

# L' enfant sacré

par Haagen

*Ce scénario est destiné au jeu Arkéos et j'ai essayé autant que faire ce peut de respecter l'histoire même si je suis conscient que de nombreuses erreurs et approximations ont pu s'y glisser.*

## Acte I : Un dîner à Hanoi

L'aventure commence par une soirée de mars 1935 dans le quartier occidental de Hanoi, siège du gouvernement français d'Indochine. Installés à une table d'un restaurant traditionnel, les aventuriers terminent leur dîner. La chaleur moite a obligé le patron de l'établissement à laisser ouvertes portes et fenêtres. La salle n'est occupée que par le petit groupe étant donné l'heure avancée. Le phonographe qui passe et repasse l'unique disque, Mon légionnaire, fait entendre sa chanson dans le silence de la nuit. L'ambiance est tellement calme qu'elle inciterait presque les aventuriers à somnoler quand une silhouette pénètre dans l'embrasure de la porte. Un asiatique d'un certain âge au crâne rasé s'approche de la table des aventuriers. Le vieil homme à la figure grimaçante porte la robe jaune des moines bouddhistes tibétains et tient dans ses bras un panier. Il s'avance puis s'écroule soudain devant les aventuriers un poignard entre les omoplates, laissant échapper son panier. Avant d'expirer, il murmure dans un mauvais anglais : « Lhassa...ramener Lhassa... » tout en montrant du doigt le panier. L'homme ne laisse derrière lui que deux indices :

Le poignard : la lame est recourbée et parcourue en son centre de symboles d'aspect mystique et un personnage

compétent n'aura aucun mal à identifier une arme d'origine tibétaine.

Le panier : quand les aventuriers s'approcheront pour connaître son contenu, des cris et des pleurs s'en échapperont. Il contient un nouveau-né asiatique (visiblement d'Asie du Sud Est) qui porte au bras gauche un étrange tatouage brun. L'enfant ne se calmera que si on le nourrit : le moine portait une outre de lait à cet effet.

Dès lors, les aventuriers semblent investis d'une bien étrange mission : ramener un enfant confié dans son dernier souffle par un vieux moine, jusqu'à la capitale du Tibet à plus de 2000 kilomètres de Hanoi.

## Acte II : En route vers le toit du monde

Les aventuriers auront dès lors à cœur de s'acquitter de cette mission (car sinon comment pourraient-ils prétendre à ce titre ?). Pour cela il leur faudra se rendre au Tibet via la Chine en passant par la région montagneuse du Yunnan en suivant deux fleuves : le Song Hong puis le Mékong. Cependant ces cours d'eau sont difficiles à naviguer, le meilleur moyen de voyager est donc de les longer par des routes en mauvais état, tantôt boueuses, tantôt caillouteuses, où les véhicules motorisés peinent à avancer. Il est possible que le groupe ait ainsi un ou plusieurs accidents, voire se perde ou soit atta-

qué par des brigands dans les défilés montagneux. Le voyage n'est donc pas aisé en cette contrée inhospitalière et quasi déserte si ce n'est quelques villages où les habitants meurent de faim. Cependant le plus grand danger qui guette les aventuriers et l'enfant est encore autre : il s'agit des bonnets noirs. (*Arkéos #3* p. 10-11) Ces sinistres moines sont à la recherche du nouveau-né pour une mystérieuse raison. Les PJ attentifs pourront surprendre l'un d'eux en train de les observer lors de la préparation du voyage à Lhassa puis par la suite lors de leurs arrêts au cours du voyage. Cependant, ils n'agiront que lorsqu'ils seront sûrs de ne pas rater le groupe (dans un défilé ou lors d'un bivouac de nuit) et de préférence lorsque le groupe sera passé en territoire chinois. Les bonnets noirs sont au nombre de six et sont accompagnés d'une dizaine de mercenaires armés jusqu'aux dents et embarqués dans un vieux camion militaire. Les aventuriers n'auront plus qu'à vendre chèrement leur peau en combattant, même si le meilleur moyen reste la fuite car les ennemis abandonneront rapidement la poursuite. Les PJ pourront alors se croire sauvés même s'il n'en est rien car les plus dures épreuves restent à venir.

## Acte III : Entre Mao et Jiang

Les aventuriers consciencieux n'auront pas manqué de s'informer de la situation politique en Chine avant d'entreprendre un tel voyage. En effet, en ce mois d'avril 1935, les communistes chinois menés par Mao Zedong fuient à travers la Chine devant les armées nationalistes du général Jiang Jieishi (Tchang Kai Tchek). Cette longue marche entreprise en octobre 1934 aboutira à la fin de l'année dans les montagnes du Shanxi après un périple de 10 000 Km. Or les aventuriers ont rendez-vous avec cet événement épique de l'histoire car ils vont croiser la route des deux armées remontant vers le Nord. Au bout d'une semaine en territoire chinois, le groupe rencontrera la colonne communiste. La raison (et sûrement les personnages également) voudrait que la route du groupe ne croise pas celle des fuyards. Cependant il ne peut en être autrement en raison du grand nombre d'éclaireurs qui ne manqueront pas d'arrêter les aventuriers et de les amener auprès de leurs supérieurs (peut-être même Mao en personne cf. *Arkéos* #3 p.66). Si des PJ sont compétents en langue chinoise, ils pourront tenter d'expliquer la situation calmement mais l'épuisement et les souffrances des communistes jouent sur leurs nerfs et bien vite les aventuriers risquent de se retrouver face à un peloton d'exécution pour être des espions à la solde des ennemis du peuple. Au moment où les soldats s'apprêtent à presser sur la détente plusieurs coups de canon retentissent et plongent la colonne communiste dans un état de panique total, laissant les aventuriers seuls. Un rapide coup d'œil à la vallée en contrebas permet au groupe de comprendre l'origine de cette réaction : les troupes nationalistes talonnent les hommes de Mao et ont ouvert un feu roulant d'artillerie sur la colonne. Il semble bien que l'ultime épreuve des communistes chinois

et celle des PJ soient sur le point de se séparer. Pour les joueurs, la meilleure solution réside encore une fois dans la fuite, vers la montagne, où ils pourront trouver une grotte qui leur servira d'abri provisoire. [*Ce passage pourra être joué de manière très intense, les PJ peuvent être ligotés autour d'eux les hommes fuient paniqués tandis que les bombes éclatent à moins de dix mètres*].

## Acte IV : Au fond d'une grotte vivait un vieil homme...

La grotte où les aventuriers trouvent finalement refuge est sculptée d'immenses statues de bouddhas à l'air sévère. A peine s'y seront-ils installés qu'une poignée de soldats nationalistes viendra les y débusquer. Alors que tout semble perdu (les aventuriers sont inférieurs en nombre, peut-être désarmés et acculés) un grognement surgit du fond de la grotte suivi de peu par une silhouette qui se déplace à une vitesse surnaturelle et met rapidement en déroute les soldats à l'aide d'un simple bâton. Une fois ce fait d'arme accompli, l'homme se tourne vers le groupe des aventuriers : il s'agit d'un vieillard chinois à la barbe et aux cheveux hirsutes, au regard fou qui porte une peau de yacht sur ses épaules et s'appuie sur un bâton de marche. De ses yeux déments il dévisage un à un les membres du groupe puis reste en arrêt quand il aperçoit l'enfant dont il s'approche immédiatement et cherche à regarder son bras gauche. En trouvant le tatouage le vieil homme devient subitement très joyeux et ne cesse de répéter : « Umara, Umara ! ». Si des aventuriers sont compétents en tibétain, il pourra leur expliquer l'origine de l'enfant (cf. Epilogue) de toute façon il fera rapidement comprendre au groupe qu'il est nécessaire de poursuivre leur route jusqu'à Lhasa et qu'il va les guider à travers la chaîne himalayenne.

Le vieil homme : il s'agit en réalité

d'un Manipa, un ermite ambulant du bouddhisme tibétain, il révère les dieux du Tibet au même titre que l'Eveillé. Son nom lui vient du mantra qu'il ne cesse de répéter : « Mani padme hum ». Ces moines se livrent à des exercices physiques surprenant et maîtrisent souvent les arts martiaux. Ce dernier est un peu fou mais sera tout dévoué à l'enfant et aux aventuriers et les guidera par les chemins les plus sûrs jusqu'à Lhasa s'ils acceptent de le suivre. Dans le cas contraire, il suivra le groupe en grommelant mais ne s'en montrera pas moins serviable.

## Acte V : Dernière ligne droite vers Lhasa

Désormais le voyage des aventuriers passera par les sentiers montagneux de la chaîne himalayenne où l'aide du Manipa se révélera extrêmement précieuse. La neige rend le voyage extrêmement pénible mais les habitants des villages que le groupe traverse se montrent extrêmement accueillant et tombent dans une véritable extase religieuse s'ils aperçoivent le tatouage de l'enfant. Alors que Lhasa est à deux jours de marche la dernière périπέtie de l'aventure a lieu. Les bonnets noirs reviennent une dernière fois à l'assaut aidé d'un nombre plus conséquent de mercenaires et parviendront sûrement à s'emparer de l'enfant. Dès lors les aventuriers devront se lancer à leur poursuite à travers la montagne. La piste des bonnets noirs mènera les PJ à une lamaserie en ruine où les sinistres moines ont installé leur campement. Les mercenaires le gardent et ne laisseront pas les PJ approcher facilement. Cependant il faut faire vite car les aventuriers remarqueront qu'au centre du camp se prépare une étrange cérémonie. Les bonnets noirs forment un cercle au centre duquel est disposé l'enfant, nu sur un coussin rouge entouré d'encensoirs. Le nouveau-né hurle à pleine voix tandis que les officiants récitent une sourde litanie dans une langue inconnue. Puis le

silence se fait et l'un des bonnets noirs s'avance vers l'enfant une lame à la main.

Si les PJ agissent : la cérémonie tourne court. Les bonnets noirs s'interrompent le temps de voir les mercenaires largement supérieurs en nombre repousser (ou du moins contenir) les aventuriers. Sous les yeux des PJ impuissants le moine abat sa lame sur l'enfant.

Si les PJ n'agissent pas : la cérémonie se poursuit et le moine abat sa lame sur l'enfant.

Le miracle se produit au moment où la lame semble transpercer sa chaire. Un éclat de lumière jaillit de l'enfant et un immense personnage au visage grimaçant se matérialise sous les yeux ébahis des spectateurs. Les mercenaires fuient immédiatement, terrorisés, tandis que les bonnets noirs restent figés de stupeur. L'entité les balaye alors d'un revers de main et disparaît l'instant d'après ne laissant que l'enfant qui rit et gazouille désormais au milieu du cercle magique vide. Les PJ pourront prendre l'enfant et poursuivre leur route vers Lhasa où ils pourront remettre l'enfant aux autorités religieuses qui les remercieront mille fois et leur offriront le gîte et le couvert (exotique, il va sans dire) et pourront leur expliquer l'origine de l'enfant.

## Epilogue : Umara, père-mère du Tibet

Les PJ auront sûrement droit à une explication après avoir ramené cet enfant au péril de leur vie. Celle-ci pourra leur être donnée par le Manipa ou par un moine de Lhasa maîtrisant l'anglais. L'enfant est en réalité la réincarnation du dieu hermaphrodite Umara créateur du Tibet et de toutes ses divinités. Les moines ayant eu vent de sa réincarnation en Malaisie avaient dépêché l'un des leurs à la recherche de l'enfant sacré. Les bonnets noirs ont voulu s'approprier la puissance d'Umara (l'enfant possède un nombre

immense de points d'EV) en commettant un sacrilège. Si les aventuriers expliquent aux moines comment s'est fini l'aventure, ceux-ci leur diront qu'ils ont été témoins de la puissance d'Umara et que cette épreuve les aura sûrement mené plus près du Nirvana. Il ne restera plus aux PJ qu'à rejoindre Hanoi.

\* \* \* \* \*

**Rappel** : ce 11<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Cuchulain (en sa qualité de gagnant du 10<sup>ème</sup> concours) :

- thème : l'ultime épreuve ;
- élément : repas exotique.