses chances qu'il sache parler plus d'une langue. Exemples de spécialités : Marchander, Gérer un commerce, Bureaucratie.

Marin : Le transport par voies maritimes, qu'il s'agisse de marchandises ou de passagers, demeure une pierre angulaire du commerce international. Le

ENTREPRENEUR

VIGUEUR : 4
 AGILITÉ : 4
 INTUITION : 6
 ESPRIT : 4
 PRÉSENCE : 6

COMPÉTENCES

	M	P	H
Entrepreneur (Exp : Gestion) 6	x		
Explorateur 3		x	
Marchand (Spé : Marchandage) 4		x	
Marin 3			x

TRAITS

Célèbre (1), Héritier (3), Leader Naturel, Nerfs d'Acier (2), Réseau de contact (5)

DRAMES

Rang Social : Bourgeoisie
 Dés d'Héroïsme : 7
 Fortune : 8
 Expérience : 50

Blessures légères	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures séricuses	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures graves	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures critiques	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures mortelles	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Raison : 7 Superstition : 3

Seuil de Tension	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Peur	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil d'Effroi	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Terreur	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Le problème avec les gens, c'est qu'ils se plaignent pour rien. Nous avons modernisé nos ateliers pour accélérer la production et réduire leurs efforts et sont-ils content ? Non ! Maintenant ils ont peur de perdre leur emploi au profit de nos nouvelles machines. Aucun sens du progrès, ni aucun sens des affaires.

Comprenez, je suis un homme qui s'est fait lui-même. Ma famille n'avait rien et j'ai dû commencer à travailler avant d'avoir dix ans. J'ai non seulement construit cet atelier de mes mains et développé moi-même mes marchés, mais j'ai profité de mes voyages pour étudier auprès d'un tuteur. Je ne dois rien à personne.

Les affaires vont mieux que jamais. Imaginez : j'achète maintenant mes matières premières dans nos colonies d'Afrique pour une fraction de ce que je peux payer ici, et je revend le produit fini aux colons français qui administrent ces mêmes colonies pour un profit exemplaire. Je fais maintenant affaire avec un armateur qui possède toute une flotte de navires à vapeur capable de faire le même trajet en une fraction du temps. Décidément on n'arrête pas le progrès !

développement de la propulsion à vapeur au cours des dernières décennies a non seulement redonné un nouveau souffle à cette industrie, mais a grandement amélioré la vie des marins, la rendant plus facile et plus sécuritaire. Maintenant de nombreux jeunes hommes désirant voyager au travers du monde s'engagent dans la marine marchande pour quelques années avant de se tourner vers des carrières d'écrivains, d'explorateurs ou de journalistes. Un marin peut effectuer la plupart des tâches sur un navire, il est capable d'entretenir les éléments clés du navire, est familier avec le monde naval, a une familiarité passagère avec les ports qu'il a visité et apprend régulièrement une ou deux langues supplémentaires. Exemples de spécialités : Faire des nœuds, Langue étrangère (au choix), Géographie.

Mendiant : Comme de tout âge, l'ère industrielle a ses laissés pour compte. Amputés vétéran d'une guerre ou victime d'une machine, enfants de la rue, clochards et vagabonds. Les mendiants sont omniprésents dans les rues des villes, faisant l'aumône. Bien que certains soient de véritables victimes de la société, d'autres en font un véritable métier, s'organisant en groupes pour se protéger et partager les

profits. D'autres encore se spécialisent dans l'écoute et l'observation discrète, ainsi que la vente lucrative de renseignements. Un mendiant sait éviter de se faire remarquer, il est apte à disparaître sans laisser de traces, il connaît bien la ville et possède de nombreux contacts chez les rejetés de la société. Exemples de spécialités : Discrétion, Quêter, Survie en milieu urbain.

Mineur : Les fonderies parsèment le paysage et les machines à vapeur sont toujours plus nombreuses. Le minerai et le charbon sont devenus des denrées consommées massivement, et les mines sont désormais en opérations jours et nuits. La vie d'un mineur est difficile et remplie de dangers, mais pour beaucoup de gens peu instruits ce métier constitue la seule façon de gagner décemment sa vie. Un mineur s'y connaît en minerai, a appris dès son jeune âge à opérer sur des machines, à reconnaître les galeries à risque, et à travailler efficacement avec une luminosité réduite. Exemples de spécialités : Minéralogie, Maniement de la pioche, Explosifs.

Ouvrier : Les milliers de manufactures, de fabriques et d'industrie emploient quotidiennement des millions de travailleurs. La plupart des ouvriers sont

peu ou pas scolarisés et travaillent plus de douze heures par jour pour un salaire misérable. Depuis un certain temps cependant des rumeurs parcourent le monde ouvrier : on parle de soulèvement et de sabotage, de la possibilité de manufacture dirigée par les ouvriers, et d'un auteur nommé Karl Marx... Un ouvrier connaît le type de travail qui lui a été assigné ainsi que des travaux similaires, il sait se faire oublier des contremaîtres, et administrer sa maison avec un budget très restreint. Exemples de spécialités : Fayotage, Discrétion, Sabotage.

Paysan : Malgré l'ère industrielle, certaines choses ne changent pas. Les gens auront toujours besoin de manger, et pour répondre à ce besoin les paysans labourent toujours leur terres. Moins touchés par la nouvelle technologie et le mode de vie moderne que les habitants de la ville, les paysans sont solidement enracinés dans un mode de vie traditionnel, se méfiant de ces nouvelles machines comme du diable. Un paysan est familier avec les travaux des champs, sait prendre soins des animaux de la ferme, connaît les traditions locales et est au fait des nouvelles régionales. Exemples de spécialités : Météorologie, Culture du blé, Construction de bâtiments.

GRAND CHASSEUR BLANC

VIGUEUR : 5
 AGILITÉ : 6
 INTUITION : 5
 ESPRIT : 5
 PRÉSENCE : 6

COMPÉTENCES

	M	P	H
Chasseur (Spé : Fusil, Traque) 5	x		
Explorateur 4		x	
Officier Militaire 4			x

TRAITS
 Célèbre (1)
 Forestier
 Vétéran

DRAMES Némésis

Rang Social : Haute Société
 Dés d'Héroïsme : 7
 Fortune : 7
 Expérience : 50

Blessures légères	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Blessures sérieuses	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Blessures graves	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Blessures critiques	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Blessures mortelles	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

Raison : 4 Superstition : 6

Seuil de Tension	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Seuil de Peur	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Seuil d'Effroi	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Seuil de Terreur	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

Vous ne pouvez savoir ce qu'est la nature sauvage avant d'avoir visité l'Afrique. Vous ne pouvez comprendre la grandeur de la nature et la suprématie de l'homme sur elle avant d'avoir abattu un lion ou un éléphant. Nous sommes au sommet de la Création, et ces lieux sauvages existent pour nous rappeler notre destin en tant que maîtres et gardiens du monde.

Je ne demeurerai pas longtemps en France. J'ai quelques affaires à régler puis je retourne dans les colonies. J'y ai gagné le respect des autochtones, qui sont parfois un peu lents à accepter les Européens et la civilisation. Je me sens plus libre là-bas et, de toutes façons, j'ai dû y laisser une affaire qui doit se terminer.

Les locaux l'appellent Ipbo-Toumbé, le mangeur d'homme. Un vieux lion albinos qui terrorise les habitants des villages sur son territoire de chasse. Les autorités ont demandé mon aide pour en venir à bout. Les locaux superstitieux croient que le lion n'est qu'un fantôme et qu'en fait c'est moi qui suis sa proie. Ils disent qu'il bante la région depuis plusieurs générations. Je ne l'ai aperçu qu'une fois, et je peux comprendre leur croyance. Même loin de l'Afrique, je sens son âme qui appelle la mienne. Nous sommes deux prédateurs qui se sont reconnus comme des frères. Notre destin est d'apprendre lequel de nous deux est le meilleur.

ABBÉ

VIGUEUR : 3
 AGILITÉ : 3
 INTUITION : 6
 ESPRIT : 6
 PRÉSENCE : 6

COMPÉTENCES

	M	P	H
Ecrivain 4			x
Intendant (Spé : Gestion de personnel) 4			x
Religieux (Spé : Textes religieux, Prières monacales, Sermons)			x

TRAITS

Croyances profondes, Intuitif, Imposant, Orateur, Polyglotte (1), Réseau de Contact (1)

DRAMES

Rang Social : Haute société
 Dés d'Héroïsme : 7
 Fortune : 7
 Expérience : 75

Blessures légères	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures sérieuses	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures graves	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures critiques	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Blessures mortelles	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Raison : 3 Superstition : 2

Seuil de Tension	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Peur	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil d'Effroi	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Terreur	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Les voies de Dieu sont impénétrables, mon frère, mais celles de l'homme sont simplement tordues. Cette vague d'anticléricalisme est une machination des atbées et des Francs-maçons pour voler à l'Église sa place légitime dans notre société. Une société laïque, voyez donc ! Si nous ne nous élevons pas vers Dieu, nous ne pouvons que nous rapprocher du Diable !

Regardez-moi ça : encore un autre de ces journaux « libéraux ». Leur incitation à la révolte, leurs propos disgracieux et leur haine envers notre sainte mère l'Église ne font qu'encourager la corruption de la jeunesse. Ils ne l'emporteront pas au Paradis, je vous le dis !

Fai reçu une missive du Saint Siège qui nous annonce l'arrivée prochaine d'un envoyé discret, un inquisiteur. C'est une grave nouvelle. Je ne croyais même pas que le Vatican entretenait encore la sainte Inquisition. Quoi qu'il en soit, et quelle que soit la durée de sa visite, nous devons lui offrir toute l'étendue de notre hospitalité et combler rapidement chacun de ses besoins. Quelles que soient les raisons de sa venue, je doute qu'il s'agisse d'un bon présage.

Policier : Dans les villes sales et surpeuplées, l'élément criminel abonde. Les forces de polices sont principalement composées de brutes peu instruites qui servent de muscles aux détectives et enquêteurs, une organisation quelque peu similaire à celle des criminels qu'ils traquent. Un policier est familier avec les lois et les règlements, connaît bien la ville, sait gérer des situations de crise et manie matraque et armes à feu. Exemples de spécialités : Intimidation, Connaissance de la ville (une ville précise), Jouer de la Matraque.

Soldat : Avec le nombre de champs de batailles sur tous les continents tout au cours du siècle, les soldats ne manquent pas. Les guerres se modernisent et se portent bien souvent sur des continents lointains : les États-Unis en Afrique, la France au Mexique, les Anglais en Chine... Le soldat moderne a dû s'adapter à un nouvel armement qui rend la guerre plus mortelle, au bruit incessant des canons et à de nouvelles tactiques. Exemples de spécialités : Tir au fusil, Artilleur, Tactique.

PROFESSIONS

Les Professions suivantes ne sont que quelques exemples des occupations possibles. Bien que certaines Professions décrites ici soient plus générales (Juriste, Religieux), des versions plus spécialisées ou connexes peuvent être créées par les Joueurs ou le Narrateur pour mieux définir un personnage : Astronome, Géologue, Moine, Théologien, etc. De fait, les professions scientifiques précises se développent tout au long du XIXe siècle.

Archéologue : L'archéologie est une science récente qui tire à la fois ses origines de l'étude des antiquités (reliques matérielles de l'histoire), de l'anthropologie et de l'histoire. L'archéologie scientifique, dite moderne, fut structurée de manière détaillée par Petrie dans les années 1880. Elle vise à étudier les sociétés anciennes via leurs traces matérielles et à corroborer les faits historiques. Un archéologue est non seulement familier avec les techniques de fouilles, mais également avec l'histoire et les écrits concernant la région et la culture étudiée, il possède des bases de géographies et de géologie, et est familier avec les collections des divers musées. Plusieurs archéologues possèdent également quelques

notions d'utilisation d'une arme à feu pour se protéger des nombreux bandits et pilliers de tombes qui s'en prennent aux sites de fouilles. Exemples de spécialités : Histoire (une période ou une civilisation), Recherche en bibliothèque, Muséologie.

Chimiste : Depuis la fin du XVIIIe siècle, la chimie raisonnée a lentement mais sûrement pris le pas sur l'alchimie médiévale. La chimie est constamment réinventée au cours du siècle, suivant les avancées de la science, l'élaboration de nouveaux procédés et le développement des instruments. Exemples de spécialités : Analyse chimique, Élaboration de composés, Écriture scientifique

Écrivain : Le personnage a un talent pour l'écriture et peut vivre de son art. Un écrivain connaît non seulement plusieurs formes littéraires (poésie, roman, philosophie et chronique historique), mais sait également faire une recherche en bibliothèque, connaît les classiques, est familier avec le monde de l'édition et a tendance à accumuler une grande quantité d'informations sur plusieurs sujets. Exemples de spécialités : Connaissance de la littérature, Écriture artistique, Écriture poétique.

Ethnologue : L'ethnologie est l'une des disciplines des sciences humaines qui ont sus se créer une identité propre au cours du XIXe siècle, avec le développement des méthodes scientifiques. Cette science étudie l'homme, sa culture et ses mœurs. Elle part du postulat que toute société passe par des phases de développement similaire et analyse les différentes sociétés par comparaisons. Un ethnologue est familier des us et coutumes d'un grand nombre de sociétés, tant civilisées que primitives, possède habituellement deux ou trois dialectes différents, est familier avec de nombreuses formes de religion et possède de bonnes notions de géographie et d'histoire. Exemples de spécialités : Dialecte (un type précis), Histoire (d'une tribu ou d'une culture), Écriture scientifique

Détective : La profession de détective, au service d'un corps de police, d'une compagnie d'assurance ou en tant qu'enquêteur privé, connaît une forte popularité dans toute la seconde moitié du XIXe siècle. C'est en grande partie grâce aux efforts de François-Eugène Vidocq et Allan Pinkerton, qui ont non seulement révolutionné les techniques d'enquêtes mais qui ont également enflammé l'imaginaire collectif grâce au récit de leurs exploits

dans la presse. Maintenant il ne s'agit plus de pincer un criminel sur le fait, mais d'analyser ses crimes et les indices qu'il laisse derrière lui pour prouver hors de tout doute qu'une personne est bel et bien coupable. C'est maintenant un grand duel entre le criminel qui veut échapper à la justice en perpétrant le crime parfait (c'est à dire en ne laissant aucun indice derrière lui) et le détective armé de ses talents d'observation, d'analyse et de déduction. Exemple de spécialités : Connaissance des lois, Analyse de scène de crime, Recherche de renseignements

Enseignant : La principale différence entre un simple maître d'école et un enseignant est le niveau d'éducation grandement supérieur de ce dernier. Un enseignant est employé d'une faculté, reçoit un excellent salaire et dispose de bourses pour ses recherches. Il est cependant redevable de publier le fruit de ses recherches et ainsi d'augmenter le prestige de l'université qui l'emploie. La compétence d'enseignant est rarement prise seule et est le plus souvent associée à une discipline de recherche comme archéologue, chimiste, médecin, religieux (théologien), etc. L'enseignement est avant tout l'art de faire passer ses connaissances à des étudiants, mais couvre également la recherche, la

rédaction et la quête perpétuelle de bourses de recherche. Exemple de spécialités : Enseignement magistral, Recherche en archives, Rédaction.

Entrepreneur : Le monde change à grande vitesse : la technologie se développe, les distances semblent rétrécir, les colonies ouvrent un nouvel univers de possibilités. Un entrepreneur est une personne qui investit ses capitaux pour mettre sur pied une opération commerciale ou industrielle. La plupart des métiers artisanaux d'antan ont été transformés par les entrepreneurs en opérations de grande envergure : immenses ateliers de textiles, complexes métallurgiques ayant la taille de petites villes couvertes de suie, des îles entières dans les caraïbes transformées en plantations et en distilleries, etc. Le commerce international bat également son plein avec une envergure sans précédent : armateurs disposant de flotte de plusieurs dizaines de vaisseaux, importation de tissus précieux, trafic d'antiquités ou de curiosité et même tourisme. Exemple de spécialités : Comptabilité, Obtention de crédit, Négociations

NOBLE PRUSSIEN EN CURE

VIGUEUR : 4
 AGILITÉ : 5
 INTUITION : 5
 ESPRIT : 5
 PRÉSENCE : 5

COMPÉTENCES

Espion (Spé : Mensonge) 5	M	P	H
Juriste 3		x	
Officier Militaire 5			x

TRAITS

Formation non orthodoxe, Nerfs d'Acier (1), Polyglotte (1), Réseau de contact (2), Science du Combat, Suave

DRAMES Secret

Rang Social : *Elite Social*

Dés d'Héroïsme : 2

Fortune : 9

Expérience : 50

Blessures légères

Blessures sérieuses

Blessures graves

Blessures critiques

Blessures mortelles

Raison : 6 Superstition : 4

Seuil de Tension

Seuil de Peur

Seuil d'Effroi

Seuil de Terreur

J'ai toujours apprécié la France et lorsque mon docteur m'a conseillé de venir en cure ici pour me guérir de mon insomnie. J'ai tout de suite aimé l'idée. La France a bien plus que l'air des Alpes à offrir. Le vin y est bon et les femmes sont belles. Que demander de plus ?

Mon titre ? Il est plus honorifique qu'autre chose de nos jours. Qui sait, avec le grand Bismarck à notre tête la Prusse prend la place qui lui est due. Peut-être qu'à nouveau être un noble aura la signification que ça devrait avoir.

J'ai entendu certaines rumeurs farfelues selon lesquelles j'espionne pour le compte de Bismarck. Francement, comme si chaque Prussien ne venait en France que pour espionner. Je dois cependant avouer qu'elles m'amusent. Moi, un espion. Ma femme s'en moquerait bien. Personnellement, je trouve que ça me donne un petit air de danger, vous ne trouvez pas ?



Intendant : La profession d'intendant est pratiquée par un très grand nombre de spécialistes, des domestiques, aux maîtres d'hôtel à certains postes spécialisés du gouvernement et de l'armée. L'intendant doit remplir plusieurs fonctions : réapprovisionnement d'un lieu, gestion de personnel, anticipation et résolution des problèmes courants du lieu dont il a la charge, organisation d'événements (repas, réceptions, fêtes, etc.) et dans certains cas gestion de la correspondance et réception des visiteurs. Exemple de spécialités : Gestion de personnel, Commandement, Étiquette.

Journaliste : Cette profession créée au XVIII^e siècle et qui continue encore d'évoluer au XIX^e siècle, définit ses pratiquants simplement comme des personnes écrivant pour un journal. Tout au cours du siècle cependant, des journalistes de plus en plus spécialisés créent des nouvelles branches à la profession et lui donnent la forme qui sera connue plus

tard. En plus de ses talents à la rédaction et à la communication, un journaliste doit être un excellent investigateur et un bon interrogateur. Exemple de spécialités : Rédaction journalistique, Recherche en archives, Entrevue

Juriste : Juriste est un terme large qui englobe tout individu ayant fait des études de droit et qui le pratique, incluant notaires, avocats et juges. Cette profession de prestige familiarise son pratiquant aux textes de lois de son pays, lui donne une familiarité avec ceux des pays avoisinants, ainsi qu'une bonne connaissance de la jurisprudence, la capacité à présenter un argument en cour, dresser des contrats ou entreprendre une autre action légale. Exemple de spécialités : Plaidoyer, Rédaction juridique, lois (une région ou un secteur d'activités)

Médecin : Un médecin est une personne ayant reçu une formation académique en médecine et qui pratique ou a pratiqué son art. Cette compétence familiarise avec la biologie humaine, la pathologie, la pharmacopée, ainsi que les procédures chirurgicales. Certains médecins se spécialisent dans des traitements nouveaux, comme la transfusion sanguine, ou dans certains domaines de recherche précis, comme la bactériologie. Une utilisation réussie de cette compétence permet à un patient de guérir de ses blessures (voir Guérison, Mécanique de jeu, p.107) Exemple de spécialités : Diagnostique, Chirurgie, Rédaction de textes médicaux.

Mystique : À mi-chemin entre le sorcier et le scientifique, le mystique tente de présenter de façon claire et rationnelle ses activités de divinations, de spiritismes ou ses études ésotériques. L'astrologie, la numérogie, la graphologie et la nécromancie (spiritisme) sont les techniques de divinations favorites. L'étude de la kabbale, la familiarité avec l'alchimie, la théologie et l'hermétisme viennent compléter leurs compétences. Les mystiques ne sont pas toujours pris au sérieux, principalement à cause du très grand nombre de charlatans qui s'adonnent à cette profession. Exemples de spécialités : Art divinatoire (un type précis), Baratin, Kabbale.

Officier militaire : Un officier militaire est une personne ayant obtenu un grade avancé dans une force militaire. Dans le climat peu stable du XIX^e siècle, seule une petite minorité d'entre eux n'ont pas connus de batailles. Tactique, stratégie,

commandement et jusqu'à un certain point la géographie, la psychologie et l'intendance font partie des connaissances qui doivent être maîtrisées par ces hommes. Le maniement des armes traditionnellement associées aux officiers (le sabre et le pistolet) et l'équitation font également partie de leur formation. Cette compétence n'est pas seulement connue des officiers d'une armée nationale, mais également de plusieurs « aventuriers soldats » qui tentent de conquérir un coin de pays reculé pour leur propre gain, ainsi que par des chefs d'unités mercenaires. Exemples de spécialités : Commandement, Stratège, Combat naval.

Religieux : Cette profession regroupe tout ceux qui ont reçus une formation théologique et qui sont membres d'un ordre ou d'un groupe religieux. Cette compétence peut également être possédée par des théologiens laïcs. Elle inclut une excellente connaissance de la religion chrétienne, de la bible et des autres textes religieux, du culte et des rites, ainsi que de l'histoire de la religion chrétienne. Il est possible de prendre cette compétence pour une autre religion que l'une ou l'autres des branches de la chrétienté : le judaïsme ou l'islam viennent d'abord à l'esprit, le bouddhisme et les cultes régionaux d'Afrique. Exemples de spécialités : Sermons, Textes religieux, Histoire religieuse

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : 5^E PARTIE

Avec une Priorité de 3 en Compétences, Jean dispose 24 PC, avec une limite de 5 dans une même Compétence. Il décide d'investir 10 PC pour se payer la profession Détective à 6, avec une spécialisation en Analyse de scène de crime. Pour 6 PC supplémentaire il se paye le métier Policier à 4, illustrant un long stage qu'il a effectué avec le corps de police de Lyon. Pour 4 PC supplémentaires, il achète le métier de Criminel à 3, illustrant son étude et sa grande compréhension des activités criminelles, en plus de l'aider à se débrouiller lorsque ses enquêtes le conduisent dans des milieux peu fréquentable. Finalement, il se paie le Hobby Littérature contemporaine à 3, illustrant le fait que Jules soit membre de deux clubs littéraires et qu'il dévore tous les romans qu'il peut avec passion.

ÉTAPE 6 : DÉTERMINER LES TRAITS ET LES DRAMES

Un personnage est toujours plus complexe qu'un simple amalgame d'Attributs et de Compétences. Les Traits et les Drames viennent à leur façon enrichir le personnage. Les Traits lui offrant des habiletés particulières qui le distinguent à part des autres, alors que les Drames lui donnent une profondeur supplémentaire qui contribuera à en faire un individu unique.

LES TRAITS

Les Traits se divisent en deux types. Les Traits Innés représentent chacun une caractéristique innée du personnage et ne peuvent être achetés qu'à la création du personnage. Les Traits Acquis représentent chacun une caractéristique que le personnage a pu acquérir par ses efforts et peuvent être achetés à la création du personnage ou développés en cours de jeu grâce à l'expérience. Dans la description des Traits, les Traits Innés sont identifiés par (I) alors que les Traits Acquis sont identifiés par (A).

LES DRAMES

Tout le monde a une vie, un passé. Bien entendu, ce passé a la fâcheuse habitude de vous rattraper aux pires moments. Les Drames sont des éléments du passé du personnage qui n'attendent que de venir le hanter à nouveau. Un ennemi acharné, une famille abandonnée, un amour trahi ou une promesse qu'il faut tenir sont tous de bons exemples de Drames.

Le rôle des Drames est de fournir au joueur et au Narrateur des opportunités de développement narratif pour le personnage. Leur rôle n'est pas vraiment d'être résolus (dans certains cas c'est même impossible), mais d'offrir au personnage des occasions d'être confronté à lui-même. Dans le Système Persona, contribuer au développement narratif de son personnage est récompensé sous la forme de Points d'Héroïsme, qui peuvent être utilisés à leur tour pour accomplir des actes spectaculaires ou pour sauver la vie du personnage (Mécanique de Jeu, p.103). Il n'y a pas de bonne ou mauvaise façon de réagir lorsque le Drame d'un personnage se retrouve en jeu. L'important est que le

joueur profite de l'occasion pour explorer les réactions et les choix de son personnage, contribuant ainsi à son développement narratif. Peut-être que le personnage ressortira grandi de la confrontation avec son Drame, peut-être en ressortira-t-il diminué. En fin de compte ça a peu d'importance tant que le personnage gagne en profondeur. Si le joueur profite de l'épisode pour développer son personnage de façon intéressante, alors il mérite un ou plusieurs Points d'Héroïsme.

Les Niveaux de Priorité investis dans la caractéristique Traits et Drames détermine le nombre de PC disponibles à l'acquisition de Traits et de Drames. Les Traits ont un coût varié, et il n'y a aucune limite au nombre de Traits que peut posséder un personnage. Les Drames ont un coût uniforme de 10 PC et, à la création d'un personnage, celui-ci ne peut posséder plus de trois Drames.

DESCRIPTION DES TRAITS

Agile (10PC) : (I) Le personnage fait preuve d'une flexibilité et d'une coordination physique supérieure à la moyenne. Dans tous ses Tests utilisant son Agilité, il pourra relancer un dé qui n'aurait pas généré de succès.

Célèbre (5PC/niveau) : (A) Le personnage a acquis un niveau de célébrité suffisant pour que les gens commencent à le reconnaître. Peut-être la rumeur de ses exploits s'est-elle répandue, ou apparaît-il régulièrement dans les journaux. Un personnage qui possède ce Trait peut faire un Test de Célébrité en lançant un nombre de dés

équivalent à sa Présence et en utilisant le Trait Célébrité comme une Compétence pour réduire le SR. Le SR normal est de 10, mais il peut être ajusté en fonction de la probabilité que l'interlocuteur ait entendu parler du personnage (un héros local ou un acteur connu verrait le SR descendre, alors qu'un criminel malaisien au Luxembourg verrait le SR augmenter). Chaque succès généré révèle à la cible une information supplémentaire sur le personnage, et donne au personnage 1 dé supplémentaire pour provoquer une réaction positive ou négative chez la cible, selon l'identité de la cible et la raison pour laquelle le personnage est célèbre. Le Narrateur peut demander un Test de Célébrité au personnage dans les moments où il pourrait être accidentellement reconnu. Un personnage qui possède une ou plusieurs Compétence très élevées gagne gratuitement des niveaux du Trait Célèbre s'il le désire: chaque Compétence ayant atteint le rang d'Expert donne un niveau de Célébrité, alors que chaque compétence ayant atteint le rang de Sommité en donne deux.

Citadin (10PC) : (I) Un amour de la vie urbaine et une compréhension instinctive de sa dynamique rendent le personnage extrêmement à l'aise en ville. Ce Trait octroie un dé supplémentaire lors des Tests de Compétences où une familiarité avec le milieu urbain est utile (retrouver son chemin, connaître les règlements municipaux, savoir où trouver ce que l'on cherche, etc.).

COÛT DES TRAITS À LA CRÉATION

Trait	Coût	Traits	Coût
Agile	10PC	Leader naturel	20PC
Célèbre	5+PC	Maître du corps à corps	10PC
Citadin	10PC	Nerfs d'acier	5+PC
Croyances Profondes	10PC	Orateur	10PC
Dur à Cuire	20PC	Polyglotte	5+PC
Esprit Scientifique	10PC	Puit de connaissances	20PC
Flegme British	20PC	Réseau de contacts	5+PC
Forestier	10PC	Sage	10PC
Formation non orthodoxe	5PC	Science du combat	20PC
Guérison rapide	20PC	Sinistre	20PC
Héritier	10+PC	Suave	20PC
Imposant	10PC	Vétéran	25PC
Intuitif	10PC	Vigoureux	10PC

Croyances profondes (10PC) : (I) Le personnage a, depuis son plus jeune âge, été éduqué pour avoir une croyance profonde dans le surnaturel, d'ordre religieuse ou mystique. À chaque fois qu'il fait un Test lié à sa Superstition, il peut relancer un dé qui n'a pas généré de succès. Ce Trait est tout à fait compatible avec le Trait Esprit Scientifique.

Dur à cuire (20PC) : (I) Le personnage possède une constitution impressionnante et une surprenante capacité à encaisser les coups. Il bénéficie de deux points d'armure naturelle qui s'appliquent non seulement aux dommages réguliers, mais également aux dommages par empoisonnement ou pour résister aux maladies.

Esprit Scientifique (10PC) : (I) Le personnage possède une excellente faculté à raisonner sur des principes scientifiques. À chaque fois qu'il fait un Test lié à sa Raison, il peut relancer un dé qui n'a pas généré de succès. Ce Trait est tout à fait compatible avec le Trait Croyances profondes.

Flegme British (20 PC) : (I) Le personnage possède un calme digne d'un moine zen ou d'un majordome anglais. Le SR de ses Tests de Stress est réduit de 2.

Forestier (10PC) : (I) Le personnage possède une longue histoire avec la nature, qu'il s'agisse de la forêt française, des montagnes suisses ou de la savane africaine, et y est parfaitement à l'aise. Ce Trait octroie un dé supplémentaire lors des Tests de Compétences où une familiarité avec le milieu naturel est utile (se retrouver en forêt, trouver de la nourriture, traquer une bête, etc.).

Formation non orthodoxe (5PC) : (A) Le personnage a reçu une formation qui n'est normalement pas disponible aux gens de son rang social. S'il est originaire des Bas-fonds il pourra choisir une Profession et s'il est originaire de l'Élite Sociale il pourra choisir un Métier. Ce Trait n'est d'aucune utilité aux autres classes sociales.

Guérison Rapide (20PC) : (I) Le métabolisme efficace du personnage accélère son rythme de guérison par rapport à la moyenne. Ce Trait octroie deux dés supplémentaires à la Vigueur lors de Tests de guérison.

Héritier (10PC/niveau) : (A) Le personnage vient d'hériter d'une somme d'argent non négligeable. Chaque niveau de ce Trait augmente son Niveau de Fortune de +1.

Intuitif (10PC) : (I) Le personnage fait preuve d'une capacité à gérer et assimiler l'information supérieure à la moyenne. Dans tous ses Tests utilisant son Intuition, il pourra relancer un dé qui n'aurait pas généré de succès.

Imposant (10PC) : (I) Le personnage fait preuve d'une prestance et d'un charisme supérieur à la moyenne. Dans tous ses Tests utilisant sa Présence, il pourra relancer un dé qui n'aurait pas généré de succès.

Leader naturel (20PC) : (I) Le personnage est doté d'un charisme hors du commun et possède un talent particulier pour inspirer les gens et s'attirer leur loyauté. Ce trait octroie deux dés supplémentaires lors des situations où la capacité de leadership du personnage est essentielle.

Maître du corps à corps (10 PC) : (A) Le personnage a bénéficié d'une formation très avancée dans une forme de combat à mains nues, comme la boxe anglaise, la savate ou la boxe chinoise. Dans tous ses Tests de combat à mains nues il peut relancer un dé n'ayant pas généré de succès.

Nerfs d'Acier (5PC/niveau) : (A) Le personnage a l'habitude des situations de haut stress et a réussi à se développer une

RICHE HÉRITIÈRE

VIGUEUR : 3
 AGILITÉ : 4
 INTUITION : 6
 ESPRIT : 5
 PRÉSENCE : 6

COMPÉTENCES

	M	P	H
Entrepreneur (Spé : Gestion d'investissements) 4		x	
Intendant (Spé : Gestion de personnel) 4		x	
Géographie 3	x		
Littérature Contemporaine 4		x	
Politique Européenne 3		x	

TRAITS

Croyances Profondes, Héritier (1),
 Imposant, Polyglotte (2), Suave

DRAMES Culpabilité

Rang Social : **Élite Social**
 Dés d'Héroïsme : 2
 Fortune : 10
 Expérience : 25

Blessures légères	◇	◇	◇	×	×	×
Blessures sérieuses	×	×	×	×	×	×
Blessures graves	×	×	×	×	×	×
Blessures critiques	×	×	×	×	×	×
Blessures mortelles	×	×	×	×	×	×

Raison : 5 Superstition : 6

Seuil de Tension	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Peur	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil d'Effroi	◇	◇	◇	◇	◇	◇
Seuil de Terreur	◇	◇	◇	◇	◇	◇

Encore une superbe journée qui s'annonce. Une journée emplies d'une infinité de promesses et d'opportunités. Qu'est-ce qu'une femme qui aime la vie peut demander de plus ?

La mort de mon mari fut tragique, certes. Il me manque, parfois. Mais il était constamment absent pour affaires, et même lorsqu'il était présent notre grande différence d'âge se faisait sentir. Comprenez-moi bien, je l'aimais comme une bonne épouse, d'un amour respectueux. Mais personne ne peut me blâmer d'avoir espéré un amour plus passionnel.

La mort d'un vieil homme a permis à une jeune femme de commencer à vivre. J'ai hérité de suffisamment d'argent pour être assurée de ne jamais manquer de rien. J'ai engagé un tuteur pour parfaire à mon éducation dans des sujets que mes parents ont jugés inutiles. J'en ai profité pour parcourir le monde et étendre mes horizons. Et je m'amuse beaucoup de ces prétendants si bien intentionnés qui s'inquiètent de ma capacité en tant que femme de gérer la fortune de feu mon mari.

Vous savez, j'ai entendu dire qu'en certains pays les femmes avaient obtenu le droit de suffrage. Peut-être devrais-je m'y établir ?

résistance naturelle. Pour chaque niveau de ce Trait, le personnage bénéficie d'un AR1 contre le Stress.

Orateur (10PC) : (A) Le personnage possède un talent impressionnant pour toucher les gens à l'aide de ses paroles. À chaque fois qu'il tentera de convaincre oralement une personne ou un public, il lancera un dé supplémentaire.

Polyglotte (5PC/niveau) : (A) Le personnage possède une grande maîtrise des langues mortes et vivantes ainsi qu'un talent pour en apprendre de nouvelles. Pour chaque niveau de ce Trait, le personnage maîtrise deux langues supplémentaires.

Puits de connaissance (20PC) : (I) Le personnage possède une capacité d'apprentissage hors du commun et une mémoire très performante. Ce trait octroie deux dés supplémentaires lorsque la mémoire ou les connaissances triviales sont utiles.

Réseau de contacts (5PC/niveau) : (A) Le personnage connaît beaucoup de gens qui peuvent lui être utiles dans l'exercice de ses activités. Pour chaque niveau dans ce Trait, il peut choisir deux contacts ou un ami supplémentaire.

Sage (10PC) : (I) Le personnage fait preuve d'un calme et d'une force d'esprit remarquables. Dans tous ses Tests d'Attributs utilisant son Esprit, il pourra relancer un dé qui n'aurait pas généré de succès.

Science du combat (20PC) : (A) Grâce à des années d'entraînement ou d'expérience pratique, le personnage est devenu complètement à l'aise dans les situations de combat. Il débute chaque Scène de combat avec deux Dés de Défense dans sa réserve.

Sinistre (20PC) : (I) L'impression que dégage le personnage rend la plupart des gens mal à l'aise. Ce trait donne deux dés supplémentaires pour les situations sociales où le personnage tente de provoquer une réaction négative ou pour les tentatives d'intimidation, d'interrogation et de leadership.

Suave (20PC) : (I) Le personnage possède une apparence physique supérieure à la moyenne, ce qui l'avantage lors des activités sociales. Ce trait donne deux dés supplémentaires pour les Tests qui visent à entraîner une réaction positive dans une situation sociale.

Vétéran (25 PC) : (A) Le personnage est vétéran de plusieurs situations de combat et est particulièrement apte à réagir efficacement dans de telles situations. À chaque Round, il peut investir jusqu'à deux de ses succès dans la réserve de groupe et en retirer jusqu'à trois. De plus, le SR de ses Tests de Stress sont baissés de 1.

Vigoureux (10PC) : (I) Le personnage est dans une condition physique exemplaire. Dans tous ses Tests utilisant sa Vigueur, il pourra relancer un dé qui n'aurait pas généré de succès.

DESCRIPTION DES DRAMES

Amour perdu : Le personnage a perdu un être cher et cette perte le hante constamment. Peut-être que l'être cher fut victime des actions du personnage ? Peut-être le personnage avait-il une famille qu'il a désertée ? Quoi qu'il en soit, les répercussions de cette perte se font encore sentir.

Culpabilité : Le personnage se sent incroyablement coupable de quelque chose et ce sentiment détruit lentement sa vie. Peut-être s'est-il défilé à ses obligations et que quelqu'un d'innocent en a payé le prix ? Peut-être qu'il se sent coupable de la mort de quelqu'un ? Maintenant, a-t-il raison de se sentir coupable à ce point ? Peut-il se racheter d'une façon ou d'une autre ?

Maudit : Le personnage est victime d'une malédiction qui peut aller du mauvais œil donné par une vieille gitane à la damnation après avoir vendu son âme au Diable. De quelle façon cette malédiction se manifeste-t-elle ? Est-elle même réelle ou simplement le produit d'une imagination trop fertile ?

Malade : Le personnage est atteint d'une grave maladie incurable, comme la tuberculose, ou d'un handicap important (mental ou physique). De quelle façon réagit-il face à sa maladie ? Comment affecte-t-elle sa vie ?

Minorité ethnique : Le personnage est d'une origine ethnique perçue comme une « race inférieure » selon la vision occidentale prédominante au XIXe siècle. Il est régulièrement victime de racisme et de discrimination partout en Europe, en Amérique et dans les colonies. Bien que le racisme violent ne soit pas fréquent, le personnage se voit souvent refuser l'accès à certains lieux ou services à cause de son ethnique.

Némésis : Le personnage s'est fait un ennemi hors du commun qui fera tout pour causer sa perte. Cette Némésis peut être quelqu'un de riche, d'influent, d'important ou même de surnaturel. Quoi qu'il en soit, il a les ressources nécessaires pour rendre la vie du personnage misérable et n'hésitera pas s'en servir.

Obligation : Le personnage a une dette d'honneur. Quelqu'un l'a sorti du pétrin par le passé ou lui a rendu un énorme service et maintenant c'est à son tour de lui rendre la pareille. Bien entendu, ça ne risque pas d'être quelque chose de simple.

Recherché : Le personnage est accusé d'un crime qu'il peut ou non avoir réellement commis. Il est possible que le personnage soit parmi les gens les plus recherchés du pays, ou encore que le fait qu'il soit recherché mette en danger ses proches. Quoi qu'il en soit, il devra tôt ou tard agir pour régler cette situation avant qu'elle ne devienne incontrôlable.

Endetté : Le personnage, ou sa famille, a contracté de nombreuses dettes au fil des ans, dettes qui demeurent impayées. Son Niveau de Fortune (voir étape 9) demeure inchangé, mais est principalement composé d'argent qui n'appartient pas au personnage. À qui a-t-il emprunté tant d'argent ? Quand ses créanciers se lasseront-ils d'attendre le remboursement dû ?

Secret : Le personnage a un terrible secret. Si terrible qu'il sera prêt à tout pour empêcher qu'il ne soit connu. Quel est ce secret ? Que se passera-t-il si quelqu'un l'apprend ? Peut-être qu'une personne le connaît déjà et tente de faire chanter le personnage ?

Trahison : Le personnage est un traître. En échange d'un avantage quelconque, il a accepté de trahir une personne, une organisation ou une institution qui avait une totale confiance en lui. Le problème est qu'il a été exposé et que sa trahison est maintenant connue. Qui acceptera de lui faire à nouveau confiance ? Comment pourra-t-il se racheter ? L'accusation est-elle réellement justifiée ou n'est-elle qu'une mise en scène ?

Vengeance : Le personnage a juré de se venger d'une personne ou d'un groupe. Peut-être est-ce la mafia ou un culte qui a fait exécuter sa famille ? Peut-être a-t-il été trahi par un ami qui lui était cher ? Quoi qu'il en soit le personnage est bien décidé à assouvir sa soif de vengeance, quelque soit la quantité de sang qui doit couler.

EXEMPLE DE CRÉATION DE
PERSONNAGE : 6E PARTIE

Avec une Priorité de 3 en Traits, Jean dispose de 75 PC pour acheter les Traits de Jules. Inspiré par les romans de Sherlock Holmes, Jean décide de donner un ennemi à Jules et commence par lui acheter le Drame Némésis pour 10 PC. Il illustre la force de caractère, la rapidité d'esprit et l'ouverture d'esprit de Jules en lui payant les Traits Intuitif (10 PC), Sage (10 PC) et Esprit Scientifique (10 PC). Jules a beaucoup voyagé et a été confronté à toutes sortes de situations étranges lors de ses enquêtes, Jean lui paye donc un niveau de Polyglotte (5 PC) et deux niveaux de Nerfs d'Acier (10 PC). Le récit de ses enquêtes dans les journaux lui ont permis de gagner une certaine célébrité, et il reçoit pour finir deux niveaux de Célébrité (10 PC).



ÉTAPE 7 : CALCULER L'EXPÉRIENCE

Tous les personnages, même les plus jeunes et inexpérimentés, ont tout de même réussi à tirer une leçon ou deux de leurs expériences de vie. Cette expérience accumulée leur permet de repousser leurs limites et de faire face au monde avec une meilleure préparation.

S'il y a une différence entre un jeune et un vieux vétéran, c'est que l'un aura appris au fil des ans quelques trucs qui lui donneront un avantage certain sur l'autre. L'Expérience représente cet avantage. À l'aide de points d'Expérience, un personnage peut améliorer ses caractéristiques, et ce sans avoir à tenir compte des maxima de départ.

CONTRIBUTIONS

Il est possible pour un joueur de participer à l'ambiance du jeu en offrant une contribution pour le groupe. Cette contribution doit être de nature artistique, et être remise au début de chaque séance de jeu. En échange de cette contribution, le joueur reçoit 50 points d'expérience supplémentaires lors de la création du personnage. Si le joueur arrête de remettre sa contribution à chaque session, le Narrateur lui imposera une pénalité de 75

COÛT DES AMÉLIORATIONS POSSIBLES GRÂCE À L'EXPÉRIENCE.

Caractéristique	Coût en Expérience
Améliorer un Attribut	Niveaux 1-6 : 4x le niveau désiré Niveaux 7-9 : 7x le niveau désiré Niveau 10 : 100
Développer une nouvelle Compétence à 1	Nouveau Métier ou Profession : 20 Nouveau Hobby : 5
Améliorer un Métier ou une Profession	Niveaux 2-3 : 4x le niveau désiré Niveaux 4-6 : 7x le niveau désiré Niveaux 7-9 : 9x le niveau désiré Niveau 10 : 100
Améliorer un Hobby	Niveaux 2-3 : 3x le niveau désiré Niveaux 4-6 : 5x le niveau désiré Niveaux 7-9 : 7x le niveau désiré Niveau 10 : 75
Développer une spécialisation	Développer une Spécialité : 10 Changer une Spécialisation en Expertise : 15 Changer une Expertise en Maîtrise : 20
Acquérir un nouveau Trait	Trait Inné : Impossible Trait Acquis : 4x le coût à la création

points d'expérience que le joueur devra payer avant de pouvoir utiliser son expérience pour quoi que ce soit d'autre.

EXEMPLES DE CONTRIBUTIONS :

- Nouvelle littéraire ou journal intime du personnage (environ une page)
- Illustration en rapport avec l'action de la campagne.
- Poésie, musique ou tout autre contribution artistique jugée acceptable par le Narrateur.

Les Niveaux de Priorité investis en Expérience dictent le nombre de points d'Expérience dont dispose le personnage dès le départ. Cette Expérience peut être dépensée totalement ou en partie à cette étape de la création du personnage, ou être conservée pour utilisation future. À l'aide de l'Expérience, un Attribut ou une Compétence peut être amélioré au-delà des limites normalement permises par le tableau Échelle de Priorités. Les Attributs comme les Compétences ne peuvent aller au-delà de 10.

Lors de l'amélioration d'une caractéristique grâce à l'Expérience, chaque niveau doit être acquis séparément. Par exemple, pour faire passer un Attribut de 4 Dés à 6 Dés, il faut payer 20 points pour le faire passer à 5 Dés, puis 30 points pour le faire passer à 6 Dés, pour un total de 50 points.

EXEMPLE DE CRÉATION DE
PERSONNAGE : 7E PARTIE

Avec une Priorité de 2 en Expérience, Jean dispose de 50 points pour améliorer Jules. Il décide de changer sa Spécialisation en Analyse de scènes de crime pour une Maîtrise au coût de 15 PC. Pour 20 PC il fait passer son Attribut Vigueur de 4 à 5. Il ensuite décide de conserver les 15 points qui lui reste pour un usage ultérieur.



ÉTAPE 8 : CALCULER LES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Les caractéristiques secondaires d'un personnage regroupent une série d'informations qui découlent des choix faits lors de la sélection des Attributs, des Compétences et des Traits.

LES SEUILS DE BLESSURES

Les Seuils de Blessures mesurent le niveau de danger dans lequel ses blessures placent le personnage. Plus il accumule de blessures, plus il atteint un Seuil de Blessures élevé et doit subir de lourdes pénalités, voir la mort.

Sur le fiche de personnage les seuils de blessures sont présentés comme suit :

Blessures légères	◇◇◇◇◇◇◇◇
Blessures sérieuses	◇◇◇◇◇◇◇◇
Blessures graves	◇◇◇◇◇◇◇◇
Blessures critiques	◇◇◇◇◇◇◇◇
Blessures mortelles	◇◇◇◇◇◇◇◇

Pour chaque Seuil, le personnage dispose d'un nombre de cases égal à sa Vigueur, plus tout bonus octroyé par ses Traits. Les cases supplémentaires doivent être noircies et ne seront pas utilisées.

Au fur et à mesure qu'il reçoit des blessures le joueur doit cocher le nombre de case équivalent aux points de dommages subits, en commençant par la rangée Blessures légères et continuant sur la rangée suivante une fois que toutes les cases de la première rangée sont remplies et ainsi de suite.

Des pénalités sont liées à chaque Seuil de Blessures. Celles-ci s'appliquent aussitôt que le personnage coche la première case du Seuil approprié (voir Combat p. 105).

Finalement, le Seuil de Blessures dans lequel se situe un personnage a une incidence sur sa guérison (voir Guérison p. 107)

SEUILS DE STRESS

Dans Hex, les personnages sont régulièrement plongés dans des situations de stress intense et confrontés à des réalités qui ne sont pas toujours explicables. Pour garder son sang froid, voire sa santé mentale, un personnage devra faire appel soit à sa Raison, soit à sa Superstition.

La Raison est la faculté d'un individu à traduire les événements qu'il perçoit de façon logique et rationnelle, en y apposant une explication scientifique. La Superstition est la faculté d'un individu à traduire ces mêmes événements selon ses croyances religieuses ou mystiques. Ces deux concepts fondamentaux de Hex sont décrits dans la section Raison et Superstition (Mécanique de jeu, p. 108).

Sur le fiche de personnage les Seuils de Stress sont présentés comme suit :

	Raison : —	Superstition : —
Seuil de Tension	◇◇◇◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇◇◇◇
Seuil de Peur	◇◇◇◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇◇◇◇
Seuil d'Effroi	◇◇◇◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇◇◇◇
Seuil de Terreur	◇◇◇◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇◇◇◇

Le personnage dispose d'un nombre de points, à répartir entre ses valeurs de Raison et de Superstition, égal au total de son Intuition et de son Esprit. Il peut répartir ses points comme il le désire entre les deux valeurs, tant qu'il suit deux règles simples :

- Ni la Raison ni la Superstition ne peuvent dépasser 10.
- Les deux valeurs ne peuvent être égales à la création du personnage. L'une des deux devra obligatoirement être supérieure à l'autre, même si ce n'est que d'un point.

La valeur accordée à chacun de ces éléments indique le nombre de cases dans chaque Seuil. Par exemple, une Raison de 7 et une Superstition de 5 indique que le personnage aura sept cases à chaque Seuil sous sa Raison, et cinq cases à chaque Seuil sous sa Superstition.

Les cases se remplissent au fur et à mesure que le stress s'accumule, un peu de la même façon que pour les blessures physiques. Cependant, un personnage peut être appelé à cocher des cases sous l'une ou l'autre des valeurs. De plus, lorsqu'un Seuil est franchi sous l'une des valeurs, il est considéré comme également franchi sous l'autre (voir Raison et Superstition, Mécanique de jeu, p. 108).

RÉSERVE DE POINTS D'HÉROÏSME

Chaque personnage possède une réserve de Points d'Héroïsme. Cette réserve ne possède aucune limite maximale. À chaque fois que le personnage effectue un exploit, mène à bien une tâche ou fait face à l'un de ses Drames, il peut mériter un ou plusieurs Points d'Héroïsme. Les Points gagnés sont conservés dans la réserve jusqu'à ce qu'ils soient dépensés.

À sa création, la réserve de Points d'Héroïsme d'un personnage contient déjà un point, plus un point supplémentaire par Drame qu'il possède.

Plus de détails sur la façon de gagner et de dépenser les Points d'Héroïsme sont donnés dans le chapitre Mécanique de Jeu (p. 103).

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : 8E PARTIE

Jules possède une Vigueur de 5. Chacun de ses Seuils de blessure sera donc de 5, et Jean noircit les cases superflues.

Ensuite il détermine ses valeurs de Raison et de Superstition. Il possède un total d'Intuition et d'Esprit de 13 qu'il doit répartir entre les deux valeurs. Comme Jules est un être profondément cartésien, Jean opte pour lui donner une Raison de 9, ce qui laisse 4 points pour sa Superstition. Tous les Seuils de Stress sous sa Raison sont de 9, mais tous ceux sous sa Superstition ne sont que de 4. Jules n'a donc vraiment pas intérêt à recevoir des blessures de Stress sous sa Superstition.

Sa réserve de Points d'Héroïsme est de deux : un point de base, plus un pour son Drame.

TABLEAU INDICATIF DES NIVEAUX DE FORTUNE

1-2	Sans le sou Le personnage ne dispose pas d'un revenu fixe et se contente de vivre au jour le jour avec ses maigres moyens.
3-4	Salaarié Le personnage dispose d'un revenu assez faible, mais suffisant pour subvenir à ses besoins de base sans problèmes.
5-6	Aisé Le personnage dispose d'assez d'argent pour avoir un excellent train de vie. Les soucis d'argent ne l'affectent généralement pas.
7-8	Riche Le personnage est à la tête d'une appréciable fortune personnelle. Il peut se permettre pratiquement tout ce qu'il désire sans pour autant que sa fortune ne s'en ressente.
9-10	Crésus La fortune du personnage est telle qu'une armée de comptables est nécessaire pour en tenir le compte. Aucune dépense, aussi extravagante soit-elle, n'est trop coûteuse pour le personnage.

ÉTAPE 9 : FINALISER LE PERSONNAGE

La dernière étape consiste à déterminer les ressources financières du personnage et à lui procurer son équipement.

NIVEAU DE FORTUNE

Tous les personnages possèdent un niveau de fortune qui représente leurs revenus et les ressources à leur disposition. Ce niveau de fortune peut provenir de plusieurs sources : un travail rémunéré, une rente provenant de placements, une fortune personnelle, etc.

Le Niveau de Fortune est une échelle graduée de 1 à 10. Plus le chiffre est élevé, plus le personnage est riche. Habituellement, un personnage peut se procurer automatiquement les biens et services qu'il désire tant que la Valeur de ceux-ci est égale ou inférieure à son Niveau de Fortune, dans le cas contraire un Test d'Acquisition sera nécessaire (voir Mécanique de jeu p.109).

Dans Hex, ce Niveau de Fortune de départ est déterminé par le Rang Social duquel provient le personnage. Celui-ci pourra être augmenté en cours de jeu.

Bas fonds : 1

Milieu ouvrier : 3

Bourgeoisie : 5

Haute Société : 7

Élite sociale : 9

CONTACTS

Rares sont les personnes qui réussissent à passer au travers des années sans le support d'amis ou de connaissances diverses. Lorsque l'on fait appel à elles, ces connaissances peuvent venir en aide au personnage en fonctions de leurs compétences propres et de leurs motivations personnelles. Il existe deux niveaux de connaissances :

Contact : Un contact est une personne avec qui le personnage entretient des liens sociaux réguliers, sans pour autant parler de véritable amitié. Un contact peut être utile pour fournir des renseignements ou rendre service au personnage en fonction de ses compétences. Cependant les dangers liés à la demande d'aide, les motivations du contact et sa relation avec le personnage peuvent grandement influencer sa dévotion.

Ami : Plus qu'un simple contact, un ami est quelqu'un qui est prêt à prendre des risques pour le personnage, mais qui s'attend au même traitement. Bien qu'un ami soit prêt à plus qu'un contact pour le personnage, il requiert plus d'attention. Un ami trop négligé ou trop sollicité peut se fatiguer beaucoup plus rapidement du personnage qu'un autre contact.

À sa création, un personnage possède automatiquement soit deux contacts, soit un ami. Le joueur est libre de choisir la nature du contact, mais celui-ci doit être consistant avec l'historique du personnage.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : 9E PARTIE

Le rang social de Jules étant Bourgeoisie, son niveau de fortune est de 5.

Finalement il choisit ses deux contacts : un juge de Lyon avec lequel il a souvent traité, ainsi qu'un informateur.



MÉCANIQUE

DE

JEU

I - LA RÉOLUTION D' ACTIONS

LES DÉS

Le Système Persona n'utilise que des dés à 10 faces pour résoudre l'ensemble des actions possibles. Ces dés sont numérotés de 0 à 9, où 0 représente en fait 10. Les dés sont toujours utilisés de la même façon, c'est à dire que le résultat de chaque dé est comparé à une difficulté, nommée Seuil de Réussite (SR), qui est habituellement de 10 pour une action simple, ajusté par les circonstances et la maîtrise d'une compétence par le personnage. Lorsque le résultat d'un dé atteint ou dépasse la difficulté, le dé est considéré comme ayant généré un succès.

RÈGLE DU 10 ET RÈGLE DU 1

Lorsque le résultat d'un dé est de 10, ce dé est considéré comme générant automatiquement un succès, quel que soit le SR. Si un dé affiche un résultat de 1, ce dé est automatiquement considéré comme un échec.

ÉCHEC CRITIQUE

Si lors d'un Test le résultat des dés affiche un nombre de 1 plus grand que le nombre de succès générés, le Test est alors considéré comme un Échec Critique. Dans un tel cas, non seulement le Test échoue automatiquement, mais une complication pour le personnage se produit. La nature de cette complication est laissée à l'interprétation du Narrateur. Règle générale, plus le Test a généré de 1, pire sera la complication.

UNITÉS DE TEMPS

Bien que dans l'aspect narratif du jeu le temps soit divisé en jours, heures, minutes et secondes, l'aspect mécanique de Persona ne reconnaît que trois unités de temps : le Round, le Tour et la Scène.

LE ROUND

Le Round est la plus petite unité de temps dans Persona, et la seule dont la durée soit fixe : six secondes. Cette période de temps est suffisamment longue pour s'adapter à une situation imprévue ou accomplir un assez grand nombre de choses. La durée assez longue d'un Round explique le fait que le joueur déclare son action, lance les dés et seulement ensuite détermine exactement ce que fait son personnage. Le personnage a donc le temps de s'adapter et de réagir aux conditions changeantes au cours d'un seul Round. Le compte du temps par Round n'est utilisé que lorsque que la situation est pressante ou critique (dans un combat par exemple).

LE TOUR

Le Tour est utilisé dans toutes les situations qui ne requièrent pas l'utilisation du Round. Selon les situations, un tour peut durer dix minutes, une heure, une journée entière, voire plus. La durée d'un Tour est basée sur l'action plutôt que sur les personnages : deux personnages engagés dans une activité similaire (peindre une toile par exemple) auront des Tours de même durée, alors que deux personnages engagés dans des activités différentes (un numéro de danse et la construction d'un voilier) auront des Tours d'une durée différente.

La plupart des actions peuvent se résoudre en un seul Tour, si le personnage dispose du temps suffisant, ou nécessiter plusieurs Tours s'il est pressé par le temps ou que la situation ne soit pas idéale. Selon le nombre de Tours requis, l'action sera considérée simple ou complexe (voir Résolution d'actions).

LA SCÈNE

La Scène est une durée de temps abstraite qui est utilisée pour mesurer la durée de certains pouvoirs ainsi que celle des notions de combat, de Réserve de Groupe et de Dés de Défense. Une Scène est un segment d'un scénario, habituellement localisé au même endroit (la même scène). Une scène peut contenir une rencontre avec un contact, un ou plusieurs combats, une poursuite, ou tout autre élément du même genre.

LES TESTS

Un Test est un jet de dés qui sert à déterminer si le personnage réussit l'action qu'il a voulu entreprendre, ainsi que son degré de réussite. Les Tests suivent toujours le même principe : le joueur lance un certain nombre de dés et tente de générer le plus de succès possibles en comparant le résultat de chaque dé avec un Seuil de Réussite (SR). Plus le Test génère de succès, plus le joueur aura de jeu pour déterminer les résultats de son action. Un seul succès est normalement suffisant pour réussir une action très simple, plusieurs succès pour les actions complexes, mais le joueur pourra utiliser les succès supplémentaires pour ajuster le résultat final du Test (en modifiant le temps requis pour faire l'action, la qualité du résultat ou en ajoutant des effets particuliers).

Dans le Système Persona, pratiquement tous les jets de dés sont des Tests. Deux types de Test : le Test simple et le Test Opposé.

LE TEST SIMPLE

Lors d'un Test Simple, le personnage tente d'accomplir une action sans nécessairement s'opposer à un quelconque adversaire. Le personnage déclare d'abord son intention, et quelle Compétence il souhaite utiliser. Ensuite le Narrateur détermine quel Attribut devra être utilisé pour faire le Test et quel sera le Seuil de Réussite. L'Attribut peut varier selon l'action entreprise. Le Seuil de Réussite

(SR) varie selon la difficulté de l'action annoncée, il est habituellement de 10 pour une action simple dans un environnement calme. Le personnage réduit ce SR par la valeur de la Compétence qu'il utilise pour déterminer le SR final. S'il ne possède aucune Compétence pertinente, le SR ne sera pas modifié. Il lance ensuite un nombre de dés correspondant à la valeur de l'Attribut utilisé. Chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur au SR génère un succès. Le premier succès est toujours utilisé pour accomplir l'action voulue, et les succès supplémentaires peuvent être dépensés pour améliorer et personnaliser les résultats de l'action.

EXEMPLE DE TEST SIMPLE

Gaston est sur les traces d'un groupe d'hommes qui ont enlevé un enfant et l'ont emmené de force sur une haute montagne des Alpes. Il tente d'atteindre le sommet de la montagne aussi vite que possible, car les ravisseurs ont de nombreuses heures d'avance. Se déplacer rapidement en montagne n'est pas chose aisée et nécessite course, escalade et beaucoup d'endurance. Le Narrateur décrète que Gaston devra utiliser sa Vigueur pour faire le test et que le SR est de 10. Comme Gaston a passé quelques années dans sa jeunesse à garder les troupeaux de moutons d'un oncle dans ces mêmes montagnes, il décide d'utiliser sa Compétence de Pâtre, qu'il possède au niveau 4, pour faire son Test. Le SR final est donc de 6. Sa Vigueur est de 5, et Gaston lance donc 5 dés en tentant de générer le plus de 6 ou plus possible. Chaque dé dont le résultat atteint ou dépasse 6 est un succès que Gaston pourra utiliser pour réduire le temps nécessaire pour atteindre son objectif.

Dans certaines occasions il est possible qu'aucune Compétence ne puisse s'appliquer pour modifier le SR. Le Narrateur sera alors libre de décréter que le SR du Test peut être modifié par un Attribut. Dans ce cas, seule la moitié de la valeur de l'Attribut pourra être utilisée. Cette règle ne s'applique pas lorsque le personnage ne possède pas de Compétence appropriée, mais seulement lorsque la situation ne permet pas l'utilisation d'une Compétence.

EXEMPLE D'UN TEST SANS COMPÉTENCE

Gaston a réussi à atteindre le sommet de la montagne, mais les ravisseurs l'ont surpris, ligoté et abandonné dans une crevasse au pied d'un glacier pour qu'il meure de froid pendant la nuit. Le Narrateur lui demande donc un test pour vérifier s'il ne tombe pas en hypothermie avant d'être secouru. Il doit donc réussir un Test utilisant sa Vigueur contre un SR10. Dans cette situation, aucune Compétence ne peut aider Gaston, et le Narrateur lui permet donc d'utiliser la moitié de la valeur de son Attribut de Vigueur pour réduire le SR.

LE TEST OPPOSÉ

Le Test opposé est similaire au Test Simple, à la différence que deux personnes ou plus compétitionnent pour déterminer qui sera le vainqueur du Test. Dans un tel cas, tous les participants font leurs Tests séparément et le nombre de succès qu'ils ont obtenus est comparé. Les succès générés s'éliminent, et chaque participant devra retirer simultanément un succès après l'autre jusqu'à ce qu'il ne possède plus de succès ou qu'il soit le dernier participant à qui il reste encore des succès. Le dernier participant est vainqueur du Test. Les succès qui lui restent forment sa marge de victoire, et il peut les dépenser normalement.

EXEMPLE DE TEST OPPOSÉ

John, Frenchie, Bill-la-gachette et le révérend Harper s'affrontent dans l'un plus important match de poker de l'est du Mississipi. Chaque participant fait son Test contre un SR12, ajusté sa propre Compétence utilisé pour le poker (John et révérend Harper possèdent le Hobby Poker, Frenchie la Profession Joueur Professionnel et Bill-la-gachette celui le Métier de Cowboy). John obtient 5 succès, Frenchie 3 succès, Bill-la-gachette 2 succès et le révérend Harper 3 succès. John est déclaré vainqueur de la manche, avec une marge de 2 succès.

LA RÉOLUTION DE TESTS

La résolution d'action dans le Système Persona est assez simple et laisse une grande liberté aux joueurs, mais nécessite une certaine collaboration entre joueurs et Narrateur. Avec un minimum d'expérience il est possible de résoudre toute action sans avoir besoin de se référer à cette section ou aux tableaux qu'elle contient.

DÉCLARATION D'INTENTIONS

Chaque action doit en premier lieu être déclarée. Lors d'un combat les actions sont déclarées juste après que l'initiative soit déterminée. Hors des combats, où le calcul des Rounds n'est pas vraiment important, il suffira au joueur qui décide que son personnage tente une action, de déclarer ce qu'il souhaite faire.

EXEMPLE DE DÉCLARATION D'INTENTIONS

Jules est sculpteur et tente de produire une œuvre mémorable. Plutôt que de déclarer d'emblée les diverses prouesses artistiques qu'il compte intégrer à sa sculpture et qui augmenteraient le SR du Test au point de risquer de l'échouer, il ne déclare que son intention de sculpter avec une description générale de son sujet. La difficulté est moyenne, ce qui lui permet de générer de nombreux succès. Il utilise ensuite de ces succès pour « acheter » le regard empli d'espoir de sa statue, d'autres pour la pose dynamique exigeant une maîtrise technique de l'artiste et ses derniers succès pour donner à ceux qui regardent la statue le sentiment de liberté qu'il tente de convoquer dans son œuvre. Jules vient de créer une œuvre remarquable.

La déclaration n'a pas besoin d'être d'une grande précision. Il faut juste donner l'idée générale de ce que le personnage désire accomplir, ce que les personnes témoins des mouvements du personnage peuvent percevoir : « Je frappe mon adversaire », « Je tente de sauter jusque sur l'édifice moyen en utilisant un pouvoir », « Je tente d'améliorer le réseau de défenses de l'endroit ». Tout succès généré en surplus du nombre requis peut être utilisé par le joueur pour améliorer et personnaliser son résultat. Il est donc fortement conseillé de

déclarer des actions assez simples et de les améliorer avec les succès complémentaires, plutôt que de déclarer une action très complexe qui ferait augmenter inutilement le Seuil de Réussite à atteindre.

ACTIONS SIMPLES ET ACTIONS COMPLEXES

Une Action Simple est une action qui peut être réalisée soit en un seul Round, soit en un seul Tour. Comme la durée d'un Tour est variable, virtuellement toutes les actions peuvent donc être résolues en un Tour si le personnage n'est pas pressé par le temps. Si c'est le cas, l'action ne nécessite qu'un Tour et qu'un seul Test. Le Test devra générer un succès pour que l'action soit réussie, et tout succès supplémentaire pourra être utilisé pour diminuer la durée nécessaire pour accomplir l'action ou en améliorer les résultats.

Une Action Complexe est une action accomplie par un personnage pressé par le temps. Le Narrateur détermine la durée moyenne pour accomplir l'action (ce qui, pour une Action Simple, serait un Tour) et la divise en segments égaux plus ou moins grands selon la pression qu'il veut mettre sur le personnage accomplissant l'action. Chaque segment, ou Tour, nécessite son propre Test et l'activité sera considérée comme terminée lorsqu'un certain nombre de succès sera atteint. Le nombre de succès à atteindre est égal au nombre de Tours nécessaires pour accomplir l'action. Plus vite le personnage aura accumulé les succès nécessaires, plus vite l'action sera terminée. Si l'un des Tests ne génère aucun succès, la situation n'est pas dramatique : le personnage a seulement commis une erreur dans ce Tour et il a perdu une partie de son temps.

Si le Narrateur décide qu'un gardien en patrouille fera irruption dans la salle dans exactement quatre heures, il peut augmenter la pression sur Alex en divisant sa recherche en quatre Tours d'une heure, obligeant Alex à obtenir quatre succès en un maximum de quatre Tests. Sitôt qu'Alex aura accumulé ses quatre succès, il obtiendra l'information voulue et pourra à ce moment décider de rester pour trouver de l'information supplémentaire, au risque de se faire prendre par le gardien. Si le Narrateur désire faire une pression plus grande, il peut décider de séparer la période de recherche en huit Tours de trente minutes, voire un plus grand nombre de Tours encore.

EXEMPLE D'ACTION SIMPLE ET D'ACTION COMPLEXE

Alex est un espion qui tente de fouiller une salle d'archives dans le but de trouver une information particulière pour le compte de son employeur. Le Narrateur décide que fouiller toute la salle pour obtenir l'information désirée nécessite quatre heures de travail.

Si Alex n'est pas pressé par le temps, il n'aura qu'un seul Test à faire. Un succès lui permettra de trouver les renseignements qu'il recherche en quatre heures, et les succès supplémentaires pourront être utilisés pour trouver des renseignements supplémentaires ou pour trouver son information plus rapidement.

DÉTERMINER LA FORME ET LA DIFFICULTÉ D'UN TEST

Suite à la déclaration d'intention du joueur, le Narrateur devra déterminer la difficulté du Test. Le Seuil de Réussite par défaut est de 10, mais il peut être ajusté en fonction de la situation et de la difficulté de l'action entreprise. Les actions déclarées étant normalement assez simples, celles-ci

influencent rarement le SR. Les conditions dans laquelle l'action est entreprise sont la principale source de modificateurs (Il fait complètement noir ? Le personnage est sous l'effet de l'alcool ? Le combat fait rage autour de lui ?). Le Narrateur est toujours le seul juge des modificateurs au Seuil de Réussite, mais le tableau suivant donne un guide.

Dans le cas des Tests de compétences sociales, le rang social du personnage peut influencer le Seuil de Réussite de ses Tests. Cette influence dépend beaucoup du milieu dans lequel le personnage exerce sa compétence.

RÉSULTATS DU TEST

Le joueur a généré un certain nombre de succès lors de son Test. Maintenant le temps est venu de les transformer en résultats concrets. Notons que les résultats de Tests ayant trait au combat seront décrits dans la section Combat.

La plupart des gestes sont à la base des actions simples : crocheter une serrure, intimider une personne, activer un pouvoir, frapper un adversaire. De telles actions ne nécessitent qu'un seul succès pour être réussies. Les succès supplémentaires peuvent être utilisés pour modifier les résultats en réduisant le temps nécessaire pour accomplir l'action, la qualité du résultat, le nombre de personnes

DIFFICULTÉ DU TEST

SR	Situation	Description
8	Routinier	Action de routine pour quelqu'un qui possède la compétence : nettoyer une arme, prendre soins d'un animal.
9	Simple	Action aisée pour quiconque possède la compétence : panser une blessure, chevaucher un cheval qui trotte.
10	Standard	La plupart des actions simples.
11	Difficile	Action comportant toujours un bon élément de risque : remettre en place un os brisé, bondir sur quelqu'un à partir d'un balcon.
12	Très Difficile	Action que même un expert risque d'échouer : faire un chef-d'œuvre, sauter d'un cheval au galop à un autre.
13	Extrême	Action qui ne devrait être possible que pour un personnage possédant un haut niveau dans sa Compétence : Sauter entre deux maisons séparées par une rue, guérir un patient atteint d'une maladie mortelle.

AJUSTEMENTS AU SEUIL DE RÉUSSITE

SR	Situation	Exemples
-2	Très Favorable	Se cacher dans une pièce plongée dans le noir.
-1	Favorable	Faire une copie d'un objet avec l'original comme référence. Travailler dans un milieu familial entouré de ses outils usuels.
+1	Défavorable	Travailler avec une limite de temps réduite ou sous l'effet de conditions météorologiques adverses (pluie, neige...)
+2	Très Défavorable	À peu près toute action faite en combat ou dans une autre situation dangereuse du même genre.

AJUSTEMENTS AU SEUIL DE RÉUSSITE DES TESTS SOCIAUX SELON LE RANG SOCIAL

SR	Situation	Exemples
-2	Très Favorable	Traiter avec une personne de rang inférieur qui est très impressionnée par le rang du personnage (« c'est un homme de la haute, ces gens-là ne mentent pas. »)
-1	Favorable	Une personne qui tente de convaincre une personne d'un rang inférieur en la traitant en égal.
+1	Défavorable	Une personne qui tente de convaincre quelqu'un d'un rang social plus élevé sans support d'une personne de rang approprié.
+2	Très Défavorable	Une personne des bas-fonds qui tente de convaincre quelqu'un de deux rangs sociaux plus élevés de lui faire confiance. Un membre de la haute société ou de l'élite sociale qui interagit avec des marxistes purs et durs.

influencées, etc. Les effets possibles sont tous regroupés par catégories, avec quelques exemples selon le type de Test :

- **Améliorer l'efficacité** : Le personnage peut investir quelques succès pour rendre son activité plus efficace qu'elle ne le serait normalement. Par défaut, chaque succès investi augmente l'efficacité de 20%.
- **Action** : Ajouter une cascade simple à un déplacement. Augmenter la longueur ou la hauteur d'un saut.
- **Créativité** : Créer un objet d'art plus beau que prévu. Créer un faux plus difficile à détecter (+1SR par 2 succès pour détecter le faux).
- **Social** : Persuader un interlocuteur pour une période plus longue, ou le convaincre plus profondément. Convaincre un plus grand pourcentage d'une foule (20% de la foule par succès). Convaincre un contact d'offrir plus de ressources.
- **Technique** : Modifier une arme à distance pour améliorer sa portée. Rendre un verrou plus difficile à forcer (+1SR pour le forcer par 2 succès investis).
- **Réduire le temps nécessaire pour accomplir l'action** : Le personnage peut investir de ses succès pour réussir son activité plus rapidement. Dans le cas d'une Action Simple, la durée est diminuée de 20%. Pour une Action Complexe, les succès investis servent à combler plus rapidement le nombre de succès nécessaires à l'accomplissement de l'action.

EXEMPLE DE DÉPENSE DE SUCCÈS

Lors d'une réception dans la haute société, Lady Dorchester tente d'impressionner le plus grand nombre de convives possible dans l'espoir de gagner les faveurs de l'hôte. Elle utilise sa Compétence de Diplomate et génère au total 8 succès. Normalement un seul succès serait nécessaire pour se faire remarquer de 20 T des convives, sans vraiment changer leur opinion. Lady Dorchester utilise trois de ses succès pour influencer au total 80 T des convives, trois succès supplémentaires pour augmenter leur opinion d'elle et le succès qui reste pour que cette opinion soit quelque peu durable, au cas où elle aurait besoin de faire appel à eux au cours des prochaines semaines. Sa soirée est un succès total et elle dispose maintenant d'un prestige bien plus grand que lors de son arrivée.

2- LES POINTS D'HÉROÏSME

Les Points d'Héroïsme sont une récompense donnée par le Narrateur à un joueur pour l'interprétation de son personnage. Il s'agit d'une récompense dynamique, donnée dans le feu de l'action et pouvant être utilisée par le personnage lorsque le besoin s'en fait sentir.

OCTROYER DES POINTS D'HÉROÏSME

Le Narrateur octroie les Points d'Héroïsme en fonction des actions d'un personnage : lorsqu'il joue particulièrement bien son personnage, lorsqu'il est confronté

à l'un de ses Dramas et réagit de façon intéressante, ou lorsqu'il accomplit quelque chose de vraiment significatif. Un personnage devrait avoir l'occasion de mériter entre trois et cinq Points d'Héroïsme lors d'une séance de jeu normale, voire jusqu'à sept ou huit lors des séances de jeu où il se distingue particulièrement. Un Narrateur ne devrait jamais remettre plus de dix Points d'Héroïsme à un même joueur au cours d'une seule session de jeu, même une session particulièrement intense. Un joueur qui se contente d'être présent à la séance de jeu et ne contribue pas vraiment à l'histoire ne mérite aucun Point.

Les Points d'Héroïsme sont octroyés instantanément, c'est-à-dire que le Narrateur devrait remettre les Points aussitôt qu'ils sont mérités et que le joueur peut les utiliser immédiatement. Rappelons que dans le système Persona aucun point d'expérience n'est accordé pour interpréter correctement son personnage et que ce sont les Points d'Héroïsme qui récompensent le joueur.

LE JEU

Incarner son personnage de façon intéressante est une excellente façon de mériter des Points d'Héroïsme. Règle générale : à chaque fois qu'un joueur brille par son jeu tout en demeurant vrai à la nature, au caractère ou à l'historique de son personnage, il mérite un Point d'Héroïsme. Si un joueur interprète son personnage de façon originale, différente de ce que l'on peut s'attendre du personnage sans pour autant être hors de caractère, il peut mériter également un Point d'Héroïsme si le Narrateur juge qu'il le mérite. Un joueur qui nuit continuellement au scénario ou à l'ambiance du groupe tout en prétextant qu'il joue correctement son personnage simplement pour obtenir des Points d'Héroïsme, n'en mérite pas.

LES DRAMES

La plupart des personnages possèdent un ou plusieurs Dramas (Création de personnages, p.94). Lorsque l'un de ces Dramas entre en jeu, la réaction du personnage face à son Drame dicte si et combien de Points d'Héroïsme il méritera. Si le Drame est simplement ignoré ou traité à la légère, le personnage ne mérite aucun Point. Si le Drame est utilisé pour permettre d'apprendre quelque chose de plus au sujet du personnage, le rendre plus intéressant ou pour lui compliquer la vie de façon intéressante, il mérite un Point d'Héroïsme. Si le Drame est utilisé

EXEMPLE DE POINTS D'HEROÏSME GAGNÉS GRÂCE À UN DRAME

Il y a longtemps, Lara eût une petite fille qu'elle abandonna sur le parvis d'un monastère parce qu'elle était trop jeune et pauvre pour s'en occuper. Plusieurs années plus tard, sa fille a grandi et le Narrateur décide d'en faire le vilain principal de son histoire. La réaction de Lara lorsqu'elle est confrontée à sa fille dicte le nombre de Points d'Héroïsme. Si elle se contente d'ignorer le fait qu'elle se retrouve confrontée à sa fille, Lara ne mérite aucun Point. Si cette confrontation l'affecte particulièrement, en la plongeant dans les remords, en l'incitant à tenter de se réconcilier avec sa fille, ou quelque chose du genre, elle mérite un Point d'Héroïsme. Si elle est prête à tout abandonner pour une deuxième chance avec sa fille, le fait de devoir lui régler son compte la plonge dans une profonde dépression, brise complètement sa conviction face à toutes ses décisions de vie, ou entraîne le reste du groupe dans une longue quête de rédemption (pour elle ou pour sa fille), alors elle peut mériter deux Points, voire plus.

pour créer une situation véritablement mémorable non seulement pour le joueur mais pour l'ensemble du groupe, ou une situation qui altère les croyances ou la vision du monde du personnage, celui-ci mérite deux Points d'Héroïsme, voire trois si le Narrateur est généreux.

Il est important de noter qu'il n'y a pas vraiment de bonne ou mauvaise façon de réagir face à un Drame. Quelques fois les réactions seront positives, d'autres fois négatives. Quelques fois elles avantageront le personnage alors qu'à d'autres moments elles l'enfonceront dans un pétrin terrible. L'important pour mériter des Points d'Héroïsme est que la confrontation avec le Drame révèle quelque chose sur le personnage, lui donne une profondeur supplémentaire ou cause une évolution chez lui.

LES ACCOMPLISSEMENTS

Tout au long de leur carrière, les personnages seront confrontés à de nombreux dangers et seront appelés à avoir une influence sur les événements qui les entourent. Chaque personnage qui a contribué activement l'accomplissement de l'un des objectifs (Expérience et Progression, p.110) d'un scénario mérite un Point d'Héroïsme. Il est possible de mériter jusqu'à deux Points d'Héroïsme pour un unique objectif si sa prestation est exceptionnelle, jouant sur le ton et le style du personnage pour créer un événement qui restera gravé dans la mémoire de tout le groupe. Ces rares moments sont toujours immédiatement reconnaissables.

En bout de ligne les personnages ont pu retrouver la personne disparue et arrêter la guerre, mais n'ont pas réussi à vraiment comprendre le lien entre ces deux événements. Tous les personnages gagnent deux Points d'Héroïsme, un pour chaque objectif accompli, à l'exception de deux d'entre eux. Le premier ne reçoit qu'un seul Point d'Héroïsme pour le premier objectif parce qu'il s'est contenté de rouler ses dés pendant que ses compagnons tentaient de trouver une solution à la guerre imminente. Le second reçoit un Point d'Héroïsme supplémentaire parce qu'il a réussi à orchestrer, au péril de sa vie, une solution aussi brillante que surprenante pour arrêter le conflit imminent avant qu'il ne débute et s'en est sorti avec brio.

EXEMPLE DE DÉS D'HEROÏSME GAGNÉS GRÂCE À UN ACCOMPLISSEMENT

Un groupe de personnages est engagé pour retrouver une personne disparue. Bien que les personnages n'en soient pas informés, la disparition fut manigancée par la personne disparue, et l'un des membres de sa famille, pour toucher un héritage important et s'en servir pour financer une révolution. Le Narrateur a prévu trois objectifs pour ce scénario : retrouver la personne disparue, comprendre la vérité derrière la disparition, et arrêter toute la machination dont la disparition n'était qu'un rouage.

UTILISER LES POINTS D'HEROÏSME

Un joueur est libre de dépenser ses Points d'Héroïsme au moment où il le désire et n'est pas limité dans le nombre de Points d'Héroïsme qui peuvent être utilisés au même moment. Dans le cas où plus d'un Point est dépensé au même moment, le joueur n'est pas obligé de tous les investir dans le même effet.

Un Point d'Héroïsme peut être dépensé pour générer l'un des effets suivants :

- Lors d'un Test, lancer un dé supplémentaire
- Lors d'un Test, relancer tous les dés qui n'ont pas généré de succès.
- Lors d'un Test, réduire le SR de 1.
- Ignorer les effets des Blessures pour un nombre de Rounds égal au lancer d'un dé utilisé (les blessures s'accumulent quand même mais le personnage ne ressentira pas leurs effets immédiatement).
- Ajouter instantanément à la Réserve de Dés de Défense un nombre de dés égal au lancer d'un dé utilisé.

EXEMPLE D'UTILISATION DE POINTS D'HEROÏSME

Détaillons ce qui arrive à Jon lors de sa soirée avec la haute société (p.103). Cet événement étant l'accomplissement de nombreux efforts, il décide d'y mettre le paquet et de dépenser le nombre de Points d'Héroïsme nécessaire pour réussir selon ses désirs. Il s'entend avec le Narrateur pour gérer tous ses efforts de la soirée en un seul Test.

Jon possède la Compétence de diplomate à bon niveau (7 Dés), mais a vu sa carrière constamment gênée par sa propre insignifiance (Présence 4). Il décide donc d'utiliser un premier Point d'Héroïsme pour ignorer sa valeur de Présence lors du Test. Il lance donc ses 7 Dés de Compétence, mais ne réussit à générer que quatre succès. Il dépense un deuxième Point d'Héroïsme pour relancer les dés n'ayant pas généré de succès et arrive à en générer deux de plus. Malgré ses six succès, Jon n'est pas encore satisfait et décide d'investir deux Points d'Héroïsme supplémentaires pour se donner deux succès automatiques et ainsi augmenter son total à huit succès.

3- COMBAT

Hex étant plus un jeu d'ambiance que d'action, la mécanique utilisée pour les combats est celle du Combat Simplifié du Système Persona. Si le Narrateur désire mettre plus d'emphasis sur l'action, il peut choisir d'utiliser la mécanique de Combat Avancé du Système Persona, disponible en téléchargement gratuit à partir du site officiel de Studio Mammouth.

Le combat se décline en quatre phases :

PHASE 1

- DÉCLARATION D'INTENTIONS

Au début de chaque Round, chaque combattant déclare ses intentions pour le Round par ordre croissant d'Intuition. Chaque combattant peut faire une seule action, ou attaquer une seule cible. Un déplacement n'est pas considéré comme une action. Une fois déclarée, une action ne peut être changée par la suite.

PHASE 2

- TESTS OPPOSÉS

Toutes les actions sont considérées comme se déroulant simultanément mais, par souci de simplicité, le Narrateur peut imposer un ordre pour les lancers de dés. Dans le combat, tous les Tests sont des Tests Opposés utilisant une Compétence appropriée limitée par l'Agilité de l'attaquant, contre un SR équivalent à l'Intuition de la cible. Chaque succès généré est normalement utilisé pour causer des dommages supplémentaires, bien qu'un combattant inventif puisse les utiliser à autre chose avec l'approbation du Narrateur.

Les succès adverses peuvent être contrecarrés par l'utilisation de Dés de Défense

EXEMPLES D'UTILISATION DES SUCCÈS EN COMBAT

Causer des dégâts	Total des succès investis dans cet effet multiplié par le Multiplicateur de dégâts de l'arme (voir Phase 3- Déterminer les dommages).
Se battre sur la défensive	Chaque succès investit dans cet effet ajoute 1 Dé de Défense.
Repousser un adversaire	L'adversaire est repoussé de 30 cm par succès investit dans cet effet
Toucher un point précis	Ne permet pas de causer des dommages supplémentaires, mais seulement de toucher un point précis de l'adversaire : <i>Grande cible</i> (Torse, jambes, bras) : 2 succès <i>Petite cible</i> (main, pied, arme, visage) : 3 succès <i>Très petite cible</i> (œil, nez, doigt) : 4 succès

COMBAT À DISTANCE

Agilité de l'attaquant	Bonus aux dégâts
1-3	+0
4-5	+1
6-7	+2
8-9	+3
10	+4

COMBAT CORPS À CORPS

Vigueur de l'attaquant	Bonus aux dégâts
1-3	+0
4-5	+1
6-7	+2
8-9	+3
10	+4

PROTECTION OFFERTE PAR CERTAINS OBJETS

Un canapé utilisé comme couverture	AR 5
Un mur intérieur utilisé comme couverture	AR 8
Des branchages utilisés pour amortir une chute	AR 4 à AR 6
Porter une armure de plaques médiévale	AR 8

PHASE 3

- DÉTERMINER LES DOMMAGES

Après que tous les participants aient généré leurs succès, les blessures sont calculées. Chaque arme possède un Multiplicateur de Dommages (MD). Chaque succès investit dans les dommages est multiplié par le MD de l'arme pour déterminer les dégâts causés. Ces dégâts peuvent être ajustés par un bonus apporté par l'Agilité (à distance) ou la Vigueur (corps à corps) de l'attaquant. Ils sont additionnés aux dégâts normaux, c'est à dire après que le nombre de succès ait été multiplié par le MD.

PHASE 4

- APPLIQUER LES BLESSURES

Il est possible de réduire les dégâts causés à un personnage par le port d'une armure ou par l'utilisation d'objets protecteurs. Au XIXe siècle, le port d'armures personnelles est désuet et les personnages n'en porteront normalement pas.

Chaque objet protecteur offre une certaine valeur d'armure (AR). Les dégâts causés aux personnages sont simplement réduits par cette valeur.

Une fois le total de dégâts calculé, il faut les enregistrer sur la feuille de personnage dans la section Seuils de Blessures.

Sur la fiche de personnage les seuils de blessures sont présentés comme suit :

Blessures légères	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Blessures sérieuses	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Blessures graves	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Blessures critiques	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
Blessures mortelles	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

Pour chaque Seuil, le personnage dispose d'un nombre de cases égal à sa Vigueur, plus tout bonus octroyé par ses Traits. Les cases supplémentaires doivent être noircies et ne seront pas utilisées.

Au fur et à mesure qu'il reçoit des blessures le joueur doit cocher le nombre de case équivalent aux points de dommages subits, en commençant par la rangée Blessures légères et continuant sur la rangée suivante une fois que toutes les cases de la première rangée sont remplies et ainsi de suite.

Des pénalités sont liées à chaque Seuil de Blessures. Celles-ci s'appliquent aussitôt que le personnage coche la première case du Seuil approprié :

Blessures légères : aucune pénalité

Blessures sérieuses : le personnage lance un dé d'Attribut de moins lors des Tests

Blessures graves : le personnage lance deux dés d'Attributs de moins lors des Tests

ARMES À FEU

Type	MD	Portée	Munitions
Pistolet à poudre	X1		1
Fusil à poudre	X2		1
Pistolet de poche	X1	30	1
Revolver	X2	75	6
Carabine	X2	150	1 ou 7
Fusil	X2	300	1 ou 15
Fusil à chevrotine	X3	200	1, 2 à 6
Mitrailleuse Gatling*	X3	300	20 Rounds
Canon napoléonien	X10	1500	1

ARMES DE MÊLÉE

Type	MD
Poing nu	X1
Couteau	X2
Canne	X2
Canne-épée	X2
Gourdin	X2
Sabre de cavalerie	X3
Lance primitive	X3
Cimeterre	X3
Épée médiévale	X3

Les munitions peuvent varier selon le modèle exact de l'arme. Lorsqu'une quantité variable est donnée, elle présente le nombre de balles le plus courant pour ce type d'arme.

* La mitrailleuse Gatling est une arme terrifiante. Elle tire un grand nombre de balles très rapidement, augmentant les chances de toucher sa cible et lui permettant même de toucher plus d'une cible dans un même Round. Une Gatling peut toucher jusqu'à 3 cibles si celles-ci se situent dans un angle de 90 degrés en face du tireur. Si le tireur tente de toucher 3 cibles son SR sera normal, s'il tente d'en toucher 2 son SR sera abaissé de 1 et s'il tente d'en toucher trois son SR sera abaissé de 2. Une mitrailleuse Gatling dispose d'assez de munitions pour faire feu pendant 20 Rounds.

Blessures critiques : le personnage lance deux dés d'Attributs de moins lors des Tests. De plus, à chaque fois qu'il subit une nouvelle blessure, il doit passer un Test d'Effondrement.

Blessures mortelles : le personnage lance deux dés d'Attributs de moins lors des Tests et doit passer un Test d'Effondrement à chaque Round. De plus, le personnage se meurt et doit cocher une case supplémentaire à chaque Tour jusqu'à ce qu'il soit stabilisé. Un Test de Compétence utilisant Médecine ou une spécialisation en premiers soins est nécessaire pour stabiliser le personnage. Il s'agit d'une action complexe qui se divise en Tours et qui nécessite de générer un total de succès équivalent au nombre de cases cochées du Seuil de Blessures mortelles du personnage mourant.

TEST D'EFFONDREMENT

Lorsqu'un personnage atteint le Seuil de Blessures critiques, il doit passer un Test d'Effondrement à chaque fois qu'il reçoit de nouvelles blessures. Il s'agit d'un Test d'Esprit contre un SR6 si le personnage a atteint le Seuil de Blessures critiques, et de SR8 s'il a atteint le Seuil de Blessures mortelles. Un seul succès est nécessaire pour garder conscience. Si le test est raté, le personnage sombrera dans l'inconscience pour un nombre de Tours égal à 10-Vigueur.

ANTAGONISTES ET CHAIR À CANON

Hex est un jeu très littéraire. Comme dans les romans seuls quelques intervenants ont un réel impact sur l'histoire. Ces intervenants sont appelés Protagonistes,

incluant les personnages joueurs, les Antagonistes, qui sont leurs adversaires, et la Chair à Canon, soit tous les personnages mineurs qui n'ont qu'une influence limitée sur l'action de l'histoire.

Selon leur rôle et leur importance, les personnages ne sont pas tous régis par les mêmes règles. Si les Protagonistes et Antagonistes sont régis par les mêmes règles, la Chair à Canon utilise des règles simplifiées pour faciliter le travail du Narrateur.

PROTAGONISTES

Les Protagonistes sont les héros de l'histoire. Cette catégorie inclut les personnages incarnés par les joueurs, ainsi que leurs alliés qui ont un impact réel sur l'histoire. Ils sont construits exactement comme les personnages incarnés par les joueurs, bénéficient des mêmes options de création (Drames, Traits, Dés d'Héroïsme et Seuils de Blessures), et peuvent même gagner de l'Expérience si le Narrateur le souhaite. Règle générale : si un allié possède un nom qui lui est propre et au moins une ligne ou deux d'historique, il entre dans cette catégorie.

ANTAGONISTES

Les Antagonistes sont les vilains de l'histoire. Ils sont construits exactement comme les personnages incarnés par les joueurs, bénéficient des mêmes options de création (Drames, Traits, Dés d'Héroïsme et Seuils de Blessures), et peuvent même gagner de l'Expérience si le Narrateur le souhaite. Règle générale : si un opposant possède un nom qui lui est propre et au moins une ligne ou deux d'historique, il entre dans cette catégorie.

CHAIR À CANON

Les personnages secondaires qui ne sont pas suffisamment importants pour avoir la moindre individualité entre tous dans cette catégorie. La Chair à Canon ne peut utiliser de Dés d'Héroïsme et ne possède qu'un seul Seuil de Blessure, le Seuil Hors d'État, équivalent à (Vigueur x 3). Une fois ce Seuil atteint, le personnage est abattu. Normalement la vie ou la mort d'un tel personnage n'a aucune incidence sur l'histoire et est laissée au choix du Narrateur.

DÉS DE DÉFENSE

Le combat dans le Système Persona est une affaire très dangereuse. Les blessures s'accumulent rapidement et les armures n'offrent qu'une protection limitée. Cependant, il est possible pour les combattants d'augmenter leurs chances de survie en consacrant une partie de leurs succès à la défense et évitant ainsi d'être touchés.

Les personnages disposent tous d'une réserve de Dés de Défense. Au début de chaque Scène cette réserve est vide et le personnage doit investir une partie de ses succès pour la remplir. Un Dé de Défense est conservé jusqu'à ce qu'il soit utilisé ou que la Scène se termine. Au début de la Scène suivante, cette réserve se vide à nouveau, quel que soit le nombre de dés qu'elle contenait à la fin de la Scène précédente.

ACQUISITION DES DÉS DE DÉFENSE

Il est possible d'accumuler des dés dans la réserve de Dés de Défense de trois manières :

- Il est possible de transformer un certain nombre de succès du Tests Opposé lors de l'attaque en Dés de Défense à raison d'un succès par Dé de Défense.
- Il est possible d'utiliser un Point d'Héroïsme pour gagner instantanément un nombre de Dés de Défenses égal au lancer d'un dé.
- Il existe des Traits qui ajoutent un nombre fixe de Dés de Défense qui se renouvellent au début de chaque Scène, faisant en sorte que la réserve n'est jamais complètement vide.

UTILISATION DES DÉS DE DÉFENSE

Les Dés de Défense sont utilisés pour annuler les succès d'attaques dirigés contre le personnage à raison d'un succès annulé par Dé de Défense utilisé. Le personnage doit annoncer s'il utilise des Dés de Défense ainsi que le nombre utilisé et sur quelles attaques il les utilise à la toute fin de la Phase 2 du combat, après que le total de succès de chaque combattant ait été déterminé. Si le personnage élimine tous les succès d'une attaque dirigée contre lui, cette attaque est entièrement bloquée ou esquivée. Il n'est pas possible d'utiliser de Dés de Défense contre une attaque dirigée sur un autre personnage.

RÉSERVE DE GROUPE

Dans l'intensité d'un combat, avoir des camarades pour offrir du support peut faire toute la différence. Entrer dans un affrontement de façon planifiée ou à défaut, avec un bon leader, permet une synergie entre les combattants alliés qu'un groupe désorganisé n'arrivera jamais à atteindre. Pour illustrer cet avantage, chaque personnage peut verser une partie de ses succès dans une Réserve de Groupe, qui pourra être utilisée pour appuyer ses camarades.

À chaque Round, lors de son action, chaque membre de l'équipe peut opter d'investir UN des succès générés lors de son jet d'attaque dans la Réserve de Groupe. De plus, il sera autorisé à retirer jusqu'à DEUX dés de cette réserve qu'il pourra utiliser soit pour améliorer le résultat de son jet d'attaque, soit comme Dés de Défenses. Les dés investis dans la Réserve de Groupe perdurent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés par l'un ou l'autre des membres de l'équipe ou que la scène se termine.

Un groupe qui est dirigé sur le terrain par un bon leader possède un avantage indéniable. Au début de chaque Round, l'un des personnages peut faire office de leader et faire un Test de Tactique, qui est un Test de Compétence utilisant la Présence Présence. Pour deux succès générés par le Test, les membres du groupe pourront investir et retirer un dé supplémentaire de la Réserve de Groupe. Le leader pourra agir normalement dans le Round, mais tous ses SR liés à l'attaque (et seulement ceux-ci) seront augmentés de 1.

4 – GUÉRISON

La vitesse de guérison d'un personnage dépend du Seuil de Blessures que celui-ci a atteint.

BLESSURES LÉGÈRES ET BLESSURES SÉRIEUSES

À ce niveau, les blessures du personnage sont assez légères pour que celui-ci puisse guérir naturellement sans l'aide d'un médecin, bien qu'une telle aide puisse accélérer le processus de guérison.

À la fin de chaque jour de repos complet, le personnage doit faire un Test de Vigueur contre un SR déterminé par son Seuil de Blessures actuel :

- Seuil de Blessures sérieuses : SR 8
- Seuil de Blessures légères : SR 6 s'il est en repos complet, SR 8 s'il est actif

Si un médecin est présent et traite les blessures du personnage, le SR du test de Vigueur est de 10 ajusté par la compétence en Médecine du médecin si le personnage est en repos complet, ou de 12, ajusté par la compétence du médecin si le personnage est actif.

BLESSURES SÉRIEUSES

À ce niveau, l'attention d'un médecin est préférable pour guérir. Le personnage doit demeurer en repos complet jusqu'à ce qu'il ait quitté ce Seuil de Blessures. À la fin de chaque jour, le personnage doit faire un Test de Vigueur contre un SR égal à 10, ajusté par la compétence en Médecine du médecin qui le traite. S'il n'y a pas de médecin pour assister le personnage, le SR est simplement de 10.



BLESSURES CRITIQUES

L'attention d'un médecin est nécessaire pour que le personnage puisse guérir. De plus, il doit demeurer en repos complet jusqu'à ce qu'il ait quitté ce Seuil de Blessures. À la fin de chaque jour, le personnage doit faire un Test de Vigueur contre un SR égal à 10, ajusté par la compétence en Médecine du médecin qui le traite.

BLESSURES MORTELLES

L'attention d'un médecin est nécessaire pour que le personnage puisse guérir. De plus, il doit demeurer en repos complet jusqu'à ce qu'il ait quitté ce Seuil de Blessures. À la fin de chaque jour, le personnage doit faire un Test de Vigueur contre un SR égal à 12, ajusté par la compétence en Médecine du médecin qui le traite. Si aucun succès n'est généré par le Test, la condition du blessé empire et celui-ci prendra un point de blessure supplémentaire.

RÈGLE OPTIONNELLE : GUÉRISON RAPIDE

SCÈNE DE GUÉRISON

Si le Narrateur le permet, les joueurs peuvent également opter pour déclencher une Scène de Guérison pour leur personnage. Déclencher une Scène de Guérison coûte 2 Points d'Héroïsme par personnage désirant y participer et au moins la moitié des personnages doivent désirer y participer pour que le Narrateur accepte la scène. Aussitôt déclenchée, ceux-ci se retrouvent chez eux, à l'hôpital ou dans une clinique privée. Tout ceux ayant

payé le coût en Points d'Héroïsme verront leurs blessures réduites jusqu'à un point en dessous de leur Seuil de Blessures sérieuses, et ce quelque soit leur état. Les membres perdus ou organes détruits ne sont pas restaurés. Les personnages n'ayant pas payé le coût requis sont présents dans cette scène, mais n'en tirent aucun bénéfice ni ne peuvent utiliser ce temps pour faire quelque chose de constructif. Le Narrateur est toujours libre de refuser de déclencher une Scène de Guérison si la situation rend celle-ci impossible (si les personnages sont au cœur du désert de Gobi, par exemple).

FIN DE LA SESSION

À moins que la session de jeu ne se termine de façon à ce que les personnages ne puissent récupérer (au milieu d'un combat par exemple), considérez qu'ils ont eu le temps de récupérer de leurs blessures entre les sessions et commencent la nouvelle session avec un total de blessures de zéro.

5- RAISON ET SUPERSTITION

La Raison et la Superstition sont deux caractéristiques primordiales dans Hex. Le XIXe siècle est un monde où le merveilleux (ou le démoniaque) continue de hanter les campagnes et salons de la haute société, alors qu'un progrès technologique et scientifique sans précédent frappe le monde. Tandis que l'on fait tourner les tables pour communiquer avec les morts et que les sorcières de villages sont encore consultées pour leur connaissance des remèdes, le train et le bateau à vapeur permettent de se déplacer plus vite et l'origine des maladies est attribuée à de petites créatures qu'il est possible de combattre avec des vaccins.

Face à tant de données, souvent incompréhensibles pour le commun des mortels, il n'est pas toujours facile de faire la différence entre le réel et l'irréel, entre la science et la magie. Pour brouiller les cartes un peu plus, Hex propose une vision encore plus ambiguë, où non seulement il n'est pas toujours évident de faire la différence entre l'un et l'autre, mais où parfois il n'y a pas de réelle différence. Tout devient une question d'interprétation.

L'interprétation joue un rôle important dans Hex. À chaque fois qu'un personnage sera appelé à faire un Test de Stress, c'est le Narrateur qui décrètera laquelle des

valeurs devrait être utilisée en fonction de la situation : si il s'agit clairement de science ou de technologie (un automate pensant), la Raison sera son choix, s'il s'agit plutôt de quelque chose de difficilement explicable (l'apparition d'un fantôme) c'est la Superstition qui sera utilisée. Le joueur pourra toujours tenter de justifier au Narrateur l'utilisation d'une autre valeur que celle déterminée par le Narrateur en se basant sur ses Compétences, son expérience ou simplement les valeurs profondes du personnage. Si la justification est bonne le Narrateur devrait l'accorder.

Faire un Test de Stress en utilisant sa valeur la plus haute est toujours un avantage : non seulement le personnage bénéficie de plus de dés à lancer, mais s'il réussit le Test les dommages de Stress seront enregistrés sous sa valeur la plus avantageuse. Si le Test échoue cependant, les dommages de Stress seront enregistrés sous l'autre valeur, et l'impact de ces dommages sera plus grand.

DOMMAGES DE STRESS

Le Stress est toujours causé par une situation. Quelque chose doit se produire pour aviver les craintes du personnage : un décès, un accident, une bagarre, être confronté à quelque chose qui semble fantastique. Ces situations vont

causer un fixe de Dommages de Stress, s'échelonnant de 1 à 10.

Ces dommages seront appliqués dans les Seuils de Stress de Raison ou de Superstition selon leur nature. Ils peuvent être réduits de deux façons : une résistance naturelle au Stress octroyée par un Trait, ainsi que par les succès générés par un Test de Stress.

Chaque succès du Test de Stress réduit les dommages de Stress de 1.

EXEMPLE

Lucien possède une valeur de Raison de 7 et une valeur de Superstition de 4. Lorsqu'il est confronté à une apparition fantomatique, le Narrateur lui demande de faire un Test de Stress utilisant sa Superstition. Lucien plaide qu'en tant que physicien, il sait qu'il est probablement possible de créer une telle apparition grâce à un jeu de miroirs. Le Narrateur se laisse convaincre et Lucien peut faire son Test en utilisant sa valeur de Raison. S'il arrive à générer ne serait-ce qu'un succès, les dégâts de Stress seront enregistrés sous sa valeur de Raison. S'il échoue les dommages seront enregistrés sous sa valeur de Superstition.

SITUATION	DOMMAGES DE STRESS
SITUATIONS STRESSANTES	
Retard sur une date de tombée, un premier rendez-vous	1
Problèmes financiers, problèmes de ménage	2
Dispute d'héritage, être impliqué dans un accident ou un incident	3
Une séparation, le deuil d'une personne chère, être impliqué dans un accident grave	4
SITUATIONS EFFRAYANTES	
Découvrir un cadavre, être poursuivi par quelqu'un, être responsable d'un accident mortel	5
Être témoin d'un meurtre, être plongé dans une situation d'accident ou de guerre où de nombreuses personnes meurent, être témoin d'une situation surnaturelle difficilement réfutable	6
Être la cible d'un meurtrier dangereux, être la cible d'une situation surnaturelle effrayante (exemple : attaqué par un fantôme, victime d'une malédiction)	7
SITUATIONS HORRIFIANTES	
Être témoin d'un massacre sanglant, être témoin d'une situation surnaturelle marquante	8
Être confronté à des êtres surnaturels horrifiants, être victime de torture inutilement sadique	9
Être confronté à une situation démentielle impossible selon l'esprit humain (exemple : un passage en enfer)	10

LES SEUILS DE STRESS

Sur la fiche de personnage les Seuils de Stress sont présentés comme suit :

	Raison : ___	Superstition : ___
Seuil de Tension	⋄⋄⋄⋄⋄⋄	⋄⋄⋄⋄⋄⋄
Seuil de Peur	⋄⋄⋄⋄⋄⋄	⋄⋄⋄⋄⋄⋄
Seuil d'Effroi	⋄⋄⋄⋄⋄⋄	⋄⋄⋄⋄⋄⋄
Seuil de Terreur	⋄⋄⋄⋄⋄⋄	⋄⋄⋄⋄⋄⋄

Pour chaque Seuil, le personnage dispose d'un nombre de cases égal à sa Raison dans la catégorie Raison, et à sa Superstition dans la catégorie Superstition.

Au fur et à mesure qu'il souffre de Stress le joueur doit cocher le nombre de case équivalent aux dommages subits, en commençant par la rangée Seuil de Tension et continuant sur la rangée suivante une fois que toutes les cases de la première rangée sont remplies et ainsi de suite.

Des pénalités sont liées à chaque Seuil de Stress. Celles-ci s'appliquent aussitôt que le personnage coche la première case du Seuil approprié :

Seuil de Tension : aucune pénalité

Seuil de Peur : le personnage lance un dé d'Attribut de moins lors des Tests

Seuil d'Effroi : le personnage lance deux dés d'Attributs de moins lors des Tests

Seuil de Terreur : le personnage lance deux dés d'Attributs de moins lors des Tests. De plus à chaque fois qu'il enregistre de nouveaux dommages de Stress il doit passer un Test d'Esprit contre un SR 8 (pas de compétence applicable) ou fuir.

Si le Seuil de Terreur vient qu'à être emplis au maximum, le personnage prendra la fuite dans une panique totale. De plus, il risque fort de demeurer marqué en développant une phobie liée à l'événement (au choix du Narrateur).

GUÉRIR LES DOMMAGES DE STRESS

Guérir des blessures de Stress est plus simple que de guérir des blessures physiques. Le temps, le repos et la détente sont le meilleurs moyens pour se remettre rapidement du stress.

EXEMPLE DE BLESSURES DE STRESS

Lucien est toujours confronté à son fantôme. Le Narrateur assigne à la rencontre un Stress de 5, ce qui causera 5 points de blessures de Stress à Lucien. Dans l'exemple précédent, Lucien a réussi à convaincre le Narrateur de le laisser utiliser sa Raison de 7 pour le Test. Il possède les Traits Esprit Scientifique (qui permet de relancer un dé) et deux niveaux de Nerfs d'Acier (qui lui confère un AR 2 contre le Stress). Il lance ses 7 dés contre un SR 8, en relance un qui n'a pas généré de succès, et termine avec 2 succès. Le Stress de l'événement est de 5, moins les deux succès de Lucien. Il devrait encaisser trois points de dommages de Stress, mais son Trait de Nerfs d'Acier en annule deux et il n'aura qu'à cocher une seule case sous sa Raison.

Le rythme de récupération dépend de la situation du personnage :

- Si le personnage continue ses activités normalement, il récupérera à chaque jour un nombre de blessures de stress égale au nombre de succès générés par un Test d'Esprit contre un SR 8 (sans ajustement de Compétence).
- Si le personnage est en repos complet, il récupérera à chaque jour un nombre de blessures de stress égale au nombre de succès générés par un Test d'Esprit contre un SR 6 (sans ajustement de Compétence).

Ce Test peut être ajusté selon les circonstances :

SR	Situation	Exemples
-2	Très Favorable	Thérapie appropriée (exemple : visites chez un psychiatre pour la Raison, ou période de recueillement avec un prêtre pour Superstition). Prise de médicaments ou de drogues relaxantes puissantes (exemple : opium)
-1	Favorable	Le personnage dispose de moment de détonnes véritables, ou consomme des médicaments ou drogues relaxantes légères.
+1	Défavorable	La situation stressante perdure (exemple : des négociations capitales, un procès de grande importance)
+2	Très Défavorable	Le personnage est incapable de se reposer convenablement ou de se changer les idées ne serais-ce qu'un instant (exemple : pas de véritable nuit de sommeil, être affecté au front lors d'une guerre)

6- TEST D'ACQUISITION

NIVEAUX DE FORTUNE

Tous les personnages possèdent un niveau de fortune qui représente leurs revenus et les ressources à leur disposition. Ce niveau de fortune peut provenir de plusieurs sources : un travail rémunéré, une rente provenant de placements, une fortune personnelle, etc.

Le Niveau de Fortune est une échelle graduée de 1 à 10. Plus le chiffre est élevé, plus le personnage est riche. Habituellement, un personnage peut se procurer automatiquement les biens et services qu'il désire tant que la Valeur de ceux-ci est égale ou inférieure à son Niveau de Fortune, dans le cas contraire un Test d'Acquisition sera nécessaire.

ACQUISITION DE BIENS ET SERVICES

Le Niveau de Fortune indique le niveau de vie approximatif du personnage. Tout bien ou service possède une Valeur exprimée par un chiffre allant habituellement de 1 à 10 (seuls des achats d'une Valeur astronomique peuvent dépasser 10). Si le bien ou service est disponible (c'est-à-dire qu'il peut être facilement acquis) et que sa Valeur est égale ou inférieure au Niveau de Fortune du personnage, alors celui-ci peut être acquis automatiquement. Si le produit n'est pas disponible (objet unique ou très rare, pièce de musée, prototype, illégal, etc.), ou que sa Valeur soit supérieure au Niveau de Fortune du personnage, alors un Test d'Acquisition devra être fait.

TABLEAU INDICATIF DES NIVEAUX DE FORTUNE

1-2	Sans le sou	Le personnage ne dispose pas d'un revenu fixe et se contente de vivre au jour le jour avec ses maigres moyens.
3-4	Salarié	Le personnage dispose d'un revenu assez faible, mais suffisant pour subvenir à ses besoins de base sans problèmes.
5-6	Aisé	Le personnage dispose d'assez d'argent pour avoir un excellent train de vie. Les soucis d'argent ne l'affectent généralement pas.
7-8	Riche	Le personnage est à la tête d'une appréciable fortune personnelle. Il peut se permettre pratiquement tout ce qu'il désire sans pour autant que sa fortune ne s'en ressente.
9-10	Crésus	La fortune du personnage est telle qu'une armée de comptables est nécessaire pour en tenir le compte. Aucune dépense, aussi extravagante soit-elle, n'est trop coûteuse pour le personnage.

TEST D'ACQUISITION

Un Test d'Acquisition se fait comme suit :

Le personnage lance un nombre de Dés égal à son Niveau de Fortune contre un SR équivalent à la Valeur du bien ou service désiré. Il doit générer un nombre de succès égal à la différence entre son Niveau de Fortune et la Valeur du bien ou service.

Suite à un Test d'Acquisition réussi, le Niveau de Fortune du personnage devra être diminué de 1 pour un nombre de mois égal à la différence entre son Niveau de Fortune et la Valeur du bien ou service. Les succès supplémentaires du Test d'Acquisition peuvent être utilisés pour réduire la durée de cette pénalité de 1 mois par succès. Il n'est pas possible de réduire cette pénalité à moins de 0 mois.

De fait, il est impossible pour les personnages possédant un Niveau de Fortune trop faible d'acquérir des biens ou services dont la Valeur est trop élevée comparativement à leur ressources. Si la Valeur du bien ou service est plus du double du Niveau de Fortune du personnage, il lui sera tout simplement impossible de générer les succès nécessaires.

7- EXPÉRIENCE ET PROGRESSION

Un des plus grands plaisirs de tout jeu de rôles est de jouer un personnage pendant longtemps et de le voir évoluer et changer au gré de ses aventures. À chaque mission, les joueurs ont l'opportunité d'améliorer leur personnage. Pour ce faire, le Narrateur leur distribuera un certain nombre de points d'expérience que les joueurs pourront dépenser à leur guise pour améliorer Attributs, Compétences et Pouvoirs de leurs personnages.

LA DISTRIBUTION

À la fin de chaque mission / scénario, les personnages se verront attribuer un certain nombre de points d'expérience en fonction de l'atteinte des objectifs de mission. Une mission peut s'échelonner sur plusieurs sessions de jeu. Une suite de missions liées ensemble par une histoire continue constitue une campagne. À la fin du dernier scénario d'une campagne, les personnages pourront recevoir des points d'expérience en bonus en fonction de leur performance au cours de la campagne.

Le nombre de points qui seront remis aux personnages dépend des objectifs du scénario, et de la façon dont les personnages les ont atteint ou ont échoué. Le nombre maximal de points d'expériences est toujours prédéterminé par le Narrateur. Les personnages en mériteront un certain pourcentage selon leurs actions. Les points d'expériences sont toujours calculés pour l'ensemble du groupe, puis divisés entre les membres. Cette division se fera habituellement de façon égale entre les personnages, bien que le Narrateur puisse en décider autrement si certains personnages n'ont que très peu participé à l'histoire. Il est important de noter que les objectifs du scénario rapportant des points d'expérience ne sont pas révélés aux joueurs et peuvent différer des instructions que les personnages obtiennent de leurs supérieurs.

ÉVALUER LA VALEUR D'UN SCÉNARIO

Un scénario est composé d'objectifs prédéterminés par le Narrateur: démasquer un traître, vaincre un monstre terrorisant la région, retrouver un voleur, etc. Chacun de ces objectifs possède une valeur en Expérience qui lui est propre. À la fin du scénario, le Narrateur additionne le total d'expériences pour chaque objectif réussi, et divise le résultat entre les personnages.

Un scénario devrait valoir en moyenne entre 40 et 60 points d'Expérience, à répartir entre les personnages.

Il est important de noter qu'aucun point d'expérience n'est octroyé pour la façon dont un joueur interprète son personnage. Les points d'expérience sont une affaire

QUELQUES VALEURS POUR BIENS ET SERVICES

Exemple	Valeur
Repas et logement dans un hotel miteux (par semaine)	1-2
Repas et logement dans un hotel acceptable (par semaine)	2-3
Repas et logement dans un hotel prestigieux (par semaine)	4-6
Voyage en train entre deux capitales européennes (standard/luxe)	2/3
Voyage en bateau vers l'Afrique	3
Voyage en bateau vers l'Amérique	4
Achat d'un appartement de ville	4
Achat d'une maison de campagne cossue	5
Achat d'un manoir	7+

communautaire, et les prestations mélodramatiques n'en font pas partie. Les joueurs sont récompensés de leurs prestations en cours de jeu à l'aide de Dés d'Héroïsme, et jamais en expérience.

AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Les points d'expérience peuvent être utilisés pour améliorer les caractéristiques d'un personnage. Chaque type de caractéristiques a un coût qui lui est propre. On ne peut augmenter un Attribut ou une Compétence que d'un niveau à la fois. Les points qui ne sont pas dépensés en fin de mission sont accumulés jusqu'à ce que le joueur décide de les dépenser.

BARÈME DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Paramètre	Points d'expérience
OBJECTIFS	
Objectif réussi	Entre 10 et 20
Objectif partiellement réussi ou échoué	5
Objectif complètement ignoré	0
Autres paramètres	
BONUS DE FIN DE CAMPAGNE	
Accomplissements ne faisant pas partie du scénario mais méritant néanmoins des points	Entre 5 et 10

COÛT DES AMÉLIORATIONS POSSIBLES GRÂCE À L'EXPÉRIENCE.

Caractéristique	Coût en Expérience
Améliorer un Attribut	Niveaux 1-6 : 4x le niveau désiré Niveaux 7-9 : 7x le niveau désiré Niveau 10 : 100
Développer une nouvelle Compétence à 1	Nouveau Métier ou Profession : 20 Nouveau Hobby : 5
Améliorer un Métier ou une Profession	Niveaux 2-3 : 4x le niveau désiré Niveaux 4-6 : 7x le niveau désiré Niveaux 7-9 : 9x le niveau désiré Niveau 10 : 100
Améliorer un Hobby	Niveaux 2-3 : 3x le niveau désiré Niveaux 4-6 : 5x le niveau désiré Niveaux 7-9 : 7x le niveau désiré Niveau 10 : 75
Développer une spécialisation	Développer une Spécialité : 10 Changer une Spécialisation en Expertise : 15 Changer une Expertise en Maîtrise : 20
Acquérir un nouveau Trait	Trait Inné : Impossible Trait Acquis : 4x le coût à la création



CHAPITRE IV

CAMPAGNES
SCÉNARIOS

CLAIRE DE LUNE

OU L'ON APPRENDRA QUE LES PERLES LES PLUS RARES NE SONT PAS DESTINÉES AU COU DES PLUS BELLES FEMMES

Je frissonnai dès le premier contact avec le métal, comme s'il avait apposé un glaçon à même mon torse. Il laissa sa main s'attarder quelques secondes sur ma poitrine mise à nu. Je sentais sa respiration lente et régulière tout près de moi, chargée de senteurs mal assorties de tabac à pipe et d'anesthésiant.

Puis il cala son instrument autour de son cou, et prit le temps de feuilleter un lourd volume chargé de termes latins dont la plupart échappaient à mon entendement.

Enfin, il fit le tour de son bureau, et s'assit lentement, l'air soucieux. Le cabinet était décoré avec goût afin de suggérer le confort, mais le parfum d'eau de javel qu'il dégagait, ainsi que la stricte sobriété de ses murs de plâtre blanc, démentaient cet aspect comme pour appeler sa fonction première.

Tout en ajustant ma chemise à col cassé et en reboutonnant mon gilet, je m'efforçai d'adopter l'air digne et assuré du patient qui a toute confiance en son médecin. C'était le cas, cependant, je ne pouvais m'empêcher de me poser des questions en étudiant sa mine renfrognée. Lui qui avait toujours été d'une franchise parfaite avec moi, je le découvrais soudain réservé.

- Ne me cachez rien, Docteur, qu'en est-il ? Ma chère Henriette a-t-elle raison de s'alarmer ainsi ? Suis-je condamné ?

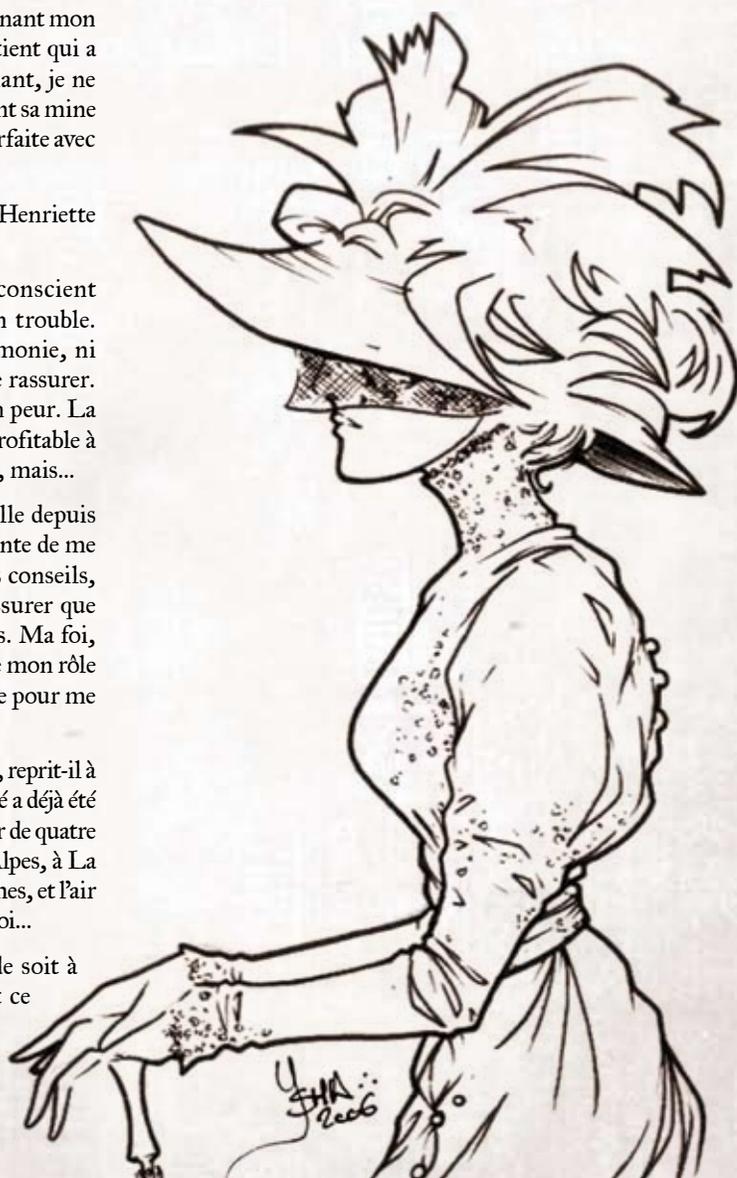
- Non ! Non, rassurez-vous, lâcha-t-il, soudain conscient de n'avoir porté un masque suffisant pour cacher son trouble. Cependant, si l'on peut dès à présent exclure la pneumonie, ni votre toux ni votre température ne sont faites pour me rassurer. Vos conditions de travail ne vous valent rien, j'en ai bien peur. La proximité des chaudières à charbon n'a jamais été très profitable à vos bronches. J'aurais bien une solution à vous suggérer, mais...

- Docteur Pelletier, vous êtes mon médecin de famille depuis 15 ans, et vous êtes, je pense pouvoir l'affirmer sans crainte de me tromper, un ami. Si ma santé est en jeu, je suivrai vos conseils, vous pouvez en être sûr. Il me faudra seulement m'assurer que l'on pourra se passer de mes services pendant un temps. Ma foi, même si j'avais pleinement conscience de ma valeur et de mon rôle à l'usine, ils trouveraient bien un autre ingénieur capable pour me remplacer quelque temps...

- En fait, il s'agit d'un type de traitement assez novateur, reprit-il à mon encontre, mais je peux vous certifier que son efficacité a déjà été prouvée à de nombreuses reprises. Je vous prescris un séjour de quatre semaines dans un centre de cure thermale situé dans les Alpes, à La Léchère. L'eau de la région sera souveraine pour vos bronches, et l'air pur de la montagne vous fera le plus grand bien, croyez-moi...

Nous étions tous deux rassurés, moi, que le remède soit à ce point attrayant, lui, que j'accepte aussi facilement ce traitement d'avant-garde. Souriant, j'échangeai donc sans retenue une longue poignée de main avec lui. Il avait des mains larges, généreuses et confortables. Lui serrer la main revenait à se lover douillettement dans un fauteuil en velours garni de coussins moelleux.

Le Docteur Pelletier referma sèchement la porte du cabinet après s'être assuré de l'absence d'autres patients. Toujours appuyé contre la porte de chêne, il prit une pose tout à fait immobile pendant quelques secondes, les yeux clos, plongé dans une profonde réflexion, puis sortit un petit carnet à spirale de sa poche, observa un instant une liste de plusieurs noms, et en raya un. Alors, il inspira profondément, et son corps voûté se redressa de toute sa hauteur, ce qui lui fit gagner dix bons centimètres. Ses joues se creusèrent, et ses yeux semblèrent s'enfoncer plus profondément dans ses orbites. Un visage glabre se révéla à la disparition de l'opulente moustache, des sourcils broussailleux et d'épais favoris. L'instant d'après, son teint rougeaud n'était plus qu'une trace rosâtre maculant une pièce de tissu humide. Il abandonna là sa blouse de praticien et sortit, non sans avoir affiché sur la porte cette petite planchette de liège annonçant une période d'absence indéterminée pour motif familial...



CLAIR DE LUNE

Ce scénario s'adresse à tous types de joueurs, et à des personnages de toutes nationalités, mais qui ont une certaine influence sur la société de leur temps, qu'elle se situe au niveau politique, militaire, scientifique, religieux, ou autre. Tous devront manier au moins de bons rudiments de français. Le scénario entraînera ces personnages jusque sur les sentiers peu fréquentés des Alpes françaises, dans l'une des toutes premières cures thermales de la région savoyarde, en plein hiver 1877.

La plupart des éléments de cette histoire sont orchestrés dans l'ombre, et de main de maître, par un virtuose du crime, un de ces génies du mal à l'esprit né pour imaginer des desseins machiavéliques à très long terme, des objectifs sinueux et ramifiés à l'extrême, des plans qui prévoient quatre ou cinq coups à l'avance sur l'adversaire : Fantômas. À l'époque où se situe le scénario, il est néanmoins très jeune, à peine une vingtaine d'années, il ne représente donc pas encore la principale épine dans le pied des polices d'Europe en général et de France en particulier. Néanmoins, il est déjà en pleine possession de ses facultés, comme cette histoire nous le prouvera volontiers.

Depuis plusieurs mois, Fantômas a pris la place d'un proche des PJ, médecin, confident, parent, et s'est arrangé pour les persuader qu'ils avaient besoin de soins ou de repos à la Cure Thermale de La Léchère, dans les Alpes. En fait, dans le plus grand secret, il a placé certains de ses agents sur place, et il transforme peu à peu la cure en centre d'expérimentations pour Pierrot-la-Lune (voir plus bas). Les PJ font partie de ses cobayes. À long terme, il compte en faire des pivots de leurs pays respectifs dans leurs divers domaines de compétences, pour jouer alors à sa guise sur les ficelles de ces marionnettes.

LES PIERROT-LA-LUNE

Voici une arme psychologique issue de l'esprit retors de Fantômas: le Pierrot-la-Lune est un sujet d'expérimentation humain non volontaire, soumis à son insu à des séances de mesmérisme et d'autres méthodes de suggestion plus obscures encore, afin d'implanter à long terme dans son esprit un ordre auquel il obéira aveuglément le moment venu. C'est encore un procédé empirique, sur lequel les savants de l'organisation de Fantômas travaillent d'arrache-pied pour le stabiliser et en faire une arme fiable.

Note sur la chronologie : la rédaction de cette chronologie peut paraître un rien dirigiste, mais il s'agit avant tout d'événements qui ont lieu autour des personnages, et de leur emploi du temps quotidien. Une fois à la cure, considérez qu'ils ont une liberté d'action quasi-totale, et qu'ils sont libres, dans la mesure de la cohérence scénaristique, d'accéder aux divers lieux et PNJ.

PREMIER JOUR, APRÈS-MIDI.

Cet hiver 1877 est plus rigoureux qu'à l'accoutumée, et d'importantes chutes de neige ont d'ores et déjà recouvert les versants des montagnes à l'entour, et jusque les rues de Petit Cœur, minuscule bourgade de la vallée de la Tarentaise et dernier point civilisé où les PJ ont pu sans trop de problèmes se faire acheminer. C'est là, dans les bourrasques glacées de l'unique rue du village semi déserté, qu'ils peuvent faire connaissance. La cure à laquelle ils se rendent répond au nom sentencieux de « Au Délassement Souverain ». Selon leurs

informations, une voiture est sensée venir les chercher. Au point de rendez-vous attend un autre homme, la quarantaine, à l'accent américain prononcé, qui se drape dans son pardessus pour échapper au froid, dont il n'a visiblement pas l'habitude. Laconique, il se présente à eux sous le nom de « Victor Shillingham, Américain venu visiter votre splendide et insolite pays. Je suis moi-même déjà client de la cure, j'avais une course à faire en ville », mais n'en dira guère plus. Une trentaine de minutes après, une patache en mauvais état vient délivrer les quelques personnes du froid, et le cocher se présente comme travaillant pour le compte de la cure. Dans deux heures, trois tout au plus, ils seront installés confortablement sur place, leur affirme-t-il sans un sourire. C'est donc sur des fauteuils miteux, et dans des conditions de route terriblement inconfortables que les personnages prennent la route de La Léchère.

PREMIER JOUR, SOIR.

Si Petit Cœur est situé dans la vallée, La Léchère, en revanche, est un village de montagne, et ses accès en plein hiver sont pour le moins discutables. Les routes rassurantes de la vallée laissent donc peu à peu la place à des chemins plus étroits, moins carrossables, et surtout moins dégagés. Le cocher demeure néanmoins maître de son véhicule, et mène les chevaux le long d'une piste à flanc de montagne, recouverte de dix bons centimètres de neige. À un moment, l'attelage est même contraint de faire halte en raison d'une ornière, et les voyageurs sont mis à contribution pour pousser. À cette occasion, les PJ, unis devant l'adversité, pourront faire plus ample connaissance. La nuit tombe peu à peu, laissant le paysage déjà peu rassurant se transformer en véritable vision de cauchemar pour les

citadins que sont les PJ. N'hésitez pas à utiliser des caricatures tenaces, empruntées pour l'occasion à Dracula et à sa chère Transylvanie. Du reste, en 1877, le loup n'a pas encore disparu des régions alpines...

Avant d'arriver toutefois, se produit un événement inattendu et inexplicable : un coup de feu retentit soudain, et le cocher tire violemment sur les rênes pour arrêter les chevaux effrayés. À l'extérieur, à quelques mètres, sur un promontoire rocheux, se tient un homme un fusil à la main, une lanterne à ses pieds. Il est vêtu de vêtements de montagne très élimés, et il arbore un visage hirsute, cheveux, barbe, poils et crasse se mêlant en un tout peu engageant. Il se lance alors dans une harangue hargneuse en pointant le doigt sur les PJ, sortis pour l'occasion voir de quoi il retourne (si les PJ ont choisi de rester dans le véhicule, ils l'observent par une des fenêtres et l'énergumène désigne alors du doigt l'ensemble de l'attelage) : « Maudit sois-tu ! Tu as précipité ta perte, le Grand Œil est fixé sur toi ! Le châtiment sera effroyable ! Maudits, vous êtes tous maudits ! » Shillingham blêmit à ces paroles, (descend si ce n'était déjà fait) fait quelques pas dans la neige pour s'approcher du vieil hirsute, semble paniquer, et sans un mot d'explication, se jette volontairement dans le précipice tout proche. La lumière de la lanterne disparaît tout à coup, le harangueur disparaît aussi soudainement qu'il est apparu, et un calme des plus sinistres tombe soudain sur cette scène morbide et surréaliste. Des PJ qui voudraient constater l'étendue des dégâts sont incapables de distinguer quoi que ce soit, à la lueur incertaine d'une lanterne improbable.

Il ne reste plus aux personnages qu'à remonter en voiture après un bref conciliabule sur ce qu'il vient de se passer. Un PJ curieux pourra trouver dans les affaires de Shillingham une feuille de carnet comportant une dizaine de noms. Il s'agit des noms des clients de la cure, ils le découvriront plus tard. Certains sont barrés, d'autres pas. Ils sont les prochains sur la liste...

La fin de leur voyage se passe sans grand heurt, à une petite exception près : leur patache traverse le village de La Léchère avant de se diriger vers la cure, à quelques kilomètres de là. Le petit bourg de montagne, découvert de nuit, n'a pas de quoi rassurer : un petit clocher qui semble défier le ciel de sa flèche effilée, un ensemble de petites

maisons plus pragmatiques qu'esthétiques, quelques fermes aux alentours, dont les champs disparaissent sous l'épais tapis de neige, et une poignée de commerces dont des habitants avisés ont fermé de volets pour la nuit par crainte du gel. C'est en passant dans la rue principale que les personnages aperçoivent, le temps d'un souffle, une silhouette humanoïde, mais comme disproportionnée, grotesque, qui les observe depuis la cachette précaire d'un tonneau. Le cocher refusera de s'arrêter, et les mène finalement sains et saufs jusqu'à destination : le Délassement Souverain. En fait d'établissement moderne, la cure offre davantage l'apparence d'un grand édifice ancien et austère, en pierres de taille et en bois, à la fonction indéniablement religieuse, où l'œil attentif peut remarquer nombre de détails rappelant l'architecture romane...

L'intérieur propose un confort qui a dû être des plus spartiates en son temps, et qui a été réaménagé depuis : un vestiaire équipé de patères permet aux manteaux de sécher, le grand hall d'entrée à un très haut plafond et est décoré de tableaux de goût, des bougies au camphre éclairent régulièrement les hauts couloirs. Les bagages des PJ sont portés jusqu'à leurs

chambres, à l'étage, par Célestin, jeune homme sympathique et fringant qui les attend à leur arrivée. Ce dernier s'excuse que son maître ne puisse les accueillir en personne, mais l'heure avancée aidant, le Baronnet Philémon Alceste d'Aigueblanche a gagné sa couche pour la nuit. Le bâtiment est quasiment entièrement endormi à cette heure, et seule une dame digne, d'âge mûr et au port aristocrate, une tasse de tisane à la camomille à la main, les salue courtoisement à leur arrivée. Il s'agit de la Baronne Éliane de Saint Argençon, cliente de la cure, qui profite des longues soirées d'hiver par la faute de ses insomnies.

On accompagne les personnages jusqu'à leurs chambres, vastes salles de repos au décor opulent et ostentatoire. Un PJ attentif remarquera qu'il ne s'agit guère de véritable luxe, mais davantage de tape-à-l'œil. Dans chaque pièce, un grand lit à deux places équipé d'un édredon à plumes, un tapis en peau de bête jeté sur le sol de pierre, une commode de chêne massif, et des tapisseries aux couleurs criardes. Un astucieux système de cordons a été installé pour sonner Célestin pour le service. Les PJ peuvent donc sombrer dans un sommeil réparateur, et tenter d'oublier cette affreuse soirée.

HISTORIQUE DE LA CURE

En 549, la religion chrétienne, qui tient à garder fermement entre ses mains même les sites les plus reculés, fait main basse sur la région de La Léchère pour une bouchée de pain. Les autorités religieuses entreprennent aussitôt la construction d'une abbaye sur les ruines d'un ancien temple romain pour couper court aux résidus de croyances païennes locales concernant le dieu Mercure. Une fois la construction achevée, une communauté de moines dominicains s'installe sur place. Les habitants alentours bénéficient des infrastructures, et bientôt, le village s'agrandit grâce à la sédentarisation de bergers, un four à pain est construit... La Léchère prospère. Mais cette prospérité est ponctuée d'événements inexplicables (un moine perd la vue, une bête naît avec une patte en moins, un habitant est pris de folie subite...). L'endroit prend peu à peu une réputation de lieu maudit. L'inquisiteur Bernardo Guy est même dépêché sur place pour l'exorciser, en pure perte. Il y a quinze ans, en 1863, après plus de mille ans d'événements préoccupants, mais peu connus en raison du manque de communication, la Sainte Église Apostolique et Romaine se décide à régler définitivement cette affaire, et déplace les religieux jusqu'à une autre abbaye, à Hautecombe, sur le Lac du Bourget. Le bâtiment, laissé à l'abandon, est peu après mis en vente, et un petit noble local le rachète avec ses quelques économies. Il a en tête l'idée de le transformer en cure thermal. En effet, l'eau de la région est réputée pour ses qualités, et ce type d'établissement commence à être à la mode chez les gens aisés. Le baronnet Philémon Alceste d'Aigueblanche, avec l'aide d'un apport financier de la part du maire, fait donc de l'abbaye un centre thermal, croyant tenir là l'idée du siècle pour s'enrichir. Peine perdue. Quinze ans après, c'est la bérézina pour le nobliau. Il est criblé de dettes, et son établissement de thermes n'est pas assez fréquenté pour les éponger. Se renseignant sur les manies de ses clients potentiels, il note leur intérêt pour le surnaturel et le spiritisme. Il décide alors de monter une supercherie de toutes pièces, dans laquelle son établissement serait soi-disant le lieu d'étranges manifestations surnaturelles. Contre toute attente, la tromperie fonctionne et son affaire est relancée. Les personnages arrivent dans ce contexte. Le baronnet est très loin de se douter de la présence de Fantômas à la cure, et de ses manigances...

PREMIER JOUR, NUIT.

Fantômas, sans perdre de temps, fait faire ses premières expériences sur un des PJ masculins, pris au hasard et plongé dans le sommeil. Les premières pratiques sont très légères, il s'agit simplement de tester la résistance de l'esprit. Le principe est d'intimer un ordre simple et immédiat qui va à l'encontre de la volonté du personnage. Ce dernier n'est bien évidemment au courant de rien, et se réveille le lendemain matin dans une posture... délicate.

DEUXIÈME JOUR, MATIN.

Lorsqu'il ouvre les yeux, le personnage commence par se souvenir qu'il n'est plus chez lui et se remémore son arrivée la veille au soir. Puis il prend conscience qu'il n'est pas dans le lit qui lui a été attribué la veille, et qu'il partage sa couche avec une dame, en l'occurrence la Baronne Éliane de Saint Argençon. Cette dernière, en tenue très légère, les yeux grands ouverts, un sourire complice et apaisé aux lèvres, demande si tout va bien. Elle a été victime, tout comme le personnage, de l'influence de Fantômas, et ne conserve pas le moindre souvenir de la nuit, mais elle est trop fière pour l'avouer, et met cela sur le compte de sa mémoire défaillante. Contrairement au PJ, elle est donc prête à assumer complètement la situation présente. Il y a fort à parier pour que le personnage quitte précipitamment la chambre, en marmonnant des excuses / une erreur / son incompréhension...

Les clients et le personnel se découvrent donc au matin, aux alentours de huit heures, devant un solide petit déjeuner. Le Baronnet Philémon Alceste d'Aigueblanche présente aux PJ ses excuses pour ne pas les avoir accueilli en personne la veille au soir, puis se lance dans un discours enflammé pour leur vanter les qualités de l'eau de la région. Il en profite pour leur indiquer que des bouteilles sont en vente à la boutique, près de la sortie de la cure, si jamais ils veulent faire découvrir les vertus de cette eau miraculeuse à leurs proches. Le Baronnet leur signale également, sur un faux ton de confiance, que l'établissement a la réputation d'être hanté, et qu'il s'y produit parfois des manifestations

inexpliquées. Il leur présente ses excuses par avance pour tout désagrément qu'ils auraient à subir par ce biais. Les PJ peuvent remarquer l'éclat de convoitise ou d'intérêt dans les yeux de certains clients... C'est l'occasion, pour les personnages, de faire la rencontre en bonne et due forme de la galerie de clients de la cure :

- *Le baronnet Philémon Alceste d'Aigueblanche*
- *Maître François Brochet*
- *Philippe-Bonaparte Villemin*
- *Flavia Baptistella*
- *Robert Louis Stevenson*
- *La baronne Éliane de Saint Argençon*
- *Le Comte Foraz*
- *Giacomo Gandolfino*
- *Sir Harris Gillian*
- *Le Rinpotché Saladhji*

À ces distingués clients viennent s'ajouter les membres marquants du personnel :

- *Célestin*
- *Firmin Duval*

En fin de petit-déjeuner, la cure reçoit la visite du docteur Jonquille, le médecin du village, qui vient s'enquérir de l'état de santé des clients et leur faire passer leur visite du matin. Jonquille est un petit homme dégarni, la cinquantaine, portant un costume qui souligne sobrement son statut de modeste notable local. Des personnages indiscrets peuvent en apprendre davantage sur l'état de santé des uns et des autres, et entre autres choses, que Maître Brochet, en plus de ses hémorroïdes, souffre depuis peu de troubles de la vue.

PHILÉMON ALCESTE D'AIGUEBLANCHE

Le baronnet Philémon Alceste d'Aigueblanche, propriétaire des lieux, est un petit bonhomme rondouillard, nerveux, dégarni, tiré à quatre épingles, qui affiche en permanence un sourire de bienséance mielleux. Ayant encore un nombre important de dettes, il est prêt à toutes les flatteries pour permettre à de riches clients de venir dépenser leur argent dans son bel établissement...

ATTRIBUTS :

Vigueur 4
Agilité 3
Intuition 4
Esprit 4
Présence 4

COMPÉTENCES :

Intendant 4 ; Entrepreneur (Spécialité : Obtention de crédit) 4 ; Marchand 4 ; Mystique 1

DRAME : Endetté

RANG SOCIAL : Haute Société

RAISON : 6

SUPERSTITION : 2

FORTUNE : 7

DÉS D'HÉROÏSME : 3

MAÎTRE FRANÇOIS BROCHET

Maître François Brochet est un notaire chambérien sexagénaire, un de ces vieux requins impitoyables à qui on ne la fait pas. Il porte également le titre de Bâtonnier. Souffrant d'hémorroïdes (chose qui ne s'avoue évidemment pas dans la bonne société), il se fait soigner ici depuis un mois. Il appartient à la Franc-maçonnerie, ou plutôt à l'une de ses branches locales, qui porte le nom de Pénitents Noirs. Il ne cache pas son profond mépris pour le clergé et pour son interventionnisme dans la vie publique, qu'il trouve outrancier et désastreux.

ATTRIBUTS :

Vigueur 2
Agilité 3
Intuition 8
Esprit 7
Présence 6

COMPÉTENCES :

Juriste (Maîtrise : Notariat) 8

TRAITS : Sage, Intuitif, Puit de connaissances, Réseau de contacts (4), Nerfs d'acier (3)

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 10

SUPERSTITION : 4

FORTUNE : 5

DÉS D'HÉROÏSME 1

OÙ EST FANTÔMAS ?

Question piège. En effet, Fantômas éprouve le besoin de contrôler toutes les phases de sa manipulation, il a donc élu domicile à la cure même. Mais sous les traits de quel PNJ se dissimule-t-il ? Au meneur de jeu de décider. Fantômas est l'un de ces génies du déguisement et du grimage, il est capable d'assumer les traits de n'importe quel client de la cure, d'autant qu'il les a côtoyés plusieurs semaines pour les inciter à venir séjourner ici. Non seulement il peut être n'importe où, mais de plus, il peut changer d'identité assez rapidement si le besoin s'en fait sentir.

Par la suite, à la mi-matinée, les clients, personnages compris, se voient offrir un libre accès aux thermes. Dans les parties inférieures de l'établissement ont été aménagés plusieurs bassins, avec de l'eau à diverses températures. On y trouve également des salles de massage. Bien évidemment, le maillot de bain une pièce, à bretelles, rayé de blanc et de noir, est de rigueur chez les hommes comme les femmes. C'est l'occasion, pour les PJ, d'avoir quelques entretiens seuls à seuls avec les clients et les membres du personnel. Philippe-Bonaparte Villemin en profite pour faire son cinéma en démontant des théories sur le mysticisme, et en citant plusieurs cas de charlatans découverts à Lyon et à Paris.

Si un PJ est isolé lors de la séance de massage, il est plongé dans un état d'apathie extatique par les mains expertes de Célestin, puis il subit impitoyablement une séance de mesmérisme de la part de Fantômas. Célestin a en effet été parmi les premiers à subir les influences de Fantômas, pour lui permettre d'avoir un accès total aux clients qui demandent des massages... Note : ces séances d'expérimentations sur les Pierrot-la-Lune peuvent avoir des conséquences quasi-immédiates, des sortes de tests, comme la première nuit, ou ne pas en avoir avant cinq, dix ou vingt ans... Les effets exacts sont laissés à la discrétion du narrateur.

PHILIPPE-BONAPARTE
VILLEMIN

Philippe-Bonaparte Villemin est un bon bourgeois lyonnais d'une quarantaine d'années, en bonne santé, venu ici dans le seul but de démentir la réputation de l'établissement. Profondément rationaliste, il est persuadé que les soi-disant manifestations ésotériques qui se produisent ici ne sont au mieux que coïncidences, au pire que coups montés, et a décrété qu'il le prouverait... Il fait très peur au propriétaire qui le surveille de près.

ATTRIBUTS :

Vigueur 4
Agilité 4
Intuition 6
Esprit 5
Présence 5

COMPÉTENCES :

Médecin 3 ; Journaliste 4 ; Détective 3

TRAITS : Esprit Scientifique, Héritier (1), Réseau de contacts (2)

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 8

SUPERSTITION : 3

FORTUNE : 6

DÉS D'HÉROÏSME : 1

FLAVIA BAPTISTELLA

Flavia Baptistella est ce que l'on appelle une aventurière. D'origine italienne, elle s'affiche comme la maîtresse de Philippe-Bonaparte Villemin. Elle est membre de la Société Théosophique, une très jeune société secrète fondée par Mme Blavatsky à New York deux ans plus tôt, et son opportunisme n'a d'égal que sa curiosité.

ATTRIBUTS :

Vigueur 4
Agilité 4
Intuition 5
Esprit 4
Présence 7

COMPÉTENCES : Mystique 5

DRAME : Secret, Suave, Polyglotte (2)

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 4

SUPERSTITION : 5

FORTUNE : 5

DÉS D'HÉROÏSME : 2

ROBERT LOUIS
STEVENSON

Robert Louis Stevenson est un jeune écrivain britannique atteint de la tuberculose. Il parcourt les Alpes à dos d'âne, en quête d'un traitement efficace. Il est ici depuis une semaine.

ATTRIBUTS :

Vigueur 3
Agilité 4
Intuition 6
Esprit 6
Présence 4

COMPÉTENCES :

Écrivain 7 ; Juriste 4 ; Explorateur 4

TRAITS : Célèbre (1), Héritier (1), Polyglotte (2), Réseau de contact (2)

DRAME : Malade

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 7

SUPERSTITION : 5

FORTUNE : 6

DÉS D'HÉROÏSME : 2

LA BARONNE ÉLIANE DE SAINT ARGENÇON

La baronne Éliane de Saint Argençon, comme nous l'avons vu précédemment, est une aristocrate de la vallée d'une cinquantaine d'années, qui tente tant bien que mal de se persuader grâce au traitement de la cure que sa jeunesse ne s'est pas définitivement enfuie. Propriétaire terrienne très aisée, elle a une grande influence sur l'économie locale.

ATTRIBUTS :

Vigueur 3
Agilité 3
Intuition 5
Esprit 5
Présence 5

COMPÉTENCES :

Intendant (Expertise : gestion de domaines) 7 ; Entrepreneur 4

TRAITS : Croyances profondes, Célèbre (2), Réseau de contacts (2)

RANG SOCIAL : Élite sociale

RAISON : 4

SUPERSTITION : 6

FORTUNE : 9

DÉS D'HÉROÏSME : 1

LE COMTE FORAZ

Le Comte Foraz est un noble gascon venu chercher une solution à un début de rhumatismes. Grand voyageur, c'est un chasseur hors pair qui ne compte plus ses impressionnants trophées : loup, grizzly, élan, lion... Il ne se lasse pas de charmer son auditoire de quelque récit bien senti sur l'une ou l'autre de ses traques. Son seul regret est de ne s'être jamais essayé au plus grand et au plus noble des gibiers, l'homme...

ATTRIBUTS :

Vigueur 5
Agilité 6
Intuition 6
Esprit 4
Présence 5

COMPÉTENCES :

Chasseur (Maîtrise : Traque) 8 ; Explorateur 4 ; Officier Militaire 4 ; Intendant 4

TRAITS :

Forestier, Formation non-orthodoxe, Nerfs d'acier (4), Orateur, Vétéran

RANG SOCIAL : Élite sociale

RAISON : 6

SUPERSTITION : 4

FORTUNE : 9

DÉS D'HÉROÏSME : 1

SIR HARRIS GILLIAN

Sir Harris Gillian, est un jeune égyptologue de renom, financé par les Windsor, récemment revenu de fouilles pour mettre à jour le tombeau d'un pharaon dans une vallée sise non loin du Nil. Il aurait contracté là-bas un mal étrange, que les médecins n'ont pas encore réussi à identifier et qui se traduit par des poussées de fièvre et des nausées perpétuelles.

ATTRIBUTS :

Vigueur 5
Agilité 4
Intuition 6
Esprit 5
Présence 4

COMPÉTENCES :

Archéologue 7 ; Enseignant 6 ; Explorateur 4

TRAITS : Célèbre (4), Héritage (2), Puit de connaissances, Polyglotte (1)

DRAME : Maudit

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 6

SUPERSTITION : 5

FORTUNE : 5

DÉS D'HÉROÏSME :

DEUXIÈME JOUR, MIDI.

Il est servi aux clients un repas communautaire à base de légumes à l'eau, selon les recommandations du Docteur Jonquille. Non que la viande locale soit mauvaise, bien au contraire, assure le baronnet Philémon Alceste d'Aigueblanche, mais les légumes sont excellents pour aider à la reconstitution des bonnes humeurs, prophétise-t-il d'une voix faussement experte. C'est le moment que choisissent des sortes de voix désincarnées pour se manifester dans la grande salle du repas. En fait, c'est Firmin Duval qui, depuis une salle à l'étage, se sert d'un astucieux système de tuyauteries pour donner une fausse impression de présences surnaturelles. Puis il égorge une poule, et laisse le sang couler à travers le plancher, jusqu'à ce qu'il goutte du plafond à l'étage inférieur, sur la nappe blanche du repas... Émotions garanties. D'Aigueblanche est ravi puisqu'il connaît l'engouement de ses clients pour le surnaturel. Il prend toutefois un air outré et promet avec véhémence que le nécessaire sera fait. Si des personnages curieux se rendent à l'étage, ils ne découvriront rien d'autre qu'une flaque de sang au sol.

DEUXIÈME JOUR, APRÈS-MIDI

L'après-midi est laissée libre aux clients. Ils peuvent, s'ils le désirent, utiliser les thermes, se reposer, faire des promenades en traîneau aux alentours de la cure, visiter le village de la Léchère, et même, moyennant un petit supplément, faire du patin à glaces sur un étang avoisinant. Il est à noter que le patin à glaces est une invention des plus récentes, très à la mode chez les gens aisés, et que d'Aigueblanche a voulu jouer sur cet effet pour attirer ses clients. Cette période de la journée peut être un moment de détente ou d'enquête pour les personnages.

Le village montagnard de la Léchère compte une centaine d'habitants. Voici les rencontres les plus enrichissantes que les personnages peuvent faire :

- Louis Ferdinand Guerraz
- Le père Benoît
- Le Frère Barthélémy
- Le docteur Jonquille
- Cunégonde
- Anatole Picboux

Les personnages peuvent également apercevoir la silhouette discrète de Firmin Duval, qui s'aventure du côté de la petite serre du docteur Jonquille. Si on lui pose la question, il répondra qu'un bol d'air pur lui ferait du bien. En fait, il est à la recherche de champignons (voir plus loin).

DEUXIÈME JOUR, SOIRÉE.

Après un repas plus consistant que celui du midi (les considérations diététiques de l'époque omettent de conseiller de manger léger en soirée...), il est annoncé aux convives que la salle de jeux ouvre ses portes pour la soirée. Ils ont donc largement la possibilité de flamber quelque argent, de nouer des liens plus étroits avec certains PNJ, ou d'avoir affaire à Firmin Duval. Par la suite, le Rinpotché leur propose cordialement une petite séance de spiritisme, pour voir s'ils peuvent entrer en contact avec l'esprit qui semble tourmenter ces lieux. Villemin va se coucher en hurlant au charlatanisme. Peu avant la séance, toujours dans l'optique de mystifier les clients de la cure, Duval a ramassé des champignons hallucinogènes dans la serre du docteur Jonquille qu'il a pris soin de faire infuser dans la boisson chaude des participants (thé, tisane, médicament...). Ainsi, cette « simple » séance de spiritisme va prendre des allures psychédéliques, à l'insu du médium qui dirige la session, et qui n'est du reste pas dans la confiance. Libre au meneur de jeu de décrire aux personnages des apparitions fantomatiques dans l'angle mort de leur vision, des salles aux dimensions soudain non euclidiennes, et des ectoplasmes inquiétants aux couleurs hors du spectre... Une fois que, passablement perturbés, ils regagnent leur lit, Fantômas en profite pour en soumettre un ou deux aux tests du Pierrot-la-Lune.

TROISIÈME JOUR, MATIN.

Au petit-déjeuner du lendemain, le baronnet Alceste d'Aigueblanche annonce aux clients d'une voix déterminée qu'il a fait venir un prêtre pour exorciser les lieux du sol au plafond. En effet, un jeune homme vêtu de noir et à l'apparence stricte se

SALADHJI

Le Rinpotché Saladhji est un occultiste français, qui appartenait il y a peu à la jeune Société Spirite Française. Il avait été admis comme membre sous la férule d'Alan Kardec, mais suite à une dissension de points de vue philosophiques avec le maître, il dut quitter le cercle. Il se dit praticien des arts de l'au-delà, et organise régulièrement des séances de spiritisme et de divination avec des amateurs à l'esprit ouvert. Bien qu'il ait l'air parfaitement européen de physionomie, il arbore en permanence une tenue et un nom hindous, qui sont, selon lui, les appareils qui qualifient son ascendance spirituelle.

ATTRIBUTS :

Vigueur 4
Agilité 5
Intuition 6
Esprit 6
Présence 8

Compétences :

Mystique 8 ; Charlatan (Spécialité : Mensonge) 6 ; Enseignant 4
Hobby : Culture et mysticisme indien 6

TRAITS : Orateur, Imposant, Croyances Profondes, Polyglotte (2)

RANG SOCIAL : Haute Société

RAISON : 4

SUPERSTITION : 8

FORTUNE : 7

DÉS D'HÉROÏSME : 1

FANTÔMAS

Les caractéristiques de Fantômas ne sont données ici qu'à titre indicatif. Le Narrateur ne doit pas hésiter à les modifier pour les adapter à ses besoins.

ATTRIBUTS :

Vigueur 5
Agilité 5
Intuition 8
Esprit 8
Présence 8

COMPÉTENCES :

Génie du Mal (Maîtrise : Gestion d'organisation criminelle) 9 ;
Charlatan (Expertise : Mensonge) 6 ;

Acteur (Maîtrise : Déguisement) 8 ;
Chimiste 6 ; Psychologue
(Expertise : Hypnose) 6

TRAITS : Esprit Scientifique, Imposant, Intuitif, Flegme British, Sinistre, Suave, Réseau de Contacts (9)

DRAMES : Recherché, Trahison, Secret, Némésis

RANG SOCIAL : Non-applicable

RAISON : 10

SUPERSTITION : 6

FORTUNE : 7

DÉS D'HÉROÏSME : 5

CÉLESTIN

Célestin est l'infirmier / masseur / garçon de bain / guide touristique de l'établissement. Perpétuellement de bonne humeur, ce méridional à l'accent chantant met toute sa conscience professionnelle à satisfaire de son mieux la clientèle. Il cache soigneusement l'amourette qui le lie à une jeune fille du village et caresse l'idée de l'épouser au printemps. Il ne dédaigne cependant pas les « extras » rémunérateurs que lui proposent parfois les veuves et autres dames âgées qui fréquentent l'établissement...

ATTRIBUTS :

Vigueur 6
Agilité 5
Intuition 4
Esprit 4
Présence 4

COMPÉTENCES :

Intendant 3 ; Médecin 3
Hobby : Connaissance de la région avoisinante 5, Masseur 6

TRAITS : Suave, Forestier

RANG SOCIAL : Milieu ouvrier

RAISON : 5

SUPERSTITION : 3

FORTUNE : 3

DÉS D'HÉROÏSME : 1

FIRMIN DUVAL

Firmin Duval est le croupier de la cure. Le croupier ? Effectivement, il est expliqué aux personnages qu'afin de distraire les clients, un cercle de jeux est ouvert plusieurs fois par semaine, dans une vaste salle prévue à cet effet, à l'étage, et Firmin en est le responsable. Ça, c'est ce qui est affirmé aux personnages. En fait, Duval est un illusionniste lyonnais, engagé à grands frais par le baronnet Philémon Alceste d'Aigueblanche, pour mettre en scène certaines « manifestations ésotériques ». En tant que spécialiste de l'illusion, il maîtrise parfaitement toutes les astuces lui permettant de telles supercheries.

ATTRIBUTS :

Vigueur 4
Agilité 7
Intuition 6
Esprit 5
Présence 5

COMPÉTENCES :

Magicien (Expertises : Passe-passe, illusions) 7 ; Charlatan 5 ; Mystique 3 ; Croupier 4

DRAME : Secret

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 7

SUPERSTITION : 4

FORTUNE : 5

DÉS D'HÉROÏSME : 2

QUI DIABLE EST GIACOMO GANDOLFINO, ET QUE S'EST-IL DONC PASSÉ AU COURS DE LA PREMIÈRE NUIT ?

Giacomo Gandolfino est un mécanicien italien très doué dans son domaine. Il faisait partie, il y a quelque temps encore, de l'organisation criminelle tentaculaire du professeur James Moriarty, en Angleterre. Il travaillait sur l'élaboration de prototypes de machines volantes expérimentales, en binôme avec un autre séide américain de Moriarty, Victor Shillingham. Ce dernier, ancien espion sudiste pendant la guerre de Sécession, s'était reconverti dans l'espionnage pour le compte du Napoléon du crime. Accessoirement, il était le pilote audacieux qui testait les inventions folles de Gandolfino. Mais il y a peu de temps, Victor a convaincu son compère de quitter en catimini les services de Moriarty, et de prendre une retraite bien méritée, loin du danger et de la vie clandestine. Afin d'assurer cette retraite, chacun a dérobé à l'organisation un bien précieux : Giacomo, les plans d'une nouvelle machine volante, et Shillingham, des informations sur les plans de Fantômas. Mais l'espion américain ne parvient pas à se débarrasser de ses vieux démons, et peu après, il mène discrètement l'enquête, et remonte la piste de Fantômas, jusqu'à découvrir la surface de ses projets à la cure du Délassement Souverain. Pris d'un élan de cupidité, il entre donc en communication avec lui par lettre et le fait chanter, en laissant entendre qu'il sait tout de ses projets, et il exige une part du butin (il s' imagine naïvement que l'opération a des buts lucratifs à court terme). Fantômas, loin de se démonter, l'invite à la cure, et projette de s'en défaire très vite. Les deux compères s'y rendent, et Gandolfino en profite pour faire acheminer secrètement sur place les matériaux nécessaires à l'élaboration de sa machine, dans des chariots bâchés. Il les entrepose dans une grange abandonnée non loin de la cure. Mais Giacomo finit par prendre peur, paniqué à l'idée d'être dans le collimateur deux génies du crime, et re-contacte Moriarty pour implorer son pardon. Ce dernier envoie sur place son meilleur homme, le Colonel Moran, pour résoudre le conflit. Une fois arrivé secrètement sur place, Moran se fond dans le décor en revêtant l'apparence d'un vieil original local (voir plus loin). Ce fameux soir, ainsi déguisé, il se dévoile à Shillingham, se fait reconnaître de lui (Victor est un espion, il est très doué pour percer les déguisements à jour), et s'arrange pour lui faire comprendre à mots couverts que Moriarty ne le lâchera pas, quoi qu'il arrive. Pris entre le marteau et l'enclume, Shillingham, acculé, se rend compte qu'il a ferré un, ou plutôt deux, trop gros poissons, et préfère se suicider lâchement plutôt que de passer entre les mains de Moriarty ou de Fantômas.

tient à ses côtés, et son col blanc indique clairement son statut. Le baronnet ajoute qu'il est désolé par avance des quelques désagréments que suscitera cet événement, puisque le prêtre aura besoin de faire vider les lieux aux clients pour la journée. Certains grimacent, d'autres sont ravis de bénéficier d'un peu de temps libre. Toujours est-il que passé dix heures, tous doivent avoir quitté les lieux. Pourquoi d'Aigueblanche s'évertue-t-il à tuer la poule aux œufs d'or ? C'est très simple. Premièrement, il compte bien que cet « exorcisme » renforce la réputation occulte de son établissement. Ce prêtre n'est en fait qu'un comédien, habillé pour l'occasion, c'est une entourloupe de plus. Deuxièmement, il a une vraie raison pour ordonner la désertion de la cure pour la journée : il compte faire des tests de pureté de l'eau. Car depuis quelques mois, il commence à nourrir certains doutes quant à l'état de santé de certains clients. Certes, rhumatismes et autres maux divers sont atténués par le repos, les massages, et autres soins de Célestin et du docteur Jonquille, mais des clients se plaignent parfois de maux nouvellement apparus. Le baronnet a donc fait venir discrètement de Chambéry deux spécialistes scientifiques pour passer la cure au peigne fin, et analyser l'eau aussi précisément que possible. Comme il ne souhaite évidemment pas que cela se sache (une telle réputation le conduirait à coup sûr à la ruine), il s'est arrangé pour trouver un prétexte. Il a beaucoup à perdre sur cette opération, mais il déteste demeurer dans l'ignorance.

LA VÉRITÉ SUR LA SALUBRITÉ DES LIEUX

En fait, la nappe pbrématique et le torrent qui l'alimente charrient du mercure. La présence de ce métal à l'état liquide a des conséquences désastreuses sur la santé, qui se traduisent par des affections aussi nombreuses que diverses. C'est lui qui a apporté tant de malheurs à la communauté des moines, un millénaire durant. Lui encore qui a fait perdre la raison au frère Barthélémy. Lui enfin qui fait souffrir la jambe d'Anatole Pichoux, et la vue de Maître Brochet. C'est en référence à ce métal que les Gallo-Romains vénéraient Mercure en cet endroit, et qu'ils lui avaient bâti un temple, pour calmer sa colère.

TROISIÈME JOUR, JOURNÉE.

Trois événements notables vont marquer cette journée ; ils sont prévus pour se dérouler dans cet ordre, mais s'il le désire, le narrateur pourra modifier la chronologie de la journée avec un peu de travail. Tout d'abord, puisque les PJ ne peuvent rester à la cure, ils vont donc vagabonder, peut-être demeurer au village pour en apprendre davantage, ou peut-être même se permettre de suivre un PNJ. En fait, s'ils sont attentifs, ils peuvent remarquer Giacomo Gandolfino s'éloigner du village sur la pointe des pieds, en direction des pâturages alentours. Il rejoint en réalité la grange qu'il a transformée en atelier mécanique, et compte bien travailler toute la journée durant sur « son » prototype. La machine a des proportions à la fois inégales et démesurées. Elle nécessite que deux personnes déploient l'énergie destinée à la faire voler grâce à un système de double pédalier qui actionne des soufflets, lesquels activent en permanence la chaudière. Théoriquement, elle peut accueillir jusqu'à cinq personnes à bord. Mais pour l'instant, elle n'a encore jamais volé... Si les PJ le suivent, ils peuvent le surprendre à travailler sur sa machine, jusqu'à ce que se présente à lui le Frère Barthélémy, son fusil à la main. Le faux frère Barthélémy, c'est-à-dire le colonel Moran, le second de Moriarty. Ce dernier, qui au passage parle sans la moindre trace de l'accent du vieux fou, et adopte une démarche tout à fait lucide, met Gandolfino au pied du mur en lui demandant de terminer ce prototype, et de le lui remettre. Ensuite seulement, il pourra disparaître. Il le menace en lui laissant entendre qu'il ne ratera pas sa cible si jamais il venait une nouvelle fois à l'esprit de Gandolfino de s'enfuir... Il faut savoir que Moran est un militaire et un chasseur hors pair, de l'envergure du comte Foraz. Évidemment, il ment en lui promettant une retraite en bonne et due forme. Gandolfino en sait beaucoup trop sur l'organisation de Moriarty, et Moran compte bien le supprimer à terme comme il l'a fait avec Sillingham. Libre aux PJ d'intervenir, ou pas.

Second événement, les personnages, au hasard de leurs pérégrinations, tombent sur la silhouette du frère Barthélémy (le vrai) errant dans la forêt ou à sa périphérie.

LOUIS FERDINAND GUERRAZ

Louis Ferdinand Guerraz est le maire de la petite commune. Individu à l'impressionnante moustache gauloise et à l'éternel béret de guingois, il possède une ferme où il élève des vaches tarines. Guerraz est acquis à la cause du baronnet d'Aigueblanche : il a participé à l'achat de l'abbaye à contribution de 30 T, via des emprunts russes. Cependant, les bénéficiaires ne rentrant pas assez vite à son goût, il rendra visite dans l'après-midi au baronnet, et une dispute d'intérêts, discrète mais réelle, éclatera entre eux.

ATTRIBUTS :

Vigueur 5
Agilité 4
Intuition 4
Esprit 4
Présence 5

COMPÉTENCES :

Politicien 4 ; Paysan
(Spécialité : Éleveur) 5

DRAME : Endetté

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 5

SUPERSTITION : 3

FORTUNE : 5

DÉS D'HÉROÏSME : 1

LE PÈRE BENOÎT

Le père Benoît est le curé du village. Ce quadragénaire blafard présente la particularité peu commune d'avoir de naissance une maladie qui le rend extrêmement sensible à la lumière du jour. Il ne dit donc la messe qu'à la nuit tombée, et vit plus souvent la nuit que le jour. Cette attitude pour le moins étrange peut éveiller la méfiance des joueurs, mais en pure perte. Il est très au courant de l'histoire de l'abbaye (voir encadré plus haut), et pourra renseigner les personnages à ce sujet. Il connaît également le frère Barthélémy, un pauvre hère, autrefois moine, qui a perdu la raison et qui a élu domicile dans les montagnes environnantes. Il le considère comme inoffensif et aimerait pouvoir lui venir en aide, mais il n'ose pas aller jusqu'à l'endroit où il vit. Il en connaît néanmoins la localisation et pourra l'indiquer aux PJ si ces derniers amènent la question avec suffisamment de subtilité.

ATTRIBUTS :

Vigueur 3
Agilité 4
Intuition 5
Esprit 5
Présence 5

COMPÉTENCES :

Religieux 6

TRAITS :

Croyances profondes,
Réseau de contacts (6)

DRAME : Malade

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 3

SUPERSTITION : 7

FORTUNE : 5

DÉS D'HÉROÏSME : 2

S'ils le suivent, il ne s'en aperçoit pas et les mène droit à sa tanière. Ils ont donc le loisir de le découvrir en train de tenter de faire boire Shillingham, toujours allongé et délirant, couché sur un lit de feuilles mortes. Barthélémy prend tout d'abord une attitude effrayée, et tente d'éviter le dialogue. Mais si les PJ savent s'y prendre, à force de patience et de douceur, ils pourront l'aborder. Il est très délicat de lui adresser la parole, puisqu'il parle un jargon de plusieurs langues mêlées.

Mais il finit par se résigner, les fait asseoir en cercle, et s'ouvre à eux en un long dialogue profondément incompréhensible entremêlé d'une gestuelle saccadée. Enfin, il leur fait absorber des baies (sans doute sa façon de les inviter à manger, penseront les personnages. Ils se trompent), et se lance dans une plainte gutturale et monocorde. D'abord interdits, les PJ vont peu à peu sombrer dans une sorte de sommeil comateux aussi soudain que singulier.

LE FRÈRE BARTHÉLÉMY

Le Frère Barthélémy ne réside pas au village, mais il est parfois possible de l'apercevoir à l'orée de la forêt à l'entour. Il est considéré comme un vieux fou par les autochtones. Il réside dans une grotte troglodyte, utilisée il y a quelques siècles pour entreposer des marchandises de contrebande et aujourd'hui laissée à l'abandon. Ce frère est un ancien membre de la communauté dominicaine qui a abandonné l'abbaye voici quinze ans. Son esprit s'est détérioré lentement et aujourd'hui sa raison a définitivement basculé. Il est à noter que la grotte dans laquelle il a élu domicile est reliée, via un ensemble de galeries naturelles, à la nappe phréatique où s'alimente la cure, détail qui aura son importance plus tard. Le soir de l'arrivée des P³, le frère Barthélémy a accompli une action restée dans l'anonymat : il a découvert le corps de Victor Shillingham, sérieusement blessé, affalé sur une corniche, et l'a transporté, via le réseau souterrain qui mine la montagne (et qu'il connaît comme

sa poche), jusqu'à son repère. Il le soigne depuis lors, mais Shillingham est dans un sale état et il est incapable de tenir une conversation cohérente plus de quelques dizaines de secondes. Il pourra parler de la présence de Moran, mais refusera de mentionner Fantômas.

ATTRIBUTS :

Vigueur 5
Agilité 4
Intuition 4
Esprit 4
Présence 4

COMPÉTENCES :

Religieux 3, Médecin 2,
HOBBY : Survie en montagne 6

TRAITS : Croyances profondes
DRAME : Malade

RANG SOCIAL : Sans le sou

RAISON : 2

SUPERSTITION : 6

FORTUNE : 1

DÉS D'HÉROÏSME : 1

LE DOCTEUR JONQUILLE

Le docteur Jonquille s'est établi ici il y a cinq ans, attiré par un important vivier d'affections dont souffraient les habitants. En fait, il était salarié d'un cabinet médical de Lyon d'où il s'est fait poliment mais fermement remercer à la suite d'une erreur médicale. Jonquille s'est installé dans l'une des maisons du village qu'il loue pour une bouchée de pain, moyennant une promesse de D'Aigueblanche de recevoir un pourcentage des bénéfices générés par les clients de la cure. Depuis un an, néanmoins, il est fâché avec lui, ayant compris que les bénéfices n'arrivaient qu'au compte-gouttes. Aussi, afin d'arrondir ses fins de mois, il distille son propre médicament : une sorte d'élixir miracle à base d'alcool qui guérit de multiples affections. Il en vend à des clients sans le crier sur les toits, car il leur murmure discrètement qu'il est plus efficace que l'eau de la région. Il en offre souvent à Cunégonde en échange de menus services quotidiens.

ATTRIBUTS :

Vigueur 3
Agilité 4
Intuition 5
Esprit 5
Présence 4

COMPÉTENCES :

Médecin 6 ; Charlatan (Spécialité : vente d'élixir miracle) 4

RANG SOCIAL : Milieu Ouvrier

RAISON : 6

SUPERSTITION : 4

FORTUNE : 3

DÉS D'HÉROÏSME : 1

À cet instant, et après un silence approprié, le meneur de jeu leur retire leurs feuilles de personnages. Les joueurs vont provisoirement changer d'identité, endosser chacun celle d'un moine, et revivre, dans leur délire, une scène passée il y a des siècles, du temps où l'abbaye de La Léchère abritait encore la communauté de Dominicains. Ce passage est un clin d'œil évident au film « le Nom de la Rose » et le meneur de jeu est libre d'y faire les allusions qu'il souhaite. Il décrit la décadence et la paranoïa dans laquelle vivent les moines en raison des ravages causés par le mercure. Contrairement à un rêve ou une vision, les personnages sont libres de parole et de geste. Faites-leur découvrir la santé mentale déficiente de l'herboriste, la présence d'un veau à trois pattes parmi les bêtes qui assurent la subsistance de la communauté, la perte de l'usage d'un bras chez le frère cadet... La scène est purement onirique, et ne doit pas durer plus d'un quart d'heure à une demi-heure, mais l'ambiance doit être poignante.

Un personnage qui refuserait de consommer les baies verrait soudain ses compagnons sombrer dans un sommeil profond, duquel il sera incapable de les tirer. Cet état de santé durera plusieurs heures, sans qu'il puisse le modifier quoique ce soit.

À leur réveil, les personnages souffrent d'une sacrée migraine, qui va peu à peu s'estomper. Ils sont allongés de tout leur long dans la grotte de l'ermite, le frère Barthélémy n'est plus là, et Shillingham est inconscient. Quant à une explication sur ce qui vient de se passer... Les gens qui admettent l'existence de la spiritualité seront persuadés d'avoir vécu une expérience occulte poignante. Les autres se convaincront peut-être d'avoir vécu un phénomène médical encore peu exploré. Le docteur Jonquille, par la suite, pourra leur certifier qu'il a assisté, voici quelque 25 ans, à un cas d'hystérie collective, dans le village voisin de Morzine (rappelons qu'à cette époque, seules les femmes sont atteintes d'hystérie, selon la médecine moderne), où plusieurs dizaines de femmes s'étaient mises à hurler, et à scander le nom du Malin... Une expérience très enrichissante, selon lui, mais tout à fait explicable d'un point de vue médical et rationnel.

Une fois remis de leur migraine, les personnages peuvent néanmoins constater que la grotte se prolonge au delà de l'espace de vie de l'ermite, et peuvent décider de l'explorer. Ce qu'ils découvrent, après plusieurs dizaines

de mètres de boyaux souterrains, a de quoi donner froid dans le dos : ils peuvent non seulement avoir accès au torrent qui rejoint la nappe phréatique (qui alimente la cure) dans une immense caverne, mais également découvrir cette étrange substance argentée qui recouvre et murs, et fait chatoyer le fond de l'eau en réverbérant la lumière de leur lanterne... De plus, le décor autour d'eux n'a rien de rassurant : aux temps gallo-romains, les autochtones se servaient de ce lieu comme catacombes, et de nombreuses niches ont été aménagées pour y accueillir les cadavres d'alors. Une ancienne statue de bois païenne leur fait face. Il s'agit d'une représentation de Mercure, bras ouverts et pénis dressé (Mercure était lié à plusieurs symboliques, dont celles de la garde des troupeaux, et celle de la fertilité). Sur un côté de cette immense cavité souterraine, les personnages peuvent remarquer plusieurs cadavres séculaires qui n'ont pas l'air d'avoir subi de rituel mortuaire : ils sont une petite dizaine, portent des restes de robes de bure, et sont adossés au mur, les uns contre les autres ; certains squelettes ont encore les mains jointes. Il s'agit de cadavres de moines dominicains, venus mourir ici pour éviter de « maudire », c'est à dire contaminer, leurs frères. Un meneur de jeu espiègle pourra même faire reconnaître en l'un d'eux, grâce à un médaillon ou tout autre objet permettant de la reconnaître, le moine qu'un des personnages aura incarné dans ses délires oniriques. Les PJ quittent donc cet endroit passablement choqués, et avec l'envie urgente de respirer l'air pur de l'extérieur...

Enfin, troisième et dernier événement notable : la rencontre avec le colonel Moran. Les PJ tombent littéralement sur lui à l'écart du village, toujours sous les traits du frère Barthélémy, mais il est possible de percer son déguisement à jour : il sait qu'il doit désormais abattre ses cartes s'il veut rester en vie. En effet, il est mis en joue par le comte Foraz, et tous deux semblent échanger des propos tendus. De fait, Fantômas a compris où se cachait Moran. Ayant toujours deux ou trois longueurs d'avance sur ses ennemis, il a, entre autres buts, l'intention à long terme de remplacer Moriarty à la tête du crime européen. Et pour cela, quoi de mieux que de commencer par supprimer son fidèle second... Il a donc conditionné le comte Foraz à l'aide de sa méthode expérimentale, pour lui offrir sur un plateau ce dont il a toujours rêvé : une chasse à l'homme, avec dans le rôle de la proie un chasseur redoutable...

CUNÉGOND

Cunégond est celui que l'on pourrait appeler sans délicatesse l'idiote du village. C'est un jeune homme difforme, bossu, et attardé. Il est l'enfant naturel, autrement dit, le bâtard, du père Benoît et de sa bonne. Tous deux ont accepté, à défaut de lui offrir un toit, de subvenir aux besoins de cette créature, et Cunégond reçoit chaque soir discrètement de quoi manger. Ses réactions sociales sont souvent disproportionnées, d'autant que l'alcool qu'il ingurgite sous la forme de l'élixir du docteur Fonquille le rend imprévisible et souvent violent. Il se présente toujours en compagnie de son unique compagnon, un chien-loup dont la patte avant gauche est sectionnée à l'articulation, souvenir d'un piège à loups sournois... C'est la silhouette contrefaite de Cunégond que les personnages ont aperçu le soir de leur arrivée à La Léchère.

ATTRIBUTS :

Vigueur 5
Agilité 4
Intuition 2
Esprit 2
Présence 3

COMPÉTENCES :

DRAME : Malade

RANG SOCIAL : Sans le sou

RAISON :

SUPERSTITION :

FORTUNE : 2

DÉS D'HÉROÏSME :

ANATOLE PICHOUX

Anatole Pichoux est le garde-chasse de la région. C'est un ancien soldat de la guerre qui vit la perte de l'Alsace-Lorraine. Il goûte ici une retraite bien méritée, sans toutefois pouvoir rester les bras croisés. Il a donc hérité de cette fonction, à la fois saine et pragmatique. Pichoux veille au respect de la loi, puisque la Léchère demeure très loin de la Justice de la vallée. Superstitieux et bougon de nature, il a l'impression évidente que la région est comme sous le coup d'une malédiction, mais sans parvenir toutefois à mettre la main sur des preuves. Il pense d'ailleurs lui-même être victime d'un mauvais sort depuis qu'il s'est mis à boiter sans raison apparente.

ATTRIBUTS :

Vigueur 6
Agilité 5
Intuition 4
Esprit 4
Présence 4

COMPÉTENCES :

Soldat 5 ; Garde Chasse 5

TRAITS :

Forestier, Nerfs d'acier (2), Vétéran

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 5

SUPERSTITION : 3

FORTUNE : 5

DÉS D'HÉROÏSME : 1

Leur dialogue est interrompu par l'arrivée des personnages, et Foraz les pointe impitoyablement de son fusil. Il en porte un second en bandoulière. Il les incite, du bout de son arme, à rejoindre Moran. Il commence par plaindre sa cible. Vraiment, un boulet supplémentaire au pied, il ne mérite vraiment pas ça... Magnanime, il laisse au petit groupe cinq minutes d'avance, plus une par personnage. Puis il pose au sol le second fusil, une boîte de balles, recule

de deux pas, et consulte sa montre d'un œil appréciateur. Les personnages ont intérêt à ne pas perdre de temps...

Moran s'empare du fusil d'autorité, étant de loin le meilleur tireur. Si les PJ n'avaient pas saisi jusqu'ici, à ses manières, ils peuvent comprendre qu'ils ont affaire à un imposteur, et non au vrai ermite. C'est le moment, pour le meneur de jeu, de mettre en scène une effroyable course-poursuite endiablée en pleine forêt, où adrénaline et

survie seront les maîtres mots. Animaux sauvages dérangés et en colère, pièges précaires mais potentiellement mortels bricolés à la va-vite, traversée problématique d'une clairière où s'entasse la poudreuse, échanges de tirs depuis la cime des arbres... Il semble évident que se séparer est une erreur au vu des conditions. Libre au narrateur de blesser un, ou même plusieurs personnages. Grièvement blessé à la jambe, mais toujours lucide, Moran, comprenant qu'il ne pourra gagner, décide de fuir, et tente le tout pour le tout en rabattant son groupe sur la grange où travaille Gandolfino. D'autorité, il lui ordonne de faire décoller la machine, malgré ses protestations selon lesquelles certains réglages n'ont pas été faits, sans parler des essais. Peine perdue. Voici tout ce petit monde embarqué de force dans la machine, qui aux pédaliers, qui à pelleter le charbon à la chaudière, qui à surveiller leurs arrières... La machine est lancée sans ménagement le long d'un pâturage en pente douce, jusqu'au précipice qui donne sur la vallée de la Tarentaise...

Après une interminable chute, l'engin grince, lutte, gémit, finit par reprendre de l'altitude et par dominer la montagne. Gandolfino laisse échapper sa surprise et sa joie. Mais le répit est de courte durée : après quelques minutes d'accalmie, il s'aperçoit qu'il n'a pas la maîtrise du gouvernail. C'est peut-être dû au surpoids, à moins qu'il ne s'agisse de réglages qu'il n'a pas eu le moyen d'effectuer avant ce premier vol... Qui risque fort d'être le dernier, fait-il en jetant un œil angoissé aux jauges de la chaudière. Panique à bord : effectivement, l'engin devient progressivement incontrôlable, et commence à perdre de l'altitude... Pour terminer sa course en se crashant contre une charrette de foin qui stationne devant la cure.

Les personnages sont blessés dans l'accident pour certains, inconscients pour d'autres, alors que l'explosion de la chaudière de la machine volante met le feu à la charrette de foin et que les flammes commencent rapidement à lécher les murs de la cure, pour atteindre très vite les poutres de soutènement et les étages, construits en bois... Très vite, un vent de sauve-qui-peut se met à souffler sur le bâtiment et ses occupants. Les clients sortent précipitamment, qui en maillot de bain, qui serrant contre lui ses possessions les plus chères, qui la moustache et les cheveux roussis, le tout devant un baronnet d'Aigueblanche, muet d'angoisse et paralysé,

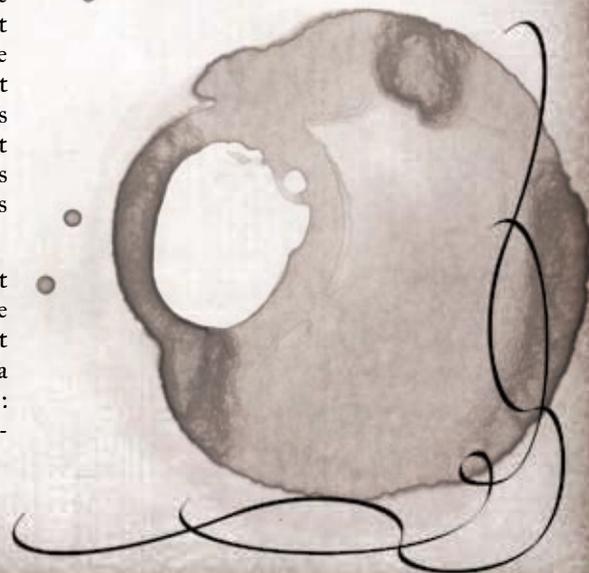
qui regarde partir en fumée ses rêves de richesse. Au vu des moyens dont dispose le modeste bourg, il n'est pas concevable de disposer de systèmes de lutte contre le feu. Les victimes sont raccompagnées jusqu'au village, non loin de là par des villageois venus assister au drame, alors que les personnages, restés seuls, constatent qu'il reste encore une silhouette qui se découpe au devant de l'incendie, qui ravage désormais l'ancienne abbaye sur fond de crépuscule naissant. Il s'agit de Fantômas. Que le meneur de jeu lui prête les traits du PNJ de son choix, ça n'a aucune espèce d'importance. Ce dernier s'avance vers eux, d'une attitude à la fois calme et résolue, et leur tient le discours suivant :

« Je dois bien l'avouer, vous m'avez donné bien plus de fil à retordre que je ne m'y attendais, mes bien chers Pierrot. Mais laissez-moi tout d'abord me présenter à vous comme il se doit : je me nomme Fantômas. De fait, je m'étais attendu à ce que vous suiviez bien sagement les chemins que j'avais tracés pour vous, mais vous en avez décidé autrement. Je vais donc me montrer beau joueur, c'est la moindre des politesses, et vous révéler la raison de votre présence ici. Vous êtes venus ici grâce au soutien, à leur insu, de vos proches, amis, et médecins. La plupart des clients de la cure m'offraient des raisons de m'intéresser à eux. Ils sont promis à de grandes choses, à un bel avenir, qu'il soit immédiat ou à long terme. Voyez-vous, avec le soutien de mon organisation, j'ai mis en place un système permettant d'acquérir une sorte d'influence mentale sur les gens. Je pensais, par ce biais, pouvoir acquérir un certain pouvoir dans divers domaines. Hélas, votre curiosité et votre entêtement ont contrarié mes plans. Et la disparition inopinée de mon centre met un terme définitif à mes ambitions. Du moins, à celles qui vous concernent. Messieurs, Je salue une nouvelle fois notre partie, c'était un jeu captivant ! Mais si vous voulez bien m'excuser, j'ai devant moi un monde qui m'attend, et je m'en voudrais de le faire patienter... Adieu ! »

Sur ce, il se rue sur le traîneau de la cure, abandonné là, et s'enfuit, seul, sur la route qui redescend à Petit Cœur et à la vallée, laissant derrière lui l'ancienne abbaye livrée aux flammes. L'étendue de l'incendie le rend, à ce stade, impossible à maîtriser, et le bâtiment est perdu. C'est donc au village de La Léchère que les personnages vont rejoindre les rescapés de cette histoire mouvementée, passablement hagards. C'est là également, dans une pension de famille partiellement à l'abandon, et qui ne pensait plus jamais voir affluer autant de clients dans la même journée, qu'ils pourront panser leurs plaies, et finir d'emboîter les pièces du puzzle. Mais certaines questions demeureront sans réponse...

Ces prémices de conclusion devraient laisser aux personnages un goût de victoire. Néanmoins, Fantômas s'est bien gardé de tout leur dire, et a prêché la vérité pour mieux induire le mensonge : ses expérimentations sur les Pierrot-la-

Lune ont tout à fait porté leurs fruits, contrairement à ce qu'il a laissé paraître. Une petite dizaine de gens influents, des ingénieurs, des politiciens, des aristocrates, des médecins et autres personnes de même statut, sont désormais autant de marionnettes programmées à sa seule intention. Oh, bien sûr, les PJ n'en sauront jamais rien, du moins pas jusqu'à ce que l'inévitable se produise. D'ici dix, vingt ou trente ans, les ex-clients du « Délassement Souverain » accompliront tous, sans exception, un geste important, contre leur gré, pour servir les intérêts de Fantômas. Naturellement, analysés tels quels, et sortis de leur contexte, ces gestes paraîtront absurdes, ou passeront



Savoie, janvier 1878.

Aix-les-Bains était une ville superficielle, bruyante et grouillante, trop propre et trop appréciée, envahie par le flot perpétuel de gens venus profiter des thermes et de leurs bienfaits comme une tique profite avec ferveur du sang de sa victime. Il n'aimait pas cet endroit, mais les nombreux médecins qu'il avait consulté étaient, pour une fois, d'un avis unanime : de réguliers séjours en cures thermales pouvaient s'avérer un expédient efficace contre la tuberculose. Pouvaient s'avérer ? Hypocrites fils d'Hippocrate. Existait-il seulement un remède ?

Il avait quitté La Léchère comme il l'avait atteinte : à dos d'ânesse, moyen de transport inconfortable au possible, qui n'arrangeait pas ses maux de dos. Du moins espérait-il que les thermes, à défaut de guérison miraculeuse, pourraient le soulager un peu...

Il avait fini par dénicher cette modeste pension à un prix abordable, ce qui, sans réservation, constituait en soi un exploit en cette période de l'année. Il avait même trouvé le moyen de faire un peu de charme à la jeune veuve qui tenait l'établissement, afin de se voir attribuer une chambrette au deuxième étage, au calme, loin de la foule rugissante, avec vue sur le jardin et la Croix du Nivellet.

La pièce embaumait le bois verni et la lavande, dont la propriétaire avait pris soin d'accrocher à divers endroits de petits coussinets aux senteurs apaisantes. Le mobilier était sommaire et rustique, mais, à sa manière, non dénué de charme. Certes, l'on était loin des raffinements de sa chère capitale britannique, mais voyager comme il le faisait lui permettait de découvrir d'autres aspects de la vie quotidienne, aspects qu'il se faisait un devoir de retranscrire dans ses écrits.

Ses écrits.

Robert Louis Stevenson avait vécu, ces derniers temps, plusieurs événements assez singuliers pour lui insuffler la forme encore floue et indistincte d'un nouveau roman, il le sentait. Les idées, les couleurs, les images se bousculaient dans sa tête, sans qu'il arrive à les ordonner. Cela faisait une semaine qu'il louait cette chambre, et il n'avait pas réussi à écrire une seule page qui lui eut assez plu pour la conserver. Était-ce le manque de recul sur ces événements récents qui l'empêchaient de donner corps à ces notions, ou bien le fait, justement, que cette inspiration soit du domaine de la réalité et non de l'imagination ?

Il percevait régulièrement en songe des versions déformées et chimériques des souvenirs qu'il avait acquis à la cure de La Léchère. Ce pauvre garçon, simple d'esprit, et alcoolique, à qui la nature avait refusé jusqu'au don de la parole, hantait ses souvenirs. Il finit par se décider, peut-être dans le seul but d'exorciser ses nuits, à utiliser cette image de brute écervelée, dangereuse malgré elle. Il en avait fait quelques croquis, qu'il avait affichés au dessus de son lit. Il avait noté du coin de l'œil la moue silencieuse mais désapprobatrice de sa logeuse à leur vue, et ne s'en était pas formalisé. Après tout, son statut de voyageur et d'écrivain lui valait une réputation de marginal, et ce en dépit de tous ses efforts...

Il resta quelques minutes à contempler ses esquisses, puis reprit la machine à écrire qu'il avait louée à son arrivée à Aix-les-Bains, et se pencha sur le clavier. Pendant plusieurs secondes, l'on entendit plus dans la pièce qu'un cliquetis cadencé et mécanique. Puis il se releva, fixa avec intensité ces quelques mots pendant une bonne minute, et

s'autorisa un sourire. Le titre lui plaisait. C'était bien la première fois depuis plusieurs jours. Oh, bien entendu, c'était une ébauche, un thème jeté sur le papier pour le cristalliser, rien de plus. Il se leva soudainement en renversant sa chaise, et lâcha une brusque quinte de toux sonore, assortie d'une crise où l'oxygène vint à lui manquer. Il fit des efforts pour se calmer, et peu à peu, finit par aspirer goulûment l'air par la bouche, pendant une longue minute. Enfin, d'une démarche encore mal assurée, il quitta sa chambre pour descendre l'escalier en vacillant, et réclamer à sa logeuse le thé au miel qu'il absorbait quotidiennement en d'impressionnantes quantités.

Sur le rouleau de la Remington trônait toujours son titre du jour, impassible, comme figé :

THE STRANGE CASE OF DOCTOR JONQUILLE AND MISTER HYDE

Southampton, 22 mars 1912.

Je regardai de nouveau les plans punaisés au mur. Encore une fois, quelque chose ne tournait pas tout à fait rond, mais quoi ? L'élaboration du navire avait pris trois années, depuis les tracés techniques des premiers plans jusqu'à sa finalisation dans les ateliers navals britanniques de la compagnie White Star. Trois années de ma vie passées sur cet unique chantier. Majestueux. Il était la majesté incarnée. Jamais, au cours de l'histoire, l'on n'avait conçu un paquebot aussi gigantesque. Une coque de près de 270 mètres de long. Une capacité d'accueil de quasiment 2500 passagers, sans compter l'équipage. Une vitesse de croisière de vingt-deux nœuds. C'était un monstre marin qui n'avait pas son égal sur la planète.

La liste de passagers que j'avais à la main comportait plus d'un nom célèbre... John Astor, Charles Hay, Benjamin Guggenheim... Tant de milliardaires, de richissimes dirigeants de ce monde, venus parader sous le ciel européen... J'en soupçonnais certains de s'être déplacés uniquement pour effectuer le voyage du retour à bord. Rien n'avait été omis pour leur confort : pont de promenade irréprochable, salle de bal luxueuse, bains turcs, gymnase, bibliothèque, fumoir, piscine... Il faut dire que ce paquebot a été conçu précisément pour cette catégorie de personnes. Dame, un seul billet en première classe me coûterait plus de huit mois de salaire ! Bah, le prestige que retireraient ces gens en débarquant à New York n'aurait probablement pas de prix. Après tout, le seigneur Dollar-or les avait déjà bénis, alors j'imagine que la gloire demeurerait le seul objectif qu'ils puissent encore trouver amusant...

Je balayai ces chimères de mon esprit d'un revers de la tête, et en revins à davantage de pragmatisme. Bientôt, les premiers essais, puis Southampton... Son premier périple, son baptême. J'en tirais davantage de fierté que je voulais bien l'admettre.

Assis devant l'atelier se tenait Moody, l'un des officiers qui aurait le privilège de faire partie du premier voyage. J'avais lié connaissance avec lui il y a quelques semaines. Un homme aimable, quoique peu bavard. Pourtant, ce matin, il remettait de nouveau sur le tapis ce sujet, à croire qu'il était incapable d'accepter ma réponse comme une évidence. Je poussai un long soupir, posai la tasse de thé qui me réchauffait les mains, et jetai :

- Les canots de sauvetage ? Officier Moody, vous devez plaisanter. Nous en avons déjà longuement discuté. Pourquoi s'encombrer de canots de sauvetage en quantité suffisante pour accueillir l'intégralité des passagers de ce navire ? Le R.M.S. Titanic est parfaitement insubmersible, fis-je d'une voix atone, comme mécanique, sans comprendre pourquoi je n'arrivais pas à me persuader du contraire. »

LA SÉPHIRAH

DES

MERVEILLES

Ce scénario s'adresse à des joueurs expérimentés, et à un meneur de jeu aimant fournir un travail de préparation préalable, et sachant improviser. Les personnages peuvent être de diverses nationalités, mais résider en Autriche, à Vienne, et faire partie de la loge franc-maçonnique du Grand Orient de Vienne (la principale loge franc-maçonnique de la ville, voire du pays). Deux options s'offrent aux joueurs : soit ils croient au paranormal et à l'occulte, soit ils ne sont Maçons que pour le réseau politique et économique qu'une telle allégeance peut leur offrir. Un ensemble d'individus hauts en couleurs vont soudain s'intéresser à une femme récemment sortie de l'asile de Bedlam à Londres. Lorsqu'ils prendront conscience que cette personne n'est autre que la jeune Alice Liddell devenue femme, de l'œuvre majeure de Lewis Carroll, ils risquent de porter sur les péripéties et les incohérences de leur quotidien un tout autre regard...

AVERTISSEMENT : si, pour le scénario « Clair de Lune », le choix avait été fait de présenter une explication rationaliste au Meneur de Jeu, « la Séphirah des Merveilles » se construit sur des faits indéniablement mystiques. Par contre, la majorité des événements qui se déroulent au cours de ce scénario laissent le choix aux personnages soit d'adopter une théorie mystique, soit de les rationaliser. Mais quel que soit leur point de vue, ils risquent fort de ne pas ressortir indemnes de cette histoire...

Les ramifications des origines de cette histoire sont nombreuses et complexes. Elles sont présentées par le détail dans la chronologie ci-dessous, certes dense, mais qui offre l'avantage de présenter les motivations et les objectifs des différents protagonistes du scénario. Il est fortement recommandé au meneur de jeu de s'en imprégner avec soin avant de faire jouer le scénario.

Il y a un siècle : Wolfgang Amadeus Mozart, compositeur de génie de son temps et Franc-Maçon viennois, décède après une vie brève et dissolue, mais qui marque à jamais le monde de la musique. Mais il est un homme qui occupait le poste de compositeur à la cour de l'Empereur d'Autriche avant lui, qui vit dans l'ombre de sa gloire toute sa vie durant : il s'agit de Salieri, membre honoraire de la Loge franc-maçonnique du Grand Orient de Vienne tout comme lui. Cet homme a un talent certain pour la composition et l'interprétation, mais la seule présence de Mozart occulte jusqu'à la sienne. Il se parjure alors et renie Dieu en pensant que ce dernier l'a abandonné au profit de ce garçon obscène et vantard qu'est Mozart. Il jure de lui faire obstacle en s'opposant à Mozart. Résolu, il finit par le tuer à la tâche en jouant sur les sentiments de culpabilité de Mozart, tout en lui extorquant son Requiem sur son lit de mort.

Dans les mêmes années, la Loge du Grand Orient de Vienne (dont, rappelons-le à toutes fins utiles, Salieri fait partie) se livre à une lutte occulte impitoyable contre un autre groupuscule composé d'ésotéristes juifs, la Grande Loge de Massada. Course au recrutement d'adeptes parmi les hautes sphères de la société, vaines querelles de pouvoir, obscurs discours démagogiques visant à faire triompher certaines théories... Les membres de la Grande Loge de Massada, juifs ultra-orthodoxes et fervents théoriciens et praticiens de la kabbale, sont pour la plupart des rabbins résidant dans l'Unterter Werd, le ghetto juif de Vienne et, cela va de soi, bénéficiant du soutien inconditionnel de toute la branche la plus radicale du mouvement sémite viennois. Ce qui leur confère un réseau non négligeable.

1825 : Quelques années après la mort de son rival, Salieri, rongé par la jalousie et incapable d'arriver à sa cheville, lance



un monologue poignant : il se dit prêt à tout pour obtenir le talent de Mozart. Il tente même vainement de se suicider, persuadé que c'est de sa faute si Mozart, son « meilleur ennemi », est mort à force de travail. Salieri est alors transféré dans un asile de la campagne viennoise, où il est traité avec tous les égards, grâce à sa fortune, mais aussi par respect pour l'homme qu'il était avant d'attenter à ses jours. (S'il le désire, le Meneur de Jeu pourra visionner l'excellent Amadeus, qui présente une très bonne approche de l'époque et de ses protagonistes).

Mais une entité n'est pas restée sourde à sa supplique, et bientôt, elle lui apparaît grâce au miroir de sa cellule. Cet être se présente à lui sous le nom de Faust et lui propose marché : il est prêt à lui offrir le talent de Mozart, ainsi que l'immortalité pour pouvoir jouir de ce don, et lui demande ce qu'il aurait à offrir en échange. Salieri offre son âme sans hésiter, ce qui ne semble pas suffisant aux yeux de Faust. Salieri est un vieillard usé et passiste, à la santé mentale

vacillante de surcroît. Faust lui impose donc de rajouter dans la balance un service, non précisé, qu'il devra lui rendre sans discuter dans les temps à venir. Le musicien accepte le marché, et reçoit instantanément le don promis. Le piano qu'il a fait transférer dans sa cellule baigne dorénavant l'asile d'une musique sans pareille, qui n'a toutefois pour seul public que les internés et le personnel. Faust a cependant omis de préciser un détail à Salieri : si ce dernier est effectivement doué de l'immortalité, son corps continue à subir les outrages du temps. C'est donc un Salieri passablement vieillissant qui compose désormais des merveilles de musique comme seul Mozart pouvait le faire avant sa mort. Afin de ne pas attirer l'attention, et de conserver jalousement son secret, il coupe définitivement les ponts d'avec sa loge franc-maçonnique, et se fait passer pour mort aux yeux du public. Il demeure néanmoins à l'asile, et y prend discrètement l'identité d'un petit-neveu afin de pouvoir conserver son propre nom, dans un élan de narcissisme renouvelé. Grâce à sa fortune, il plie peu à peu la direction et le personnel de l'asile à sa volonté, et devient ainsi le seigneur de son petit univers.

De son côté, Faust, qui entrevoit l'avenir (il n'est pas démesuré de conférer de tels pouvoirs au Mal absolu, après tout...), comprend que la Grande Loge de Massada aura peut-être un rôle à jouer dans ses projets, et qu'elle risque de lui mettre des bâtons dans les roues à l'avenir, notamment grâce à un objet de puissance que possède la loge depuis sa création : un morceau du fameux Mur des Lamentations. Cet objet, frappé d'un obscur texte en Enochéen, confère à son porteur le pouvoir de « lire » les auras des gens. C'est un procédé encore balbutiant à l'époque, mais qui deviendra très à la mode quelques années plus tard. Le phénomène est plus ou moins similaire à celui des auras de Kirlian : les couleurs et textures des auras permettraient de comprendre la nature et / ou l'humeur des sujets. Salieri s'arrange donc pour voler ce fétiche pour leur éviter des ennuis. Suite à une risible suggestion de Faust, il s'en sert pour caler son piano. La pierre ne le quittera plus.

1865 : Dans le grand jardin d'une propriété de la banlieue londonienne, la petite Alice Liddell s'ennuie fermement. Soudain, elle aperçoit un lapin blanc vêtu en costume victorien, une montre à gousset à la patte, s'engouffrer dans un terrier. Poussée par sa

curiosité et son ouverture d'esprit, elle le suit sans hésiter. Alice Liddell n'est en effet autre que l'héroïne d'Alice au Pays des Merveilles. C'est une enfant qui a acquis un puissant don de médium dès sa naissance, même si elle n'en est pas consciente. Les événements décrits dans le roman de Lewis Carroll se déroulent de la même manière. Alice, entre autres rencontres hors du commun, fait la connaissance du Chat du Cheshire. Cet être, comme nous allons le voir, aura son importance par la suite. La petite Alice, incapable de faire face à un tel degré de non-sens, finit par fuir ce monde en s'en éjectant. Elle est retrouvée, seule, inconsciente, dans le jardin de ses parents. À son réveil, elle est victime d'une phénoménale crise d'hystérie, suivie d'une profonde catatonie. Cet état durera jusqu'en 1896 et fera d'Alice un sujet privilégié des médecins et autres aliénistes en mal de pathologies nouvelles. Le monde qu'elle a appréhendé n'est en effet pas seulement un inoffensif univers onirique, mais la première des dix Sephiroth de la kabbale juive qui jalonnent le chemin qui mène au Démiurge.

Faust (qui n'est qu'un nom parmi ceux qu'il utilise pour donner corps au concept du Mal absolu) décide de s'attaquer aux Sephiroth, et de les corrompre afin d'avoir un chemin tout tracé qui le mènerait jusqu'au Démiurge. C'est la jeune Alice Liddell qui lui donne à la fois l'idée et l'opportunité d'agir, puisque son seul passage dans le Pays des Merveilles en a perturbé l'équilibre par le pouvoir de sa rationalité, et l'a ainsi affaibli. Lentement, Faust commence à ronger le pouvoir du Pays des Merveilles, et à le corrompre. Année après année (mais qu'est le temps dans un tel royaume ?), le paysage et l'atmosphère se dégradent, les habitants décèdent ou disparaissent.

LA KABBALE.

La kabbale est une tradition juive permettant de comprendre l'Ancien Testament sous un jour nouveau en se basant sur une interprétation mystique et allégorique. Selon elle, le kabbaliste est à même de parcourir une sorte de chemin initiatique nommé l'Arbre de Vie. Cet Arbre symbolise le moyen autour duquel notre univers et les différents mondes des esprits gravitent. Seuls les kabbalistes les plus puissants et les êtres les plus méritants ont accès à ces mondes étranges. Les Sephiroth sont ce que l'on appelle des mondes de kabbale, et représentent chacune des dix branches de l'Arbre ; elles sont autant d'étapes du périple pour parvenir à l'appréhension d'une entité supérieure et universelle, que certains nomment le Démiurge, d'autres Yabveh, ou Dieu. Les Sephiroth sont organisées selon un ordre ascendant, et sont autant de mondes présentant un visage spécifique, régis par leurs propres lois.

Pendant ce temps, certains membres de la Grande Loge de Massada enquêtent sur le petit-neveu de Salieri et sur l'asile où il réside. Ils recourent aux dates et les témoignages, et finissent par se douter que le compositeur est en fait leur vieil ennemi, qui aura joué avec Dieu seul sait quels pouvoirs pour s'octroyer cette incroyable longévité.

1865 à 1890 : Les parents Liddell vont de cabinets de médecins en échoppes de rebouteux, et s'adressent même des pratiquants de certaines sciences occultes, en pure perte. Leur fille n'est plus guère qu'un pantin dépressif privé de toute raison, agité ponctuellement de crises convulsives d'hystérie (une pathologie attribuée à l'époque

LE PAYS DES MERVEILLES

Le « Pays des Merveilles » n'est ni plus ni moins qu'un autre nom qui définit la toute première des dix Sephiroth de l'Arbre de Vie, nommé le Royaume de la Couronne. Il est régi par les lois de l'absurde et de l'irrationnel. Il est gouverné par la Reine de Cœur qui assume l'identité de Déméter, l'avatar de la mère castratrice. Cet avatar est une fonction, une présence nécessaire qui assure sa stabilité à la Sephirah. L'apparence du Pays des Merveilles que nous décrit Alice dans l'œuvre de Lewis Carroll, et surtout le dessin animé de Walt Disney est optimiste, vivante et colorée. Ne vous y trompez pas : Alice nous présente ce monde par le spectre de son esprit d'enfant, et son imagination l'a adapté à ses perceptions. Mais en réalité, le Pays des Merveilles n'a rien de merveilleux. Il offre un aspect beaucoup plus sombre et inquiétant. Sans toutefois tomber dans la caricature, imaginez-vous un décor sorti de l'imagination du réalisateur Tim Burton plutôt qu'un monde pour enfants empli de couleurs et de fantaisie.

LE CHAT

Le Chat du Cheshire qui apparaît dans Alice au Pays des Merveilles est une créature très puissante, aux ordres directs du Démon de l'Arbre de Vie. S'il choisit de se présenter sous les traits d'un chat, il occupe en fait la fonction de Sphinx ; c'est lui qui est chargé de réguler les passages entre les Séphiroth, les mondes de kabbale. Il est parfaitement autonome, et peut à volonté circuler d'une Séphirah à l'autre et jusqu'à notre monde, qui représente en quelque sorte les racines de l'Arbre de Vie. Il est également doué d'un certain don de prescience : il est capable de percevoir l'univers des possibles, et donc d'explorer les avenir potentiels. Le Chat a également reçu du Démon le droit d'intervenir pour influencer ces possibilités d'avenir, dans la mesure où il agit pour le bien de l'Arbre de Vie. Ses autres facultés précises ne sont pas détaillées ici. Il suffit de savoir qu'il peut disparaître et réapparaître à volonté où il le souhaite, quand il le souhaite. Néanmoins, cette faculté est limitée lorsque le Chat veut emmener quelqu'un ou quelque chose avec lui : notre Sphinx a besoin de faire se refléter la personne ou l'objet en question – il l'embarque littéralement de l'autre côté du miroir.

aux seules femmes) et de schizophrénie, et prostrée le reste du temps. Le père d'Alice décède de vieillesse en 1890.

Dans le même temps, le Chat du Cheshire, que nous nommerons simplement « le Chat » par la suite, ne peut que constater le chaos qu'Alice a semé lors de sa visite au pays des Merveilles. Peu après son départ qui a ébranlé le monde, le Chat tente donc de lire l'avenir de la Séphirah. Il prend alors conscience que le Royaume de la Couronne est en sursis. Au fil des années (humaines) qui suivent, il explore, grâce à son don de prescience, les possibilités pour éviter la catastrophe, sans comprendre quel en est le point de départ.

1891 : La mère d'Alice s'éteint à son tour, essouffée, usée par le temps et les vains efforts. C'est le notaire familial qui gère l'avenir d'Alice. Il se dépêche donc de la confier à l'asile londonien de Bedlam, qui raffole de ce genre de cas insolubles, en y joignant une dotation généreuse pour ne pas que le directeur s'intéresse de trop près à ce transfert pour le moins cavalier. Dans le même temps, il empêche sans scrupule le restant de la fortune des Liddell, et se désintéresse de l'affaire.

Janvier 1895 : Une société immobilière londonienne, internationale et très ramifiée, reçoit une demande d'un client, un mystérieux noble des Carpates : ce dernier souhaiterait racheter une abbaye désaffectée à Londres même. La société envoie donc un de ses agents, Mr Renfield, au château du Comte Vlad Tepes Drakull, pour régler cette affaire dans les plus brefs délais. Cette histoire n'est autre que le prélude au roman de Bram Stoker, Dracula. La confrontation avec le Comte ébranle

sérieusement la raison de Renfield, et de retour à Londres, il est enfermé à Bedlam à son tour, où il s'avère particulièrement friand d'insectes et de petits chats. Le Chat, de son côté, s'intéresse enfin à Alice en tant qu'élément déclencheur de la Séphirah. Il se projette dans son avenir, et les possibilités qu'il entrevoit (voir paragraphe suivant) l'alarment au plus haut point. Il décide de se rendre à Londres, à Bedlam, pour surveiller Alice. Son apparence dans notre monde est celle d'un chat noir banal, si ce n'est qu'il présente de curieux reflets bleutés.

AOÛT 1895 : Faust a connaissance, depuis « l'incident de 1865 », du phénomène qu'est Alice Liddell. Une médium d'une grande puissance, et qui, en plus, est capable de traverser les dimensions, est un sujet des plus passionnants pour lui. Certes, Alice est définitivement perdue, mais un éventuel héritier... Éduqué correctement, il serait tout à fait indiqué pour devenir rien moins que l'Antéchrist... Cet héritier serait à même de corrompre les Séphiroth les unes après les autres, et ainsi d'atteindre le Démon... Faust contacte donc à nouveau Salieri, et lui rappelle sa dette. Il le charge d'envoyer un de ses agents à Bedlam pour féconder Alice et la surveiller. Sitôt dit, sitôt fait, Salieri, qui dirige désormais son propre asile depuis sa cellule, envoie l'un de ses gorilles infirmiers à Bedlam pour le faire embaucher, avec une lettre de recommandations dithyrambique de la part du directeur. Faust demande également à Salieri de récupérer l'enfant, et de « l'éduquer convenablement ». Si par malheur, l'enfant venait en effet à être baptisé et / ou à recevoir une éducation catholique, son potentiel serait alors étouffé dans l'œuf.

Septembre 1895 : Le directeur de l'asile de Bedlam a pour mentor un certain professeur Abraham Van Helsing. Ce dernier, suite à ses nombreuses visites,

LA REINE DE CŒUR
ET SES SUIVANTS

La Reine de Cœur n'est autre que l'incarnation de Déméter, Souveraine Mère Castratrice, qui gouvernait sans partage sur le premier des Séphiroth de kabbale. Chassée récemment par Faust du Pays des Merveilles, elle s'est réfugiée dans notre monde. Mais elle et ses suivants sont incapables d'appréhender leur quotidien de manière rationnelle, et ce monde est bien trop sensé pour eux. La Reine compte donc y recréer une parcelle de son royaume perdu. Quitte à saccager notre réalité. Ses pouvoirs ont grandement diminué depuis que Sa Majesté est exilée. Mais elle connaît encore quelques formules d'Énochéen fort efficaces. Notamment une qui lui permet de récupérer des têtes humaines fraîchement coupées pour les interroger à volonté et / ou pour se fabriquer des mignons afin d'étendre sa Cour, et donc, son pouvoir... Elle s'intéresse tout particulièrement aux gens qui semblent avoir une influence potentielle sur la réalité (comme Alice l'a fait trente ans auparavant) : les théoriciens et praticiens des sciences occultes... Sa cour n'est plus composée actuellement que de quelques sujets, derniers transfuges encore vivants du Pays des Merveilles : le « Carré d'As de Sa Majesté » (quatre agents discrets, efficaces, symétriques et inquiétants), le Lapin Blanc (le Héraut de Sa Majesté), et un chenillon énorme tissant une soie capable de tordre la réalité au fur et à mesure qu'on l'évide. La Reine a commencé à utiliser cette soie pour distordre la réalité selon ses désirs. Bien entendu, ce pouvoir n'est plus qu'une parcelle de ce que pouvait offrir le pays des Merveilles avant sa destruction. Ces distorsions ne sont donc pour l'instant que de « petites touches », mais si le chenillon a le loisir de tisser sa soie sur le long terme, une poche de réalité obéissant aux règles du Pays des Merveilles pourrait bel et bien se concrétiser... Une précision importante : la Reine, bien qu'en exil, représente en quelque sorte l'avatar du non-sens et de l'absence de logique, ce qui se traduit dans notre monde par deux ou trois détails notables : le plus singulier d'entre eux est que les instruments de mesure du temps (horloges, pendules, montres à gousset...) s'arrêtent de fonctionner en sa présence. D'autres éventuelles petites anomalies sont laissées à la discrétion du Meneur de Jeu.



connaît bien le cas d'Alice et en parle à son ami, le jeune Docteur Sigmund Freud, avec qui il a fréquenté l'hôpital de la Salpêtrière quelques années auparavant. Freud, déjà passionné par « le cas Alice », prend alors contact avec Bedlam et prend des dispositions pour devenir son tuteur légal. Pendant ce temps, à Bedlam, l'infirmier de Salieri prend ses nouvelles fonctions, et découvre les internés, dont Alice. Il prend un malin plaisir à les torturer jour après jour par pur sadisme. Il s'arrange peu après pour qu'Alice demeure seule assez longtemps et la violente. Le résultat ne

se fait pas attendre, Alice tombe enceinte. Faust jubile. Le directeur de Bedlam, qui voit cette affaire d'un assez mauvais œil, profite de l'offre de Freud pour lui céder Alice et éviter ainsi d'éventuels ennuis.

Octobre 1895 : (Pour l'anecdote) À Bedlam, Renfield reçoit la visite de la jeune Mina Harker, qu'il met en garde contre « le Maître », ce gentleman Hongrois (qui n'est autre que Drakull) qu'elle a rencontré. Il signe ainsi son arrêt de mort. Quelques jours plus tard, pris d'une crise de démence, il échappe un instant à la vigilance de ses gardiens et agresse ce nouvel infirmier de

Vienna qui s'amuse à le torturer avec tant de plaisir. Il lui inflige une terrible morsure au visage et au cou, lui arrachant les chairs. La plaie s'infecte, et l'infirmier décède des suites de ses blessures peu de temps après. Salieri se retrouve donc sans agent de terrain à Bedlam.

Décembre 1895 : Faust achève d'envahir et de corrompre le Pays des Merveilles. Ce dernier est ravagé et n'a plus aucun point commun avec celui qu'a connu Alice. Seule une poignée de créatures parvient à échapper à la destruction, sous l'égide de la Reine de Cœur. C'est dans notre

monde, à Londres, qu'ils se retrouvent. Ce n'est pas un hasard : l'analogie entre l'atmosphère du Pays des Merveilles et la société britannique victorienne est évidente dans l'œuvre de Lewis Carroll. Ces créatures perdent une partie de leur apparence et de leur essence absurde et saugrenue en arrivant dans notre monde, et peuvent passer pour des personnes originales, mais néanmoins acceptables. La Reine de cœur prend ses premiers points de repère dans ce nouveau monde, et commence à s'y adapter.

2 Février 1896 : Freud, une fois les démarches administratives achevées, devient le tuteur légal d'Alice, et envoie Otto Unterberg, l'un de ses disciples, la chercher à Londres, à l'asile de Bedlam.

11 Février 1896 : En plein cœur de Londres, dans le quartier chic de Picadilly, on retrouve un corps décapité. La tête manque à l'appel et ne sera pas retrouvée malgré les efforts des bobbiés du Yard (qui vont pourtant jusqu'à draguer la Tamise). Le corps est bientôt identifié comme celui de Sir Winston Pryce, riche rentier et érudit bien connu du British Museum. En fait, Sir Pryce s'intéressait de près à la kabbale, et ne s'en cachait pas. La Reine de Cœur l'a fait décapiter par son Carré d'As, avant d'interroger la tête sur ses connaissances, tête qu'elle conserve désormais. De plus, la décapitation est un travers dont elle n'a jamais pu se départir depuis son exil, elle est incapable de passer une période trop importante sans ordonner d'un ton péremptoire son célèbre « Qu'on lui coupe la tête !!! ». Dans le même temps, le disciple du docteur Freud arrive à Londres après un voyage d'une dizaine de jours depuis Vienne, et récupère Alice après quelques formalités, non sans constater au passage qu'elle est enceinte. Grâce à l'aide inespérée du Chat (voir à ce sujet la nouvelle introductive), Renfield parvient à s'échapper de Bedlam. En échange de la protection que lui offre le Chat contre le Comte Drakull, Renfield devient son agent, son homme de terrain. Comment Renfield peut-il accepter un tel changement d'allégeance ? C'est très simple : Le Chat lui a simplement affirmé la vérité : « Ton maître ? Moi, c'est contre le maître de ton maître (Faust, qui n'est autre qu'un pseudonyme du Diable) que je compte lutter. Tu n'auras plus rien à craindre de lui, tu es désormais sous ma protection. » Renfield, une fois débarrassé de sa camisole, et lorsqu'il n'est pas en pleine crise de démence, peut passer pour un gentleman acceptable.

Dans le même temps, la Reine, qui s'est renseignée grâce à son Carré d'As, sait qu'Alice demeure à Londres, mais apprend qu'on est en train de lui faire quitter la ville. Elle éprouve une animosité tenace contre elle, puisque c'est par la faute d'Alice si le Pays des Merveilles se meurt. Ceci étant, certes, Alice a eu un effet désastreux à l'époque sur son royaume, mais c'est parce qu'elle n'avait reçu aucune éducation, aucune préparation pour ce type de péripétie... Qui sait si une créature telle que l'enfant d'Alice, une fois correctement instruit, ne pourrait pas devenir une arme puissante pour protéger cette poche de réalité qu'elle veut créer ?.. Elle rassemble sa cour, et grâce à son chenillon, plie la réalité à ses désirs, et transporte tout son monde instantanément jusqu'à Vienne, où elle sait qu'elle retrouvera Alice chez Freud. Cet acte épuise néanmoins le chenillon pour plusieurs jours. Sur place, elle assume l'identité d'une Duchesse de la branche des Habsbourg (après tout, elle ressemble comme deux gouttes d'eau à Victoria, la Reine d'Angleterre), ce qui lui permet de bénéficier d'une certaine liberté de comportement, et d'un statut non négligeable.

14 février 1896 : Un corps sans tête est découvert dans la banlieue viennoise. C'est à nouveau le Carré d'As, sur ordre de la Reine, qui a agi. La victime est le Baron Von Brettenheim, un noble local. Ce dernier était secrètement passionné d'alchimie, et menait depuis des années des recherches sur la Pierre Philosophale. La Reine l'a fait décapiter dans l'espoir de lui arracher ses secrets pour bénéficier de davantage de pouvoir dans ce monde qui lui est étranger.

21 février 1896 : L'appartement de la famille Freud est la proie d'un saccage orchestré par des membres de la loge de Massada, des rabbins ultra-orthodoxes. Ils considèrent que Sigmund Freud, ce membre de leur propre communauté, est traître à son sang en proférant de tels sacrilèges, et en sont venus à le haïr profondément (« Comment ? Comment oser proclamer qu'un bon garçon juif ait envie de copuler avec sa mère et de tuer son père ? »). Au cours du saccage, l'un des rabbins tombe par hasard sur le dossier médical d'Alice, que le directeur de Bedlam a envoyé en colis postal à Freud quelques jours avant. Il y jette un œil, et tombe sur des écrits qu'Alice a produits : elle transcrit l'Énochéen de manière claire, alors même qu'il est évident qu'il ne lui a jamais été enseigné...

L'ÉNOCHÉEN

L'Énochéen est une langue découverte au XVIIIème siècle par John Dee, qui occupait alors le poste controversé de Conseiller / Mathématicien / Voyant / Sorcier de la reine Elisabeth. Il prétendit qu'il s'agissait d'une langue ancienne, héritée d'une civilisation disparue, et dépositaire de connaissances occultes et mystiques très poussées. Cette langue fut dès lors plébiscitée par toutes sortes de sociétés secrètes, et demeura au fil des siècles. Elle passa entre les mains des Rose-Croix, des Francs-Maçons, et de l'Aube Dorée, entre autres structures...

Or, les termes qu'Alice a écrit sur des papiers froissés renvoient de manière troublante à certains anciens textes hébraïques sur Saint Jean et l'Apocalypse. Les rabbins paniquent et volent le dossier avant de disparaître. L'un d'eux demeure en arrière pour vérifier qu'il ne reste pas d'autres pièces concernant Alice. C'est ce qui cause sa perte : Le Carré d'As de la Reine passe à l'appartement de Freud quelques minutes plus tard, le découvre, lui tranche la tête, et emporte cette dernière.

23 février 1896 : Un Franc-Maçon assez prometteur de la Loge du Grand Orient de Vienne (celle des PJ) est retrouvé décapité, la tête est manquante. La Reine et ses mignons continuent leur macabre besogne. Les journaux de Vienne font leurs choux gras de ce tueur, le nouveau « Docteur Guillotin » comme ils le nomment. Or, la loge franc-maçonnique ne compte pas rester les bras croisés, surtout lorsqu'elle constate que l'enquête n'avance pas d'un pouce au fil des jours qui suivent. En fait, le Chef de la police locale est un anti-franc-maçon convaincu et fait tout pour ralentir l'affaire, par pure mesquinerie.

2 mars 1896 : Excédée par le manque de résultats de la police, la Loge du Grand Orient de Vienne rassemble un petit groupe parmi leurs adeptes, et les envoie enquêter au sujet de cet assassinat de l'un des leurs. Il s'agit du groupe des personnages. On leur rappelle, si jamais ils n'ont pas ouvert un seul journal de ces deux dernières semaines, qu'il s'agit là du troisième meurtre du genre en peu de temps. C'est là que commence l'histoire, pour eux.

ALICE

Alice est un puissant médium qui a définitivement perdu la raison. Elle est perdue corps et bien, et les autres factions ne s'intéressent à elle qu'à cause de son enfant.

ATTRIBUTS :

Vigueur 3
Agilité 3
Intuition 2
Esprit 2
Présence 3

COMPÉTENCES :

DRAME : Malade
RANG SOCIAL : Non applicable
RAISON : 1
SUPERSTITION : 3
FORTUNE : 1
DÉS D'HÉROÏSME : 1

NOTE AU MENEUR DE JEU : ce scénario se situe aux antipodes d'un scénario dirigiste. Il met en place des lieux, des PNJ, avec leurs motivations et leurs objectifs, et laisse le champ libre aux personnages d'aller et venir comme bon leur semble entre ces multiples centres d'intérêt. C'est au Meneur de Jeu de réguler l'histoire en fonction de leurs actions, et d'y distiller avec parcimonie des scènes d'action pour relancer l'intérêt, ou les réactions adéquates des PNJ pour intensifier certains noyaux dramatiques, lorsqu'il le jugera nécessaire.

Réparti tout au long de ces pages se trouve un résumé des différentes factions évoquées jusqu'à maintenant, ainsi que de leurs motivations et objectifs, afin de ne pas les perdre de vue.

ATTENTION : tous les PNJ ou groupuscules présentés dans ce scénario, à l'exception de Faust, ne sont pas manichéens, et ont des motivations qui les poussent à agir ainsi. Si les personnages choisissent de demeurer seuls pour résoudre cette enquête, il y a fort à parier qu'ils ne feront qu'effleurer la vérité dans le meilleur des cas. Leur salut réside en l'alliance avec un ou plusieurs des groupes en question. Ils s'apercevront rapidement que ces divers groupes ont beaucoup à leur apprendre sur leurs ennemis. Ce scénario offre donc un subtil jeu d'alliances et de tromperies, de serments doublés d'arrière-pensées, et de pactes contre-nature et plus ou moins forcés. C'est pourquoi il sera malaisé de présenter par la suite les confrontations entre les personnages et ces différentes factions, car les choix des PJ vont orienter la quasi-intégralité du scénario.

FAUST

Faust est le mal incarné. Il cherche à atteindre le Démon de l'Arbre de Vie. Pour cela, il tente de donner la vie à l'Antéchrist grâce à Alice.

Aucunes caractéristiques ne sont fournies pour Faust. Il est une créature appartenant à une autre réalité et ne peut se définir selon des normes humaines.

SALIERI

Salieri est un compositeur immortel ayant acquis artificiellement son génie, en payant le prix fort. Il est désormais l'âme damnée de Faust, et dirige le personnel de « son » asile pour agir par procuration.

ATTRIBUTS :

Vigueur 2
Agilité 3
Intuition 8
Esprit 8
Présence 8

COMPÉTENCES :

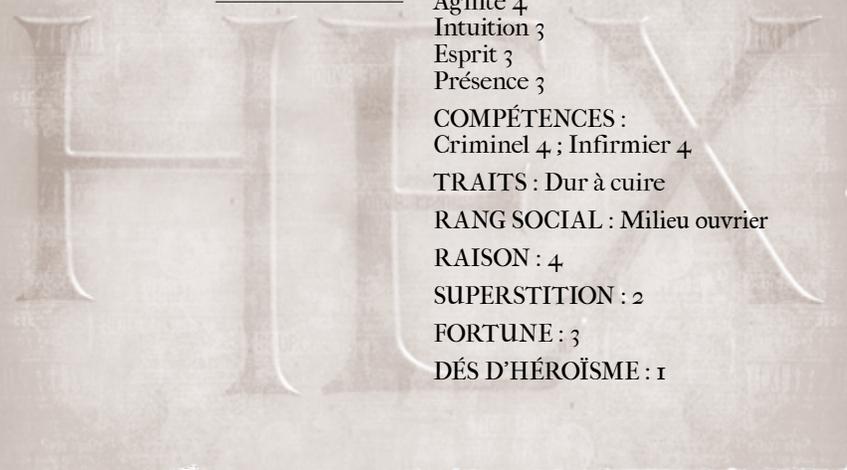
Musicien (Maîtrise : composition) 10
TRAITS :
Réseau de Contacts (5)
DRAME : Maudit
RANG SOCIAL : Élite sociale
RAISON : 6
SUPERSTITION : 10
FORTUNE : 9
DÉS D'HÉROÏSME : 2

TROIS TÊTES POUR
UNE FIGURE

Début mars 1896. À cette époque de l'année en plein centre viennois, le climat est rude et le froid mordant. La neige recouvre les rues et les abords des immeubles. Au matin, il n'est pas rare que des passants se cassent un membre en glissant sur le verglas.

L'enquête des personnages n'offre pas énormément de possibilités au départ : ils devront commencer par se renseigner sur les trois meurtres par décapitation qui se sont produits ces derniers jours sur la région de Vienne, avec vraisemblablement une priorité pour le meurtre de Frater Speculator, le membre de leur loge.

FIERS À BRAS DE SALIERI



ATTRIBUTS :

Vigueur 5
Agilité 4
Intuition 3
Esprit 3
Présence 3

COMPÉTENCES :

Criminel 4 ; Infirmier 4

TRAITS : Dur à cuire

RANG SOCIAL : Milieu ouvrier

RAISON : 4

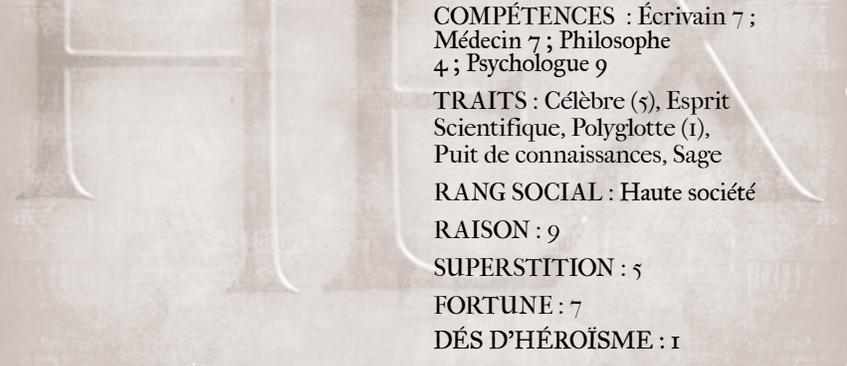
SUPERSTITION : 2

FORTUNE : 3

DÉS D'HÉROÏSME : 1

SIGMUND FREUD

Le docteur Freud voudrait étudier le « cas Alice » dans l'espoir d'en tirer de nouvelles certitudes médicales.



ATTRIBUTS :

Vigueur 3
Agilité 4
Intuition 7
Esprit 8
Présence 6

COMPÉTENCES : Écrivain 7 ;
Médecin 7 ; Philosophe
4 ; Psychologue 9

TRAITS : Célèbre (5), Esprit
Scientifique, Polyglotte (1),
Puit de connaissances, Sage

RANG SOCIAL : Haute société

RAISON : 9

SUPERSTITION : 5

FORTUNE : 7

DÉS D'HÉROÏSME : 1

LA REINE DE CŒUR

La Reine de Cœur est désormais la Duchesse Isabel Attenbourough, de la famille des Habsbourg. Avec sa cour, elle est en train de s'établir à Vienne pour y recréer une micro-réalité alternative qui lui rappellerait le Pays des Merveilles.



Aucunes caractéristiques ne sont fournies pour la Reine de Cœur, comme Faust et le Chat elle appartient à un univers très différent et ne peut réellement se définir selon les normes de notre propre monde.

Ce dernier, de son vrai nom Markus Schneebel, était un jeune avocat assez réputé dans le milieu judiciaire de la ville. Il avait 37 ans, avait hérité il y a trois ans du cabinet (et des clients) de feu son père et s'était marié il y a quelques mois (mariage qu'on dit d'amour, chose plutôt rare dans le milieu) avec une jeune fille peu fortunée, issue du milieu enseignant, qui travaille dans une mercerie. Il avait une certaine ambition au sein de la loge, et ne cachait pas à ses frères sa foi en la divination par le tarot. Il affirmait que si les astres lui étaient si favorables, c'était parce qu'il était à l'écoute des opportunités que lui fournissaient ses divinations... Son corps est retrouvé le 23 février, non loin de son lieu de travail, dans une ruelle peu fréquentée. Il ne s'y trouve pas de trace de violence. Pas davantage d'indices à son travail, ses affaires en cours ne présentent pas d'anomalie ou de singularité. Les personnages risquent d'être fort déçus, puisque l'enquête se termine pour l'instant dans une impasse. La scène n'offre en effet pas de piste à suivre pour remonter jusqu'à l'assassin. Ils devront se tourner vers les autres meurtres s'ils veulent avoir une chance d'apporter des éléments de réponse à leur hiérarchie.

Stock-im-Eisen-Platz, immeuble des Freud. La place est assez bruyante, puisque sous le coup d'une agitation d'ouvriers réclamant une réévaluation de leurs conditions de travail suite à la mort accidentelle de l'un d'entre eux dans un incinérateur. C'est là que se poursuivent les investigations des PJ, attendu que la seconde victime est passée ici même de vie à trépas. Là, les personnages disposent des rares informations qui ont réussi à filtrer de la part des officiels, mais n'ont bien évidemment pas accès au dossier des autorités, toujours à cause des choix du chef de la police.

Ce qu'ils savent : le corps a été découvert dans l'après-midi. Freud était en consultation à l'extérieur toute la journée et son épouse était en visite chez sa mère. Congé avait été donné à la servante. Le corps sans tête a été retrouvé par Frau Freud. Ses papiers étant demeurés dans sa poche intérieure, il n'a pas été difficile de l'identifier. Il s'agit de Moshé Zimmermann, un rabbin vraisemblablement issu du quartier juif de Vienne. Les Freud ne le connaissaient pas. Réussir à comprendre, après enquête, que cet homme appartient à la Grande Loge de Massada relève d'un exploit peu commun pour les personnages. Lors de

la découverte du corps, l'appartement des Freud avait été mis à sac, et était dans un état épouvantable. Les vandales cherchaient à détruire, non à cambrioler. Le docteur Freud, qui accueille les personnages, peut se montrer plus ou moins prolix en fonction de la façon dont ils présentent leur visite. Freud est un homme moderniste, réservé, mais néanmoins animé d'une flamme étonnamment vive lorsqu'il parle de ses théories ou de ses découvertes. Il a choisi de ne pas suivre la voie de la tradition sémite, et sa famille n'est pas pratiquante. Presque sûr de lui, il évoque le saccage de son appartement en mentionnant rapidement la piste de juifs traditionalistes, scandalisés par le propos de ses théories controversées (Freud vient alors de rendre publics ses travaux sur le Complexe d'Œdipe). Ce en quoi il n'a pas tort. Il ne mentionne la piste du dossier disparu d'Alice que si les personnages le mettent en confiance, et l'aiguillent sur la piste d'objets manquants. Il ne sait rien d'autres corps décapités retrouvés à Vienne (ou même à Londres, si jamais les joueurs se renseignent jusque là), il ne s'est pas intéressé au sujet.

Freud les raccompagne aimablement à la porte de son immeuble, principalement parce qu'il attend impatiemment la visite de son disciple, qui lui ramène « le cas Alice ». À l'extérieur, la place est plongée dans le chaos. Le ton est monté entre les manifestants et les membres de l'autorité venus contenir la colère des ouvriers ; il devient difficile de circuler en toute sécurité. Quelques échanges de coups de poing fusent au passage. C'est dans cet éphémère chaos urbain que va se dérouler la scène suivante. Note au Meneur de Jeu : la scène ne tient aucun compte des éventuelles initiatives des personnages joueurs, à vous de la modifier en conséquence au besoin.

La large place pavée est envahie par l'agitation ouvrière et les forces de police. Plus haut, Freud et les personnages aperçoivent un attelage qui tente tant bien que mal de se frayer un passage jusqu'à eux. Il s'agit de Otto Unterberg, le jeune disciple de Freud, accompagné d'une femme d'une quarantaine d'années qui arbore un air singulier, absent, visiblement inconsciente de ce qui se passe autour d'elle. L'attelage fend la foule, et progresse lentement mais sûrement jusqu'à eux. Soudain, le regard du jeune Otto croise celui d'un groupe de trois personnes à une cinquantaine de mètres d'eux, à bord d'une voiture à chevaux qui

LE CHAT

Le Chat est un agent du Demiurge chargé de contrôler les passages entre les Sephiroth. Prescient et télépathe, il compte contrecarrer les plans de Faust.

Aucunes caractéristiques ne sont fournies pour le Chat. Il est une créature appartenant à une autre réalité et ne peut se définir selon des normes humaines.

RENFIELD

Renfield s'est échappé grâce à l'aide du Chat, son nouveau maître. Il est l'agent qui lui est utile pour interagir avec le monde.

ATTRIBUTS :

Vigueur 4
Agilité 4
Intuition 4
Esprit 4
Présence 4

COMPÉTENCES :

Agent de commerce (Expertise : immobilier) 6 ; Criminel 4

TRAITS : Polyglotte (1)

DRAMES : Malade, Maudit

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 2

SUPERSTITION : 6

FORTUNE : 5

DÉS D'HÉROÏSME : 3

LA GRANDE LOGE DE MASSADA

La Grande Loge de Massada rassemble des kabbalistes juifs ultra-orthodoxes prêts à tout pour interrompre l'arrivée de l'Antéchrist.

La Grande Loge de Massada est composée d'un très grand nombre de personnes d'âge et de professions différentes. Le Narrateur est donc libre d'assigner les caractéristiques nécessaires aux membres de la Grande Loge que les joueurs vont rencontrer.

provient visiblement d'un hôpital. Les trois personnes, d'une stature impressionnante, portent des tenues d'infirmiers. Ils sont en fait les gros bras dépêchés par Salieri pour récupérer Alice. Mais ces derniers se retrouvent bloqués par un barrage des forces de police qui ont de plus en plus de mal à rétablir le calme, et perdent pied dans le flot de manifestants, bien malgré eux. L'un d'entre eux pointe l'attelage d'Alice, lançant une imprécation qui se perd dans le brouhaha ambiant. Les personnages, ainsi que Freud, peuvent les apercevoir. Leur apparition au cours de cette scène n'a qu'une utilité : montrer aux différents protagonistes l'existence d'un groupuscule médical, sans pour autant donner trop d'avance à ce dernier.

C'est le moment que choisissent trois rabbins à l'air anodin (à Vienne, le ghetto juif est étendu, et il est loin d'être rare de voir des rabbins se déplacer en petits groupes), non loin d'Otto Unterberg et d'Alice, pour se jeter sur la pauvre Alice. Ce ne sont pas du tout des gens taillés pour la confrontation, bien au contraire : ces quinquagénaires maigrichons portent le costume traditionnel, arborent coupe de cheveux orthodoxe et coiffe assortie et comptent visiblement sur la surprise pour réussir leur coup. Il s'agit de membres de la Grande Loge de Massada, prévenus de la date d'arrivée d'Alice qui figurait au dossier, qui veulent à tout prix l'empêcher de devenir l'instrument de destruction qu'ils imaginent. Avec raison, du reste. Si personne n'intervient, ils réussissent quasiment leur coup, laissant Otto à demi étourdi sur le pavé, et tentant de prendre le contrôle du véhicule. Freud et / ou les personnages sont libres d'agir. Au pire, il est toujours possible de faire intervenir le Chat, qui n'a rien perdu de la scène depuis une ruelle voisine. Renfield est avec lui, mais le Chat lui a demandé de ne pas agir, nous verrons un peu plus tard pourquoi. Le Chat pourra, par exemple, affoler les chevaux pour paralyser l'attelage. Le Meneur de Jeu est également libre de lui conférer certains pouvoirs mystérieux (après tout, il est une créature de kabbale très puissante). Le principe est bien évidemment de suggérer cette puissance, non de la montrer.

Les trois rabbins abandonnent finalement leur projet, et fuient de peur d'être rattrapés, au moment même où Alice hurle de douleur d'une voix suraiguë

LE CARRÉ D'AS DE SA MAJESTÉ

À tout moment, au cours de cette aventure, les joueurs sont susceptibles de tomber sur le Carré d'As de la Reine de Cœur. Il s'agit de quatre gentlemen britanniques, d'aspect strict mais élégant, avec un air de famille manifeste, qui agissent systématiquement de concert. Ils parlent en même temps, ou les uns à la suite des autres, marchent de manière symétrique et cadencée, et suscitent le plus souvent un sentiment d'inquiétude et d'inhumanité. Ils sont tous quatre titulaires de papiers qui les reconnaissent comme citoyens britanniques (issus d'un comté inconnu des personnages, pompeusement nommé « Wonderland »). Ils portent les noms de leur couleur : Mr Spade, Mr Heart, Mr Diamond, Mr Club. Le Carré d'As peut agir pour continuer à couper des têtes, mener l'enquête avec ou contre les P^ŕ, éliminer un PN^ŕ devenu gênant...

en portant ses mains à son ventre arrondi. À titre d'information, rappelons qu'elle est enceinte de six mois. Ce qui n'empêche pas la grossesse d'arriver à son terme : le bébé qu'elle porte est le projet de Faust, l'Antéchrist, il n'obéit pas exactement au cycle naturel. Si des personnages (et des joueurs) sceptiques commencent à hausser le sourcil, il peut leur être rappelé que des prématurés de six mois peuvent être viables à l'époque bien que les chances soient faibles. Alice est amenée aussi rapidement que possible auprès du docteur Freud, qui met en pratique tout son enseignement de médecin et réussit à calmer la mère, et même à retarder l'accouchement de quelques heures, peut-être quelques dizaines d'heures. Mais le bébé ne tardera pas...

Quant aux trois gros bras de Salieri, voyant qu'ils ne parviennent pas à tourner les événements à leur avantage, ils rebroussement chemin pour avouer leur échec à leur maître, non sans jurer copieusement sur la condition ouvrière, et en dotant les mères des policiers de qualificatifs fort colorés. Ils ne comptent évidemment pas en rester là.

Quant aux personnages, il leur est dès lors possible de quitter le domicile des Freud sans autre forme de procès, ou de profiter de ce qui vient de se passer pour demeurer,

et en apprendre davantage. Le Meneur de Jeu peut puiser avec parcimonie dans la chronologie de début de scénario pour les renseigner, en fonction de leurs questions, et de leur délicatesse...

Leur enquête peut ensuite partir dans plusieurs directions. La plus évidente est probablement celle du troisième forfait de celui que la presse surnomme le « Docteur Guillotin ». Et si le terme de « tueur en série » est encore anachronique, le comportement, lui, y correspond tout à fait. Rappel des faits : le 14 février précédent, pendant la journée, le corps du Baron Von Brettenheim est retrouvé décapité par l'un de ses serviteurs, non loin de sa propriété, après que son cheval soit rentré sans son cavalier. La tête demeure introuvable. Les personnages peuvent interroger le personnel pour peu qu'ils se présentent sous une fonction ayant un tant soit peu de crédit. Le Baron, veuf (il avait 63 ans), vivait seul dans sa vaste propriété. Ce qu'il est possible de découvrir : le baron, figure marginale et misanthrope de Vienne, pratiquait des recherches de longue haleine sur certains procédés alchimiques, loin des affres de la vie de la capitale, et surtout loin du qu'en dira-t-on. Une vie de recherches l'avait amené à passer le cap de la mise en pratique, et sa cave a été réaménagée depuis

MÉPRISES ET QUIPROQUOS

Nous l'avons vu précédemment, la Reine de Cœur présente une troublante ressemblance avec Victoria, souveraine régnante du Royaume-Uni. À tel point que certaines personnes, dans les milieux autorisés (police de Vienne, certains membres de l'aristocratie, P^ŕ...), commencent lentement à se demander si la souveraine légitime n'a pas quitté Londres pour une visite non officielle à Vienne. Son comportement peut parfois laisser transparaître ses origines royales, un membre de sa Cour peut très bien laisser échapper un « votre Majesté » en présence des P^ŕ, ou encore elle peut laisser venir à elle tout un ensemble d'aristocrates, et se comporter en souveraine dominante vis-à-vis d'eux. Note au narrateur : jouez à loisir sur ce qui-proquo, il ne fera qu'accroître le malaise des P^ŕ dans cette histoire, et laissera planer un doute qui pourra générer d'intéressantes situations scénaristiques.

quelques années en laboratoire, ce qui n'est pas pour rassurer les serviteurs. La Pierre Philosophale était l'idée fixe du Baron. Ce dernier vivait très aisément, mais la fin de sa vie le terrifiait, et il recherchait un moyen d'atteindre la mythique vie éternelle. Le Carré d'As de la Reine ne lui en a pas laissé le temps... La tête du Baron est désormais entre les mains de la Reine, et elle compte le transformer en mignon après l'avoir interrogé.

LUNATIC ASYLUM

Il est possible pour les joueurs de s'intéresser à l'étrange « non rencontre » qui s'est produite devant le palier des Freud : ces trois infirmiers venus de Dieu seul sait où. Il existe plusieurs manières d'obtenir leur identité : se renseigner sur leur véhicule (il appartient à l'asile « Lothar Hohenzollern », du nom du généreux donateur qui en a permis la construction, et des témoins peuvent avoir lu ou reconnu un symbole sur la voiture à chevaux), lister les établissements spécialisés de la région (il n'y en a pas des centaines, procéder par élimination peut être payant), ou plus simplement suivre discrètement le véhicule en question...

L'établissement de soins et de repos Lothar Hohenzollern est situé à une vingtaine de kilomètres de la ville, au beau milieu de la campagne viennoise. Le domaine étendu dans lequel il se situe est ceint d'un haut et large mur de pierres pour prévenir tout incident comportemental de la part des malades. Bâtiment vaste et austère composé de deux étages, il présente des plafonds élevés et de hautes et étroites fenêtres. Ce sont des moniales (en l'occurrence des Capucines) qui s'occupent des soins aux malades. Le directeur est un nommé Rudolf Stiefelputzer, mais si les personnages le rencontrent, ils s'aperçoivent rapidement qu'il ne dirige l'établissement qu'en apparence (« Je ne sais pas si la chose est possible, il faudra que j'en informe Herr Salieri... »).

Salieri occupe un logement, loin des malades, qui n'a rien d'une cellule. Il s'agit en fait d'un vaste appartement très cosu, meublé avec goût, et confortable. Un lit à baldaquin, un piano en acajou ou un psyché au cadre de bronze poli ne sont certes pas des éléments courants dans un asile... Salieri n'a plus un statut

de malade depuis bien longtemps. Lorsque les joueurs approchent de sa « cellule », il leur est possible d'entendre une mélodie sublime (et inconnue, y compris pour les plus mélomanes d'entre eux) jouée par un ensemble de cordes. Il s'agit d'un ensemble de musique de chambre au service de Salieri, qui interprète régulièrement, au sein même de ses appartements de l'asile, ses splendides compositions. Pour l'occasion, Salieri réunit généralement une poignée d'invités triés sur le volet. Le compositeur immortel possède en effet un ego bien trop important pour accepter à long terme d'être privé de son public.

Les PJ sont introduits auprès de lui alors même que le public (quelques membres de l'aristocratie viennoise) quitte la cellule par une porte adjacente, ravi de l'audition. Les personnages devraient avoir un doute sur le statut de pensionnaire de Salieri. Libre au narrateur de jouer sur ce répertoire pour les déstabiliser. Salieri est un manipulateur né, un homme qui a vendu son âme pour obtenir l'objet de ses désirs. Il se présente comme le petit-neveu du célèbre compositeur. Il peut tout à fait apparaître comme un vieillard moribond, et l'instant d'après, s'enflammer en décrivant son dernier opéra, ou en maudissant la vie dépravée de Mozart au cours d'un monologue poignant et intense.

Le contenu de cette confrontation avec Salieri n'est pas détaillé ici, puisqu'il peut prendre une forme vraiment très différente en fonction de la raison de la présence des PJ. Voici néanmoins quelques exemples d'informations sur ce que le vieux compositeur peut leur confier : « La petite Alice Liddel, oui... Oui... Oh, rassurez-vous, elle aura tout le confort qu'elle désire, ici, oui... L'établissement est spécialisé. » « Des corps retrouvés décapités, dites-vous ? Les Turcs coupent des têtes. Vous connaissez la Marche Turque, évidemment... » « Attention en vous approchant de mon piano, il est un peu bancal. » (Référence, mais les PJ l'ignorent, à l'artefact de la Grande Loge de Massada, la Pierre du Mur des Lamentations, qui cale toujours le piano depuis des dizaines d'années, et qui se trouve littéralement sous leur nez) « Des rabbins, vraiment ? Connaissez-vous les croyances juives sur l'Arbre de Vie, signore ? Voulez-vous que je vous joue quelques mesures de « La Séphirah des Merveilles », mon tout dernier opéra ? » À aucun prix il ne mentionnera son pacte avec Faust, ou

ne communiquera de renseignement sur l'avènement de l'Antéchrist. Il pourra évoquer à demi-mots la Grande Loge de Massada, en noircissant le tableau bien évidemment. Note au narrateur : ne vous laissez pas déstabiliser par vos joueurs. Salieri garde toujours le contrôle d'une telle situation de dialogue. Répondez à une question par une autre question. Révasez en prenant un air sénile, puis explosez en une tirade colorée. Passez brusquement de la flatterie à l'agression. Vomissez le nom de Mozart, puis demandez pardon. Jetez des coups d'œil anxieux dans le miroir...

Les personnages devraient repartir de la cellule de Salieri avec davantage de questions que de réponses. Leur hôte leur indique qu'ils sont les bienvenus ici s'ils souhaitent repasser lui rendre visite, et écouter sa musique.

GOD SAVE THE QUEEN

La rencontre avec la Reine de Cœur est elle aussi un des moments forts de ce scénario. Égocentrique, aristocrate, intransigeante, castratrice, exilée, résolue, retorse, irrationnelle, mordante, ce personnage exprime à lui seul une très large gamme de couleurs. Les joueurs peuvent s'intéresser à elle en croisant son Carré d'As, ou elle-même peut les « convoquer » si elle s'intéresse à eux. Qui sait, l'un des personnages a peut-être été choisi pour ses connaissances occultes, et pourra être la prochaine cible du Carré d'As...

N'oublions pas que le chenillon du Pays des Merveilles continue à tisser la soie d'une nouvelle trame de réalité, et que l'environnement immédiat de la Reine possède un je-ne-sais-quoi d'irréel, de décalé. Note au narrateur : ne vous gênez donc pas pour ajouter de discrètes touches de phénomènes absurdes ou irrationnels, sans pour autant tomber dans la parodie manifeste.

Afin de faire un clin d'œil flagrant à l'œuvre de Lewis Carroll, la rencontre avec la Reine de Cœur (qui, rappelons-le, se fait appeler ici la Duchesse Isabel Attenborough, de la famille des Habsbourg) se produit dans le jardin d'une vaste propriété (où elle loge avec sa suite en faisant miroiter maintes promesses aristocratiques au propriétaire), à la pelouse soigneusement entretenue, pendant une

partie de croquet. De même que pour la rencontre avec Salieri, ce rendez-vous est l'occasion de mettre en scène un spectacle mémorable. La Reine se demande au juste ce que veulent ces gens qui semblent s'intéresser de près à Alice, mais aussi de quoi ils sont potentiellement capables en tant que Francs-Maçons... Sont-ils des ennemis à abattre ? Des outils à manipuler ? Le chat que son Carré d'As a remarqué en leur présence est-il bien celui auquel elle pense ? Quel but poursuit-il ? Faut-il leur couper la tête ? Autant d'interrogations auxquelles elle tentera d'apporter des réponses en noyant les personnages sous un flot de questions qui tiennent davantage de la passion déchaînée que de l'interrogatoire traditionnel. Il est évident qu'elle ne mentionnera ni sa nature ou celle de ses sujets, ni la situation d'exil dans laquelle elle se trouve, ni ses projets à moyen terme.

La seconde partie de cette scène ne peut avoir lieu que si les personnages entreprennent de mettre leur nez dans les affaires de la Reine, et de fouiller sa résidence. S'ils font preuve d'un minimum de discrétion, ils peuvent découvrir dans une des pièces de la demeure l'une des têtes tranchées disparues. La scène doit de préférence se dérouler hors du moment qui suit directement la rencontre avec la Reine sur le terrain de croquet. Cette dernière vient d'accomplir un rituel en Énochéen permettant de faire parler la tête, et lui a arraché quelques-uns de ses secrets, avant de s'en désintéresser. Hors, il reste encore à la tête suffisamment de latitude pour prononcer deux ou trois phrases aux personnages médusés... Les mystiques en feront leurs choux gras. Quant aux rationalistes, ils peuvent toujours se raccrocher désespérément à l'explication scientifique selon laquelle une tête coupée est encore capable de répondre à des stimuli pendant plusieurs dizaines de secondes. Libre au Meneur de Jeu de distiller quelque information ou indice au cours de ce bref dialogue surréaliste.



PENDANT CE TEMPS, LOIN DES PJ...

Les personnages des joueurs ne maîtrisent pas tous les éléments de cette histoire, et d'autres PNJ ou factions progressent en leur absence. Chez les Freud, le docteur a réaménagé tout l'appartement afin de faciliter l'intégration d'Alice à leur quotidien. Il s'est efforcé de faire disparaître les éléments-clés des phobies de sa protégée : plus de miroirs dans la maison, pas d'œuf dans le garde-manger, plus de montre, d'horloge ou autre signe ostentatoire de mesure du temps, plus de thé en fin de journée... La vie chez les Freud commence donc à ressembler à un quotidien morne et insipide... Un fait troublant : Alice est si effrayée par les miroirs qu'elle fait inconsciemment appel à ses pouvoirs de médium, et lorsqu'elle se recroqueville pour échapper à la vue de son reflet, elle arrive parfois à étoiler la glace par la force de sa pensée. Freud trouve cette manifestation fascinante, et travaille actuellement à sa rationalisation.

De son côté, Renfield n'a pas perdu son temps. Il s'est rendu au siège local de sa compagnie immobilière, où le bruit de son « accident », de sa folie et de son enfermement à Bedlam n'est pas encore parvenu. De là, il s'est renseigné sur les appartements à vendre aux alentours de celui des Freud. Et il se trouve qu'à cause des mouvements populaires ces derniers temps dans le quartier des Freud, les appartements ont beaucoup de mal à se vendre. Renfield prétend donc aux gérants qu'il a des clients inespérés pour l'appartement libre au-dessus de celui des Freud, et qu'il souhaite récupérer les clés pour organiser des visites. Il obtient sans problème le trousseau, et s'installe sur place, pour surveiller Alice et Freud. Dans l'après-midi qui suit, il se rend dans le quartier juif. Il se trouve que Renfield a en fait des origines juives. Son nom, qui a été légèrement modifié pour correspondre aux normes anglo-saxonnes bien-pensantes, est en fait Razenfeld. Il reprend donc contact avec la branche la plus traditionaliste de la famille, prend ses marques dans le quartier juif, et en profite pour se renseigner pour le compte du Chat sur la Grande Loge de Massada. Puis il rapporte tout cela consciencieusement à son nouveau maître. Attention, Renfield

n'est mentalement pas stable. Il est tout à fait capable de passer pour un gentleman aux manières singulières ou originales pendant un temps, mais n'est pas à l'abri d'une soudaine crise de démence. Il est toujours possible, au hasard de son humeur, de le voir courir après un chat, de manger des insectes, ou de hurler au Maître qu'il le pardonne...

MORT D'UN COMMIS VOYAGEUR

À tout moment, lorsque vous jugez qu'il n'est plus utile au Chat (et donc, au scénario), il est possible de mettre en scène la mort de Renfield. Tout comme dans le roman de Stoker, il va mourir pour avoir trahi son précédent maître en mettant en garde Mina Harker. Là où ce scénario prévoit une alternative, c'est dans la forme que prend le châtimeur de Renfield : le comte Vlad Tepes Drakull ne s'est pas déplacé (il a mieux à faire à Londres...), mais il a envoyé un groupe de loyaux manouches se débarrasser de Renfield. Ce peut être l'occasion d'une course effrénée en fiacre à la nuit tombée, dans la campagne viennoise. Évidemment, il est bien plus intéressant d'y mêler les PJ que de leur confier un rôle de spectateur... Par exemple si les PJ sont à ce moment dans le même fiacre que Renfield, en train de passer un accord avec lui, ou d'exiger des explications... Adrénaline, sang, fureur et agonie doivent bien entendu rythmer ce passage pour qu'il prenne toute son ampleur.

Étant données les manières expéditives des manouches, il y a fort à parier que les personnages se retrouveront confrontés au danger direct à un moment ou à un autre de la poursuite. Il ne serait pas de trop, afin de leur faire prendre conscience de la gravité de la situation, de blesser un personnage, ou du moins de lui faire très peur. C'est le moment que choisit un autre fiacre pour crever la chape de brume ambiante à toute allure. La voiture ralentit au niveau des PJ, la porte s'ouvre sur une obscurité ouatée, et la voix péremptoire du cocher leur crie « Montez ! ». Dans tous les cas, Renfield est condamné. Les PJ ne devraient donc pas hésiter très longtemps.

Le Narrateur est libre de choisir la faction providentielle désireuse d'aider les PJ à ce moment. À noter évidemment qu'un

tel service demandera compensation... Des personnages qui ont de la famille dans la région pourraient bien subir certaines pressions de la part de l'une des factions (Salieri, Grande Loge de Massada...), et être forcés par là même à agir dans le sens de la faction en question...

Privé de son outil de communication avec notre monde (Renfield), le Chat risque d'agir de manière bien plus étrange et directe. Il n'a rien à perdre, et compte bien jouer le tout pour le tout afin d'avoir une chance d'éviter l'avènement de l'Antéchrist et la destruction des dix Sephiroth...

IL EST NÉ LE DIVIN ENFANT...

Les choses risquent fort de se précipiter avec la venue au monde du bébé d'Alice. Si Freud a fait son possible pour retarder l'accouchement, il n'en reste pas moins que le bébé est largement prématuré, et que les contractions ont commencé pour Alice voici plusieurs heures. La naissance ne tardera pas. Il s'agit du point d'orgue de cette aventure. En fonction des choix des personnages, des alliances qu'ils ont passées ou pas, cette scène peut se dérouler de nombreuses manières différentes. Voici quelques suggestions :

LA NAISSANCE SE PRODUIT DANS L'ASILE DE SALIERI.

Le personnel est en éveil afin d'empêcher des intrus de pénétrer dans la bâtiment. Sur ordre de Faust, Salieri a dressé un décor digne des plus grandes loges satanistes, où soufre, pentacle et bougies entourent la mère enceinte qui hurle à la mort. Si personne n'intervient, la mère meurt en couches, l'enfant naît, et Salieri le place sous sa protection. S'il est correctement éduqué dans les années qui suivent, l'enfant a toutes les chances d'assumer le destin que Faust a imaginé pour lui. Une fin apocalyptique, certes, mais colorée.

LA NAISSANCE SE PRODUIT DANS UN HÔPITAL DU GHETTO JUIF.

Les représentants de la Grande Loge de Massada transportent avec eux tout un ensemble d'accessoires catholiques (crucifix, eau bénite, hostie...) afin de baptiser l'enfant. Ils

espèrent ainsi le détourner de son dessein. Ils pensent que seul un baptême catholique est à même d'étouffer dans l'œuf le potentiel de l'enfant. Pendant ce temps, une partie de la communauté sémite s'escrime à retarder, à perdre ou à induire en erreur les protagonistes qui voudraient retrouver l'enfant ou le lieu de l'accouchement. S'il n'est pas perturbé, l'accouchement se passe bien, l'enfant est baptisé, et il est élevé dans le respect des traditions juives. L'idée même de l'Antéchrist meurt en même temps que la mère, à la naissance.

LA NAISSANCE SE PRODUIT LE PLUS LOIN POSSIBLE DE TOUS LES PROTAGONISTES, GRÂCE AUX PERSONNAGES.

L'enfant naît uniquement si Alice reçoit de bonnes conditions pour l'accouchement (hygiène, chaleur, présence d'un médecin...). C'est en fait une solution qui n'en est pas une, car elle ne fait que reculer l'inéluctable, et risque fort de donner une suite inattendue à cette histoire. Pour les narrateurs aimant improviser sur le moyen terme uniquement...

LA NAISSANCE SE PRODUIT SOUS LE REGARD DU CHAT ET/OU DE LA REINE DE CŒUR.

Où que cela se déroule, la présence de Déméter, symbole vivant de la fertilité, suffit à bénir la naissance, qui se déroule alors dans de bonnes conditions. La mère survit, et la Reine de Cœur et / ou le Chat pourront alors revendiquer l'enfant pour leur propre compte, la Reine pour l'élever en tant que protecteur du monde qu'elle tente de recréer, le Chat pour l'emporter de l'autre côté du miroir, l'éduquer dans une autre Sephirah, et en faire un outil pour lutter contre la corruption de Faust.

CONCLUSION

Quel que soit le lieu de l'accouchement, arrangez-vous pour placer un miroir non loin. En rendant son dernier souffle, Alice ose jeter un regard dans le psyché en question. Ce dernier s'étoile instantanément, et laisse apparaître aux yeux de tous, l'espace d'un instant, une vision du Pays des Merveilles tel qu'il est actuellement, rongé par le pouvoir de Faust. Afin de présenter à vos joueurs une vision crédible et « adulte » du lieu, n'hésitez pas à vous replonger dans Dante, ou contemplez quelques classiques de la Peinture Infernale de la Renaissance...



UN NOUVEAU MANDARIN

OÙ L'ON EXPLORERA LES COULISSES
D'UNE SOCIÉTÉ VRAIMENT SECRÈTE

Quelque part dans un coin reculé du Tibet - Mars 1906.

Depuis plus d'un siècle qu'il existait, le Conseil n'avait jamais vu un de Ses membres manquer à l'appel.

Depuis plus d'un siècle qu'il existait, il n'avait jamais manqué à l'appel.

Fu Manchu.

Et pourtant.

C'était son bras droit, Quong Long, qui avait fait le voyage jusqu'au temple secret où ils se réunissaient tous à chaque solstice.

Le gros Sino-Américain engoncé dans son costume so british tripotait nerveusement son chapeau melon, tentant maladroitement de se donner un peu de contenance.

Il faut avouer que les six paires d'yeux qui l'observaient n'avaient rien d'amicales.

Les six plus grands criminels que comptait l'Orient, du Bosphore à Okinawa, trônaient devant lui. Et attendaient une explication, bien sûr. Une explication qui avait intérêt à être excellente.

Ce n'est pas le moment de reculer. C'est sans doute là le plus grand moment de ma vie...

Quong se racla la gorge.

« Je suis ici pour annoncer à cette Auguste et Honorable Assemblée qu'Elle a... »

Il se serait trouvé nu, dehors dans la neige, qu'il n'aurait pas trouvé l'atmosphère plus glaciale. Mais au moins, ses mains eurent été moins moites.

« ...qu'Elle a devant Elle le nouveau Maître du Si Fan ».

Les six paires d'yeux ne cillèrent pas d'un millimètre.

« Où est ton Maître ? Où est Fu Manchu ? ».

C'était Némoto qui avait posé la question. Malgré le fait qu'il connaissait déjà la réponse. Il était bien le seul. Avec l'obèse au chapon melon, bien sûr.

Mais il fallait donner le change. Ne pas montrer qu'il était dans la confidence. Personne ne devait savoir. Ni eux, ni Fu Manchu. Au cas il referait malgré tout surface.

« Il est mort. »

Quong Lung pensait avoir fait son petit effet en lâchant la laconique sentence.

Il n'eut pour réponse qu'un grand éclat de rire collégial.

« Tout le monde sait que le Mandarin est immortel » s'esclaffa Hoji Nobunaga. Le patron de la Pègre Japonaise avait pour réputation de ne même jamais sourire. Mais il semblait que la blague du gros fat avait réussi l'exploit de dérider le Yakuz.

« Il en a même fait la démonstration devant notre Assemblée il y a de cela des années » ajouta le Nippon.

À l'époque, le Mandarin n'avait effectivement pas hésité à se planter une dague en plein cœur pour faire la démonstration de sa toute puissance. La plaie s'était refermée à peine quelques instants plus tard.

Mais de toute façon les six autres Seigneurs du Crime connaissaient déjà à ce moment-là les capacités extraordinaires de Fu Manchu. Chacun d'entre eux tenait l'information de leurs prédécesseurs respectifs au sein du Temple. Et ces derniers le tenaient eux-mêmes de leurs prédécesseurs qui le tenaient de leurs prédécesseurs... Si il y en avait bien un, dans toute l'histoire de ce Conseil, qui n'avait pas à se soucier de sa succession, c'était bien le Mandarin Fou.

Oui, aucun doute : le Dr. Fu est immortel.

Il est même un des fondateurs de cette organisation séculaire qu'est le Conseil des Sept.

« Prouve tes dires sur le champ ou nous t'exécuterons pour t'être ainsi moqué de nous !

- Fai un présent pour le Grand Conseil. »

Cette fois-ci, Quong Lung était sûr de faire mouche. Il gonfla sa poitrine et déplia le sac de jute qu'il avait amené avec lui.

Cinq têtes s'y trouvaient.

Et feus leurs propriétaires étaient connus de tous ici : la Main Noire de Fu Manchu. Les cinq Thugs les plus dévoués et les plus efficaces que Fu Manchu comptait dans les rangs de sa Triade.

« Vous n'êtes pas sans savoir, reprit Quong, que c'est à ces agents que le Docteur confiait le soin de récupérer aux quatre coins du globe... ceci. »

Il sortit de sa poche autant de perles qu'il y avait de têtes devant lui.

« Vous connaissez également les propriétés de ces perles, n'est-ce pas ? Des Perles de Nacres Célestes. Qui - grâce à un rituel alchimique que seul mon ancien Maître connaissait - confèrent l'Immortalité. Et qui n'existent qu'en nombre limité. Pensez-vous que Fu Manchu me laisserait tuer ses meilleurs séides ? Et S'URTOUT, pensez-vous que Fu Manchu me laisserait faire ceci s'il était encore de ce monde ? »

Le Chinois lâcha les perles au sol et se mit à les écraser, une par une, méthodiquement.

« Voilà pour Fu le bien le plus précieux sur terre... mis en miette. Son immortalité réduite en poussière. Plusieurs dizaines, peut-être centaines, d'années d'espérances de vie envolées... Eh bien ? Où est-il ? Où est-il ce bâtard de Fu ? Qu'il me fasse payer le prix ! »

C'est le vieux Hassan Ben Hassan, le chef des redoutables Haschischins qui répondit le premier à la démonstration :

« Retire-toi, Quong Lung. Le Grand Conseil doit maintenant délibérer quant à ton entrée au sein des nôtres. »

Némoto eut du mal à réprimer un sourire. Le Chinois avait finalement bien joué le coup. L'Hindou se félicita intérieurement d'avoir passé un marché avec cet idiot.

Il était certain que les autres Seigneurs approuveraient la « candidature » de Quong. Pas immédiatement, bien sûr. Ils feraient leur enquête. Meticuleusement. Et découvrirait la vérité.

Le grand Fu Manchu est un homme fini.

Un homme mort.

Londres - Quelques semaines auparavant...

« Eh bien, continuez, Mr Quatermain, qu'avez-vous trouvé une fois sur place ? »

La voix chevrotante du vieux Pr. Fenner Monde devenait de plus en plus aiguë au fur et à mesure que le célèbre explorateur avançait dans son récit. Le vieillard ne faisait rien pour cacher son excitation grandissante.

« Vous aviez raison, Professeur. Il semblerait qu'une triade chinoise soit derrière tout ça. Ou plus précisément deux Triades.

- Une nouvelle Guerre des Tongs, Mr. Quatermain ? »

- En quelque sorte. Les premiers arrivés au Kangchenjunga semblent être des Thugs.

- Dans ce cas nous avons plutôt affaire à des Hindous...

- En fait... Des Thugs du Si Fan. Fu Manchu, Professeur. C'est du Mandarin du Crime dont il s'agirait !

- Fascinant. Poursuivez mon cher Allan.

- Quand au groupe qui s'est chargé de les éliminer, j'opterais pour des See Yup.

- Oui, je vois. Ceux-là appartiennent à un certain... Ha, ma mémoire me joue des tours... Quong Lung ! Oui, c'est ça, Quong Lung, de San Francisco !

- Tout à fait Professeur. La branche américaine du Si Fan contre la « maison mère » dirigée par le Dr. Fu.

- Pour obtenir les mystérieuses perles dont je vous ai parlé...

- Malheureusement, je ne sais toujours pas ce qu'elles sont ni à quoi elles peuvent servir.

- Je vous l'ai dit, Allan : beaucoup de légendes circulent sur ces perles. Il est très difficile de connaître la vérité exacte les concernant. Mais ce qu'elles sont n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est plutôt ce que ces Chinois croient qu'elles sont. Leur vraie nature nous importe peu. D'ailleurs, vous n'auriez pas mis la main sur l'une d'entre elles, par hasard ?

- Absolument pas. »

Le vieillard en chaise roulante eu du mal à cacher sa déception

« Ce n'est pas grave mon cher Mr. Quatermain. Vous avez déjà accompli là un travail admirable...

- Oh, avant que j'oublie, Professeur Monde. ça n'a peut-être pas de lien direct avec vos investigations sur les Triades, mais... Connaissez-vous un certain Aleister Crowley ?

- Bien sûr ! Qui ne connaît pas la Bête ? Ce dépravé est à l'origine de tant de scandales !

- Eh bien, voyez-vous, Professeur, il se trouve que cet escroc d'occultiste a monté une expédition pour le Kangchenjunga il y a de

cela environ un an. Et certains autochtones m'ont dit que lui aussi était à la recherche de perles faites de « nacre céleste... »

Londres, Quartier chinois de Lime House - Un peu plus tard dans la journée...

« Nos perles, Fah Lo Suee, NOS PERLES ! Entre les sales doigts boudinés de ce gros lard infecte de Quong Lung ! Te rends-tu compte ?

- Ce... Quatermain. Est-il bien sûr de ce qu'il a vu, Père ?

- Nul besoin qu'il Nous dise que c'est ce satané Quong qui cherche à Nous nuire ! Nous le sentions dans Notre chair ! Nous aurions dû Nous en douter ! Trahir Notre Auguste Personne ! Nous le ferons torturer et endurer mille morts. Et ensuite, Nous Nous régalerons de son foie !

- Vous criez Père...

- Il est temps pour le Pr. Monde de visiter San Francisco.

- Soyez certain, Ô Père, que Votre absence ne nuira point à votre commerce londonien. J'y veillerai personnellement. »

Oui. Elle s'en occupera comme personne. Après tout, on ne veille jamais aussi bien sur quelque chose que lorsque cette chose est sur le point de vous appartenir.

Elle s'était pliée à suffisamment de sacrifices pour cela. Pour obtenir la place de son père...

Son mariage avec ce vieux sénile d'Ingomar.

Mais l'argent et la respectabilité qu'elle en avait tiré avaient valu la peine.

Son accord avec Némé.

Nécessaire. Son père était un adversaire trop coriace pour qu'elle se contentât d'un seul allié. Surtout quand l'allié est quelqu'un comme Quong Lung.

Et son... le... Elle ne trouvait pas de mot assez dégoûtant pour évoquer ce qu'elle s'était obligée à faire avec ce sale fat de Quong.

Mais chaque nouvelle ride qui apparaissait sur le front de son père lui faisait aisément oublier chacune des caresses du gros pprc.



LE DERNIER EMPEREUR

AVERTISSEMENT AU LECTEUR

le scénario qui va suivre est destiné à un meneur de jeu et des joueurs très expérimentés. Cette aventure demandera en effet au meneur une excellente préparation préalable et une capacité plus que certaine à improviser. Quant aux joueurs, il leur faudra une bonne dose de jugeote, de réflexes et de sang-froid.

De plus, pour une meilleure compréhension de ce scénario, nous vous conseillons fortement de consulter dans le chapitre Who's Who les descriptions suivantes :

- *Le Si Fan*
- *Némo*
- *Aleister Crowley*

SYNOPSIS

Lyon, mars 1906. Tout commence lorsque les personnages, à la fois cofondateurs et actionnaires de la Banque du Crédit du Rhône, sont mandatés par le directeur de cette dernière pour enquêter sur la disparition de navires appartenant au plus riche client de cette banque. La cargaison de ces bateaux est extrêmement précieuse et sa perte peut « tuer » le Crédit du Rhône.

Pourquoi eux et pas de vrais investigateurs professionnels rémunérés grassement ? Simplement parce- que si quelqu'un d'extérieur à la banque savait ce que sont réellement ces fameux navires - sans parler de leur mystérieux propriétaire - et mettait ce(s) secret(s) sur la place publique, cela entraînerait un scandale qui aurait un résultat bien pire que la faillite : le bagne Anatole Pichoux ...ou la mort.

Il est donc temps pour nos personnages de relever les manches et de faire le sale boulot.

Que contiennent ces navires et qui est ce fameux client ? Lisez donc la suite...

LES DIFFÉRENTS PROTAGONISTES

LE CRÉDIT DU RHÔNE : Depuis la seconde moitié du XIX^{ème}, les banques françaises sont jugées comme faisant partie des établissements financiers les plus solides et efficaces au monde. D'ailleurs les plus grands criminels ne s'y sont pas trompés : le Pr. Moriarty, notamment, possède plusieurs comptes bancaires en France.

Ainsi qu'un certain Fu Manchu... qui n'est ni plus ni moins que le principal client du Crédit du Rhône. Son compte sert à blanchir l'argent de l'opium fabriqué en Chine et exporté sur tout le globe (plus particulièrement vers Londres et San Francisco). Et également à assurer les navires qui transportent ce même narcotique. Inutile d'ajouter que les dividendes que rapporte ce trafic sont conséquents. Ils ont ainsi permis à la toute jeune banque lyonnaise de « gonfler » de manière extrêmement rapide (un semestre à peine !), et sa trésorerie, et sa réputation.

Bref, le Dr. Fu est l'épine dorsale du Crédit du Rhône : si le chinois s'effondre, c'est toute la boîte qui s'écroule avec lui.

N.B. : Pour des raisons évidentes, le Mandarin du Crime n'a pas ouvert un compte sous son vrai nom. Il utilise un prête nom : il s'agit d'un baronnet vieillissant répondant au nom de Philémon Alceste d'Aigueblanche (Cf. le premier scénario Au Clair de la Lune ; en effet notre bon baron, malgré son âge avancé, ne recule toujours devant rien pour se faire de l'argent).

En revanche, si les responsables de la banque ne connaissent pas l'identité réelle de leur principal client, ils savent parfaitement ce que contiennent les cargaisons qu'ils assurent ! Et du coup qu'ils travaillent pour un commanditaire membre, voire leader, d'une puissante organisation criminelle internationale. Mais « l'argent n'a pas d'odeur », n'est-ce pas ?

Toujours est-il que depuis deux mois, une partie de la flotte assurée par le Crédit Lyonnais a une fâcheuse tendance à sombrer. En particulier les navires à destination de San Francisco.

Un bateau coulé ? Un accident.

Un autre une semaine plus tard ? La malchance.

Et de trois ? Et de quatre ! Et de... Il est plus que temps d'envoyer des personnes de grande confiance sur place pour régler le problème - et accessoirement se sauver de la faillite et surtout de représailles peu ragoûtantes qui seront sans doute exercées par le « client préféré » du Crédit du Rhône...

Par ailleurs, le directeur de la Banque et ami des personnages, M. Hyppolite Molinard, a bien évidemment entre temps pris soin de contacter le Baronnet pour lui demander si son commanditaire avait envoyé des émissaires à San Francisco.

Encore faudrait-il que ce même Baronnet soit encore en circulation...



FU MANCHU

Outre la disparition de ses bateaux et de leur précieuse cargaison, Fu manchou se heurte à un autre problème de taille : les étranges perles qui lui fournissent l'immortalité ne lui parviennent plus ; les différents émissaires qu'ils envoient régulièrement aux quatre coins de la planète (notamment au Tibet) pour lui quérir ces fameuses perles se sont eux aussi envolés.

Le Dr Fu, ainsi privé de sa précieuse et vitale « Nacre Céleste » est en train de vieillir – pour ne pas dire dépérir – à vitesse grand V. Néanmoins, les assaillants qui ont réglé leur sort aux Tbugs de Fu Manchou et récupéré les perles n'ont pas été assez discrets : il s'agirait de membres de la secte des See Yüp – les séides de Quong Lung.

Fu Manchou décide de se rendre aussitôt à San Francisco, sous l'identité du fameux Pr. Jenner Monde, pour demander des comptes à son (ex- ?) lieutenant. D'autant plus que les agents qu'il a envoyés sur place dès le début de l'affaire ne sont pas revenus. Il laisse à son quartier général de Lime House sa fille, Fab Lo Suee, s'occuper des affaires courantes. Et surtout veiller à ce que « le problème américain » ne se produise pas à Londres.

Comme pour Fantômas dans le scénario Clair de Lune, Les caractéristiques de Fu Manchou données ici ne le sont qu'à titre indicatif. Le Narrateur ne devrait pas hésiter à les modifier selon ses besoins.

ATTRIBUTS :

Vigueur 4
Agilité 5
Intuition 9
Esprit 9
Présence 9

COMPÉTENCES : Génie du Mal (Maîtrise : Gestion d'organisation criminelle) 10 ; charlatan (Expertise : Mensonge) 6 ; Acteur (Maîtrise : Déguisement) 8 ; Alchimiste 8 ; Mystique 8

TRAITS : Célèbre (6), Intuitif, Imposant, Nerfs d'Acier (5), Polyglotte (4), Puit de connaissances, Réseau de Contacts (10), Sage, Sinistre

DRAMES : Recherché, Secret, Minorité ethnique

RANG SOCIAL : Élite sociale

RAISON : 8

SUPERSTITION : 10

FORTUNE : 10

DÉS D'HÉROÏSME : 6

QUONG LUNG

L'homme de confiance du Dr. Fu pour tout ce qui concerne la côte ouest des États-Unis et San Francisco en particulier – si tant est que Fu Manchou soit capable de faire confiance à qui que ce soit... Le sino-américain, aussi intrépide qu'il est gras, ne doute de rien : depuis peu, il s'est mis en tête de prendre la place de son seigneur au sein du Conseil des Sept.

Il a mis en place, pour mener à bien son projet, différents plans. D'une part, ses hommes de mains (les fameux See Yüp) ont été effectivement chargé de récupérer la Nacre Céleste si chère à Fu Manchou : si le Diable peut mourir, il n'y a plus à le craindre.

Qui plus est, il a passé un accord secret avec Némé : cet autre membre du Conseil coule (ou plutôt récupère) méthodiquement les navires pleins à craquer d'opium de Fu Manchou. En échange, bien évidemment d'une part du gâteau. Si Fu Manchou ne vaut plus son poids en or, le Conseil des sept n'a plus besoin de lui à la « table des négociations ». Une fois le Mandarin du Crime mort et / ou éjecté de la scène, Quong Lung n'aura plus qu'à remettre l'opium de son ancien maître en circulation et racheter ses hommes pour une bouchée de pain. A lui le trône...

Par ailleurs, Quong Lung sait que Fu Manchou va engager des représailles ; le sino-américain connaît les pouvoirs occultes du Docteur et veut s'en protéger. Il a donc fait appel au (deuxième) meilleur occultiste que l'on puisse trouver en 1907 : le célébrissime Aleister Crowley.

Enfin, il est à noter que Quong Lung prospère depuis belle

lurette à San Francisco grâce aux multiples chantages qu'il exerce sur de nombreux WASPs de San Francisco. Des « Blancs respectables » haut placés au sein de l'économie, de la politique, etc. Et qui sont bien souvent consommateurs d'opium ou amateurs de jeunes filles pré pubères... Bref, les pressions qu'il exerce lui permettent de magouiller tranquillement sans avoir la Police ou les élus locaux sur le dos. Il est même à l'origine de la campagne médiatique hostile dont la communauté japonaise de la ville est victime. Les regards sont ainsi détournés du business de Quong Lung. Et ce dernier marque des points face à ce rival séculaire de la Chine qu'est le Japon.

ATTRIBUTS

Vigueur 6
Agilité 4
Intuition 6
Esprit 6
Présence 5

COMPÉTENCES : Criminel (Maîtrise : Lieutenant du crime) 8 ; Intendant (Maîtrise : Organisation criminelle) 8

TRAITS : Célèbre (3), Nerfs d'Acier (3), Polyglotte (2), Réseau de Contacts (7), Sinistre

DRAMES : Minorité ethnique, Trahison

RANG SOCIAL : Haute société

RAISON : 8

SUPERSTITION : 4

FORTUNE : 7

DÉS D'HÉROÏSME : 3

FAH LO SUEE:

La charmante fille de Fu Manchu n'est ni plus ni moins que le véritable cerveau de cette révolution au sein de Si Fan. C'est elle qui téléguide Quong Lung depuis le début. Elle profite allègrement de ses charmes et de l'ambition démesurée du gros Chinois pour le mener par le bout du nez. C'est elle qui lui a appris comment fonctionne l'immortalité de Fu Manchu. Mais c'est bien évidemment Fah Loo Suee qui prendra la place de son père une fois celui-ci mort.

Et c'est plutôt bien parti pour elle : au moment où Fu Manchu arrivera à San Francisco, elle aura déjà « fait le ménage » à Londres et pris les commandes de la branche anglaise du Si Fan. Seulement trois semaines lui auront été nécessaires pour cela. Nombre de Thugs craignent autant la fille du Diable que le Diable lui-même. Et les Indiens londoniens subordonnés à Némoto ont curieusement aidé à la passation de pouvoir...

Ainsi, après cet autre coup de poignard dans le dos, Fu Manchu n'a virtuellement plus de « commerce ». Il ne peut plus ni se reposer sur sa fille (ça, il ne le sait pas encore), ni sur son plus grand lieutenant. Qui plus est, l'un de ses « meilleurs ennemis » au sein du Conseil des Sept, Némoto, aide à la manœuvre des deux traitres. Il n'y a décidément guère plus qu'un groupe d'enquêteurs du Crédit du Rhône pour sortir Fu Manchu cette faillite !

ATTRIBUTS :

Vigueur 4
Agilité 6
Intuition 8
Esprit 7
Présence 9

COMPÉTENCES : Génie du Mal (Maîtrise : Mensonge) 8 ; Criminel (Maîtrise : Lieutenant du crime) 8 ; Intendant (Maîtrise : Organisation criminelle) 8 ; Mystique 4

TRAITS : Célèbre (4), Nerfs d'Acier (3), Polyglotte (2), Réseau de Contacts (6), Suave

DRAMES : Minorité ethnique, Trahison

RANG SOCIAL : Élite sociale

RAISON : 8

SUPERSTITION : 7

FORTUNE : 9

DÉS D'HÉROÏSME : 3

ALEISTER CROWLEY

La Bête n'est donc ici qu'un simple « mercenaire de l'occultisme » engagé par Quong Lung.

Enfin, en apparence.

*Lors d'un voyage effectué au Népal un an auparavant (cf. l'aide jeu fournie dans le chapitre *Who's Who*), Crowley a récupéré une des mystérieuses perles de Nacre Céleste. Il connaissait le potentiel magique de cette matière. Malheureusement, il ne possède pas la formule alchimique permettant de dissoudre la perle, et ainsi d'obtenir l'immortalité. En revanche, il a appris récemment qu'il possède ce rituel chinois ancestral : le fameux Dr. Fu.*

Ainsi en se rendant à San Francisco, Crowley fait un double bénéfice : d'une part, il empoche un pactole conséquent pour les services rendus à Quong Lung. Les deniers ainsi engrangés, plusieurs dizaines de milliers de Livres Sterling, lui permettront de se réinstaller en Europe et d'ouvrir sa propre Société Occulte (L'Italie et la France lui semblent être deux destinations de choix ; Crowley n'est plus vraiment en odeur de sainteté sur le sol britannique). D'autre part, il obtient un (le ?) secret ultime pour lequel la plupart des gens tueraient père et mère.

Nanti et immortel : voilà qui n'est pas fait pour déplaire à la Bête !

Tout comme Fu Manchi, les caractéristiques données ici pour Aleister Crowley ne sont qu'à titre indicatif. La Bête peut être interprété bien différemment selon le Narrateur...

ATTRIBUTS :

Vigueur 5
Agilité 4
Intuition 8
Esprit 8
Présence 8

COMPÉTENCES :

Mystique 9 ; Écrivain 8 ; Philosophe 7
Hobby : Échecs 8 ; Poésie 5.

TRAITS :

Célèbre (4), Croyances Profondes, Imposant, Nerfs d'Acier (3), Polyglotte (2), Réseau de Contacts (4),

DRAMES : Maudit

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 7

SUPERSTITION : 9

FORTUNE : 6

DÉS D'HÉROÏSME : 5

NÉMO

L'homme d'affaires hindou est plus que satisfait du marché passé avec Quong Lung. Non seulement, il récupère en partie le business du membre le plus puissant du Conseil des sept, mais en plus, il ne peut que se féliciter d'aider à remplacer le Mandarin Fou par un adversaire beaucoup moins intelligent et diabolique. Quong Lung, bien que redoutable, n'est en effet certainement pas du même acabit que son ancien seigneur et maître.

Mais malgré sa perspicacité, Némo est loin de s'imaginer que c'est la vénéreuse Fab Lo Suee qui est derrière cette révolution de palais. Et elle est en tout point à la hauteur de son père...

Néanmoins, Némo reste un homme d'affaires avisé et prévoyant, et il a pris soin d'étudier en profondeur les finances du Dr. Fu. Il sait ainsi parfaitement quel chemin suivent les dividendes du Chinois (au sens propre comme au figuré). Quelle banque blanchit l'argent de son opium. Et donc l'identité des personnages de vos joueurs...

Il est à noter que le vrai Némo, le milliardaire hindou, n'a pas prévu de se déplacer - pas dans l'immédiat en tout cas - à San Fransisco. C'est le Capitaine Némo qui est présent sur les lieux et se charge depuis le début de couler la flotte du Dr Fu... avec le célèbre Nautilus, bien sûr !

Les caractéristiques de Némo sont elles aussi données à titre indicatif seulement. Le Narrateur doit se sentir libre de les adapter selon ses besoins.

ATTRIBUTS :

Vigueur 3
Agilité 4
Intuition 9
Esprit 8
Présence 7

COMPÉTENCES :

Entrepreneur 9 ; Mystique 5

HOBBY : Religion et culture Hindoue 7

TRAITS : Célèbre (5), Esprit Scientifique, Imposant, Nerfs d'Acier (3), Polyglotte (3), Réseau de Contacts (6)

DRAMES : Vengeance, Recherché

RANG SOCIAL : Haute Société

RAISON : 9

SUPERSTITION : 8

FORTUNE : 10

DÉS D'HÉROÏSME : 3

CAPITAINE LOUIS-BONAPARTE TANAKA

Capitaine du Nautilus et âme damné du vrai Némo. Il est parfaitement au courant des détails du marché passé par son employeur avec Quong Lung. De plus, il sait que c'est son demi-frère qui, depuis des années, dirige les Yakuza locaux. Le Capitaine Tanaka ne se montrera à la surface qu'en cas d'absolue nécessité. Il est préférable que le monde continue de croire à sa mort. Et en particulier Hiroshi qui le déteste à cause de ses origines occidentales.

Une dernière remarque, concernant le Nautilus : aucun des membres du Conseil des Sept ne connaît l'existence du sous-marin (exception faite du vrai Némo, bien entendu !)

ATTRIBUTS

Vigueur 5
Agilité 5
Intuition 7
Esprit 6
Présence 6

COMPÉTENCES :

Officier Militaire (Maîtrises : Tactique, Commandement) 8

TRAITS :

Célèbre (4 - en tant que « Némo »), Leader Naturel, Nerfs d'Acier (4), Polyglotte (3), Vétéran

DRAME : Secret

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 8

SUPERSTITION : 5

FORTUNE : 5

DÉS D'HÉROÏSME : 4

TANAKA HIROSHI

Il est l'oyabun des yakuza de San Francisco, c'est-à-dire le « parrain » des Maffiosi japonais locaux. Et le représentant de Hoji Nobunaga, le responsable du crime organisé japonais au sein du Conseil des Sept. En clair, Tanaka est l'équivalent nippon de ce brave Quong Lung.

Il règne d'une main de fer sur tout « JapanTown » (« NihonMachi » en version nippon), le quartier japonais en plein essor de San Francisco. Mais, malgré cette expansion économique et immobilière, Les Nippons du cru sont victimes d'une vague d'attaques médiatiques orchestrées par la « bonne société blanche » autochtone, qui craint le Péril Jaune montant plus que la Peste Noire.

Néanmoins, « Boss Tanaka », comme l'appellent ses hommes, n'est pas dupe. Pour un Blanc, rien ne ressemble plus à un Japonais qu'un Chinois. Pourtant la communauté de Quong Lung ne subit ni attaque, ni diffamation de la part des WASP locaux (ou en tout cas beaucoup moins ; il arrive tout de même assez régulièrement qu'un Américain lapide un Chinois en le prenant pour un Japonais. Après tout, ça reste « un sale chien jaune poseur de rails », bum...)

Quoi qu'il en soit, Tanaka a quand même ces derniers temps toutes les raisons de se réjouir : il semblerait que quelqu'un en veuille particulièrement aux marchandises de Quong Lung. L'oyabun a reçu de son maître l'ordre de savoir qui en veut au Chinois, mais de n'agir qu'en absolue nécessité. Pour l'instant, ses espions lui ont appris que la plupart des marins et des dockers du port sont effrayés : pour eux, c'est « une créature monstrueuse (kraken / dragon / poulpe géant !) qui vient dévorer les bateaux de ce porc de Quong Lung ». En effet, « quelqu'un aurait maudit le gros Chinois... »

Enfin, Hoji Nobunaga a renseigné son second sur ce qui s'est passé au Tibet lors de la dernière réunion du Conseil des Sept (cf. la nouvelle d'introduction Un Nouveau Mandarin).

N.B. : Vous aurez peut-être remarqué que notre Oyabun porte le même nom de famille (Tanaka) qu'un certain capitaine sous-marinier répondant au prénom de Louis-Bonaparte... Ces deux-là sont tout simplement demi-frères. Le yakuza est persuadé que ce « bâtard de métis » est mort il y a plusieurs années en mer. Et est donc loin de se douter que c'est Louis-Bonaparte qui coule les navires du mandarin du Crime...

ATTRIBUTS :

Vigueur 5
Agilité 5
Intuition 5
Esprit 5
Présence 5

COMPÉTENCES :

Entrepreneur 7 ; Criminel (Maîtrise : Chef de bande) 8

TRAITS :

Célèbre (2), Nerfs d'Acier (2), Polyglotte (3), Réseau de Contacts (6)

DRAME : Némésis

RANG SOCIAL : Bourgeoisie

RAISON : 6

SUPERSTITION : 4

FORTUNE : 7

DÉS D'HÉROÏSME : 3

Maintenant que vous connaissez en profondeur les protagonistes avec lesquels vont devoir composer les personnages, passons donc au...

DÉROULEMENT DE L'HISTOIRE

C'est à partir de là, très cher Meneur de Jeu, que votre talent d'improvisation va pouvoir enfin éclater à la face du monde...

Car vu l'éventail considérable d'actions - et de réactions - qui peuvent se produire via vos joueurs et la pléthore de factions présentes, vous imaginez bien que nous aurions beaucoup de mal à vous offrir une chronologie minutieuse ou des consignes dirigistes pour la bonne marche de cette aventure.

C'est pourquoi nous allons plutôt vous donner une liste d'événements et de situations qui pourront émailler votre scénario. Seront fournies également certaines pistes que vos joueurs auront la possibilité d'emprunter. À vous de les utiliser de la manière et au moment que vous jugerez opportuns.

L'ARRIVÉE DES PERSONNAGES À SAN FRANCISCO : 15 AVRIL 1906

Faites en sorte que vos joueurs arrivent de nuit à San Francisco. Depuis le pont du navire qui les a menés jusqu'ici, ils peuvent apercevoir un cargo de faible tonnage baptisé « l'Orient Delight ». Ce navire est sur la liste des bien assurés par le Crédit du Rhône.

Quelques instants plus tard, une ombre fantomatique, énorme, et dont les yeux brillent à travers les eaux épaisses et sombres de la baie, se faufile sous le bateau des joueurs... et semble se diriger vers le Delight.

Sous les eux-mêmes des joueurs, le bateau chinois sera coulé en quelques minutes seulement suite à un choc extrêmement violent sous sa coque. Très vite les marins se rendent compte qu'il n'y a rien à faire pour empêcher le bateau de sombrer. Panique à bord. Tous se jettent à la mer en hurlant et se dirigent vers le bateau où se trouvent les personnages. Néanmoins le capitaine se refusera à prendre les naufragés à son bord : « Pas de ces sales jaunes sur mon navire ! ». Aux joueurs de voir s'ils aident malgré tout certains des marins asiatiques. Toujours est-il que la cargaison est perdue : plusieurs centaines de kilos d'opium sont en train de faire le régal des poissons de la baie...

Certaines langues vont se délier à bord du navire occidental ; notamment celle d'un des marins du bord qui fut soldat durant la Guerre des Boers. Il a déjà vu ce genre « d'accident » se produire : « le Kraken, pour sûr, M'sieur ! Prenez-moi pour un fou si vous le voulez, mais vous avez vu la même chose que moi, pas vrai ? Le Kraken, il existe bien... ». Vous vous serez douté que le monstre en question est bien évidemment le Nautilus de Némé.

À leur arrivée sur le plancher des vaches, les joueurs peuvent prendre contact avec l'antenne locale du Crédit du Rhône. Malgré l'heure tardive, l'agence est ouverte : William Scott Flanagan, le responsable du cru, fait des heures supplémentaires. Il prend effet très au sérieux les problèmes que subit actuellement le Crédit. Et qui plus est, son collègue français a pris la poudre d'escampette... avec une partie de la caisse : « Moi qui pensait que tous les Froggies étaient fait du même bois que La Fayette ! ». Malgré son physique quelque peu ingrat (le typique petit gros à lunettes et cheveux gras), Flanagan est un homme d'honneur et un financier efficace. Il connaît son travail et a de nombreuses relations en ville : l'antenne locale gère les fortunes et les polices d'assurance de nombreux pontes de la ville.

Pontes qui ne vont pas tarder à faire leur apparition à la banque : les bateaux coulés ne sont pas passés inaperçus et il est notoire

qu'ils étaient assurés par qui nous savons. Les clients sont inquiets et « le client est roi ! Alors vous allez m'assurer que mes dividendes sont en sécurité chez vous ; sinon je ferme mon compte ! Et je ferai en sorte que l'adjoint au maire et d'autres personnes en vue fassent de même ! ». Un peu de pression ne fait jamais de mal... Pression d'autant plus forte que notre aimable client fait partie du Klu Klux Klan de San Francisco et ne s'en cache pas ! Si à Londres c'est la Franc-maçonnerie qui a pignon sur rue, ici c'est le K.K.K. Autre lieu, autres mœurs, vous comprenez...

UN DERNIER POINT :

Flanagan sait pertinemment ce que contiennent les caisses perdues. Il a bien entendu envoyé, à prix d'or, des scaphandriers fouiller le fond de la baie. Les recherches se sont curieusement montrées infructueuses. En effet, Némé, après chaque sabotage, prend soin de nettoyer les épaves ; il amène ensuite la cargaison vers une cache en attendant que la marchandise puisse être remise en circulation. Sa planque ? Un endroit sûr où personne ne peut mettre les pieds sans y avoir été invité au préalable : la Prison d'Alcatraz, au large de la baie. Le franco-japonais a passé un marché avec Simon Wallberg, le directeur de la célèbre prison. Ce dernier prête ses côtes ou sinon... Quong Lung s'occupe de rendre publique les goûts très spéciaux de Wallberg en matière de sexe : la chair « très très fraîche » a en effet sa préférence. Et c'est bien sûr Quong Lung qui la lui fournit.

Une autre option pour les joueurs : le Consulat de France. M. le Consul (accessoirement franc-maçon) Charles-Henry Duplessy souhaite que l'image de la France ne soit pas salie dans cette affaire financière et puisse s'en sortir la tête haute. Il s'avérera sans doute être une aide précieuse pour les personnages. Il leur fournira entre autre un guide connaissant sur le bout des doigts San Francisco. Il s'agit d'un nain d'origine chinoise répondant au nom de Wong. Le petit asiatique parle aussi bien le cantonais que le mandarin et est d'une intelligence hors pair. Là encore, un élément vital pour aider nos joueurs. Ou pour les couler : à vous de voir si le nain chinois est d'une honnêteté sans faille ou un agent de Quong Lung et / ou de Fah Lo Suee.

À noter que le consulat français a quelque peu perdu de sa splendeur récemment : le très charmant K.K.K. local n'apprécie guère les francs-maçons et adore pratiquer

le lancer de caillasse (Une chance pour le Consul: les classiques comme la croix en feu et la pendaison sont plutôt réservés aux « sales nègres et autres chinetoques qui empoisonnent l'air de notre bonne cité »)...

LES JOURS SUIVANTS

Si les joueurs ont le bon goût de se pencher sur la presse du lendemain, il apprendront que la société bien pensante de la ville est en ébullition : Aleister Crowley fait la une du San Francisco Herald (reléguant ainsi l'attaque du Delight en deuxième page). La Bête est arrivée en ville hier au soir (pourquoi pas dans le même bateau que les joueurs ?) et a été invité à s'installer dans la résidence d'été de feu le Pr. Ingomar. C'est la veuve du Professeur, Fah Lo Suee, qui prête durant son absence sa magnifique demeure au gourou anglais. La presse mondaine se perd en conjectures : « Crowley amant de la vénéreuse sino-hongroise ? » ; « Messe noire à Ingomar's Manor ! », etc. Quoi qu'il en soit, Quong Lung peut enfin dormir sur ses deux oreilles : son « garde du corps » est arrivé.

À propos de personnalités en vue : les joueurs apprendront aussi très vite que le Pr. Jenner Monde réside également en ville depuis quelques jours. Cet universitaire de renommée mondiale loge même dans l'hôtel où se trouvent les personnages. Il n'y a pas de hasard à ça : vous savez que le Pr. Monde est en fait Fu Manchu en personne. Il compte bien garder un œil sur les émissaires de la banque où plus de la moitié de sa fortune est placée. De plus, le Mandarin du Crime a prévu d'approcher les joueurs, de les mettre en confiance - après tout, la spécialité de Monde est le crime organisé et les sectes asiatiques ; voilà qui sera plus qu'utile à notre petite équipée - puis de s'en servir allégrement pour atteindre les endroits, les personnes, les informations... qui lui sont devenues inaccessibles.

En effet, Fu se débrouillerait habituellement seul et usurperait différentes identités pour approcher qui il veut. Pas besoin de qui que ce soit pour cela. Mais il doit faire face dorénavant un problème de taille : la chaise roulante qui, de coutume, fait partie du déguisement pour incarner le Pr. Monde est devenue depuis peu indispensable à Fu Manchu : l'accélération du vieillissement dont il est victime fait que ses jambes ne peuvent plus porter le Chinois que sur quelques mètres



seulement. (Revoyez donc ce merveilleux film qu'est Jack Burton dans les Griffes du Mandarin Vous aurez ainsi une parfaite idée du Fu Manchu « d'avant » et de celui auquel les joueurs vont être confrontés). Enfin, ayez bien à l'esprit durant votre partie que Quong Lung sait pertinemment que le Pr. Monde est en fait Le Mandarin du Crime ; c'est Fah Lo Suee qui a mis au courant le gros sino-américain. En revanche, le Dr. Fu pense que sa fausse identité est une couverture parfaite. Pour l'instant.

LES RUES DE SAN FRANCISCO :

Il est temps pour vos joueurs de déambuler dans San Francisco. Plusieurs facettes de la ville vont s'offrir à eux :

- LES QUARTIERS WASP : c'est là que les personnages se rendront régulièrement pour pénétrer dans le monde politico financier. Voici certains des événements, personnages et autres pistes qui pourront y apparaître.
- LE CONSUL FRANÇAIS, que nous avons déjà évoqué plus haut. Encore une fois, un allié de choix pour nos héros. Mais cet homme vu sa fonction et son obédience franc-maçonne, se doit de jouer serré. Son aide sera ainsi parfois limitée. N'en faites surtout pas le recours systématique des joueurs dès qu'ils seront dans la panade.
- LE K.K.K., qui a pour membre un bon nombre des responsables de la Police et plusieurs décideurs financiers. Il se peut que – malheureusement – les salopards du Klan deviennent des alliés privilégiés des joueurs. Si ces derniers

ont par exemple besoin des forces de l'ordre (disons pour, entre autre, aller voir ce qui se trame dans les entrepôts de Quong Lung), il faudra savoir être très polis avec les « encagoulés ». Même chose s'ils veulent éviter de se retrouver en prison ou avoir systématiquement des bâtons dans les roues dès qu'ils fourrent leur nez là où ils ne devraient – ce que nos joueurs feront assurément.

- PLUSIEURS CLIENTS DU CRÉDIT DU RHÔNE qui seront ravis d'aider les joueurs. Et de leur coller une pression de tous les instants...
- C'est aussi là qu'ils pourront rencontrer Némó, le vrai NÉMO. Ce dernier n'a pas prévu de faire une apparition sur San Francisco. Mais si les choses l'exigent ou que le Capitaine du Nautilus en a besoin, il fera rapidement le déplacement (il se trouve, lorsque le scénario débute, en Amérique du Sud. Le chantier du Canal de Panama l'intéresse en effet au plus haut point). Toujours est-il que Némó a en sa possession tout un dossier comptable qui part du Crédit du Rhône pour arriver à Fu Manchu. Là encore, si cela sert ses plans, l'Hindou n'hésitera pas à faire éclater le scandale. Ou à contacter les joueurs discrètement et leur apprendre pour qui ils travaillent vraiment. À vous de voir...
- LE DIRECTEUR DE LA PRISON a lui aussi ses entrées au sein de la bonne société de San Francisco. Mais les joueurs devraient lui porter de l'attention que dans un second temps (cf. ses accointances forcées avec Quong Lung et le Capitaine Némó).

• C'est aussi dans LES SALONS FEUTRÉS des clubs les plus huppés de la ville que nos héros pourront découvrir qu'une étrange vague de suicides (pour ne pas dire « de meurtres » soigneusement étouffés par la Police) sévit depuis quelques temps parmi les pontes de la ville. Et que les « suicidés » en question visitaient régulièrement des établissements interlopes de Chinatown. Il s'agit de Quong Lung qui resserre la visse de ceux qu'il fait chanter : pour le Chinois, les choses s'accélérent et ceux qui ne sont pas avec lui, sont contre lui. Le K.K.K. et les autorités feraient sans aucun doute la peau de Quong s'ils le tenaient. Mais tant que c'est l'inverse qui est vrai, le Maître des See Yup reste intouchable, bien au chaud dans sa forteresse. Sauf si les personnages s'arrangent pour inverser la vapeur ou trouver un homme suffisamment intègre au sein de la Police ou de la Mairie pour agir malgré l'interdiction de ses supérieurs.

Les Quartiers plus « exotiques » : entendez par là Chinatown et Nihonmachi. Les joueurs pourront y trouver un nombre conséquent d'informations... mais aussi de dangers :

- LA VILLA DE QUONG LUNG : qui a été transformée il y a de cela quelques années par le maître des lieux. Elle tient désormais plus de la forteresse miniature que de la maison de vacances... le sino-américain sort très rarement ; il craint – et à raison, vu le nombre d'ennemis qu'il a en ville et de part le monde - un attentat sur sa personne. Néanmoins, il reçoit de régulières sommes d'argent depuis le compte de M. d'Aigueblanche et est de plus le propriétaire des docks où sont censées être déchargées les caisses d'opium. Plusieurs petites visites à cet homme reclus s'imposeront sans doute...
- LA SOMPTUEUSE VILLA DE BOSS TANAKA : tant que les joueurs ne feront pas de faux-pas, ils seront toujours accueillis de manière polie. Trop peut-être. En tout cas, Une information majeure pourra être récupérée chez le patriarche Nippon : il possède de nombreux pêcheurs dans la baie de San Francisco. Ils se pourraient qu'ils aient vu le petit manège nocturne qui se déroule sur les côtes d'Alcatraz. Peut-être même qu'une rencontre entre les frères Tanaka ait lieu et que Louis Bonaparte avoue à son frère que lui aussi travaille pour un des membres du Conseil des Sept. Remarquez qu'un bonne vieille

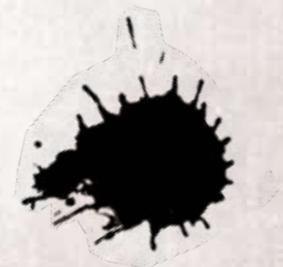
interception d'émission radio cryptée entre le Nautilus et le vrai Némoto fera tout autant l'affaire. À vous de choisir. **Quoi** qu'il en soit, la discrétion légendaire des Japonais leur permet d'apprendre, sans qu'on les soupçonne, un maximum de secrets. Secrets qu'ils ne sont sans doute pas prêts à lâcher au premier venu.

- Au cours de leur déambulation, nos héros pourront croiser un ASIATIQUE (Wong pourra leur préciser que c'est d'un Chinois dont il s'agit) mis littéralement au pilori par sa propre communauté. Il semblerait qu'il ait trahi le « patriarche de Chinatown, Quong Lung. Autour du cou, le malheureux porte une pancarte indiquant de manière laconique la raison de ce châtement : « Fu Manchu est mort ». Chose étrange, cette phrase est inscrite en chinois, mais également en anglais. Il semblerait que Quong Lung cherche à faire passer un message non seulement à la population asiatique mais également anglo-saxonne...
- N'hésitez pas non plus à faire la démonstration du PETIT JEU PRÉFÉRÉ de Quong : l'Homme Mort (cf. la fiche du Si Fan dans le Who's Who).
- DEUX RUMEURS RÉCURRENTES dans les rues et les milieux interlopes de la ville devront parvenir aux personnages : « Fu Manchu est mort. Quong Lung est le nouveau seigneur du Si Fan » et « Fu Manchu est bien vivant... Il serait même en ville pour régler son sort au gros lard » La première vient bien évidemment de Quong, la deuxième a été lancée par le Dr. Fu lui-même. C'est là sa technique habituelle. Il compte sur l'aura de terreur que génère son nom avant de frapper sur des victimes d'ores et déjà terrorisées. Pensez au film Usual Suspects et « l'effet Kaiser Söse » : « Tu ne devrais pas t'attaquer à cet homme, il travaille pour Fu Manchu », « Fu Manchu va venir et t'emporter en un claquement de doigt, c'est le Diable ! », etc. Söse et Fu Manchu ont en effet plus d'un point commun quant à leurs méthodes et leur réputation. **Qui** peut se vanter d'avoir rencontré le Mandarin du Crime ? Pourtant un nombre incalculable de gens travaillent pour lui – les joueurs en sont l'exemple parfait.
- Faites entrer en scène LE K.K.K. : un Japonais ou un Chinois se fait lyncher par les « encagoulés ». Aux joueurs de marquer des points : sauvez la vie d'un

malheureux et il est prêt à vous confier des secrets habituellement inavouables. À vous, meneur de jeu, de voir lesquels et jusqu'à quel point.

- **COUP DE THÉÂTRE** : la presse change son fusil d'épaule et cesse du jour au lendemain de taper à bâton rompu sur la communauté nipponne. Quong Lung, qui n'est pas une alliance près dès qu'il s'agit de sauver sa peau ou son business, a passé un accord avec Boss Tanaka. Ce dernier donne un coup de main au Gros Chinois (nous vous laissons seul juge de la nature de l'aide apportée) en échange de quoi Quong Lung utilise son réseau de chantage pour faire cesser la campagne de diffamation qu'il avait mis en marche.
 - **UNE PETITE EXCURSION NOCTURNE** sur les docks dont Quong Lung est propriétaire ? Et c'est le chaos qui est au rendez-vous : les joueurs se trouvent au beau milieu d'un règlement de compte opposant les See Yup du gros Quong et les derniers partisans fidèles à Fu Manchu. N'hésitez pas d'ailleurs à jouer sur le qui pro quo classique du « rien ne ressemble plus à un Chinois qu'un autre Chinois ». Les personnages ont réussi à se faire bien voir de Quong et « ces Chinois là-bas seront sans doute prêts à nous aider aussitôt évoqué le nom de leur maître ! ». Pas de chance, les Chinois en question sont définitivement acquis à la cause du Dr. Fu. Attention au coup de main qui se transforme en coup de machette !
- L'Ingomar's Manor et son « charmant » locataire, Aleister Crowley :
- Étant donné que le Dr. Fu s'est bien gardé de dire à Fah Lo Suee qu'il savait que Crowley connaissait l'existence de la Nacre Céleste (et peut-être aussi ses propriétés), la jeune métis sino-hongroise n'a pris la peine de cacher la venue du sorcier anglais. Crowley est ainsi libre de déambuler dans tout San Francisco. Au grand dam de son protégé, Quong Lung Sans doute la Bête organisera-t-elle même une petite fête en son propre honneur dans la demeure de Madame Ingomar, histoire de prendre un peu de bon temps avant de commencer réellement le travail qui lui incombe. Si les joueurs sont déjà bien intégrés dans le Gotha ou dans le monde de l'Occulte, il se peut qu'ils soient invités. Pour le meilleur et pour le pire...

- **ORGANISEZ DONC UNE RENCONTRE** entre la Bête et le bon Pr. Monde : souvenez-vous que Crowley sait qui se cache derrière les petites lunettes sombres du vieux Professeur. Le sorcier londonien viendra agiter sous le nez de Monde une des perles qu'il a récupéré au Tibet. Une explication aura lieu dans un dialecte chinois que les joueurs ne comprennent pas ; toujours est-il que Monde semble à la fois furieux et très perturbé. Il se peut que sous le coup de la colère le vieillard impotent se lève de sa chaise quelques secondes pour tenter d'empoigner Crowley. Mais aussi bien Monde que Fu Manchu sont incapables de plus de prouesses physiques. **Quoi** qu'ils en soit, les personnages devraient être plus qu'intrigués par cette petite visite impromptue !
- Par la suite, **UNE GUERRE OCCULTE** dans tous les sens du terme, va être engagée entre Fu et Crowley. Rituels inavouables et autres malédictions en tout genre vont pourrir la vie des deux hommes. Et sans doute aussi celles de nos héros. Attention : pas d'éclair magique qui sortent des mains de Fu Manchu ou de démons géants et cornus invoqués par Crowley. Les deux sorciers (et HEX) sont un peu plus subtils que cela. Non, mettez plutôt en scène des événements et des accidents, certes étranges, mais qu'un esprit cartésien pourrait attribuer à la simple malchance. Une malchance qui se fait néanmoins de plus en plus insistante !
- N'oubliez pas non plus qu'ALEISTER CROWLEY est un parfait électron libre et le pire des opportunistes. Une offre alléchante de la part d'une autre faction que les See Yup et ces derniers regretteront amèrement d'avoir fait venir la Bête à San Francisco : Fu manchu est finalement prêt à offrir son rituel alchimique secret à Crowley en échange d'une partie des perles ? Les joueurs mettent au point avec la Bête un plan qui lui rapportera de l'argent ou des secrets occultes qu'il ne possède pas ? Exit le gros Quong !



STUPEUR ET TREMBLEMENTS
...DE TERRE

Vous aurez remarqué la date à laquelle ce déroule cette aventure : elle débute trois jours avant le grand tremblement de terre qui ravagea la ville et le terrible incendie qui s'en suivit. Mais ce n'est pas parce que la ville et ses habitants sont plongés dans les flammes et la terreur que nos protagonistes vont abandonner la partie. Bien au contraire : c'est à ce moment que tout devra s'accélérer et que les choses vont prendre un aspect encore plus tragiques. Fu Manchu laissera tomber sa couverture. Quong Lung se verra forcer de quitter sa villa. Crowley profitera de cette apocalypse pour organiser un puissant rituel. Le Nautilus fera peut-être même surface (par exemple, pour sauver une partie des caisses d'opium qui sont à Alcatraz). Et tout ce que vous jugerez bon d'amplifier ou de modifier pour que votre aventure atteigne un climax des plus dramatiques et cinématographiques!

Si les personnages veulent fuir à toutes jambes pour sauver leur peau ? Ce serait bien naturel. C'est ce qu'ont tenté à l'époque bon nombre d'habitants. Pour la plupart sans succès. Faites leur comprendre qu'évacuer serait peine perdue, voire plus risqué que de rester sur place...

ET AU CAS OU...

...En bonus, quelques raisons supplémentaires pour impliquer vos personnages :

- Un proche de l'un des joueurs est retenu prisonnier en Europe par les séides d'un des « grands méchants » de cette aventure (Fu Manchu, Fah Lo Suee, etc.). Ce dernier a fait envoyer un doigt au joueur – qu'il découvrira à son arrivée à l'hôtel, par exemple – pour lui faire comprendre sa façon de penser...
- L'un des héros a de nombreuses dettes vis-à-vis d'un casino de la Côte d'Azur. Cet établissement appartient en fait à la charmante fille de Fu Manchu. Et nous voilà avec un espion parfait au sein de notre petite équipe d'enquêteurs.
- Un personnage s'attire les foudres de Fu Manchu ou de Crowley au cours du scénario ? L'occultiste opère un rituel dont il a le secret et la poisse ne quittera plus notre héros. En tout cas, pas tant que le sorcier n'aura levé sa malédiction... Ou ne soit mort.

APOCALYPSE SUR SAN FRANCISCO

Vieille de seulement un demi-siècle, San Francisco compte déjà en 1906 plus de 250 000 habitants et est considérée comme LA ville de la Côte Ouest des États-Unis. Elle doit bien évidemment ce statut à la Ruée vers l'Or entamée soixante ans plus tôt. Mais bien qu'abritant près de la moitié de la population californienne, bon nombre de ses habitants ne sont pas nés dans les murs de la ville. En effet, la dynamique citée cultive le cosmopolitisme et est composée de nombreuses ethnies et communautés – dont l'une des plus notables est celle de Chinatown.

San Francisco n'a rien à envier aux mégapoles plus anciennes de la Côte Est ou du Vieux Continent : un quartier d'affaire somptueux, un Grand Opéra qui ne l'est pas moins, un réseau de tramways des plus modernes, une vingtaine de théâtres et de nombreux monuments font la fierté et la richesse de la jeune cité...

Qui devient la victime impuissante d'un violent tremblement de terre, le matin du 18 avril 1906. De plus, ces secousses sismiques d'une terrible amplitude (8,2 sur l'échelle de Richter) ne sont que le début de l'apocalypse qui va se déchaîner sur la ville : le tremblement de terre est très vite relayé dans son œuvre par un gigantesque incendie alimenté par le bois dont sont faites la plupart des habitations du cri. C'est ce feu démentiel qui est le vrai coupable de la destruction de San Francisco.

En effet, une demi-heure après la première secousse, cinquante foyers d'incendie font déjà rage. Le feu se propage dès lors à vitesse grand V et durera deux jours pleins, tuant ainsi 450 personnes et laissant 200 000 autres habitants sans abri. Comble de l'horreur, l'eau fait cruellement défaut aux pompiers : le séisme a fait se rompre bon nombre de canalisations et les hommes du feu ne peuvent qu'assister impuissants à la destruction de leur ville. En parallèle, l'administration locale se contente de loger les sans-abri dans des tentes de fortune placées dans le Grand Parc du centre de la ville.

Rapidement, le Commandant Funston, responsable de la garnison militaire de San Francisco, décrète la Loi Martiale pour faire face aux désordres et à la panique engendrés par l'incendie. D'une part, il est dorénavant autorisé de tirer sur toute personne convaincue de pillage. D'autres part, Funston prend sur lui de dynamiter de nombreux édifices encore intacts pour sauver les quartiers que le feu n'a pas encore atteints – notamment tout le district ouest de la cité. Ainsi, sur ordre du Commandant, Van Ness Avenue (l'équivalent local, toute proportion gardée, des Champs-Élysées) est en quelques heures rayée de la carte. Cet acte désespéré est comme « mettre un pansement sur une jambe de bois », car San Francisco est déjà bien mutilée : l'est de la ville, Market Avenue, les quais et les entrepôts de la baie, le quartier d'affaires et enfin Chinatown sont d'ores et déjà totalement détruits par les flammes...



- Un des joueurs avait une maîtresse dont il est encore fou amoureux... et qui a eu le bon goût de mourir d'une overdose dans les bras de Crowley.
- L'un des personnages est membre de la Société Théosophique ou d'une Loge Maçonnique : la peau de l'immonde Bête sataniste qu'est Crowley ferait un magnifique trophée à ramener en Europe.

EN CONCLUSION

Quel camp vont finalement choisir les joueurs ? Vont-ils rester fidèles à leur client numéro un, et ce malgré son identité ? Ou choisir un investisseur plus solvable, au risque de s'offrir pour Némésis le Dr. Fu Manchu en personne ? L'Europe ou même le sous-marin de Némé seront-ils suffisamment éloignés de leur(s) nouveau(x) adversaire(s) ? Quoi qu'il arrivera, il n'y aura sans doute pas de solution idéale.

Dans le milieu bancaire, on appelle cela « pertes et profits ».

En tout cas, vous voilà donc, cher Maître de jeu, en possession de personnages haut en couleur, d'un cadre de jeu touffu, et d'une intrigue à tiroirs. Mais comme nous le soulignons en prologue de ce scénario, il va vous falloir maintenant « mettre les mains dans le cambouis » ! C'est à dire mettre au point la pléthore de détails que nous ne pouvions évoquer dans ces pages : quelles informations vont trouver exactement vos joueurs ? Comment ? Sous quelle forme ? Jusqu'où voulez-vous qu'ils s'immiscent dans les secrets du Si Fan ? Dans quel ordre voulez-vous amener les éléments que nous vous avons décrits ou suggérés ? Etc. À vous de jouer !

UN DERNIER CONSEIL POUR LA ROUTE

Faites en sorte que les personnages de vos joueurs soient au centre de cette histoire. Certes, cette aventure est truffée de protagonistes tous plus célèbres les uns que les autres ; mais ne transformez pas pour autant vos joueurs en spectateurs. Ils ont ici de nombreuses occasions de voler la vedette aux « stars » présentes à San Francisco ! Quitte à ce que vous leur donniez un coup de main discret pour qu'ils y parviennent...



ACCORD CONCERNANT LES MEMBRES DE L'EXPÉDITION DU KANGCHENJUNGA. (1905)

- Le Dr. J. Jacot Guillarmod fournit une somme de 15 000 francs (quinze mille).
- Monsieur Aleister Crowley & des amis fourniront une somme de 5 000 francs (cinq mille).
- Pour cette dernière contribution, le Dr. J. Jacot Guillarmod s'engage à fournir l'approvisionnement & le transport du moment du départ de Darjeeling jusqu'au retour à Darjeeling.
- L'expédition sera entreprise dans les meilleures conditions possibles, vu la nature du pays à traverser.
- Le but de l'expédition sera l'ascension du Kangchenjunga (28 150 pieds d'altitude).
- On essayera d'abord par le glacier de Yalung.
- On partira de Darjeeling dans la seconde moitié de juillet, on y reviendra en octobre au plus tard.
- Mr. A. Crowley et ses amis partiront pour Darjeeling aussitôt que possible, afin de faire tous les préparatifs & arrangements nécessaires.
- On respectera soigneusement les préjugés & les croyances indigènes & on ne s'immiscera pas dans leurs manières de vivre.
- On n'achètera rien sans l'assentiment du Dr. J. Jacot G. ou de Mr. A. Crowley.
- On s'engage à n'avoir aucune relation directe ou indirecte avec les femmes, indigènes ou étrangères, qu'on peut éviter.
- Le Dr. J. Jacot G. est seul & suprême juge des questions d'hygiène ou de santé de la caravane.
- Mr. A. Crowley est seul & suprême juge des questions se rapportant exclusivement à l'alpinisme & aux montagnes.
- Les questions de route & du personnel des caravanes seront décidées par lui seul. ses camarades se conformeront à ses résolutions.
- Mr. Crowley et ses amis seront seuls & suprêmes juges des questions se rapportant exclusivement à l'occulte et l'ésotérisme.
- Personne ne sera obligé de risquer sa vie, à cause du froid, du manque de nourriture, d'ascension périlleuse pouvant entraîner une chute.
- Toute discussion relative à cet accord doit être soumise à l'arbitrage, on ne peut invoquer de loi ou de jugement d'homme de loi.

Les clauses de cet accord lient tous les membres de l'expédition par leur honneur

Signatures des différentes parties:

A. Crowley Dr. J. Jacot Guillarmod Ch. Reymond A. C. R. de Richi Alexis A. Pache

INDEX

A

ABBÉ	94
ACCOMPLISSEMENTS	107
ACQUISITION DE BIENS ET SERVICES	112
ACTION	106
ACTIONS COMPLEXES	105
ACTIONS SIMPLES	105
AGILE	97
AGILITÉ	87
ALLEMAGNE	23
AMÉLIORER L'EFFICACITÉ	106
AMÉLIORER SON PERSONNAGE	114
AMI	102
AMOUR PERDU	99
ANTAGONISTES	109
APPLIQUER LES BLESSURES	108
ASSIGNER LES PRIORITÉS	85
ATTRIBUTS	85

B

BAS FONDS	86
BLAVATSKY HELENA P.	40
BLESSURES CRITIQUES	109, 110
BLESSURES GRAVES	108
BLESSURES LÉGÈRES	108, 110
BLESSURES MORTELLES	109, 110
BLESSURES SÉRIEUSES	108, 110
BOURGEOISIE	86
BURTON RICHARD FRANCIS	41

C

CALCULER L'EXPÉRIENCE	100
CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	100
CÉLÈBRE	97
CHAIR À CANON	109
CHINE	38
CITADIN	97
CIVILISATIONS DE L'AILLEURS	78
COMBAT	108
COMPÉTENCES	85
CONCEPTUALISER LE PERSONNAGE	84
CONFRÉRIE DES MANTEAUX NOIRS	52
CONTACTS	102
CONTRIBUTIONS	100
CRÉATION DE PERSONNAGE	84
CRÉATIVITÉ	106
CROYANCES PROFONDES	98
CULPABILITÉ	99

D

DÉCLARATION D'INTENTIONS	104, 108
DÉS	103
DÉS DE DÉFENSE	109
DÉTERMINER LES ATTRIBUTS	86
DÉTERMINER LES COMPÉTENCES	88
DÉTERMINER LES DOMMAGES	108
DÉTERMINER LES TRAITS	97
ET LES DRAMES	113
DISTRIBUTION	113
DOMMAGES DE STRESS	111
DRAMES	97, 99, 106
DREYFUS ALFRED	42
DUNGLAS HOME DANIEL	43
DUR À CUIRE	98

E

ÉCHEC CRITIQUE	103
ÉGLISE	78
EIFFEL GUSTAVE	44
ÉLITE SOCIALE	86
EMPIRE COLONIAL BRITANNIQUE	33
EMPIRE COLONIAL FRANÇAIS	37
ENDETTÉ	99
ENTREPRENEUR	92
ERIK, LE FANTÔME DE L'OPÉRA	44
ESPRIT	87
ESPRIT SCIENTIFIQUE	98
ÉTATS-UNIS	28
EXPÉRIENCE	85
EXPÉRIENCE ET PROGRESSION	113

F

FAH LO SUEE	58
FANTÔMAS	45
FINALISER LE PERSONNAGE	102
FLEGME BRITISH	98
FOGG PHILÉAS	46
FORESTIER	98
FORMATION NON ORTHODOXE	98
FORME ET DIFFICULTÉ D'UN TEST	105
FOUS	64
FRANC-MAÇONNERIE	70
FRANCE	18
FREUD	65
FU MANCHU	58

G

GENÈSE DU SPIRITISME	74
GOLDEN DAWN	72
GRAND CHASSEUR BLANC	93
GRAY DORIAN	47
GUÉRIR LES DOMMAGES DE STRESS	112
GUÉRISON	110
GUÉRISON RAPIDE	98
GUÉRISON RAPIDE	110

H

HAUTE SOCIÉTÉ	86
HÉRITIER	98
HOBBY	89
HOLMES MYCROFT	48
HOMME DE MAIN CHINOIS	87

I

IMPOSANT	98
INSPECTEUR LESTRADE	49
INTUITIF	98
INTUITION	87
ITALIE	24

J

JEU	106
JOURNALISTE MILITANT	89

L

LEADER NATUREL	98
LIVINGSTONE DAVID	50
LUPIN ARSÈNE	51

M

MAÎTRE DU CORPS À CORPS	98
MALADE	99
MAUDIT	99
MÉCANICIEN	88
MESMERISME	66
MÉTIERS	89, 91
MILIEU OUVRIER	86
MINORITÉ ETHNIQUE	99
MORIARTY JAMES	53

INDEX DES TABLEAUX

N

NÉMÉSIS	99
NÉMO	54
NERFS D'ACIER	98
NIVEAU DE FORTUNE	102
NIVEAUX DE FORTUNE	112
NOBLE PRUSSIEN EN CURE	95

O

OBLIGATION	99
OCTROYER DES POINTS D'HÉROÏSME	106
ORATEUR	99
OVNIS	80

P

POINTS D'HÉROÏSME	106
POLYGLOTTE	99
PRÉSENCE	88
PROFESSEUR CÉLÈBRE	91
PROFESSION	89
PROFESSIONS	94
PROTAGONISTES	109
PUITS DE CONNAISSANCE	99

Q

QUONG LUNG	58
------------	----

R

RAISON ET SUPERSTITION	111
RANG SOCIAL	85
RECHERCHÉ	99
RÉDUIRE LE TEMPS NÉCESSAIRE POUR ACCOMPLIR L'ACTION	106
RÈGLE DU I	103
RÈGLE DU IO	103
RÉSEAU DE CONTACTS	99
RÉSERVE DE GROUPE	110
RÉSERVE DE POINTS D'HÉROÏSME	101
RÉSOLUTION D' ACTIONS	103
RÉSOLUTION DE TESTS	104
RÉSULTATS DU TEST	105
RICHE HÉRITIÈRE	98
ROSE-CROIX	68
ROUND	103
ROWLANDS STANLEY JOHN	56
ROYAUME-UNIS	14
RUSSIE	25

S

SAGE	99
SAVORGNAN DE BRAZZA PIERRE	57
SCÈNE	103
SCÈNE DE GUÉRISON	110
SCIENCE DU COMBAT	99
SECRET	99
SEUIL D'EFFROI	112
SEUIL DE PEUR	112
SEUIL DE TENSION	112
SEUIL DE TERREUR	112
SEUILS DE BLESSURES	101
SEUILS DE STRESS	101, 112
SI FAN	58
SINISTRE	99
SOCIAL	106
SOCIETAS ROSICRUCIANA IN ANGLIA	70
SOCIÉTÉ THÉOSOPHIQUE	73
SPIRITISME SCIENTIFIQUE	75
SUAVE	99

T

TECHNIQUE	106
TEST D'ACQUISITION	112, 113
TEST D'EFFONDREMENT	109
TEST OPPOSÉ	104
TESTS	103
TEST SIMPLE	103
TESTS OPPOSÉS	108
TOUR	103
TRAHISON	99
TRAITS	85, 97

U

UNITÉS DE TEMPS	103
UTILISER LES POINTS D'HÉROÏSME	107

V

VAGABOND MYSTÉRIEUX	86
VENGEANCE	99
VERNE JULES	59
VÉTÉRAN	99
VIGOUREUX	99
VIGUEUR	87

W

WILDE OSCAR	60
-------------	----

Échelle des priorités	85
Échelle indicative de valeur des niveau d'Attributs	87
Rappel des PC et maxima en Attributs.	88
Pré requis et bénéfiques des Spécialisations	90
Rappel des PC et maxima en Compétences.	90
Coût des Compétences à la création du personnage	90
Échelle indicative de valeur des Compétences	90
Coût des Traits à la Création	97
Coût des améliorations possibles grâce à l'Expérience.	100
Tableau Indicatif des Niveaux de Fortune	101
Difficulté du Test	105
Ajustements au Seuil de Réussite	105
Ajustements au Seuil de Réussite des Tests sociaux selon le rang social	106
Exemples d'utilisation des succès en combat	108
Combat à distance	108
Combat corps à corps	108
Protection offerte par certains objets	108
Armes à feu	109
Armes de mêlée	109
Dommages de Stress	111
Guérir les dommages de Stress	112
Tableau Indicatif des Niveaux de Fortune	113
Quelques valeurs pour biens et services	113
Barème de points d'expérience	114
Coût des améliorations possibles grâce à l'Expérience.	114

INSPIRATIONS

OÙ L'ON DÉCOUVRE QUE POE ET BEAUDELAIRE NE SONT PAS LES SEULS AUTEURS DU XIXÈME SIÈCLE, QUE SHERLOCK HOLMES A 1000 VIES, ET QUE LES PROFILERS SONT NÉS AVEC LE SIÈCLE...

Ce chapitre vous permettra, nous l'espérons, de trouver de quoi enrichir le contexte et les intrigues de vos parties de Hex. Qui plus est, cette liste affine cette vision particulière du XIXème siècle que nous aimerions vous faire partager.

LITTÉRATURE

ALLAIN, MARCEL ET SOUVESTRE, PIERRE
(LE CYCLE DE FANTOMAS)

Pour son portrait de l'un des plus grands génies du crime français, pour un type de narration centré sur un personnage grandiloquent, pour sa présentation attachante de la Belle Epoque.

BLAYLOCK, JAMES (HOMUNCULUS)

Un univers définitivement décalé et des personnages tout aussi jubilatoires dont le centre d'intérêt est une créature mystérieuse et la cassette qui l'emprisonne.

CALVO, DAVID (DÉLIUS, UNE CHANSON D'ÉTÉ)

1897. Des victimes atrocement mutilées sont retrouvées le sourire aux lèvres... Voilà le début de cette aventure folle qui conduira un botaniste et un elficologue à traverser des océans et pénétrer dans un monde des plus étranges.

CARR CALEB (L'ALIÉNISTE)

De sombres meurtres en série ! Un Profiler aux techniques expérimentales ! La police scientifique de New-York à son apogée ! Vous avez entre les mains un thriller des plus modernes, qui se déroule, contre toute attente, au... début du XXème siècle. Très documenté et abouti.

CHRISTIE, AGATHA

(TOUT LE CYCLE D'HERCULE POIROT ET DE MISS MARPLE)

Pour la redécouverte du B-A-BA des enquêtes policières de l'époque. Pour le charme britannique suranné et incontestable de l'œuvre.

COLIN, FABRICE

(LE CYCLE D'ARCADIA, LES CANTIQUES DE MERCURE)

Pour avoir établi, dans la première œuvre, un lien impérieux entre un Londres victorien morose, une terre d'Arcadia enluminée en plein chant du cygne, et les irréductibles légendes arthuriennes. Quant à la seconde, elle nous plonge dans un asile de Londres en 1876 : William Caine essaie de recoller les morceaux perdus de son identité et de son histoire. Un personnage parfait pour une aventure solo des plus angoissantes.

COSSU, ANTONIO (ALCESTEIR CROWLEY)

Alceister Crowley, antiquaire de son état, aime à trouver des objets plutôt « hors-normes » pour ses clients. Mais ce travail peut apporter les difficultés les plus inattendues à ceux qui le pratiquent...

DAY, THOMAS

(LA FACE CLAIRE DES TÉNÈBRES, L'INSTINCT DE L'ÉQUARRISSEUR)

Où Sherlock Holmes est un tueur au service de la reine Victoria ! Pour son thème victorien coloré, teinté d'une ambiance mi-steampunk, mi-pulp. Pour son rythme de narration effréné et très efficace.

DOYLE, ARTHUR CONAN (SHERLOCK HOLMES)

« Je sais, mon cher Watson, que vous partagez la passion que je porte à ce qui est bizarre et nous entraîne au-delà des conventions ou de la routine quotidienne. » (citation originale du canon)

FARMER, PHILIP JOSÉ (LE SAIGNEUR DE LA JUNGLE)

Et dire qu'il aura fallu attendre 1916 pour que Watson nous explique enfin le rapport entre son ami Holmes et Lord Greystoke (Tarzan pour les intimes).

GABORIT, MATHIEU, ET COLIN, FABRICE

(CONFESSIONS D'UN AUTOMATE MANGEUR D'OPIMUM)

Très bonne enquête se déroulant à Paris, durant l'Exposition Universelle de 1899. Un jeune aliéniste remonte la piste d'un dangereux criminel qui ne serait autre qu'un... automate.

GIBSON, WALTER & STERLING, B. (LA MACHINE À DIFFÉRENCES)

Aventures haletantes et « guerre de l'information » sont au programme de cette uchronie victorienne excellemment bien ficelée.

HAGGARD, HENRY RIDER (LE CYCLE D'ALLAN QUATERMAIN)

L'ancêtre d'Indiana Jones. Si vous compter donnez une ambiance « pulp » à vos expéditions, vous y trouvez sans nul doute votre compte.

JETER, K.W. (MACHINES INFERNALES)

Ou quand un personnage trop curieux se retrouve bien malgré lui dans une étrange aventure... Et un quartier de Londres aux habitants tout autant surprenants.

KOTZWINKLE, WILLIAM (FATA MORGANA)

Un « polar » dans la France du Second Empire à Paris en 1861. Meurtres, ésotérisme et réincarnation hypothétique de Cagliostro sont au programme de cette enquête parfaite pour Hex.

LAUTRÉAMONT (LES CHANTS DE MALDOROR)

Atmosphère hallucinée et visions cauchemardesques pour cette descente aux enfers écrite de main de maître...

ROMANS GRAPHIQUES

LEBLANC, MAURICE (ARSÈNE LUPIN)

Pour avoir admirablement su mêler talent indéniable, jeunesse éternelle, folie illuminée, insouciance débridée, toupet démesuré, froide résolution et humanité à fleur de peau en un seul personnage.

LEROUX, GASTON

(TOUT LE CYCLE DE JOSEPH ROULETABILLE, LE FANTÔME DE L'OPÉRA)

Pour le charme à la fois sobre et captivant de ses romans-feuilletons. Pour l'inexpliqué et l'impossible, qui côtoient quotidiennement son style policier sans pour autant tomber dans la fantaisie.

MACHEN, ARTHUR (LE GRAND DIEU PAN)

L'inspirateur des plus grand maîtres du Fantastique et de l'Étrange pour son siècle, et sans doute même les suivants. Foncez.

MAUPASSANT, GUY DE (LE HORLA, LA BARQUE...)

Un must pour qui veut inquiéter – voire rendre fou – ses joueurs sans leur montrer quoi que ce soit de tangible.

POE, EDGAR ALLAN (TOUTE L'ŒUVRE)

Pour son ton mélancolique, sombre et politiquement incorrect, réaliste sans pour autant tomber dans le misérabilisme. Pour la psychologie poussée de ses nouvelles, ses thèmes osés (pour l'époque) tels que la folie, la drogue, le sexe tendancieux, la névrose...

POWERS, TIM (LE POIDS DE SON REGARD)

Pour son mythe reconstitué de Byron, Shelley et leurs comparses. Pour un charmant tour de l'Europe romantique, perçue par les yeux des poètes maudits. Pour une mosaïque de légendes entremêlées, parfois improbables, mais jamais ennuyeuses.

RENÉ RÉOUVEN (LES GRANDES PROFONDEURS)

Ce roman a pour héros principal sir William Crookes en personne. Où ses recherches spirites vont-elles le conduire ? Et quel est le rapport entre notre brave Pr. Crookes et un certain Jack l'Éventreur ?

SABERHAGEN, FRED (DOSSIER HOLMES-DRACULA)

Là encore, une enquête surnaturelle clé en mains : le fameux Sherlock Holmes se voit confronté ici à une invasion de rats porteurs de la peste et une épidémie de cadavres vidés de leur sang. Le plus cartésien des investigateurs face à une menace qui l'est peut-être moins...

STABLEFORD, BRIAN (L'ANGE DE LA DOULEUR)

1893. David Lydyard, depuis son retour d'Égypte, est rongé par une douloureuse maladie et des visions de plus en plus effrayantes. Un personnage parfait pour notre jeu préféré...

STEVENSON, ROBERT-LOUIS

(LE CAS ÉTRANGE DU DOCTEUR JEKYLL ET DE MISTER HYDE)

Pour son symbolisme sur la duplicité de l'Angleterre victorienne. Pour son traitement du conflit manichéen de la dualité, devenu un concept fondamental en littérature. Pour le clin d'œil évoqué dans Clair de Lune.

VERNE, JULES (TOUTE L'ŒUVRE)

Est-il encore nécessaire de présenter ce visionnaire ?

WILDE, OSCAR (LE PORTRAIT DE DORIAN GRAY)

Une des plus belles malédictions de toute la littérature.

FROM HELL (MOORE, ALAN)

Une oeuvre magistrale tant pour la qualité de son scénario que pour la mine d'informations qu'elle recèle. Un conseil : évitez à tout prix la version cinématographique...

LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES

(CAMPBELL, EDDIE ET MOORE, ALAN)

Pour la présentation d'un patchwork coloré et cohérent d'une galerie de personnages grandiloquents. Pour les ressorts psychologiques tendus qui animent une équipe d'individus que rien ne prédisposait à se réunir. Pour une trame scénaristique où enquêtes improbables et scènes absurdes se côtoient, en dépit d'un graphisme baroque et souvent trop chargé.

SÉRIES TV

LES BRIGADES DU TIGRE (VICAS, VICTOR)

Les enquêtes de cette brigade d'élite de la police sont une mine d'or pour qui veut se renseigner sur la mentalité, les avancées technologiques, le climat politique, etc. de la France d'avant-guerre.

CHAPEAU MELON ET BOTTES DE CUIR (NEWMAN, SYDNEY)

Pour une juxtaposition sans complexe d'enquêtes classiques d'espionnage et de scénarios scientifico-fantastiques délirants sur un même ton flegmatique largement teinté d'humour.

LA CARAVANE DE L'ÉTRANGE (KNAUF, DANIEL)

Le parcours d'une caravane de cirque dans l'Amérique des années 40, ses dérangeantes spécificités culturelles, son ambiance décalée, ses déviantes inquiétants et leurs excentricités, ses mystères... À transposer au moins vingt ans dans le passé pour une campagne itinérante où l'Étrange et l'Angoissant font office de pain quotidien...

JACK L'ÉVENTREUR ; JEKYLL ET HIDE

(MARLOWE, DERECK, ET WICKES, DAVID)

Les deux téléfilms valent autant pour l'interprétation remarquable de Michael Caine que pour l'adaptation qu'elles font des eux mythes éponymes. Là encore, de nombreux détails sont à récupérer pour étoffer l'ambiance et le quotidien de vos parties.

X-FILES, AUX FRONTIÈRES DU RÉEL (CARTER, CHRIS)

Une série qui n'est plus à présenter et dont un certain nombre d'épisodes sont transposables dans l'univers de Hex. De plus, la confrontation Surnaturel (Mulder) / Raison (Scully) est un modèle du genre.

DEADWOOD (MILCH, DAVID)

Vision sale et réaliste de l'ouest sauvage pour cette série se déroulant dans une ville malsaine au cœur des territoires indiens. À noter : plusieurs personnages de cette oeuvre sont historiques et ont vraiment vécu à Deadwood.

TWIN PEAKS (LYNCH, DAVID)

Pour l'ambiance pesante et oppressante d'une petite ville de montagne, ses histoires sordides, ses sombres secrets. Pour le quotidien inavouable et abject qui maquille admirablement l'inexpliqué et le fantastique.

CINÉMA

LE FANTÔME DE L'OPÉRA (JOEL SCHUMACHER)

Pour un choix de mise en scène académique mais très efficace, et rythmé. Pour le décor grandiloquent et solennel du futur Opéra Garnier. Pour le choix assumé d'une explication rationnelle.

DRACULA (FRANCIS FORD COPPOLA)

Pour une adaptation cinématographique magistrale DU roman érotico-fantastique du XIXème siècle... Pour l'authenticité d'une multitude de petits détails (sciences, mœurs, décorum...) sur le quotidien victorien.

LA SOLUTION À 7 % (HERBERT ROSS)

Un film haut en couleur digne des personnages qu'il fait se rencontrer : Holmes et Freud ! Ainsi que pour sa révélation finale concernant la véritable nature du Professeur Moriarty...

VIDOCQ (PITOF)

Pour une esthétique de Paris surréaliste et angoissante. Pour un choix de couleurs osé et judicieux. Pour une amorce d'intrigue originale et intéressante, pouvant donner lieu à un scénario pour Hex à partir d'une même accroche, mais avec une explication différente et... mieux ficelée que celle des scénaristes...

STEAMBOY (KATSUHIRO OTOMO)

Une esthétique steampunk baroque au service d'une course menée tambour battant. Les premiers obtiendront un secret militaro-industriel qui pourra changer la face du monde...

SLEEPY HOLLOW (TIM BURTON)

Pour l'atemporalité de zones rurales américaines. Pour le gothique sulfureux politiquement incorrect si cher à Tim Burton. Pour le refus du choix entre explications rationnelle et fantastique de la première partie du film.

GOSFORD PARK (ROBERT ALTMAN)

Pour la sobriété remarquablement efficace de son sous-titre : « Thé à seize heures, dîner à vingt heures, meurtre à minuit ». Pour la complexité des relations maîtres-serviteurs dans l'Angleterre traditionnelle.

FANTÔMAS - À L'OMBRE DE LA GUILLOTINE (LOUIS FEULLADE)

Une adaptation cinématographique intelligente du mythe. À préférer à celle, plus tardive, des films avec Jean Marais et Louis de Funès. Vous y trouverez une vision fidèle et plausible du Fantômas romanesque.

VORACE (ANTONIA BIRD)

1847. Un coin reculé et enneigé des Etats-Unis. Un survivant raconte à ses sauveurs la manière étrange dont ses frères d'armes ont disparu corps et bien... La morale ? « Dis-moi qui tu manges, et je te dirai qui tu es »... Du pain béni pour ceux qui aiment les huis-clos angoissants et politiquement incorrects...

DOCTEUR MABUSE (FRITZ LANG)

Un des génies du mal les plus inquiétants du cinéma. Et qui ferait un excellent adversaire pour vos joueurs préférés.

NOSFERATU (F. W. MURNAU)

Un film magnifique, qui à l'époque, fit naître une légende urbaine des plus croustillantes : il semblerait que l'acteur ayant eu le rôle éponyme ait été un véritable vampire... À méditer, cher meneur de jeu...

LE BAL DES VAMPIRES (ROMAN POLANSKI)

Pour son traitement humoristique et au second degré du cliché du Comte vampire séculaire des Carpates. À réutiliser pour une partie parodique de Hex, dans le cadre d'une soirée sans suite rafraîchissante.

LE NOM DE LA ROSE (JEAN-JACQUES ANNAUD)

Pour nous permettre de pénétrer dans une atmosphère tangible de mystère, d'angoisse et d'intrigues. Pour la galerie de portraits de la multiplicité des visages que peut arborer une même religion. Pour le côté huis-clos de l'enquête, dû à la situation géographique extrême de l'abbaye, facilement transposable dans une partie de Hex.

L'HOMME QUI VOULUT ÊTRE ROI (DANIEL DAVOT)

Si vous voulez insuffler de l'épique, mais sans une once de « pulp », à vos expéditions coloniales, voyez d'urgence ce très bon film.

FAIRYTALE : A TRUE STORY (CHARLES STURRIDGE)

Ou comment un ex-photographe de guerre des plus cartésien et désespéré se lance à la chasse aux fées. Un conte de fées (justement) efficace, plein de poésie, sans pour autant tomber dans la mièvrerie la plus dégoulinante.

BD

GREEN MANOR (BODART - VEHLMANN)

Pour son immersion dans la bonne société bourgeoise et noble de Londres, pour une belle mise en valeur de la nécessité du flegme chez l'assassin britannique...

SASMIRA (VICOMTE)

Pour son traitement accrocheur et mystérieux du retour dans le temps. Pour les éléments ésotériques du scénario, qui contribuent à exciter la curiosité du lecteur. Pour le charme de la photographie d'une splendide demeure provinciale de la Belle Époque.

LONDON (RODOLPHE - WENS)

Pour son choix rationaliste quant à l'exploitation de certains mystères de la bonne société anglaise victorienne. Pour son ambiance agréablement feutrée, teintée d'une indéniable sauvagerie sous-jacente.

ALGERNON WOODCOCK (GALLIÉ - SOREL)

Pour avoir conféré au monde des légendes une atmosphère sulfureuse et à double tranchant. Pour avoir ironiquement choisi un médecin cartésien pour faire face à ces révélations. Pour le traitement approfondi de la psychologie des personnages. Pour le ton tragique de l'œuvre.

LES AVENTURES D'ADELE BLANC-SEC (TARDI)

Pour son ambiance angoissante et horrifique, savamment contrebalancée par un humour omniprésent. Pour la fraîcheur qui découle du ton de narration. Pour les extravagances d'Adèle, où les monstres saugrenus, les savants fous et les démons grimaçants sont moins dérangeantes que les jugements de valeur sur son chapeau ou la crainte du dentiste...

HEX

UNE FIN DE SIÈCLE MYSTÉRIEUSE

HEX projette les joueurs en plein XIXe siècle, une époque où les légendes et la superstition cèdent lentement mais sûrement la place à la raison, à la science et à la révolution industrielle. Mais malgré ce modernisme, cette époque demeure celle du cavalier sans tête, de Jack l'éventreur, de Dracula, du fantôme de l'opéra, de l'Alchimiste, des sociétés secrètes (Francs-maçons, Rose-croix, Golden Dawn), des médiums et des récits incroyables en provenance des colonies (Afrique, Inde, Chine).



Cetandina

AU SOMMAIRE DE HEX

LES OMBRES DU XIX^{IÈME}

Découvrez le XIXe siècle via ses événements et ceux qui y ont participé. Découvrez un Who's who où s'entremêlent personnages historiques et fictifs au travers des notes du Dr. Watson. Profitez-en pour assister à un exposé sur les Sciences et Croyances donné le professeur Van Helsing lui-même.

LE SYSTÈME PERSONA

Créez votre personnage comme vous le désirez, de son statut social jusqu'au moindre de ses talents. Gérez vos parties avec une version allégée du Système Persona, conçue spécialement pour accompagner le style très narratif du jeu. Ce sont les joueurs qui déterminent eux-même le résultat de leurs actions en utilisant leurs succès pour acheter les effets de leurs actions.

LES SCÉNARIOS

- **CLAIR DE LUNE** : Un petit séjour dans une station thermale des Alpes prend une tournure étrange lorsque les lieux se révèlent hantés.
- **LA SÉPHIRAH DES MERVEILLES** : À Vienne, alors que les corps décapités s'accumulent, le Dr. Freud, un certain M. Renfield, une comtesse ressemblant étrangement à la reine Victoria et un mystérieux musicien interné s'intéressent tous à une jeune femme complètement folle du nom d'Alice Liddell...
- **LE DERNIER EMPEREUR** : Une histoire de bateaux qui disparaissent entraînent les joueurs à San Francisco où ils feront de dangereuses rencontres et seront appelés à faire des choix pas toujours moralement clairs.

