

# L'Asie

Une aide de jeu pour Château Falkenstein  
par Karkared  
[curato.rene@wanadoo.fr](mailto:curato.rene@wanadoo.fr)

## La Chine

L'Empire du Milieu du monde de Château Falkenstein est gouverné par les Empereurs-Dragons. Même s'ils n'ont plus pris leur vraie forme depuis des siècles, ce sont des magiciens surpuissants... quand ils sont majeurs. Or l'actuel empereur est un enfant, et les impératrices régentes – la reine Cian et la première concubine Cixi – se déchirent autour du chambellan Liu. La Chine tremble. Les Seigneurs de la Vapeur et le Zaibatsu veulent en faire leur premier marché en ce qui concerne le textile, les outils et l'opium. Déjà en 1842, ils ont canonné les forts côtiers ; aujourd'hui, chaque nouveau régime douanier leur est plus favorable, car l'Etat est toujours plus endetté à leur égard.

Pire, L'Empire du Milieu n'est pas loin de la guerre civile car les Faes chinois, imbus de tradition, se sont eux-mêmes scindés entre les deux prétendantes au pouvoir suprême. Déjà par le passé, nombre d'empereurs avaient été défaits par les Faes rustiques qui pilotaient les révoltes de paysans. Il n'est pas exclu que Cian en appelle aux Seigneurs de la Vapeur pour faire pencher la balance en sa faveur, et alors Bismarck et ses amis gagneront un avantage majeur en Extrême-Orient.

Les Puissances européennes ont déjà avancé leurs pions. La Russie est la plus puissante, avec sa base de cuirassés à vapeur à Vladivostok. Le Tsar ne veut pas laisser Londres s'annexer ce nouvel océan, il faut que son pays y soit la Puissance dominante.

On murmure que des Leshyë partagent ce point de vue, et commencent à conquérir la Mandchourie aux dépens des Faes locaux. Des batailles féroces se livrent dans les ombres, souvent arbitrées par les tigres-garous de Sibérie. En 1868, une explosion d'une puissance inouïe a ravagé la région de la Toungouska : on suppose qu'il aurait pu s'agir d'une machine de guerre volante testée par les forces du Tsar, qui aurait explosé en vol durant son trajet vers Vladivostok. À une échelle plus modeste, Bismarck a acquis le port de Tsing-Tao, et les Anglais commencent à aménager l'île de Hong-Kong (Xuan Wang, le Port Parfumé), ancien repaire de pirates à eux cédé suite à la guerre de 1842. Ils sont d'ailleurs assez mécontents, et auraient préféré obtenir une ville, mais bon...

La France avance dans le Tonkin (le nord-Vietnam). Napoléon III aime avoir des colonies et Jules Verne y voit une véritable œuvre civilisatrice.

Le Portugal, si effacé à l'ordinaire, tient la plus importante place commerciale d'Asie. Macao, en face de Hong-Kong, est un comptoir de premier ordre. Un casino y est en construction, afin d'attirer les Occidentaux que les temps nouveaux vont amener dans les parages.

À côté des Puissances, de nombreux aventuriers capitalisent sur les paysans mécontents pour se tailler des empires personnels. Il suffit bien souvent d'une centaine de pistolets réciprocateurs et d'une dizaine de mitrailleuses pour chasser les garnisons impériales. Le plus célèbre de ces conquérants est le baron von Hershof, qui dispose même d'un puissant dirigeable blindé.

### **Règle spéciale : Les bourreaux chinois**

Les Chinois lettrés ont en horreur la torture, et préfèrent jouer les détectives pour résoudre les affaires policières ; mais les empereurs-dragons n'en sont pas à cela près. Pour eux, c'est un instrument de gouvernement et un supplice approprié.

Les bourreaux chinois sont des médecins, des acupuncteurs et des chirurgiens accomplis. Ils ont tous un talent Exceptionnel ou mieux en Médecine.

Lorsqu'un personnage est « interrogé », on procède à un duel avec la Médecine du bourreau et le Courage de sa victime. Chacun joue donc les cartes de la couleur appropriée. On recommence chaque heure, avec un maximum de six heures par jour (il faut laisser reposer les suppliciés, qui sinon s'évanouiraient trop vite)..

Pour faire parler le supplicié, le bourreau doit le battre une fois par niveau de Courage. Il faut donc une seule victoire pour faire parler une personne au Courage Faible, deux pour une de Courage Moyen, etc.

À chaque duel, il faut tirer une carte du paquet. Un pique indique la perte d'un point de santé pour la victime.

Même sans perte de santé, les séances sont atrocement douloureuses et quiconque en subit plus d'une verra toutes ses aptitudes baisser d'un rang tant qu'il ne se sera pas reposé au moins deux jours. Les détenus de longue durée (plus d'un mois) perdront deux rangs et devront passer trois mois à se remettre.

#### **Bourreau chinois type**

Physique [BON], Médecine [EXC], Perception [BON], Courage [BON].

## **Le Tibet**

Il n'est certainement pas besoin de s'éloigner fort de la réalité pour décrire le Tibet de l'Ère de la Vapeur ! On y trouve des lamaseries somptueuses, des villages misérables, des moines aux pouvoirs immenses, et des montagnes qui n'ont jamais daigné admettre le moindre pied humain. Que dire de plus ? Que l'Angleterre rêve d'y construire le plus haut chemin de fer du monde, afin de relier l'Indus à Lassa via le Cachemire ? Voilà qui est fait !

## **Le Siam**

Cambodge et Birmanie confondues, le Siam est un pays de merveilles. Ouvrez simplement un guide touristique et vous aurez toutes les données souhaitables.

## **Requins en Mer de Chine**

Plus au sud, les pirates infestent la mer. Du détroit de Malacca aux Célèbes, de Sumatra à Hainan, leurs jonques sont un péril certain pour tous les voyageurs. Les pires sont la Confrérie du Delta des Perles, qui sortent de leur repaire du Tonkin pour piller et tuer au nom de leur maître sorcier Fu Han Doc. Armés de canons légers, ils n'hésitent pas à s'en prendre aux plus petits paquebots néo-européens. Fu Han Doc cherche activement à se procurer des réciprocaturs pour armer ses équipes d'abordage.

## La Malaisie et l'Indonésie

Les îles sont effroyablement morcelées en petites principautés rivales. Les tribus de chasseurs de têtes dayaks de Bornéo mettent tout le monde d'accord en dévorant les expéditions militaires et en pillant les villages forestiers. Sans cela, les vendettas seraient incessantes.

Les Hollandais ont depuis longtemps posé le pied dans les îles des Epices et comptent bien les tenir. Ils y ont des comptoirs fortifiés, défendus par de petites automobiles blindées. Le Portugal tient aussi le Timor.

## L'Australie

Depuis 1830, l'Australie est la première colonie pénitentiaire du monde. La Couronne d'Angleterre y envoie en effet tous ses forçats, sans espoir de retour.

Ce qui était à l'origine un moyen commode de coloniser le pays, est devenu depuis l'avènement des Seigneurs de la Vapeur une grande entreprise de déportation de détenus politiques. On trouve donc désormais de tout dans les villes de l'île-continent : des professeurs d'université respectés mais au chômage paient comme factotums des meurtriers incultes, des Faes farceurs amusent à coups de blagues cyniques des parterres avinés au-delà de tout espoir, et des ingénieurs fous testent des machines bizarres dans les mines d'or et d'opale à la main-d'œuvre plus que brutale (à noter que nombre de Gnômes et Kobolds gallois y ont été envoyés d'office). L'armée de Sa Majesté quadrille les agglomérations, usant de trains blindés et de dirigeables pour couvrir les immenses étendues de terre vide entre elles et les mines.

La résistance s'organise. Un dénommé Gibber a réussi à entrer en contact avec de puissants Faes locaux, dont l'esprit des pierres qui ne veut plus voir la terre d'Australie éventrée pour l'opale et les minerais. Avec l'aide de sorciers aborigènes, qui parlent aux Esprits-Enfants, et de flots croissants de déportés rebelles, il a commencé à former un État libre autour d'Alice Springs, au centre du pays. Son but est de remonter sur Darwin, au nord, afin d'établir le contact avec les marchands hollandais et portugais qui rendront enfin viable sa colonie protestataire.

Et dans le sud, personne ne semble s'occuper des ponds, ces immenses cavernes submergées qui s'enfoncent dans les profondeurs de la terre. Il pourrait pourtant s'y cacher des villes entières, des races disparues... ou des monstres indicibles. Qui saurait le dire ? Un émule de Nemo ?

## L'Océanie

S'il est un paradis sur Terre, c'est bien l'Océanie. Tout y est beauté, bonheur, chaleur et mer bleue. On y vit comme au premier jour, bercé par les vagues et nourri par les récifs. Un havre de paix pour les héros fatigués.

Trop beau pour être vrai ? Au fond des forêts de chaque île, des remparts moussus rappellent des batailles oubliées. Non loin, des statues géantes semblent toujours attendre des ennemis ou des adorateurs depuis longtemps disparus. Et si, un jour, tout cela devait revenir ? Et si les anciens Faes de ces terres devaient se réveiller ?