

*Ce scénario a été joué au tournoi Ragnarok IV organisé par le C.L.D. dans le cadre de la convention Hélios. Cette histoire prend tout son piment si les cinq personnages pré-tirés sont incarnés par les joueurs. Toutefois la partie peut-être jouée avec d'autres personnages en gardant les pré-tirés en P.N.J. Le MJ devra alors veiller à ce que ses joueurs se sentent impliqués dans l'intrigue.*

## Un peu de géographie

### L'Indochine française

Le scénario se déroule en 1929 dans les colonies françaises d'Indochine. Cette région du monde, colonisée dès la première moitié du 19<sup>ème</sup> siècle par la France, est aussi singulière que fascinante. Véritable mosaïque culturelle, ethnique et politique, elle propose une rare diversité. On y parle plus d'une dizaine de langues, écrites dans quasiment autant d'alphabets. De même, y vivent plus d'une vingtaine de peuples : les thaï, les annamites, les malais, les indonésiens ou encore de nombreux peuples de souche Khmer.

Sous l'autorité française, la région est divisée en cinq protectorats : le Tonkin, l'Annam, la Cochinchine, le Laos et le Cambodge. Ce sont des monarchies sous protectorat français, un roi règne (par exemple Bao Dai en Annam) mais il est soumis à un système d'assemblée mixte et dépend en dernier ressort de l'administration centrale française.

L'Indochine est une région principalement agricole qui fournit thé, café, sucre et caoutchouc ; on y trouve également quelques mines. Bien sûr toute la région est gérée au mieux des intérêts français ; heureusement ceux-ci comprennent la stabilité politique de l'Indochine et le relatif bien-être des populations. En général le sentiment colonialiste est très fort dans la population d'origine européenne. Cette minorité considère qu'elle apporte les bienfaits de la civilisation aux Indochinois.

### La région de Dalat

A environ 300 Km au Nord-Ouest de Saigon, s'étend une région montagneuse constituée de hauts plateaux couverts de jungle et de pics de bonne hauteur. Cette région du plateau de Lang Blang bénéficie d'un climat beaucoup plus frais que les régions plus au sud, et des stations climatiques y ont été installées. La plus grande de ces stations, Dalat, bien équipée et reliée par le chemin de fer à Saigon depuis 1918, accueille pendant l'été la population européenne aisée de la capitale de Cochinchine. Située à 1475 m d'altitude, Dalat jouit d'un climat doux, peu humide pour la région. Le jour la température avoisine 30°, mais la nuit elle peut chuter jusqu'à 6°. Là, les estivants peuvent s'adonner à de nombreuses activités (cheval, tennis etc...) mais son principal attrait reste la région environnante aux paysages ensorcelants et à la forêt giboyeuse (buffles, panthères, tigres, ainsi que de nombreux petits gibiers).

Près de Dalat, à une soixantaine de kilomètres à l'est, sur un plateau perdu au milieu de l'extravagante forêt équatoriale, se trouve une petite plantation d'hévéas (l'arbre à caoutchouc). Cet établissement nommé "Lé Phat Vinh" est la propriété de Georges Leroux. Pourquoi vous parler de ce havre d'humanité au milieu de l'exubérante forêt ? Et bien tout simplement parce que c'est là que va se dérouler l'action du scénario.

Cette région du plateau de Lang Biang bénéficie d'un climat beaucoup plus frais que les régions plus au sud, et des stations climatiques y ont été installées. La plus grande de ces stations, Dalat,

bien équipée et reliée par le chemin de fer à Saigon depuis 1918, accueille pendant l'été la population européenne aisée de la capitale de Cochinchine. Située à 1475 m d'altitude, Dalat jouit d'un climat doux, peu humide pour la région. Le jour la température avoisine 30°, mais la nuit elle peut chuter jusqu'à 6°. Là, les estivants peuvent s'adonner à de nombreuses activités (cheval, tennis etc...) mais son principal attrait reste la région environnante aux paysages ensorcelants et à la forêt giboyeuse (buffles, panthères, tigres, ainsi que de nombreux petits gibiers).

## Synopsis des épisodes précédents

### Il y a très très longtemps...

Tout a commencé en 122 après Jésus Christ. A cette époque la région de Lé Phat Vinh était occupée par une peuplade qui adorait une déesse féline, maîtresse des tigres et des panthères, qui avait été honorée en Égypte, deux mille ans plus tôt, sous le nom de Bastet.

Tout allait bien et le peuple était satisfait de cette bienveillante divinité. Pourtant un jour, peu après qu'un certain Wu fût devenu grand-prêtre, il se passa une chose terrible. Le nouveau maître du culte, pris de folie mégalomane, vola le secret de l'immortalité à la déesse et substitua le culte de Wu à celui de Bastet. Le prêtre devint le Dieu Tigre. D ne se passa rien pendant sept ans, mais au milieu de l'année 129 la déesse réagit. Elle fit tomber son courroux sur les hérétiques et, aidée par les félins de la forêt, massacra toute la population. Bastet rasa tout vestige de ce peuple impie sauf le grand temple de Wu dont elle se servit pour enfermer le dieu traître. Wu avait été condamné à la prison éternelle dans son propre temple au milieu de ces fastes qu'il serait désormais le seul à contempler dans sa solitude sans fin. Les portes du temple furent scellées par de grands blocs de basalte sur lesquelles la déesse féline prononça les formules magiques qui emprisonnaient Wu.

Mais ce qu'ignore la déesse c'est qu'un des dignitaires du culte de Wu échappa pendant quelques jours à sa colère, avant de finir sous les griffes d'un grand tigre. Ce personnage, grand magicien, eut ainsi le temps de tenter de libérer le dieu en détruisant le sortilège de Bastet. D n'y parvint pas mais pu lancer la prophétie suivante :

"Dans 23456 lunes, un homme pâle le maître cherchera

Dans 23469 lunes, un homme du nord le maître trouvera

Ainsi le seigneur de la jungle sera libéré Et l'ère du Grand Tigre restaurée".

L'accomplissement de cette prophétie rendra la liberté à Wu.

### 23456 lunes plus tard, été 1928

En juin 1928, un éminent archéologue, le professeur Clairembart arrive à la plantation. Il cherche les restes d'une civilisation disparue dont il a trouvé la trace dans le folklore des indigènes de la région. Pendant deux mois il mène ses recherches, aidé d'un célèbre guide d'expédition : François Legrand. Plus le professeur avance dans ses recherches, plus il pressent qu'il s'approche de quelque chose d'aussi mystérieux que terrible. Finalement, début septembre, il découvre une des entrées condamnées du temple de Wu. La prophétie peut s'accomplir. Entrés dans le temple, les deux hommes peuvent être atteints par le pouvoir du dieu emmuré. Wu prend possession de l'esprit de Legrand qui devient fou furieux et

attaque Clairembart. Celui-ci parvient à s'échapper et retourne à la plantation. Là, O conte l'affaire à Leroux, mais ne donne que des indications très vagues sur le terrible danger tapi dans la jungle.

Avant de quitter Lé Phat Vinh, Clairembart, qui craint maintenant pour sa vie, dissimule un cahier contenant les traductions des inscriptions trouvées sur la grande dalle de basalte.

### **Clairembart rentre à Saigon, le 15 septembre 1928**

Mi-septembre, Clairembart rentre à Saigon. Les recherches qu'il effectue alors ne le rassurent pas du tout ; il se doute qu'il a réveillé une chose terrible. Le secret étant trop lourd, il contacte son ami de toujours, le professeur Dutilleux, conservateur du musée Guimet à Paris. Malheureusement, celui-ci ne peut venir avant le mois de mai de l'année suivante. Les deux hommes échangent alors une abondante correspondance mais Clairembart, se croyant surveillé, se refuse à révéler par écrit son secret. Il attendra de pouvoir parler de vive voix à son ami.

### **Complots autour du professeur, mai 1929**

Entre-temps, malgré la discrétion du professeur, la nouvelle de sa découverte se propage dans le milieu scientifique et arrive aux oreilles de personnes bien peu recommandables. Parmi elles, certains dignitaires de la Triade, la mafia chinoise, s'intéressent beaucoup à l'affaire. La nouvelle parvient également aux oreilles d'un aventurier sans scrupule : John Mc Cuffin, trafiquant d'objets d'art, qui voit là une occasion unique de devenir riche. S'il pouvait être le seul à fournir les objets de ce temple, sa fortune serait faite.

Pendant ce temps, Clairembart, épuisé par ce qu'il a vécu et par ses recherches en cours, sent ses forces décliner. Il décide néanmoins de continuer ses fouilles sur le temple, mais ne pouvant plus beaucoup se déplacer, il se résout à envoyer un de ses plus brillants élèves, le jeune Lord Wenley. En mai 1929, le jeune scientifique qui étudiait alors à Oxford, prend le bateau pour l'Indochine, mais, pendant la traversée, il est jeté par dessus bord par Mc Cuffin qui lui vole ses papiers ; tout le monde croit à la thèse de l'accident. Tout le monde ? Non, un agent de la triade qui surveillait Lord Wenley a été témoin du meurtre.

A peine rentré à Saigon, le 26 mai 1929, Mc Cuffin cambriole la maison de Clairembart et vole les notes de recherche. La découverte du vol achève le vieil homme qui meurt d'une crise cardiaque.

### **Arrivée du Professeur Dutilleux, 28 mai 1929**

Deux jours plus tard, Dutilleux arrive à Saigon et apprend la mort de son ami. Le notaire lui fait également savoir que le défunt le charge de continuer les recherches et lui lègue toutes ses notes. Le cahier laissé à la plantation est vaguement mentionné, mais Clairembart, ne prévoyant pas de mourir avant d'avoir tout expliqué à Dutilleux, ne révèle pas où se trouve ce cahier.

### **13 juillet 1929, début du scénario**

Le 13 juillet au matin arrivent à Dalat par le train :

- ✓ Le professeur Dutilleux qui veut poursuivre l'œuvre de son ami.
- ✓ Mc Cuffin et Yvonne, sa femme, qui ont pris l'identité de Lord et Lady Wenley.
- ✓ Monsieur Wang, homme d'affaire chinois, ami de Leroux.
- ✓ Les personnages des joueurs (s'ils ne jouent pas les personnages prêtirés).

### **Pendant ce temps dans la forêt**

François Legrand, après que son esprit ait été possédé par Wu et qu'il se soit sauvagement jeté sur Clairembart, a fui dans la jungle. Complètement contrôlé par Wu, il a rejoint une tribu de Moi, les chasseurs nomades de la forêt. Profitant de leur superstition et de

ses pouvoirs charismatiques, il est devenu le grand sorcier de la tribu, restaurant le culte de Wu. Le dieu veut se servir des indigènes pour hâter l'accomplissement de la prophétie. Le culte fervent que lui voue la tribu a lentement amplifié les pouvoirs de Wu dont l'influence psychique s'étend jusqu'à la plantation au moment où le scénario commence.

## **Le Phat Vinh**

La plantation est une vaste aire dégagée au milieu de la forêt où se dresse le village des travailleurs annamites, la propriété Leroux et les plants d'hévéas.

Les annamites constituent la majorité de la population indochinoise : ils sont arrivés de Chine méridionale au III<sup>ème</sup> siècle avant Jésus Christ. Il n'y a normalement pas d'annamites dans la région, mais ces travailleurs ont émigré du delta du Tonkin pour travailler dans les plantations. Ce sont des gens de petite taille (environ 1m60 pour les hommes, 1m55 pour les femmes) assez fins. Ils vivent dans des villages de cases carrées faites de paille et de boue sur une charpente de bambou. Ces maisons ont des toits de feuilles de palmier et la séparation intérieure se fait avec des treillis de bambou. On trouve une case par famille. Les annamites sont animistes et honorent les mânes des ancêtres dans un petit temple, à l'écart du village. Ils croient également à la magie, aux envoûtements, aux possessions.

On arrive à la plantation par une mauvaise piste au travers de la jungle. Il faut deux heures de course cahoteuse à travers la jungle pour venir de Dalat. Le ravitaillement a lieu le samedi, grâce au ca-

*vos notes*

mion de l'établissement Dans la plantation, il n'y a pas d'eau courante ; on va puiser l'eau au petit ruisseau qui coule parmi les hévéas et on s'éclaire à la lampe à pétrole.

Pendant la majeure partie de l'année, la plantation est laissée aux soins du régisseur Jacques Lefèvre. Celui-ci a sauvé la vie de Leroux pendant la grande guerre. Cette dette de vie explique pourquoi le droit Georges Leroux ferme les yeux sur certains comportements de Lefèvre, qui méprise les indigènes et se laisse parfois aller à les maltraiter.

## La propriété

La propriété Leroux est une grande bâtisse avec un étage et une terrasse qui symbolise l'autorité du propriétaire. Construite en brique, elle est blanchie à la chaux et contraste avec le vert sombre alentour.

### Le personnel

Hong Cu Pham est le cuisinier. Discret et intègre il est apprécié par les villageois auxquels il fait souvent parvenir un peu de nourriture détournée.

Li Thuan est la femme de chambre. Timide et réservée, elle a un secret. Elle est amoureuse d'un villageois qu'elle va souvent rejoindre nuitamment en passant par la porte de derrière.

Chieu Than, majordome et chauffeur de la propriété, est un jeune homme d'une rare intelligence, cultivé et raffiné. D s'occupe aussi des écuries et possède toutes les clés de la propriété ; c'est lui qui ferme les portes tous les soirs pour empêcher les animaux d'entrer. Bien que sympathique au premier abord, il cache une personnalité torturée. C'est un métis, sa mère n'étant pas une Annamite mais une Moï. Elle appartenait à une tribu de chasseurs nomades qui vivent dans la jungle. Jamais tout à fait accepté par les annamites, il s'était tourné vers les français, apprenant leur langue, leur culture et étudiant tout ce qu'il pouvait. Mais il a fini par s'apercevoir que le monde des occidentaux ne l'accepterait pas non plus. Cette cruelle désillusion provoqua chez lui une sourde colère et une sorte de retour à ses origines. Chieu devint l'ami des Moï, passant ses jours de congé en balades discrètes pour rejoindre ses frères de la forêt.

Lorsque les Moï sont devenus les adeptes de Wu, il les a suivis, considérant ce culte comme une revanche sur les valeurs des français. Chieu est l'allié des Moï dans la propriété. Il est d'autant plus dangereux que, étant fort bien considéré par Leroux, personne ne le soupçonne. Il n'hésitera pas à faire punir des annamites à sa place si cela lui permet de conserver sa crédibilité.

Lee Chuong est une femme âgée d'une quarantaine d'années, toute ronde. Elle a la voix douce et des manières aimables c'est elle qui s'occupe des trois fils de Leroux. Le propriétaire l'adore.

### Georges, Adrien et Charles Leroux

Garnements de 3, 4 et 6 ans, fils de Georges Leroux. Ce sont en apparence de petits garçons bien sages (avec leur père, on ne plaisante pas) mais en fait ils font tourner en bourrique Lee Chuong.

### Jacques Lefèvre

C'est le régisseur de la plantation. Dans le fond ce n'est pas un mauvais homme, mais il est aigri. Destiné à une brillante carrière, il a vu ses espoirs ruinés par une sombre affaire d'adultère et du fuir en Indochine. Les indigènes ne l'aiment pas, il est trop autoritaire, ne cesse de hurler et va même parfois jusqu'à les frapper. Le seul moment où les annamites apprécient Lefèvre, c'est quand il fume de l'opium et les laisse en paix

## Le village d'ouvriers annamites

Le village comprend environ 250 annamites répartis en une quarantaine de petites maisons de paille et de boue. Les indigènes vivent ici de façon traditionnelle.

Une bonne moitié de la population travaille pour la plantation, l'autre moitié, principalement des femmes et des enfants, entretient le village et cultive de petits lopins de terre, fournissant fruits et légumes. Les villageois travaillant pour la plantation sont occupés de dix à six heures par jour selon l'époque de l'année. Ils sont alors soumis à l'autorité du régisseur. Toutes les familles bénéficient du repos dominical et de certaines fêtes traditionnelles. Les travailleurs touchent un salaire qui leur permet d'acheter des produits améliorant l'ordinaire frugal de la plantation ou, pour les plus aventureux, de partir tenter leur chance à la ville.

Le village est dirigé par un chef qui ne peut malheureusement empêcher la division.

### Les modérés

Rangée derrière le chef du village, cette partie de la population (environ les deux tiers du village) s'accommode très bien de la vie à la plantation.

- Lé Ui Nuc, le chef, est un sage vieillard, qui trouve que le travail à la plantation est un arrangement très convenable : il permet de vivre tranquillement comme l'ont toujours fait les ancêtres tout en touchant de l'argent qui permet d'améliorer la vie. D est intelligent et n'est pas du tout soumis ou servile ; il souffre juste d'un certain conservatisme traditionnel. Il n'est pas du tout impressionné par les blancs et c'est lui qui représente les villageois auprès du propriétaire lorsqu'il y a un problème. Lé Ui Nuc estime autant Leroux qu'il déteste Lefèvre, considérant ce dernier comme un déplaisant jeune écrivain. Cette inimitié est réciproque, Lefèvre considérait le vieux chef comme une vieille loque sénile.

### Les révoltés

Ce groupe rassemble tous les mécontents. Ce sont en général des jeunes hommes qui ont été à Dalat et qui y ont vu le mode de vie des occidentaux et des riches annamites. Enviant ces situations et se rendant bien compte qu'elles leur sont interdites, il en rejette la faute sur la plantation. Ils n'ont pas tout à fait tort mais il faut reconnaître qu'ils sont mieux lotis que le pauvre paysan qui survit à peine de ses rizières. Concrètement ils ne peuvent faire grand chose, face aux traditions et à la majorité des villageois.

Toutefois se distingue une douzaine de jeunes d'une vingtaine d'années beaucoup plus extrémistes. Ils appartiennent à la première génération ayant appris à lire à Dalat et ils estiment qu'ils sont tout à fait capables de mener l'exploitation eux-mêmes. Ils considèrent l'autorité du propriétaire comme un fait injuste. Préparant dans leurs rêves les plus fous une révolte armée, ils passent leur temps à protester et à semer le trouble.

Leur chef, le jeune Hieu Vuong, est un jeune homme de 21 ans. Révolutionnaire, c'est lui qui pousse la population à prendre les armes. Grand orateur, il se heurte souvent au chef du village. Lui et Lefèvre se vouent une haine mortelle.

### Le vieux

Ce vieil annamite aveugle de près de cent ans est le sorcier du village. Il connaît le texte de la prophétie et ressent l'influence psychique du dieu Wu. Pendant tout le scénario il se promène parmi les travailleurs prophétisant la fin du village. Il est le seul à pouvoir apprendre aux joueurs le texte de la prophétie. Il aura un effet très néfaste sur le moral des annamites pendant toute la partie. Il est un peu fou et très sénile.

## Indices divers

### Les Armes

Les seules armes sont celles de la salle de chasse (3 fusils) et celles du garage (5 fusils qui sont distribués à la population lorsqu'un rôdeur se fait menaçant).

Mais bien sûr d'autres personnages possèdent des armes qu'ils cachent.

- ✓ Hieu Vuong a caché sous sa natte, dans sa case, un Cal 45 qu'il s'est procuré à Dalat. Il ne possède que 20 balles.
- ✓ Mc Cuffin possède un calibre 38 automatique avec trois chargeurs de 7 balles ; il est caché dans sa chambre.
- ✓ Lé Ui Nuc possède dans sa case un souvenir de sa jeunesse : un mousquet qu'il a amoureusement entretenu et qui fonctionne parfaitement.
- ✓ Leroux garde dans sa chambre son fusil à lunette pour chasser le tigre. Cette arme d'une grande précision vaut une fortune et lui a plus d'une fois sauvé la vie. Elle reste dans une armoire dont il est le seul à avoir la clé. - Lefèvre garde dans sa chambre un pistolet d'ordonnance Lebel (équivalent du Cal 45).
- ✓ Chieu Thon cadre dans sa chambre une arbalète Moï avec des traits empoisonnés.

### Le Cahier du professeur Clairembart

La chambre occupée par Wang était celle dans laquelle logeait Clairembart et il y a caché son cahier sous le plancher.

Le cahier contient les traductions des inscriptions qui se trouvent sur la dalle de basalte qui condamne l'entrée du temple. Pour les traductions, voir les extraits du cahier dans le paragraphe "le cahier du professeur".

### Dans la chambre de Chieu Thon

Outre l'arbalète, on trouve dans cette chambre de nombreux objets Moï (vases, statues,...), quelques livres français couverts d'une épaisse poussière. Sous les livres est caché un tract d'un groupe de nationalistes annamites de Dalat. Au-dessus du lit trône une statuette d'or représentant Wu sous une forme mi-tigre mi-homme.

### Dans la case de Hieu Vuong

On trouvera de nombreux tracts du groupe "libération des annamites" ainsi qu'un livre écrit par un penseur annamite refusant le joug colonial. Tout ce qui est dans la case est écrit en annamite, avec les caractères latins.

### Dans le salon

Dans une pile de journaux, sur la table basse, se trouve un exemplaire de la "Voix de Saïgon" contenant un article contant la disparition accidentelle de Lord Wenley.

### Dans la chambre de Mc Cuffin

Pour la chambre du couple Wenley voir le paragraphe sur ce qui peut le trahir dans la description de Mc Cuffin.

## Les Moïs

En annamite, Moï signifie "sauvage" ; ce terme regroupe toutes les peuplades de chasseurs-cueilleurs qui vivent en nomade dans la jungle. Ce vocable recouvre des réalités ethniques et culturelles très différentes. Dans la région de Dalat les Moïs sont des Chama, un peuple de souche Mom-Khmer. Les Moïs vivent dans des petits

villages de huttes et chassent à l'arbalète empoisonnée. Si certaines de ces tribus se sont parfois révoltées contre l'envahisseur occidental, les Mots de la région de Dalat se sont toujours tenus tranquilles.

La tribu qui nous intéresse comprend deux cents individus, complètement fanatisés par François Legrand. Us n'ont plus qu'un but dans l'existence : adorer Wu et hâter l'accomplissement de la prophétie pour que vienne le règne du dieu tigre.

François Legrand est complètement fou. Il est entièrement sous le pouvoir de suggestion de Wu et obéit comme une machine. Il est vêtu de peau de tigre et un crâne de tigre lui sert de masque. Legrand a acquis du Dieu Wu le pouvoir de contrôler les grands tigres.

## Le Temple

On trouve le temple grâce à la carte dressée par Clairembart, qui est entre les mains de Mc Cuffin. En effet, situé dans une végétation très dense au fond d'un profond vallon toujours plongé dans l'obscurité, le temple est très difficile à trouver. Il faut deux heures de marche pour l'atteindre.

L'entrée est une sorte de porte monumentale en pierres émergeant de la végétation dévorante. C'est la seule partie visible du temple qui est totalement recouvert par la forêt, emprisonné dans les racines des arbres géants. La porte donne sur un couloir d'une dizaine de mètres. Ce passage a beaucoup souffert du temps avec ses bas reliefs érodés par les ruissellements et la voûte disjointe par des racines monstrueuses se tendant vers les personnages, telles des tentacules figées. La marche est bien vite interrompue par une grande dalle de basalte noir. Cet obstacle est couvert d'inscriptions en un langage très ancien que seul Clairembart était parvenu à tra-

*vos notes*

duire (ces traductions se trouvent dans le cahier). On distingue très nettement des changements de style d'écriture. Les premiers passages ont été gravés par la griffe même de Bastet, ensuite on trouve les inscriptions faites par le prêtre survivant qui a lancé la prophétie, et enfin des gravures toutes fraîches ont été faites par Legrand peu après l'arrivée des joueurs à la plantation. Pour les textes exacts des inscriptions voir les extraits du cahier placés dans les aides de jeu. Les dernières phrases taillées dans le roc, celles écrites par Legrand, ne sont pas dans le cahier de Clairembart. Pour votre curiosité, sachez que le sorcier fou a gravé "L'homme pâle est venu, l'homme du nord arrive : les temps sont bientôt consommés La dalle de basalte est indestructible par n'importe quel moyen physique ; seul Wang, l'homme du nord désigné par la prophétie, peut l'ouvrir en exerçant une légère poussée sur la pierre, la faisant ainsi pivoter.

Ce que les aventuriers découvriront est aussi beau que terrible. La grande salle du temple ruisselle d'or et de jade. Le dallage est en jade et en marbre clair, les statues sont d'or fin et les tapis qui couvrent par endroits le sol sont de soie multicolore. La pièce est gigantesque, entourée d'une série de petites niches contenant les corps empaillés et parés de leurs plus beaux atours des prêtres de Bastet puis de ceux de Wu. On trouve également une douzaine de grands tigres embaumés qui semblent garder le sommai étemel de leurs maîtres. Au centre de la salle se dresse une haute estrade au sommet de laquelle, trônant sur un grand siège de porphyre, Wu attend paisiblement les investigateurs.

Le temple est un ancien lieu du culte de Bastet aussi garde-t-il certaines de ces particularités. Notamment, une fois entré, il suffit de prononcer sept fois à haute et intelligible voix le nom annamite de la déesse, Bast Pham, pour qu'elle apparaisse au bout d'1D10 rounds. Cette propriété constitue la meilleure chance de s'en sortir face au dieu Wu, mais celui-ci tentera toujours d'empêcher quiconque de prononcer les mots fatidiques, il utilisera son pouvoir de suggestion contre ceux qui tenteront d'invoquer Bastet.

## Wu, le Dieu Tigre

D'apparence anodine, c'est un petit asiatique habillé de riches robes de soie. Détenant un pouvoir volé à Bastet, il possède à peu près les mêmes capacités qu'elle. De plus, sa longue solitude lui a permis de développer des pouvoirs psychiques qui lui sont propres.

A l'origine, mis à part sa mégalomanie, il n'avait rien d'un monstre et son attitude différait peu de l'habituelle bienveillance de Bastet. Ainsi la transition entre les cuites de Bastet et celui de Wu s'était faite aisément : le temple n'avait pas à changer, les prêtres pouvaient rester les mêmes. Toutefois, après 1800 ans de captivité et de solitude, Wu est devenu un monstre de haine et de cruauté envers le monde. Après avoir remercié très courtoisement les joueurs de l'avoir libéré, il considérera que son premier devoir est de les massacrer.

Si Bastet intervient, elle maudira Wu et lui reprendra son immortalité. Celui-ci se décomposera alors en quelques secondes sous les yeux des aventuriers. Legrand subira le même sort et les indigènes fuiront épouvantés. Ensuite, il faudra persuader Bastet qu'elle a de bonnes raisons d'épargner ceux qui profanent son temple et qui libèrent l'impie qu'elle avait condamné. Cela risque de ne pas être très facile car elle ignore tout de la prophétie.

## Personnages joueurs

### Georges Leroux

C'est un homme de 38 ans à la stature athlétique. Notable saïgonnais, il possède la plus grande carrosserie de la ville qui constitue son activité principale. Ce n'est qu'en 1923 qu'il a investi dans la plantation afin aussi bien d'arrondir ses revenus que de se constituer une résidence d'été échappant à la moiteur de Saïgon. Sa femme étant morte en couche en 1926, il a laissé l'éducation des ses 3 fils à une nourrice annamite. Durement affecté par cette mort, il s'en est lentement remis mais ne s'est pas remarié.

De caractère autoritaire, il dirige ses affaires avec une honnêteté et une sincérité exemplaires. Cet homme de principe est amoureux de l'Indochine, pays pour lequel il se sent responsable. Toutefois, s'il respecte la culture des Indochinois, il n'en estime pas moins que les valeurs françaises sont les meilleures et qu'il a la responsabilité d'apporter les bienfaits de la civilisation aux indigènes. Ce mélange de fascination et d'autorité paternaliste à l'égard des annamites font de lui le colonial éclairé typique, dont le principal défaut est d'avoir la présomption de croire au dogme de l'universalité et de la supériorité de sa culture.

Avant de quitter la plantation, Clairembart a très vaguement mis en garde le propriétaire contre le danger tapi dans la forêt

Leroux est un grand chasseur de tigre. Il est connu par toute l'Indochine et souvent appelé pour débarrasser un village d'une bête affamée. Dans sa chambre, il a son fusil à lunette car en professionnel, Leroux chasse à balles.

### Georges Leroux industriel français, 38 ans

FOR 11 DEX 18 INT 14 CON 12 APP 16  
POU 16 TAI 14 EDU 13 PV 13

Comptabilité 50% Crédit 60% Monter à Cheval 50% Parier Annamite 55% Premiers Soins 45% Psychologie 40% Trouver Objet Caché 80% Fusil 95%.

Georges Leroux possède un fusil à lunette qui multiplie par trois les chances de toucher si il vise pendant un round entier.

### John Mc Cuffin

Ce petit homme trapu de 34 ans est un américain de Boston. Issu de milieu modeste, il s'est très tôt distingué par sa capacité à se débrouiller et à monter des stratagèmes invraisemblables. Après avoir eu des déboires avec la justice américaine, il fuit en Indochine où il devint trafiquant d'objets d'art, travaillant avec un certain Malraux. Son tempérament emporté et sa totale absence de scrupules l'ont amené à se fâcher avec l'écrivain-aventurier, et Mc Cuffin lui doit sa large balafre sur la joue gauche.

C'est un homme colérique dont la détermination tourne parfois à l'obsession. Ce n'est pas un tueur mais de temps à autre, on n'a pas le choix... Sa principale valeur : l'argent. D est marié à une jeune beauté, Yvonne Lostis, qu'il aime passionnément et dont il est excessivement jaloux.

Il y a un an, Mc Cuffin a entendu parier de la découverte d'un certain professeur Clairembart qui aurait trouvé un temple d'une civilisation totalement inconnue. Saisissant le profit qu'il pourrait en tirer, l'aventurier décida que lui seul posséderait les objets se trouvant dans le temple. Mc Cuffin savait que la découverte avait été faite dans les environs de la plantation Lé Phat Vinh, dans la région de Dalat, mais ne savait exactement où. Apprenant que les recherches devraient être poursuivies par un élève du professeur, il décida de prendre sa place.

Le jeune scientifique, lord Wenley, devait arriver d'Oxford en bateau. Mc Cuffin en profita pour le jeter par dessus bord et lui voler ses papiers. De retour à Saigon, l'aventurier cambriola la maison de Clairembart et lui vola ses notes. Dans ces papiers il découvre une carte avec la position exacte de l'entrée du temple, à 5 Km au nord-ouest de la plantation. En lisant les notes, Mc Cuffin s'aperçut qu'il manquait une partie des papiers alors qu'il avait fouillé toute la maison. De plus, il était souvent fait référence à un mystérieux cahier.

L'imposteur peut être trahi par un certain nombre de choses. D'abord Mc Cuffin, en bon yankee, aura du mal à se mettre dans la peau d'un lord anglais. De plus, ses connaissances en archéologie sont un peu légères. Dans sa chambre, on trouvera les vrais papiers du couple, les notes volées à Clairembart et un Cal 38 accompagné de deux chargeurs pleins.

### **John Mc Cuffin, escroc, 34 ans**

FOR 17 DEX 13 INT 10 CON 18 APP 10  
POU 13 TAI 12 EDU 09 PV 15

Archéologie 20% Baratin 75% Conduire Automobile 40% Marchandage 50% Parler français 40% Arme de poing 50% Lutte 75% Coup de poing 70%.

Il possède les notes de Clairembart et la carte permettant de se rendre au temple.

### **Yvonne Lostis**

Superbe jeune femme blonde de 22 ans. Elle est la fille de colons pauvres et a fait des études secondaires à Saigon. De tempérament très libre, elle s'est vite fâchée avec ses parents qu'elle jugeait trop médiocres et s'est lancée dans une vie aventureuse. Elle a fini par épouser un aventurier américain trafiquant d'objets d'art, John Mc Cuffin. Après l'avoir aimé sincèrement, elle a fini par le juger comme un minable. De tempérament volontaire et un peu calculateur, c'est en fait une jeune femme instable qui se cherche. Dans le fond c'est un cœur tendre qui ne supporte pas la violence.

La nouvelle lubie de son mari est de découvrir un temple d'une civilisation inconnue, qui aurait été découvert par le professeur Clairembart. Mc Cuffin compte y trouver des antiquités qui feront sa fortune. Pour cela, elle et son mari se font passer pour Lord et Lady Wenley. Mc Cuffin veut faire croire qu'il est l'élève du professeur Clairembart qui a fait les premières découvertes sur le temple, pour pouvoir tranquillement mener à bien ses propres recherches. Yvonne doute que cela leur apporte la fortune mais les recherches se feront à partir d'une plantation d'hévéas dont le propriétaire, un certain Georges Leroux, est connu comme étant aussi séduisant que riche. En plus il est veuf...

Durant ses études, elle a connu sa meilleure amie. Mais il y a six ans, alors qu'elles étaient encore au pensionnat, cette amie a été séduite par un riche chinois qui fut finalement abandonnée pour se marier, se soumettant à son père. Yvonne a vu son amie souffrir et voue une haine farouche à cet homme. Ce chinois s'appelait M. Wang et elle l'a vu une fois.

### **Yvonne Lostis, aventurière, 22 ans**

FOR 07 DEX 08 INT 14 CON 08 APP 18  
POU 15 TAI 11 EDU 13 PV 10

Baratin 50% Conduire Automobile 30% Marchandage 50% Lire écrire et parler Anglais 50% Parler annamite 20% Arme de poing 50% Premiers Soins 60% Psychologie 60%. Trouver Objet Caché 50% Monter à Cheval 40%.

### **M. Wang**

Ce chinois émigré de Chine du nord, toujours parfaitement vêtu à l'occidental, est d'une grande beauté. Toujours d'un calme olympien, presque taciturne, il incarne parfaitement toutes les vertus du raffinement chinois. S'il a eu et continue à avoir de nombreuses maîtresses, il a finalement dû se marier selon les vœux de son père. En fait, le grand séducteur est un peu un faible, soumis aux coutumes et à l'autorité paternelle. Après six ans de mariage, sa femme est morte sans lui laisser d'enfant, et Wang a décidé de se reposer chez un de ses amis français, Georges Leroux, possédant une plantation près de Dalat.

Wang est riche et fume couramment de l'opium.

Dans la vie, Wang est homme d'affaires et il a eu de nombreux contacts avec la Triade, la mafia chinoise. Dans le train qui le menait de Saigon à Dalat, un messenger lui a discrètement remis une enveloppe qui contenait une coupure de presse. L'article relatait la disparition d'un archéologue Lord Wenley, accidentellement tombé à l'eau alors qu'il était à bord du "Reine du Tonkin", paquebot qui l'amenait en Indochine. Wang ne connaît pas cet homme, pourquoi lui donner cet article ? Mystère. C'était bien là la manière de faire de la Triade.

*vos notes*

### **Monsieur Wang, homme d'affaire, 35 ans**

FOR 10 DEX 15 INT 14 CON 09 APP 17  
POU 07 TAI 10 EDU 16 PV 10  
Crédit 90% Lire Ecrire Parler Mandchou 80%  
L/E/P Chinois Mandarin 30% L/E/P Français 50%  
Marchandage 130% Mah Jong 60% Fumer l'opium  
90% Psychologie 80% Arme de Poing 40%.

### **Le professeur Dutilleux**

Eminent archéologue âgé de soixante-cinq ans, bedonnant, cet homme à la vive intelligence et à la culture encyclopédique est conservateur du musée Guimet à Paris. Ce grand spécialiste de l'extrême orient donne également des cours à la Sorbonne. Ce professeur est un personnage sympathique, courtois mais chaleureux, bon vivant et curieux comme un enfant de six ans.

A Le Phat Vinh, Dutilleux espère découvrir ce qui est exactement arrivé à son ami et ce qu'il a découvert. Peut-être trouvera-t-il le mystérieux cahier, qui doit probablement contenir d'importantes informations. De plus, Dutilleux suppose que le voleur des notes de Clairembart se trouvera probablement à la plantation et il espère pouvoir le démasquer car il considère cet homme comme l'assassin de son ami. Heureusement il ne sera pas seul ; il retrouvera Lord Wenley, aussi brillant archéologue que bon joueur de Rugby et de Polo, et élève du défunt Clairembart Dutilleux a appris qu'avant de mourir Clairembart comptait continuer ses recherches, mais ne pouvant plus se déplacer il avait fait appel à son meilleur élève, Wenley. Dutilleux ne l'a jamais vu mais Clairembart lui en a toujours parié en termes élogieux.

### **Professeur Dutilleux, Archéologue, 65 ans**

FOR 06 DEX 08 INT 16 CON 15 APP 14  
POU 16 TAI 08 EDU 22 PV 12  
Anthropologie 80% Archéologie 90% Biblio-  
thèque 80% Monter à Cheval 35%  
Lire/Ecrire/Parler Chinois mandarin 85% Fusil  
de Chasse 40% Escrime 60%.

## **Première journée**

Suit le scénario de l'aventure présentant le déroulement des événements de la partie. D est fort probable que vous ayez à modifier la chronologie fournie en fonction des actions des personnages. N'hésitez pas à improviser. Pour cela aidez-vous du contexte que j'ai essayé de rendre le plus clair possible.

Dans vos improvisations rappelez-vous des mobiles des différentes parties en présence. Wu : il veut être libéré par l'accomplissement de la prophétie ; pour cela il faut que Wang vienne pousser la dalle de Basalte qui bloque la sortie du temple. Usant de ses pouvoirs psychiques, Wu enverra régulièrement des images mentales à Wang pour l'amener à venir à l'entrée du temple.

Les Mois : ils ont deux missions : empêcher que quiconque sorte de la plantation et faire l'offrande du village annamite à Wu. Ils sont toujours dirigés par Legrand.

Les Mois abattront sauvagement quiconque s'aventure dans la forêt si ce n'est Wang. Si des joueurs sont avec Wang, les "sauvages" n'interviendront pas, sauf si un personnage s'éloigne trop du chinois, auquel cas il se fera tirer dessus. Les joueurs ne pourront s'échapper de cette façon, car dès qu'ils s'éloignent de la direction du temple, les mois tenteront de les intimider en tirant ou en envoyant un tigre. Si les joueurs passaient outre, ils seraient alors capturés et emmenés de force au temple (comme ils le seront à les joueurs n'agissent pas avant la révolte générale du village).

Les Mots désirent également faire offrande à leur dieu du village annamite ; pour cela, ils utiliseront les tigres sacrés contrôlés par Legrand qu'ils libèrent régulièrement dans la plantation.

Enfin, n'oubliez pas que Wang bénéficie d'une parfaite immunité tant que la prophétie ne sera pas accomplie.

Hieu Vuong et sa bande : il profitera de la situation critique pour tenter de prendre le pouvoir. Semant l'agitation dès que possible, il essaiera de faire vaciller le pouvoir de Lé Ui Nuc et de rallier à lui la population.

#### **1) 8h30 arrivée à Dalat**

Les joueurs arrivent à Dalat après trois jours de train. Ils ne se connaissent pas et n'ont pas eu de contacts pendant le voyage. Les présentations sont faites par Leroux sur le quai de la gare.

Si les joueurs n'incarnent pas les personnages proposés dans le scénario, ils sont un groupe d'amis que Leroux a également invité. Le M.J. leur donnera un certain nombre d'informations pour qu'ils soient impliqués dans l'histoire (Ils peuvent par exemple avoir connu Yvonne Lostis ou encore avoir déjà rencontré le vrai Lord Wenley). C'est au maître d'adapter les éléments connus des joueurs en fonction du profil de leur personnage.

#### **2) 10h30 arrivée à la plantation Lé Phat Vinh**

Les invités se voient attribuer leurs chambres et présenter les lieux par Leroux.

Si les joueurs incarnent leurs propres personnages, rajoutez un étage à la propriété dans lequel vous placerez le nombre de chambres nécessaires.

#### **3) 11h15 un tigre rôde**

L'air de cette claire matinée ensoleillée est déchiré par un hurlement strident. C'est une petite fille qui dit avoir vu un tigre à la lisière de la forêt. On trouvera effectivement des traces d'un animal de belle taille ; sa piste révèle même qu'il s'est aventuré à découvert, faisant le tour d'une case isolée. Ce n'est pas très normal en pleine journée avec une telle activité dans le village.

#### **4) 12h30 repas**

En plus des joueurs sont présents : les trois fils de Leroux, le régisseur. Le service est assuré par Li Thuan et Chieu Thon.

#### **5) 13h de sourds grondements montent de la forêt**

Il y a au moins deux tigres qui tournent autour de la plantation. Ils seront introuvables mais si on s'aventure dans le sous bois, on es-  
sue des tirs d'arbalète. Les Mois demeureront tout aussi invisibles.

#### **6) 15h attaque du camion de ravitaillement**

A 15h le camion quitte la plantation, avec à son bord trois ouvriers annamites. Vingt minutes plus tard, le camion débouche en trombe dans le village, écrase une case et s'arrête finalement en percutant un arbre. Dans le véhicule, couché sur son volant, on trouve le conducteur, mort, un carreau d'arbalète Moï dans la poitrine. Aucune trace des deux autres ouvriers agricoles. Dans la case renversée gémit un petit garçon qui succombera quelques instants plus tard des suites de ses blessures.

#### **7) 19h Chieu Tonh va voir Legrand**

A 19h, Chieu Tonh sort de la propriété pour rejoindre Legrand à la lisière de la forêt afin de recevoir des ordres. Dans le couloir menant à la porte de service, il rencontre la femme de chambre qui va voir son promis. Elle pourra renseigner les joueurs s'ils mènent l'enquête.

#### **8) 20h le dîner**

Chieu Thon n'est pas encore rentré et Li Thuan lait seule le service. Le repas est interrompu par un hurlement : un tigre fait des ravages dans le village. Profitant de l'agitation qui s'ensuit, Chieu Thon rentre discrètement à la propriété par la porte de service. Malheureusement dans la pénombre, il ne s'aperçoit pas qu'il laisse des traces de terre sur le parquet qui peuvent trahir son escapade dans la forêt.

A partir de ce moment, le vieux fou commence à prophétiser la fin de la plantation, hurlant que tout est écrit.

#### 9) 21h Chieu Tonh prépare l'attaque de la nuit

Comme d'habitude, le chauffeur ferme toutes les portes extérieures mais laisse une des portes fenêtres du salon entrouverte.

Ensuite, il se rend à la salle de chasse où il prend toutes les cartouches de fusil, et laisse les boîtes, vides, sur l'étagère. Il fait de même pour les munitions des fusils qui sont entreposés dans le garage.

Il garde les cartouches dans sa chambre.

#### 10) 22h Lefèvre est agressé

Alors que le régisseur se promène dans le village enténébré, il est attaqué par trois jeunes annamites de la bande de Hieu Vuong qui le matraquent sauvagement. Lefèvre rentre quelques instants plus tard en sang et fou de rage. Il a arraché à ses agresseurs un morceau d'étoffe de fabrication annamite.

Si on ne le raisonne pas, il ressortira, Lebel et matraque au point pour se faire justice. Sa rage ne s'étant pas calmée, il va parcourir tout le village en hurlant, matraquant tous les jeunes hommes qui ressemblent aux silhouettes qu'il a vues lors de l'agression (c'est-à-dire tout annamite entre 14 et 35 ans). Lefèvre risque de mettre le village sans dessus dessous.

Le chauffeur de la propriété se joint à la discussion dans la case du chef. Il propose d'aider les villageois en leur fournissant les armes de la propriété. Finalement, touchés par l'éloquence de Chieu Thon et la détermination de Hieu Vuong, les notables terrorisés par le danger venu de la jungle décident de prendre possession de la propriété. En échange, Chieu Thon demande qu'on lui remette vivant les joueurs.

Chieu Thon a ainsi trouvé un moyen habile pour mettre les blancs à sa merci sans risquer la vie des mois.

#### 8) 15h le traître va prendre les fusils à la propriété

Chieu Thon n'a aucune difficulté à prendre les fusils du garage mais pour ceux qui se trouvent dans la salle de chasse, cela risque d'être plus difficile. Il n'hésitera pas à abattre tout témoin ou toute personne tentant de l'empêcher de passer.

#### 9) 16h45 Lé Ui Nuc va prévenir la propriété

Après avoir vainement tenté de raisonner ses compatriotes, le vieux chef écœuré par tant de folie, se rend à la propriété. Il espère éviter le massacre en engageant les occidentaux à se rendre tout de suite ou à tenter de fuir.

#### 10) 17h la révolte

Le village se soulève : 90 annamites armés de bric et de broc se dirigent vers la plantation. Au premier rang, armés des fusils volés par Chieu Thon, les jeunes de la bande de Hieu Vuong encouragent leurs compagnons.

Les joueurs seront probablement capturés et remis à Chieu Tong qui les conduira dans la jungle, rejoignant les mois. Ils seront ensuite conduits au temple.

## Cahier du professeur Clairembart

### Deuxième journée : 14 juillet 1929

*vos notes*

#### 1) 1h deux tigres rentrent dans la propriété

Passant par la terrasse, deux tigres poussent la porte fenêtre laissée entrouverte et pénètrent dans la propriété.

#### 2) 8h une villageoise est tuée

En allant prendre de l'eau au ruisseau, la jeune femme est attaquée et tuée par un tigre qui fuit ensuite dans la jungle.

#### 3) 9h les villageois viennent protester à la propriété

La population se regroupe devant les grilles de la propriété Leroux, se plaignant de l'inefficacité du propriétaire. Dans cette assemblée, le jeune Hieu Vuong commence à parler plus fort que le chef du village ; les opinions sont en train de basculer en faveur du jeune révolutionnaire.

#### 4) 10h un villageois assassiné

Un homme s'approchant un peu trop de la lisière de la jungle, il reçoit un carreau dans la jambe et quelques secondes plus tard il succombe au poison. Dans l'épais sous-bois, à peine a-t-on pu apercevoir un faible mouvement.

#### 5) 12h30 le déjeuner est servi

Avec tous ces derniers événements, le cuisinier a été un peu débordé et a dû improviser un repas frugal. Lefèvre ne décolère plus et peste contre "ces macaques d'annamites et ces porcs de Mois". L'ambiance est lourde.

#### 6) De 10h à 14h séance de palabre dans la case du chef

Dans la case de Lé Ui Nuc, Hieu Vuong a réuni les notables pour les persuader de l'incompétence du propriétaire et de l'intérêt qu'ils auraient à se révolter. Pendant la discussion, la maison du chef est gardée par une dizaine de jeunes armés de gourdins.

#### 7) 14h Chieu Thon fait pencher la balance

Ces notes regroupent tout ce que j'ai pu traduire des inscriptions que j'ai trouvées sur les bas-reliefs ou sur l'étrange pierre noire qui bloque l'accès du temple. Ces inscriptions sont écrites dans un langage Mom-Khmer très ancien que j'ai eu beaucoup de mal à déchiffrer, et que je daterais du II<sup>ème</sup> ou III<sup>ème</sup> siècle.

Il est singulier de trouver deux types d'inscriptions sur la pierre noire ; ces deux écrits laissent une étrange impression de contradiction.

Inscription trouvée sur un bas relief (très abîmé) :

"Moi Bast Pham ././ des félins de ././ je voue ce ././ à mon culte. Que le pacte ././ soit ././ J'offre protection aux ././ et eux me doivent ././.

Pour tenir dans mes bras mes ././, si par sept fois mon nom est prononcé dans le ././ Je ././ promptement."

Première Inscription de la pierre noire (bon état) :

"Vous m'avez trahie, je vous ai détruits. Et toi Wu je te condamne, par Nodens. La solitude éternelle pour toi, le prétentieux impie.

Telle est la vengeance de Bast Pham sur celui qui lui a volé le Secret, sur lui pour lequel la mort serait trop douce. Tu as voulu toujours échapper à la mort, et bien maintenant, Paye :." Suivent ensuite quelques étranges signes, probablement magiques.

Deuxième inscription de la pierre noire (bon état) :

"Moi, Chow, je maudis la déesse féline, la déesse félonne.

Sa vengeance ne s'accomplira pas et le maître sera libéré.

La prophétie j'ai lancée,

Pour qu'un jour le maître, Wu, le Grand

Tigre, soit libéré."

Suivent alors d'autres signes magiques.

## Caractéristiques

### Wu, le Dieu Tigre

FOR 38 CON 20 TAI 12 INT 28  
POU 30 DEX 36 APP 11

Esquive : 300% Se Cacher : 100% Discrétion 100%

Deux coups de griffes par round 100% 1D8+2D6

Déplacement 32m/r Points de Vie 16

Si Wu est tué, il réapparaît dans le temple 1D10 minutes plus tard  
Petit asiatique d'apparence anodine, Wu est d'une grande puissance. En combat, ses mains deviennent de redoutables pattes de tigre.

Pouvoirs : -Contrôle tous les félins : peut appeler des tigres qui le rejoindront par leurs propres moyens le plus rapidement possible.

-Envoi "d'images" : Wu peut envoyer des images dans l'esprit de quelqu'un. Ces images apparaissent une dizaine de secondes dans l'esprit de la victime, qui a alors l'impression de les voir. Ces images ont un pouvoir de suggestion, donnant envie de faire ce que le dieu veut que l'on fasse, mais ce pouvoir ne peut contraindre la victime. C'est Wang qui sera la cible de ce pouvoir tout au long de la partie. L'envoi d'une image porte à une dizaine de kilomètres, donc jusqu'à la plantation et coûte un point de magie.

-Contrôle d'esprit : Wu peut faire passer un individu sous son pouvoir de suggestion. La victime résiste avec son POU à l'attaque de la moitié des PM de Wu. Si elle échoue, la victime fait ce que Wu exige. L'attaque coûte 3 PM et le pouvoir porte à une dizaine de mètres.

### Chieu Thon

FOR 09 CON 14 TAI 11 INT 17 POU 15  
DEX 14 APP 13 EDU 11 PV 13

Lire/Écrire/Parler Annamite 55% L/E/P Français 40% Parler Moï 50%

Arbalète 65% 1D6+1 + Poison de virulence 4D6 (4PV/round)

### Hieu Vuong

FOR 13 CON 10 TAI 10 INT 12 POU 17  
DEX 14 APP 10 EDU 08 PV 10

Lire/Écrire Annamite 35% Parler Annamite 50% L/E/P Français 20%  
Calibre 45 25% 1D10+2

### Annamite moyen

FOR 12 CON 14 TAI 10 INT 12 POU 11  
DEX 13 APP 11 EDU 06 PV 12

Parler annamite 50%

Pour les jeunes qui sont allés à l'école de Dalat : Lire/Écrire Annamite 25% L/E/P Français 20%

### Moï moyen

FOR 14 CON 14 TAI 12 INT 10 POU 13  
DEX 15 APP 10 EDU 01 PV 13

Arbalète 80% 1D6+1 + Poison

Lance 60% 1D8+1 + 1D4

Parler Moï 50% Discrétion 75% Se Cacher 80% Suivre une Piste 65%