

BLACK PACIFIC OCEAN – 4^E EPISODE

LE DERNIER REPORTAGE

1. Premières pistes à Shanghai

Octobre 1936. Après leur aventure à Shanghai, et leur discussion avec le père Henri Duvivier, les PJ devraient avoir appris deux faits importants :

- Le journaliste Albert Londres avait découvert une mystérieuse affaire touchant au surnaturel.
- Les services secrets japonais s'intéressent à cette enquête d'Albert Londres.

Cela devrait convaincre les PJ que le sort d'Albert Londres n'est pas sans rapport avec leur propre domaine d'investigation. Ils peuvent continuer à interroger leurs informateurs, pour récolter des renseignements sur le journaliste.

LES DESSOUS DE L'AFFAIRE

En 1932, après avoir couvert la bataille de Shanghai, Albert Londres s'intéresse aux intentions des Japonais. Il se rend à Moukden, en Mandchourie. Là, grâce à Galka, une chanteuse russe qu'il avait rencontrée en 1922, il fait la connaissance de Hinatsu Shibuzawa, un membre repent de la Société de l'Océan Noir, réfugié en Mandchourie depuis quelques années.

A présent que les Japonais ont envahi le pays, Shibuzawa est certain qu'on l'assassinera bientôt. Il accepte donc de faire des confidences importantes au journaliste : il révèle les projets japonais de conquête de l'Asie (le [plan Tanaka](#)), ainsi que l'existence de l'Océan Noir, et son intention d'utiliser la sorcellerie pour nuire aux intérêts occidentaux.

Avant de quitter Moukden, Albert Londres laisse à Galka les notes qu'il a prises au cours de l'entretien, au cas où il serait arrêté par les Japonais. A Shanghai, il ne confie ce qu'il a appris qu'à son ami Émile de Briac. Hélas, la Société de l'Océan Noir parvient à assassiner le célèbre reporter en provoquant le naufrage du *Georges Philippar*.

S'ils ne l'ont pas fait auparavant, les PJ peuvent obtenir les indices concernant le dossier Albert Londres indiqués dans notre adaptation du scénario *Les balles sifflent sur Shanghai*.

Ils peuvent avoir accès aux mêmes informations par d'autres biais, notamment en utilisant la Compétence **Histoire orale**. Après tout, la célébrité d'Albert Londres fait que beaucoup de monde a entendu des rumeurs à son sujet, surtout dans la Concession française de Shanghai.

Voici les renseignements auxquels ils ont accès :

- Entre mars et avril 1932, Albert Londres a enquêté pour écrire un mystérieux reportage dont il a gardé le secret. Il l'a évoqué comme « *le couronnement de sa carrière* ».
- Au cours de ses recherches, il a quitté Shanghai et s'est rendu à [Moukden](#), en Mandchourie (occupée depuis 1931 par le Japon, et renommée depuis [Mandchoukouo](#)).
- A Moukden, on l'a vu en compagnie d'une femme blonde.
- Il a laissé des notes de travail sur son reportage à quelqu'un de sa connaissance.
- Le naufrage du *George Philippar*, qui a causé la mort du journaliste, aurait été provoqué pour le faire taire.

Bibliothèque : Il est facile d'avoir accès aux livres et aux reportages d'Albert Londres.

- Dans *La Chine en Folie* (1922), il raconte son premier voyage à Moukden. Le chapitre 7 parle du personnage de Galka. Les PJ y apprennent la partie authentique de sa biographie.

- *La Guerre à Shanghai* se termine le 3 mars 1932. Londres n'a plus rien publié par la suite.

Conseil : si vous avez le temps entre deux séances, vous pouvez donner à vos joueurs le livre *La Chine en folie* (publié en livre de poche, ou [gratuitement sur Internet](#)), et leur conseiller de lire le chapitre 7. Ils obtiendront ainsi des informations importantes pour le scénario, en découvrant de façon plus vivante les personnalités d'Albert Londres et de Galka.

Bureaucratie : Galka n'a jamais été enregistrée comme nouvelle arrivante à Shanghai. Avec **1 point**, on apprend qu'un certain Alexis Gordieff, arrivé à Shanghai en 1920, est mort de la fièvre typhoïde en 1922.

2. Le colosse au chapeau melon

Pour obtenir des renseignements sur Galka à Shanghai, le mieux est de faire appel à Vasily Altshul (*Les balles pleuvent sur Shanghai, 7^{ème} Cercle*, p 24), qui connaît bien le milieu russe.

Un soir de pluie, les PJ sont appelés à leur hôtel par un Vasily paniqué. Il leur téléphone du Café Malkin, dans le quartier russe de la Concession internationale. Il leur dit :

« *Ils me suivent ! Un petit homme et un géant ! Ils en veulent à ma vie ! Protégez-moi ! Je rentre chez moi, retrouvez-moi là-bas.* »

Il leur donne son adresse et raccroche.

Quand les PJ arrivent à l'adresse indiquée, un immeuble miteux, ils entendent des cris à l'étage. Ils proviennent de l'appartement de Vasily, dont la porte est verrouillée. Après l'avoir forcée, les PJ trouvent la pièce principale dévastée, et leur informateur étendu sur une table brisée, le corps horriblement tordu.

Une fenêtre est grande ouverte, les vitres en morceaux. On a le temps d'apercevoir une silhouette grimant le long d'une gouttière, sur le mur d'en face. Elle porte une redingote et un chapeau melon. **Médecine, Sciences naturelles** ou **Connaissance de la Nature** permettent de se rendre compte qu'elle est très grande, mais fait pourtant preuve d'une agilité étonnante.

Il est possible de poursuivre l'assassin sur les toits, mais la pluie les rend glissants (Athlétisme/5. Un résultat inférieur à 3 signifie une chute qu'il faut rattraper pour ne pas tomber dans la rue).

Depuis la rue, on peut suivre l'itinéraire de l'inconnu, qu'on peut apercevoir sauter d'un immeuble à l'autre, et qui provoque des chutes de tuiles.

Si on ne l'a pas rattrapé ou abattu au bout de 4 jets de poursuite, il rejoint les quais où l'attend un canot automobile. Il s'y jette, et le pilote démarre à pleine vitesse, disparaissant rapidement entre les jonques.

L'homme-singe : Athlétisme 10, Bagarre 15, Santé 12.

Modificateur de discrétion : -1

Modificateur de vigilance : +2

Armes : +0 (saisie), +2 (torsion, s'il a réussi une saisie dans le round précédent, et que l'adversaire ne s'est pas dégagé).

Armure : -2 (peau)

Si l'assassin est tué ou capturé, les PJ découvrent qu'il mesure 1,90 m, et doit peser 180 kg. Il a un visage simiesque, et **Sciences naturelles** permet de reconnaître dans son corps plusieurs caractéristiques des grands singes : poitrine large, jambes courtes, bras longs... Il a des cheveux roux, et le corps très poilu (mais pas autant qu'un singe).

Même s'il est vivant, il est incapable de parler.

Dans l'appartement, en observant le corps de Vasily, on peut découvrir les indices suivants :

Recueils d'indices : dans sa main, la victime a agrippé une poignée de cheveux roux très épais, d'une dizaine de centimètres.

Médecine légale : Vasily a été attrapé par des mains immenses, qui l'ont tordu avec une force impressionnante. Il n'y a pas de trace d'arme.

3. Préparer le voyage au Mandchoukouo

En interrogeant les clients du Café Malkin, on apprend que le colosse en redingote a bien été aperçu dans le quartier peu de temps avant que Vasily n'appelle les PJ. Il était avec un petit homme, un asiatique vêtu à l'européenne.

La nouvelle de la mort de Vasily ne tarde pas à se propager dans le quartier, et personne ne veut plus parler aux PJ, par peur de subir le même sort.

A présent, les PJ doivent se rendre à Moukden pour en apprendre plus.

Géographie : Pour entrer au Mandchoukouo, il faudra trouver un prétexte, car le pays est plutôt fermé aux étrangers, et contrôlé par l'armée japonaise.

Connaissance de la pègre : Le Mandchoukouo tire la plus grande partie de ses ressources du trafic d'opium et d'héroïne. La Bande Verte y a des intermédiaires un peu partout. Avec **1 point**, on peut avoir un contact avec un trafiquant à Dairen, un port mandchou.

Renseignements : La résistance antijaponaise est encore active au Mandchoukouo. Depuis 1935, la plupart des armées de volontaires se sont unifiées sous contrôle communiste (ce qui rendra le contact difficile pour des agents occidentaux). Mais on peut tenter de se lier à des sociétés traditionnelles comme la Société de la Lance Rouge ou celle des Grandes Épées. Avec 1 point en Renseignements, Anthropologie ou Ésotérisme, on a un contact à Shanghai qui fait partie de la Société des Grandes Épées, et peut prévenir ses amis du Mandchoukouo de l'arrivée des PJ.

4. Le voyage à Moukden

Il y a 1800 km de Shanghai à Moukden. Il est possible de s'y rendre en train (3 jours), en voiture (5 jours) ou en bateau, en débarquant à Dairen, puis en prenant un train (7 jours).

Contrôles de police

Quelque soit le moyen de transport, les PJ seront contrôlés plusieurs fois : par des soldats chinois, des soldats japonais, des policiers mandchous... Les Japonais se montrent particulièrement pointilleux. Plusieurs fois par jour, les PJ doivent répondre aux mêmes questions : « Pourquoi êtes-vous venus au Mandchoukouo ? », « Où vous rendez-vous ? », « Combien de temps durera votre séjour ? », « Êtes-vous communiste ? », « Êtes-vous employé par le gouvernement de votre pays ? », etc.

Les soldats japonais ne sont sensibles ni à la corruption ni à l'humour, et toute réponse un peu fantaisiste peut provoquer des heures de tracasseries.

Bureaucratie est nécessaire pour avoir des visas en bonne et due forme. Avec 1 point, on peut avoir un statut officiel qui simplifie les démarches. En ajoutant 1 point supplémentaire en Bureaucratie ou Niveau de Vie, les PJ obtiennent carrément un guide japonais ou une escorte, ce qui leur ouvre pas mal de portes. En revanche, leur arrivée ne sera pas discrète. Faire entrer des armes dans le pays sera difficile : un jet de Camouflage sera nécessaire pour chaque arme de poing, avec une difficulté de 4 à 6 selon le moyen de transport. Une arme trouvée par les soldats est confisquée. Les PJ reçoivent un vague reçu, donnant le mince espoir de la récupérer en quittant le pays.

Dairen

(Actuellement Dalian) C'est un grand port de commerce. La ville est très occidentalisée, notamment à cause de ses bâtiments russes. On peut y faire des affaires plus ou moins légales. Mais les troupes japonaises contrôlent étroitement la ville.

La peur des « brigands »

Partout, au cours de leur voyage, les PJ entendent parler des brigands qui infestent les campagnes. S'ils sont en voiture, on leur conseille très vivement de se déplacer en suivant un convoi militaire, car les brigands kidnappent les étrangers pour obtenir une rançon. Les trains ont toujours deux tourelles blindées, et transportent un bataillon de soldats. Pendant le trajet, les PJ peuvent entendre soudain une fusillade : les soldats japonais tirent depuis leur wagon sur un groupe d'hommes armés à l'abri derrière des taillis, le long de la voie ferrée. Il s'agirait de brigands qui s'apprêtaient à attaquer le train.

Renseignement ou **Savoir Militaire** permettent de savoir que ces brigands sont plutôt des rebelles chinois en lutte contre la domination japonaise. La plupart sont liés au Parti Communiste.

5. Moukden

En arrivant à Moukden, les PJ sont accueillis par un vent froid et sec venu de Sibérie. S'ils descendent du train, ils découvrent une gare gigantesque et très moderne. Les PJ peuvent se déplacer en empruntant un rickshaw chinois, un *isvochtchik* (fiacre) russe, ou un taxi.

Les soldats de l'armée du Kwantung (armée japonaise au Mandchoukouo) patrouillent partout dans la ville. Les PJ sont encore régulièrement contrôlés.

La ville s'organise de la façon suivante :

La ville moderne : A l'ouest. C'est là que se trouve la gare. C'est un quartier très récent, construit en grande partie par les Japonais, et qui est encore en chantier. Il est découpé en damier, avec de longues rues rectilignes. L'avenue centrale qui la traverse est très large, et elle s'étire à perte de vue vers l'est. Malgré les dimensions colossales de ce quartier, il ne se dégage aucun charme de ses bâtiments modernes.

C'est dans ce quartier, sur l'avenue centrale, que se trouve l'hôtel le plus prestigieux de Moukden : l'hôtel Yamato.

Les faubourgs traditionnels : Ces quartiers, qui entourent la ville ancienne, sont les plus vivants. A l'ouest, entre la ville moderne et la vieille ville, les faubourgs sont traversés par la longue avenue Kasugacho, où on trouve la plupart des commerces et des lieux de distraction. Notamment, on remarque de nombreuses fumeries d'opium, qui s'affichent tout à fait légalement.

Pour se loger, on peut s'installer dans un hôtel discret de ce quartier, ou même dans une des auberges chinoises sales et bondées, mais nettement plus chaleureuses que les hôtels japonais.

La vieille ville : Entourée de hauts remparts, elle n'a pas beaucoup changée depuis un siècle. Elle entoure l'immense palais impérial, presque aussi vaste que la Cité Interdite de Pékin, et qu'aucun étranger n'est autorisé à visiter. **L'empereur Puyi** n'y loge pas en ce moment, mais son frère, le prince Pujie, y vit la plus grande partie de l'année.

En interrogeant quelques personnes sur Galka, on ne tarde pas à trouver quelqu'un qui la connaît : c'est la tenancière du fameux Cabaret Baïkal.

6. Le Cabaret Baïkal

Le cabaret se trouve sur l'avenue Kasugacho. Il est le plus grand établissement de ce type en ville. Il est ouvert six jours par semaine, à partir de 19 heures, mais ne propose sa revue qu'un jour sur deux (mardi, jeudi et samedi). Les autres soirs, il fait office de simple dancing, avec son orchestre.

Le cabaret est sous surveillance : outre les vigiles en costume de l'entrée, des hommes de la Kempetai (la police politique japonaise), en uniforme ou en civil, se mêlent à la clientèle. Les PJ ne peuvent pas se déplacer librement dans le bâtiment sans se faire repérer.

A l'intérieur, les PJ sont accueillis par **Wu Xuan**, l'intendante du cabaret.

Galka n'est pas visible avant le spectacle. Elle arrive en voiture, sous bonne escorte, vers 19h30, fait un rapide tour du propriétaire, puis rejoint les loges pour préparer la revue.

Le **prince Pujie** vient voir presque toutes les représentations. Il arrive dans la salle quelques minutes avant la représentation, précédé par une solide escorte, et tout le monde se lève à son entrée.

Il est accompagné par son conseiller japonais, **Hirokazu Yoshida**. Celui-ci est en civil, mais le salut que lui font les hommes de la Kempetai laissent penser qu'il est un officier de cette police (**Savoir Militaire**).

La revue se veut un symbole de paix entre les différents peuples du Mandchoukouo : l'orchestre est en majorité russe, et les numéros sont majoritairement chinois et japonais. Le programme est le suivant :

- **Galka** : Chanson russe et présentation de la revue.
- **Buchaechum** : danseuses à éventails coréennes.
- **Jiang Xiaoxiao et Bao Lele** : duo de comiques chinois.
- **Chava Zmiros** : clarinetriste juif russe, jouant de la musique Klezmer avec l'orchestre.
- **Daiki Inada** : chanteur de charme japonais.
- **Galka** : chanson, et annonce de l'entracte.

Entracte

- **Galka** : chanson, annonce de la suite.
- **La famille Zang** : acrobates et contorsionnistes chinois.
- **Danseuses russes**, orchestre.
- **Bunraku** : spectacle de marionnettes géantes japonaises.
- **Masa Tsuji** : célèbre chanteuse mandchoue d'origine japonaise.

Saluts, musique par l'orchestre.

Si les PJ assistent au spectacle, ils peuvent remarquer les détails suivants :

Psychologie : A une table au fond de la salle est assis un chauffeur de taxi en livrée (les PJ l'ont peut-être rencontré s'ils ont pris le taxi pour venir). C'est un colosse moustachu, probablement russe. Il pleure à chaudes larmes chaque fois que Galka chante. Il s'agit d'**Alexander Valevski**. Il ne cache pas ses sentiments pour la chanteuse.

Hypnose : Le spectacle de Bunraku a l'air de charmer le public japonais. Mais il a même un certain pouvoir hypnotique sur le public. Avec 1 point, on se rend compte que le pouvoir ne vient pas des marionnettes, mais plutôt de la musique, interprétée par un unique joueur de shamisen.

7. Galka

Après le spectacle, pendant que les gens dînent, Galka passe dans la salle, et va saluer le prince, ainsi que quelques habitués. **Psychologie** permet de déceler les signes d'une relation amoureuse entre Pujie et elle.

Il est possible de glisser un mot à Galka. Si les PJ lui parlent d'Albert Londres, ou se montrent assez persuasifs, elle accepte de prendre un verre avec eux à une table à l'écart.

Galka écoute paisiblement ce que les PJ ont à lui dire, sans trahir d'émotion. Elle demande seulement qu'ils indiquent clairement pour qui ils travaillent. Puis elle explique de façon assez évasive qu'Albert lui a laissé, lors de leur dernière rencontre, un document, qui intéressera sûrement les PJ. Mais sa vie est en danger depuis que son ami est venu la voir. Elle ne doit sa survie qu'à son amitié avec le Prince Pujie, mais sa protection ne durera pas éternellement.

Elle ne peut quitter Moukden librement : les soldats et espions japonais qui l'accompagnent partout et hantent le Cabaret Baïkal sont là autant pour sa protection que pour la surveiller.

Voilà ce qu'elle demande en échange des notes d'Albert Londres : que les PJ organisent sa fuite de Moukden, et du Mandchoukouo. Elle attend d'eux qu'ils donnent leur parole de respecter ce marché, et ajoute qu'elle ne leur donnera le texte qu'à sa sortie du pays.

Elle veut bien leur donner le temps de la réflexion, et leur propose de se donner rendez-vous dans deux ou trois jours, le soir de la prochaine revue.

TOMBER AMOUREUX DE GALKA

Les PJ hommes qui entendent chanter Galka doivent faire un jet d'Équilibre Mental. La difficulté va de 4 à 6 suivant le statut matrimonial et la Motivation du PJ.

En cas d'échec, le PJ ne perd pas de points d'Équilibre Mental, mais il tombe amoureux de Galka. Il fera tout pour essayer de lui plaire et de lui venir en aide.

8. Sous surveillance

Le lendemain de leur passage au Cabaret Baïkal, les PJ reçoivent, à leur hôtel, une corbeille de fleurs. D'après la réception, elle a été livrée par un employé de palais. On y trouve un mot, sur du papier de soie orange : « *Bienvenue à Moukden* », écrit en anglais et en caractères chinois.

Cryptographie, Chinois ou Japonais : Les caractères chinois ont été tracés par un Japonais.

Recueil d'Indices : Le papier est couvert d'une multitude de plis. Avec **1 point en Art**, en **Anthropologie** ou **Japonais**, et beaucoup de patience, on peut reconstituer un petit renard en origami.

Si les PJ ne se préoccupent pas du morceau de papier, celui-ci attend qu'on ne le regarde pas pour se replier lui-même en forme de renard, et il commence à espionner les PJ. Un Jet de **Vigilance/5** permet de le remarquer.

Le soir, on peut entendre la musique d'un shamishen dans la rue (**Vigilance/4**). Si le renard n'a pas été détruit, il se déplie pour passer sous une fenêtre, et se laisse porter par le vent, jusqu'à ce qu'il rejoigne **Kintaro Inaba**. Celui-ci rentrera au cabaret pour écouter le renard raconter tout ce qu'il a entendu dans la journée.

Si les PJ détruisent le renard, Kintaro leur enverra d'autres espions en origami (en particulier des oiseaux, qui peuvent entrer par les fenêtres, ou les suivre dans leurs déplacements).

De plus, des agents de la Kempetai en civil déambulent toujours dans l'entourage des PJ. **Renseignements** ou **Savoir militaire** permet de les repérer assez facilement.

9. Le plan d'évasion

Galka vit au palais de Pujie, qui est toujours étroitement gardé. Il est donc impossible de la faire évader de là.

Elle se rend presque tous les jours au Cabaret Baïkal. Elle fait le trajet en voiture, avec chauffeur, garde du corps et motards de la garde impérial. Tous ses autres déplacements (promenade, courses en ville...) se font de la même façon.

Pour exfiltrer Galka, il est possible de provoquer un guet-apens lorsqu'elle est en voiture, ce qui risque d'être assez violent. Sinon, on peut tenter de la faire s'échapper du cabaret.

Les PJ ont la possibilité d'obtenir de l'aide de différents groupes :

Les Cosaques : **Alexander Valevski** est prêt à tout pour aider Galka. Il a plusieurs amis russes à Moukden, dont plusieurs ont combattu à ses côtés. Ils disposent de véhicules (taxis, camionnettes, *isvochtchiks...*), de quelques armes, et sont aptes à combattre. Valevski souhaitera sûrement accompagner Galka dans sa fuite.

La pègre : Si les PJ ont des contacts avec la Bande Verte (1 point en **Connaissance de la Pègre**), ils peuvent entrer en relation avec **Han Tsien-tao**, le principal fournisseur de la Triade shanghaienne à Moukden. Il est spécialisé dans le trafic d'opium, mais on peut obtenir de lui différents services illicites (armes, faux papiers...) moyennant une forte somme.

La Société des Grandes Épées : Si les PJ ont un contact dans la Société des Grandes Épées, ou s'ils utilisent **Histoire orale** ou **Occultisme**, on leur conseille d'aller voir **Bo Chuang**, un vénérable moine bouddhiste. Il vit seul dans un petit temple, sur une île du parc Beiling, au nord de la ville.

Convaincre Bo Chuang d'apporter son aide prend du temps. Il ne promet rien, et n'admet même pas faire partie de la Société des Grandes Épées. Mais il glisse que « pour l'équilibre du karma, tout bienfait reçu doit être compensé par un bienfait donné ».

Le lendemain soir, un jeune homme chinois interpelle les PJ près de leur hôtel. Il se dit membre de la Société des Grandes Épées. Il propose aux PJ le soutien de son organisation (surtout des hommes capables de combattre, ou de les guider à travers la Mandchourie). Mais en échange, les PJ devront emmener avec eux, en dehors du pays, une famille menacée par les Japonais.

Si les PJ acceptent, ils auront rendez-vous à l'extérieur de la ville avec la famille en question, le jour de leur évasion.

Les employés du Cabaret : En observant les employés du Cabaret, on peut remarquer (**Recueil d'indices**) le comportement suspect de **Takefu**, jeune marionnettiste de Bunraku. Il traîne dans les couloirs, se dissimule...

En fait, il a une relation secrète avec **Ming-Li**, l'une des filles de la famille d'acrobates Zang, dont les parents refusent qu'elle voit un Japonais. En aidant les deux jeunes gens dans leur romance, ils pourront apporter leur soutien pour le plan d'évasion.

Parmi les employés, les PJ peuvent aussi obtenir l'aide de **Wu Xuan**, l'intendante du Cabaret. Elle peut être séduite par un bel occidental, ou agir par amitié pour sa patronne, ou encore en lui faisant miroiter la possibilité de récupérer le Cabaret Baïkal.

10. La réalisation du plan

Sortir du Cabaret : Kintaro peut anticiper les plans des PJ. Il utilisera une marionnette pour les retarder, le temps que la Kempetai intervienne.

Galka est toujours accompagnée par son garde du corps, **Peimeng**, qu'il faudra neutraliser avant de pouvoir faire sortir la chanteuse du cabaret.

En ville : Si l'évasion de Galka a été remarquée, des barrages militaires ne tarderont pas à être installés dans les rues.

Si Kintaro a réussi à coller un mouchard en papier (ah ah ah) sur un PJ, il pourra indiquer à la Kempetai où il se trouve en permanence.

Dans le cas où les PJ ont passé un accord avec la Société des Longues Épées, ils retrouveront un de ses membres, **Wang Fengge**, accompagné par sa femme et son fils. Ils attendent des PJ qu'ils les fassent sortir eux aussi du pays.

Sur les routes : Les routes principales sont surveillées par l'armée. S'ils ont un guide, les PJ peuvent emprunter les pistes secondaires, à travers les montagnes. Mais ils risquent de tomber sur des bandes de partisans communistes, qui seraient ravis de kidnapper des étrangers.

Combattre les brigands sera dangereux, et risque d'attirer les patrouilles japonaises. Mais on peut négocier avec eux, si on a de l'argent ou des objets de valeur.

Les communistes (5) : Équitation 5, Arme à feu 3, Mêlée 3, Santé 5.

Armes : fusils (+3/+1), poignards (-1)

Si les PJ se déplacent en voiture ou en camion, ils peuvent tomber en panne sèche, ou être victimes d'une panne mécanique. Cela peut les contraindre à changer de véhicule, ou à chercher de l'essence. Pour cela, ils pourront prendre d'assaut un poste militaire japonais (et éventuellement voler un camion bâché, ou une automitrailleuse).

Quoiqu'il en soit, les PJ finiront bien par se retrouver poursuivis par une automitrailleuse japonaise !

Automitrailleuse : Vitesse équivalente à une voiture normale.

Pilote : Conduite 6. Artilleur : Arme à feu 5 (Dégâts : +2)

En mer : Si les PJ s'enfuient par la mer, ils peuvent être pris en chasse par des vedettes japonaises, certainement plus rapides que leur bateau. S'ils naviguent à la voile, ils sont assez silencieux pour prendre la fuite de nuit, ou en profitant des bancs de brume.

11. Épilogue

Dès que le groupe est hors de portée de l'armée japonaise, Galka sort de son manteau un carnet à couverture noire, et le remet aux PJ. Après quelques pages consacrées aux derniers événements de la Guerre de Shanghai, on découvre les notes inédites d'Albert Londres sur son reportage à Moukden.

Vous pouvez confier aux joueurs les pages du carnet (voir document en annexe). S'ils ne souhaitent lire que l'essentiel, ils peuvent commencer au bas de la deuxième page (29 mars).

A vous de décider du sort des protagonistes de ce scénario : Galka cherchera sûrement à émigrer aux États-Unis, et il est possible qu'Alexander Valevski l'accompagne, si une idylle est en train de naître entre eux. A moins qu'une histoire d'amour avec un PJ ne pousse la belle Russe à rester en Orient.

Si les PJ ont fait sortir Wang Fengge et sa famille du Mandchoukouo, il leur en sera profondément reconnaissant. C'est un membre important de la Société des Grandes Épées, et son organisation pourra être un allié des PJ un peu partout en Chine, ou même dans des villes d'Asie où la communauté chinoise est importante.

Pour les PJ, la lecture du carnet d'Albert Londres leur permet d'identifier leur adversaire : la Société de l'Océan Noir. Ils auront aussi une piste pour repérer ses agissements : s'intéresser aux activités des scientifiques et des universitaires japonais en Asie, puisque l'Océan Noir les soutient, dans le but de trouver des moyens de combattre les Occidentaux.

LE DERNIER REPORTAGE – DISTRIBUTION

Galka

Compétences : Anglais 1, Français 1, Chinois 1, Japonais 1, Bureaucratie 1, Flatterie 2, Niveau de vie 3, Négociation 1, Psychologie 1, Réconfort 1, Arts 2.
 Déguisement 4, Discrétion 3, Fuite 5, Vigilance 4.
 Santé : 5 Équilibre Mental : 8

Sous son apparence fragile, c'est une femme déterminée, réfléchie, prête à tout pour survivre. Elle est aussi très séduisante, et plus d'un homme est tombé fou amoureux d'elle en l'entendant chanter. Elle le sait, mais évite d'en tirer avantage, sauf lorsque cela est vraiment nécessaire.

Ce que raconte Albert Londres (*La Chine en Folie, authentique*) : Née en 1901 sur le lac Baïkal, près d'Irkoutsk. Elle appartient à une famille aristocratique. Son vrai nom est Kira Gordieff.

Victime de la révolution russe (son mari meurt, puis sa petite-fille, et elle est violée par son beau-père), elle fuit à Harbin, en Mandchourie (sûrement vers 1921). Elle y séjourne quelques temps, avec quelques autres femmes russes, et travaille dans un restaurant. Elle apprend que son frère est à Shanghai, et tente de le rejoindre. Mais elle est arrêtée à Moukden, privée de son passeport et de son argent, suspectée d'espionnage.

Grâce à Albert Londres (avec qui elle a passé une nuit ou deux), elle reçoit l'appui de l'évêque catholique français à Moukden. Elle récupère son argent et sa liberté.

La suite (fiction) : Hélas, elle apprend que son frère est mort de la peste typhoïde. Ne disposant d'aucun proche à Shanghai, elle reste à Moukden. Elle ouvre un cabaret, qui prend une certaine renommée, et elle est en contact avec les dignitaires chinois, mandchous et japonais. Elle devient la maîtresse de Pujie, le frère de l'Empereur du Mandchoukuo.

En 1932, Albert Londres la retrouve. Elle l'aide dans son enquête sur les manigances japonaises. Avant de repartir, il lui confie ses brouillons, avec des notes importantes.

L'Océan Noir, conscient qu'elle a été en contact avec Albert Londres, souhaiterait l'éliminer. Mais sa relation avec le prince Pujie la protège. Jusqu'en 1935, celui-ci fait des études militaires au Japon, mais il a installé Galka au palais impérial de Moukden, et revient la voir à chacune de ses permissions. Il pèse de toute son influence pour que sa maîtresse ne soit pas menacée. Cependant, elle est en résidence surveillée : elle ne peut quitter son cabaret ou le palais du prince (tous deux surveillés par la police politique) sous peine de mort.

Galka, âgée de 35 ans, a bien conscience que le prince se lassera bientôt d'elle. D'autant que la rumeur prétend qu'il devrait bientôt épouser une princesse japonaise. Galka sait donc que ses jours sont comptés. Elle est prête à tout pour quitter le pays.

Les adversaires

Prince Pujie

29 ans. C'est un jeune homme timide, manquant d'assurance, qui cherche à se donner une façade d'autorité. Il aimerait masquer qu'il n'est qu'une marionnette des Japonais.

Galka est sa maîtresse depuis six ans. Il est sincèrement amoureux d'elle, mais cette relation commence à lui peser, maintenant qu'il est fiancé à la princesse Hiro Saga.

Il sait que Galka est soupçonnée d'espionnage par les Japonais (même s'il ignore le rôle de l'Océan Noir), et pèse de tout son poids pour éviter son arrestation ou son exécution. Mais il est entendu que si elle tente de fuir, il ne fera plus rien pour la protéger.

Hirokazu Yoshida

Compétences : Chinois 1, Anglais 1, Flatterie 2, Intimidation 1, Psychologie 2, Renseignements 2, Savoir militaire 1.

Armes à feu 6, Mêlée 6, Vigilance 6.

Santé 7, Equilibre Mental 6.

Arme : Nambu 14 (0/+2)

Conseiller japonais du prince Pujie. Il est au service direct de la Kempetai. Sous son air doux et soumis, il contrôle le prince et surveille attentivement son entourage, notamment Galka.

Il n'appartient pas à l'Océan Noir, mais se soumet à ses ordres s'il en reçoit.

Kintaro Inaba

Compétences : Chinois 1, Russe 1, Occultisme 2, Théologie 1, Arts 2.

Athlétisme 4, Discrétion 5, Fuite 5, Magie 10, Mêlée 5, Vigilance 4.

Santé 6, Equilibre Mental 8.

Arme : tantó (-1)

Artiste japonais du Cabaret Baïkal, il joue du shamishen dans le spectacle de Bunraku. En fait, c'est un [Onmyoji](#) de l'Océan Noir, chargé de surveiller Galka.

Par sa musique, il contrôle des esprits (*shikigami*) qui se matérialisent sous forme de petits origamis.

Il peut :

- Utiliser un shikigami comme espion, qui lui rapportera tout ce qu'il a vu ou entendu.

Test d'Equilibre Mental : 4. Coût en Equilibre Mental ou Magie : 2. Temps : 2 minutes.

- Contrôler une marionnette de Bunraku. Le shikigami se glisse dans la tête de la marionnette, et dirige ses mouvements, pour la faire combattre, bloquer une issue...

Test d'Equilibre Mental : 5. Coût en Equilibre Mental ou Magie : 4. Temps : 10 minutes.

- Contrôler une personne. Un oiseau en origami se colle à la nuque d'une victime, et contrôle son corps (mais pas son esprit) comme une marionnette.

Test d'Equilibre Mental : 6. Coût en Equilibre Mental ou Magie : 6. Temps : 20 minutes.

Peimeng

Compétences : Intimidation 1.

Athlétisme 6, Arme à feu 4, Bagarre 8, Conduite 4, Mêlée 4, Vigilance 6.

Santé 8, Equilibre Mental 4.

Arme : Webley Mark-I (0/+2)

Garde du corps mandchou de Galka. C'est un petit homme trapu, avec une carrure d'haltérophile.

Il est taciturne, et ne se montre pas très amical avec Galka. Il a pour mission de tout faire pour la protéger si elle est attaquée, mais aussi de l'empêcher de s'enfuir, quitte à la tuer en dernière extrémité.

Soldat japonais

Compétences : Chinois 1, Intimidation 1.

Athlétisme 3, Arme à feu 5, Bagarre 3, Conduite 5, Mêlée 5.

Modificateur de discrétion 0, Modificateur de Vigilance +1.

Santé 5

Armes : fusil Arizaka 38 (+3/+1), baïonnette 0, katana +1 (officier).

Les alliés

Alexander Valevski

Compétences : Chinois 1, Français 1, Géographie 1, Savoir militaire 1, Intimidation 1.

Arme à feu 5, Bagarre 5, Mêlée 5, Conduite 6, Équitation 6.

Santé 7, Equilibre mental 5.

Armes : revolver Nagant M1895 (+3/+1), sabre de cavalerie 0.

C'est l'archétype du noble cosaque : un colosse portant d'épais favoris, brave, orgueilleux, romantique. Il est prêt à tout pour Galka, qu'il aime depuis des années. Il dispose d'un taxi, d'armes qu'il cache chez lui, et d'un bon réseau de connaissances parmi les Russes blancs.

Les Cosaques

Compétences : Chinois 1, Savoir militaire 1.

Arme à feu 4, Bagarre 4, Mêlée 4, Conduite 4, Équitation 4.

Santé 5

Armes : fusil Mosin-Nagant M1891 Cosaque (+3/+1), poignard (-1), sabre de cavalerie 0.

Alexander Valevski peut mobiliser une dizaine d'hommes avec véhicules, chevaux et armes.

Han Tsien-tao

Compétences : Japonais 1, Anglais 1, Connaissance de la pègre 2, Négociation 2.

C'est un Chinois rondouillard et souriant, mais un redoutable négociateur. Il est insensible à l'intimidation, car il a de nombreux amis puissants, au Mandchoukouo et en Chine.

Bo Chuang

Compétences : Japonais 1, Mongol 1, Théologie 2, Occultisme 2, Négociation 1, Psychologie 1, Renseignements 1.

Moine bouddhiste au physique de solide paysan. Il parle peu et écoute beaucoup, mais aime engager des conversations théologiques pointues.

Nul ne sait par quel moyen il communique avec ses amis des Grandes Épées, mais il parvient toujours à les prévenir, sans être inquiété par les Japonais.

Les Grandes Épées

Compétences : Occultisme 1, Intimidation 1, Géographie 1, Connaissance de la nature 1. Athlétisme 6, Arme à feu 3, Bagarre 4, Mêlée 5, Équitation 3, Discrétion 4, Vigilance 4. Santé 5, Seuil de Blessure 5 (ils sont protégés magiquement contre les balles).
Armes : bâtons (-1), poignards (-1), mousquets à un coup (+2/0).

Ce sont de simples paysans et commerçants, mais qui s'entraînent secrètement au combat, et connaissent parfaitement les environs. Ils sont courageux, disciplinés, et très pieux.

Wang Fengge

Compétences : Anglais 1, Japonais 1, Occultisme 1, Renseignements 1. Bagarre 8, Mêlée 4, Conduite 3, Déguisement 4, Camouflage 4, Discrétion 4, Vigilance 4. Santé 5, Equilibre mental 5.
Armes : Arts martiaux (-1), deux couteaux (-1).

Environ quarante ans, pas très grand, assez discret, mais très déterminé. Wang Fengge est l'un des principaux chefs des Grandes Épées dans la région de Moukden. Sa tête est mise à prix par les Japonais, et il doit fuir le pays avec sa femme et son fils de quatre ans.

Les employés du Cabaret Baïkal

Wu Xuan

Compétences : Russe 1, Japonais 1, Anglais 1, Comptabilité 1, Bureaucratie 1, Intimidation 1, Flatterie 1.
Camouflage 4, Discrétion 4, Organisation 5, Vigilance 5.

Chinoise d'une quarantaine d'années, stricte et sévère. C'est la maîtresse d'hôtel du Cabaret. Elle est chargée de toute la gestion de la salle, ce qu'elle fait d'une façon très professionnelle. Elle respecte beaucoup Galka, et ne porte pas les Japonais dans son cœur. Malgré son air sévère, elle peut se laisser séduire par un bel Occidental.

Takefu Mikuni

Compétences : Chinois 1, Arts 1, Crochetage 1.
Discrétion 4, Camouflage 4, Déguisement 4, Filature 4, Vigilance 4.

Jeune japonais, marionnettiste secondaire de Bunraku. Amant de l'acrobate Zang Ming-Li. Il reste un peu à l'écart des autres artistes japonais, mais il a suffisamment observé Kintaro Inaba pour avoir une idée de ses pouvoirs magiques.

Zang Ming-Li

Compétences : Arts 1, Réconfort 1, Histoire orale 1.
Athlétisme 8, Discrétion 5, Déguisement 3, Fuite 3, Vigilance 3.

Jolie acrobate et contorsionniste chinoise, âgée de 16 ans seulement. Elle fait partie de la famille Zang, dont les membres se produisent ensemble au Cabaret. Elle dissimule sa liaison avec Takeshi, que sa famille réprouverait.

Elle est loyale et courageuse, et peut mettre ses talents d'acrobate au service des PJ s'ils l'aident à voir Takeshi.