

# MIRABILIA

## LE TRÉSOR DE SRIWIJAYA

TEXTES : John Grümph

LE TRÉSOR DE SRIWIJAYA est un scénario pulp-merveilleux se déroulant à Honolulu, Hawaii, au début du printemps 1950. Il s'appuie sur l'univers de MIRABILIA proposé dans le Gratuit de mai 2022 et disponible sur le site de l'auteur. Tu peux jouer le scénario avec l'adaptation pour Cerbère proposée à l'époque, ou avec les règles de ton choix (et même, ça serait sans doute facile de le faire jouer avec l'Appel de Cthulhu, par exemple). Toutefois, Mirabilia est finalement en développement pour devenir un livre-univers pour Cœurs Vaillants et, en prévision de ce moment (encore lointain), tu trouveras déjà le chiffrage des créatures pour CV à la fin du document. Tu peux donc, dès ce mois-ci, et en attendant la sortie du Bouquin de base, jouer avec les règles proposées dans le gratuit d'avril 2024.

Pour le reste, nous t'invitons à ouvrir tes internets et à les fouiller avec les mots-clefs *Honolulu* ou *Hawaii* pour découvrir des photos inspirantes et quelques articles utiles qui te serviront sans doute (attention : cherche les photos en ajoutant 1950 au prompt - Honolulu a énormément changé au cours des années 60, après qu'Hawaii soit devenu un état américain. Avant cette date, nul gratte-ciel nulle part !) N'hésite pas aussi à jeter un oeil sur la cuisine ou les boissons traditionnelles du coin et une oreille sur la musique.



# LE TRÉSOR DE SRIWIJAYA

## ARGUMENT

- ⊗ Durant la Seconde Guerre mondiale, un groupe de soldats japonais stationnés en Indonésie y dérobèrent un trésor archéologique de première importance, comprenant des dizaines d'objets précieux incrustés de gemmes (rubis, diamants et autres pierres) et connu sous le nom de TRÉSOR DE SRIWIJAYA (du nom d'une puissante cité-état qui contrôlait le trafic du détroit de Malacca au 8ème siècle). Sa valeur brute est monstrueuse, mais sa valeur historique et surnaturelle est inestimable, certains des bijoux étant des artefacts. Le trésor fut emporté vers le milieu de la guerre et caché sur une île de l'archipel des Carolines (sur l'île Pohnpei) qui se retrouva bientôt sous contrôle américain. Juste après la guerre, un petit groupe de GI découvrit le trésor, s'en empara, et l'emporta à Hawaii avec l'intention de le vendre à la découpe, ignorant sa valeur réelle. Alors que le lieutenant Johnson était en tractation avec un receleur important (il lui avait donné trois pierres pour commencer), les GI furent tous assassinés et le trésor disparu de nouveau.
- ⊗ Quatre ans après ces événements, UN MONSTRE arrive à Hawaii, venu d'Indonésie avec ses serviteurs, afin de traquer la localisation du trésor et le ramener à ses propriétaires. Malheureusement, s'il a pu déterminer la présence du trésor sur l'île, il est incapable d'opérer une détection plus fine à cause des perturbations magiques majeures qui affectent l'île. Sa méthode d'action principale étant la violence, il commence donc à chercher des témoins et à secouer (ou à tuer) tous ceux qui pourraient avoir des informations utiles.
- ⊗ Ces événements se perdent dans le bruit de fond D'UNE LUTTE qui oppose des invisibles de l'île à des chasseurs de monstres américains arrivés sur l'île pour traquer les activités anti-américaines et soumettre le Monde invisible local, en soutien à une mission officielle. Les agressions, les bagarres, les coups de main se multiplient dans les rues d'Honolulu.
- ⊗ Et, durant ce temps, celui qui a volé le trésor est en train d'étendre son emprise discrète sur l'île. C'est un SHUGENJA (sorcier) japonais, l'officier qui a volé le trésor en premier lieu puis l'a récupéré en assassinant les soldats américains. Il est à l'origine d'une partie des perturbations magiques sur l'île et ce n'est que le début de son plan maléficiel pour s'emparer du mana des dieux qui protègent l'île.
- ⊗ Les aventuriers sauront-ils démêler les divers actes de violence qui secouent le Monde invisible d'Honolulu et identifier les acteurs impliqués dans ces histoires ? Comprendront-ils la menace que représente le monstre indonésien et la nature du trésor qu'il recherche ? Sauront-ils confondre le shugenja et mettre fin à ses plans terrifiants ? Retrouveront-ils le trésor et qu'en feront-ils ? Ramèneront-ils l'ordre et la paix sur l'île en amenant les autochtones et les américains autour d'une table ou régleront-ils les choses à leur manière ?

## DISTRIBUTION GÉNÉRALE

**ATUA.** Créatures surnaturelles hawaïennes, invisibles de puissance variables. Ce sont les dieux/esprits/ancêtres tutélaires qui sont chargés de préserver le Kapu (l'équilibre) des énergies mana en protégeant et en guidant les lignées familiales dont ils ont la charge, en réparant les transgressions et, éventuellement, en punissant ou même en éliminant les fauteurs de troubles. Vindictifs, territoriaux, dangereux, un pied dans le Monde invisible, un autre dans le monde normal.

**KANAKA HOLOMOKU, LE PASSEUR.** Puissant Atua, protecteur des nuits d'Honolulu, mais à la dérive, cible du shugenja.

**LANAKILA.** Atua mineure dirigeant le Pale Aku, vindicative, courageuse et dangereuse.

**MAMORU KOBAYASHI.** Propriétaire de la Shunchoro Tea House, invisible puissant mais réservé, qui se contente d'assurer la neutralité de son établissement.

**THIMORY GORDON.** Immortel richissime qui dirige la chambre de commerce d'Honolulu, probablement derrière le coup d'état de 1893 et définitivement derrière la construction du Royal Hawaiian Hotel et de son Érèbe.

**NOBORU AKIYAMA.** Shugenja japonais, ancien officier de l'armée impériale qui vola le trésor en Indonésie, le dissimula sur Pohnpei et le récupéra enfin à Hawaii.

**RANGDA, LA REINE-DÉMON.** Invisible venu d'Indonésie pour retrouver le trésor, ultra-violente, métamorphe et discrète, accompagnée de femmes-assassins.

**LIEUTENANT ARLO KELLEY.** Officier en second des Chasseurs de monstres.

**LIEUTENANT JOHNSON.** Soldat américain qui trouva le trésor de Sriwijaya à Pohnpei et le ramena à Hawaii pour le vendre. Il fut assassiné par le shugenja.

**LIEUTENANT SCOTT CUNNINGHAM.** Officier en second des Chasseurs de monstres.

**MAJOR BOBBY BURKE.** Officier en charge des Chasseurs de monstres, en lien avec Spencer Robertson.

**SPENCER ROBERTSON.** Directeur de la mission du DOJ à Hawaii pour enquêter sur les actions anti-américaines dans le Monde invisible.

## LES LIEUX

### TANTALUS

**TANTALUS** est un cône volcanique culminant à 614 mètres au-dessus du niveau de la mer. C'est un massif forestier luxuriant et un espace naturel prisé des touristes et des promeneurs qui empruntent la route de dix kilomètres qui serpente depuis la vallée et y vont pique-niquer. Pour le Monde invisible aussi, c'est une destination prisée. On y trouve divers lieux de plaisir, des laboratoires y concoctent diverses drogues récréatives, comme la **MOEUHANE** qui provoque des rêves prophétiques ou la **LE'ALE'A** qui est un puissant aphrodisiaque. Des couloirs de lave conduisent à l'Érèbe et à d'innombrables communautés invisibles de l'île. C'est d'ailleurs là que se cache **LE PALE AKU**. Toutefois, de fréquents orages éclatent au-dessus de la montagne, à cause d'une rupture de l'équilibre naturel et magique des lieux – anomalie du mana incompréhensible.

### SHUNCHORO TEA HOUSE

La **SHUNCHORO TEA HOUSE** est une maison de thé construite en 1921 sur Alewa Heights, l'une des premières maisons du quartier. L'endroit est fréquenté par des célébrités et une clientèle assez riche qui viennent là pour la carte et pour la vue. L'enseigne a été reprise, après la guerre, par **MAMORU KOBAYASHI**, un invisible puissant mais peu actif. C'est un *kamunushi* (prêtre shinto) respecté par la communauté japonaise de l'île. La maison de thé est considérée comme un terrain neutre, respecté par tous les invisibles et personne n'oserait y causer le moindre désordre.

### OAHU COLLEGE

**OAHU COLLEGE** est un lycée privé mixte (Co-ed Prep School) qui accueille des enfants des grandes familles hawaïennes, américaines et japonaise. Son éducation est renommée. Chaque printemps, l'école organise **LE FESTIVAL D'HOKUKU**, une célébration de la culture et des arts hawaïens (expositions, danses, hakas, costumes, conférences et ainsi de suite). Toutefois, le déséquilibre de mana qui atteint le Tantalus touche aussi l'école. C'est ici que convergent toutes sortes d'accidents, de malheurs, de maladies étranges qui touchent aussi bien les élèves que les professeurs, sans rime ni raison (ni même de motif bien définissable). En attendant, le festival devrait se tenir normalement, avec l'aide de l'Ahahui, l'association culturelle d'Honolulu.

### ROYAL HAWAIIAN HOTEL

Le Royal Hawaiian Hotel est l'un des lieux les plus visibles et les plus remarquables du front de mer, sur la plage de Waikiki. Immense (six étages, quatre cents chambres, toutes avec salle de bain et balcon), c'est un bâtiment de style espagnol entièrement recouvert de stuc rose au milieu d'un parc de six hectares. C'est le premier hôtel de luxe construit à Waikiki, par un consortium de la compagnie maritime Matson et des Big Five, avec le soutien de Thimory Gordon. L'hôtel possède un double dans l'Érèbe pour les visiteurs étrangers et pour toutes sortes d'affaires dans le monde invisible. C'est une destination courue par les fées.

## LES FACTIONS

### **RANGDA, LA REINE-DÉMON**

**RANGDA**, surnommée la Reine-démon, est une puissante invisible venue d'Indonésie, à la recherche du trésor de Sriwijaya. Ultra-violente, capable de métamorphose et de se dissimuler dans les interstices comme pourraient le faire des fées, Rangda est accompagnée de **FEMMES-ASSASSINS** armées de Kris (ces épées indonésiennes portées attachées dans le dos et dont la plupart possèdent des capacités magiques). Le trésor est important pour elle – non seulement il appartenait à sa famille, dont plusieurs membres ont été tués par le shugenja, mais encore si elle ne le récupère pas, elle va perdre la face et peut-être la vie dans les luttes qui l'opposent à d'autres monstres de son pays. Par ailleurs, elle ne peut pas rester loin de sa terre natale trop longtemps sans perdre ses pouvoirs. Ainsi, elle s'affaiblit avec chaque jour qui passe et n'a pas d'autres choix que d'agir avec une certaine brutalité.

### **NOBORU AKIYAMA, LE SHUGENJA**

**NOBORU AKIYAMA** est un puissant sorcier japonais, venu des montagnes du centre du pays. Durant la guerre, il était officier de haut-rang, envoyé partout où il fallait trouver et éliminer des réseaux de résistance – notamment dans le Monde invisible. C'est ce qui l'a amené en Indonésie où il a découvert le trésor et tué ses gardiens. Obligé de le cacher quand les américains ont commencé leur reconquête du pacifique, Noboru a été dû attendre la fin de la guerre avant de pouvoir le récupérer – encore une fois en tuant ceux qui s'en était emparé entre-temps. Il s'est installé à Honolulu, dans le quartier de Makiki Heights et a fait venir du Japon **DES MEMBRES FANATIQUES** de son ancienne secte, tous anciens soldats. Il étudie le mana de l'île (très puissant) et a asservi **L'ESPRIT DU MONT TANTALUS**, perturbant considérablement la circulation des énergies magiques sur Honolulu.

### **LA MISSION DU DEPARTMENT OF JUSTICE**

Bien évidemment, dans le contexte de la Guerre froide naissante, le gouvernement américain s'inquiète de la possibilité d'activités anti-américaines dans ses protectorats. Pour un petit groupe de fonctionnaires du DOJ, cette inquiétude doit s'étendre au Monde invisible et il convient d'enquêter et d'auditionner aussi ses habitants. Ces fonctionnaires, conduits par **SPENCER ROBERTSON** et installés au Post-Office and Federal Building, en centre-ville d'Honolulu, n'ont que peu d'informations utiles et peinent à en obtenir. Toutefois, leur plan est bien établi et ils ont toutes sortes de moyens officiels ou non pour arriver à leurs fins. Quoi qu'il en soit, ils ne laisseront pas des magiciens communistes mettre le monde libre en danger !

### **L'AHAHUI, L'ASSOCIATION CULTURELLE**

**L'AHAHUI** est la grande association culturelle d'Honolulu, qui regroupe des milliers de membres œuvrant pour la défense du patrimoine, de la culture et des arts de l'île, au travers d'activités sociales, de réunions, de célébrations, d'évènements, d'expositions et ainsi de suite. En vérité, l'Ahahui sert de façade à un groupe **D'ATUA** – des puissances surnaturelles polynésiennes, métamorphes,

protecteurs des communautés, mais vindicatifs et cruels, qui cherchent à reprendre le pouvoir sur l'île. Ils peuvent compter sur les efforts et l'aide de leurs adhérents, du monde normal et du monde invisible, très mélangés, mais ont toujours eu du mal à se mettre d'accord sur les actions à mener et la manière de les mener, chaque atua étant particulièrement individualiste par nature.

### **LES CHASSEURS DE MONSTRES**

CES CHASSEURS DE MONSTRES viennent du continent et traînent dans le sillage de la délégation du Département of Justice, dans l'idée de tordre le bras aux gens et les forcer à collaborer – et dans le cas extrême où ça serait nécessaire, de les éliminer. Indépendants, vindicatifs et mauvais coucheurs, les chasseurs ont immédiatement eu maille à partir avec le Pale Aku, déclenchant une guerre ouverte sur l'île qui tend toutes les relations et légitime les méfiances de la délégation sur la loyauté du Monde invisible envers le gouvernement américain. L'équipe, dirigée par le Major **BOBBY BURKE** et les lieutenants **SCOTT CUNNINGHAM** et **ARLO KELLEY**, bénéficie de gros moyens militaires – tous ses membres sont des combattants d'élite, des commandos vétérans de la guerre du Pacifique. Ils sont toutefois dans l'obligation de rester dans certaines limites (pas de victimes innocentes, pas de débordement dans le monde normal).

### **LE PALE AKU**

LE PALE AKU est une organisation du Monde invisible, regroupant des guerriers hawaïens du Monde invisible bien déterminés à chasser les invisibles étrangers de l'île et à retrouver leur indépendance. Pas toujours bien réfléchis, les membres du Pale Aku profitent toutefois de leur très bonne connaissance du terrain et de la société. Ils sont en guerre contre le groupe de chasseurs de monstres qui accompagne la délégation du DOJ – pour eux, cette intrusion est inacceptable. Par ailleurs, l'un des membres du groupe a eu UNE VISION (après avoir consommé de la Moeuhane) : il a vu un monstre traverser les océans, réveiller les volcans de l'île, tuer leurs esprits. Le monstre était rouge et bleu. Pour tout le monde, ce sont les américains. Pour le moment, le Pale Aku n'a pas eu beaucoup de succès contre les américains, moins nombreux mais mieux formés à la bagarre. Toutefois, ils ont le nombre et le terrain pour eux et il suffirait d'une victoire pour changer la dynamique. Mais les fonds ne sont pas extensibles et le Pale Aku ne va pas pouvoir soutenir la lutte indéfiniment. Le Pale Aku est dirigé par une atua mineur nommé **LANAKILA**.

### **THIMORY GORDON, RICHISSIME IMMORTEL**

LA CHAMBRE DE COMMERCE d'Honolulu est dirigée par un immortel nommé **THIMORY GORDON**, qui tire les ficelles politiques et économiques de l'île depuis près d'une centaine d'année, derrière les Big Five et la prise de possession d'Hawaii à la fin du 19ème siècle. Thimory a de nombreuses informations de première main – y compris à propos de la présence de Rangda sur l'île et les raisons de sa venue. Il ne souhaite pas que quiconque retrouve le trésor – c'est un risque de déstabilisation de l'île et des équilibres compliqués qu'il a réussi à maintenir jusqu'à présent. De même, il n'est pas très heureux de la présence de la délégation du DOJ en ville – l'ingérence du continent l'embête quelque peu.

## MISE EN JEU

⌘ **LES AVENTURIERS** peuvent, par exemple, entrer dans l'histoire par l'un des biais suivants :

- ↪ Simples touristes, ils sont soudain impliqués dans une confrontation entre le Pale Aku et les chasseurs de monstres.
- ↪ Ils sont engagés par Mamoru Kobayashi, le patron de la Shunchoro Tea House, ou par le principal du Oahu College, pour enquêter sur les perturbations magiques au-dessus d'Honolulu.
- ↪ Ils ont été engagés par les parents du Lieutenant Johnson afin d'en savoir plus sur les circonstances de sa mort.
- ↪ Ils sont déjà au courant de bien des choses et ils recherchent eux-mêmes le trésor parce qu'ils ont besoin de l'un des artefacts pour une autre histoire.

⌘ **RANGDA, LA REINE-DÉMON**, veut absolument retrouver le trésor. Son temps est contraint et ses moyens de plus en plus directs et violents.

- ↪ Elle essaie de lire les champs magiques qui pourraient le guider au trésor, mais ils sont perturbés par les problèmes au-dessus du Tantalus et elle n'y parvient pas. Elle cherche donc quelqu'un pour l'aider, même par la force et la contrainte. Malheureusement, les magiciens capables de lancer un tel rituel sont rares, les composantes manquent et le résultat sera, quoi qu'il en soit, aléatoire.
- ↪ Les atua qui protègent l'île sont dangereux et pourraient la contrer. Elle doit les détruire avant qu'ils ne la repèrent. Plusieurs assassinats sont projetés, qui se mélangent à la guerre entre les chasseurs et le Pale Aku (ou qui lui sert de déclencheur). C'est à la fois une nécessité pour elle, mais aussi une pulsion dictée par ses instincts de tueuse et de chasseuse.
- ↪ Elle finit par croire que le trésor est gardé dans l'Érèbe du Royal Hawaiian Hotel, mais l'endroit est inaccessible de manière simple et sans violence.

⌘ **NOBORU AKIYAMA, LE SHUGENJA**, ne se contente pas de profiter de la paix revenue et des richesses que pourraient lui apporter le trésor.

- ↪ L'objectif du sorcier est de s'emparer de la nuit à Honolulu et d'en devenir le seigneur incontesté. Pour cela, il doit « s'emparer du crépuscule », quoi que cela puisse vouloir dire – sans doute éliminer les atua qui représentent ce moment de la journée ou les soumettre, afin d'être le maître des portes entrantes dans la nuit.
- ↪ En particulier, il doit se débarrasser du Passeur, **KANAKA HOLOMOKU**, l'Atua qui protège Honolulu des menaces la nuit. Il doit le trouver et le tuer en le sacrifiant aux babâites. C'est la grosse mission des gens de sa secte que de le trouver et de le capturer. Kanaka est affaibli par la criminalité qui a envahi l'île depuis l'arrivée des blancs au 19ème siècle. Il rôde dans Chinatown et sur Waikiki, mais il est de plus en plus corrompu par les désirs qui naissent en lui (luxure, drogues, etc.) Sa puissance décline et il devient une proie facile.



- ↪ Pour le sacrifice, Noboru doit obtenir une arme dans un acier très particulier. Il a commandé un couteau spécial à l'étranger, mais les kris des femmes-assassins indonésiennes feraient très bien le travail.
- ↪ Malgré les liens qui l'asservissent, l'esprit du Tantalus est en mesure de trahir le sorcier pour peu qu'on puisse le contacter.

⊗ **LA DÉLÉGATION AMÉRICAINE** avance en territoire inconnu. Leur connaissance du Monde invisible est presque nulle et ses membres sont guidés par l'idéologie plus que par le pragmatisme diplomatique qui devrait dominer.

- ↪ La délégation doit commencer par accéder aux monstres pour négocier. C'est déjà compliqué, ils ne savent pas par où commencer, n'ont aucun accès au monde invisible local et personne ne les aide vraiment.
- ↪ Ils pensent que le monde invisible se manifeste au travers de la religion hawaïenne (ce qui n'est pas totalement faux). Des agents surveillent les lieux de culte, les manifestations, mais leur présence est disruptive et rajoute aux tensions existantes.
- ↪ Pour obtenir une position avantageuse dans les négociations, il faut ruiner les moyens d'action des monstres de l'île, découvrir leur force et la miner ou la détruire. Les membres de la délégation opèrent une analyse stratégique avec les données dont ils disposent et comparent le Monde invisible local avec celui du continent. Le résultat de ces cogitations : il semble que le centre de l'activité des monstres d'Honolulu, c'est le royal hawaïen hôtel. Il faut donc organiser sa destruction malgré son importance symbolique et économique et ses protections politiques – reste à mobiliser les chasseurs de monstres pour qu'ils y mettent le feu sans causer trop de victimes chez les touristes.

⊗ **L'AHAHUI**, relativement inconscient des événements qui se préparent et des intentions de la délégation américaine, continue de mener ses opérations normales. Ils vont toutefois être rapidement engoncés dans les négociations et les tractations, menacés par le poids légal et la capacité de nuisance des anti-communistes.

- ↪ Depuis longtemps, l'Ahahui cherche à constituer un arsenal d'armes et d'artefacts magiques. L'association fouille donc les vieux greniers à la recherche de tout ce qui peut servir, sous le couvert d'une vaste opération de sauvegarde du patrimoine.
- ↪ L'association organise de grosses célébrations dans les jardins publics et les parcs d'Honolulu (sans compter le festival d'Holulu au Oahu College). Elles sont prévues depuis longtemps, mais sont la cause d'inquiétudes vu le climat général actuel. Ce serait une catastrophe si des innocents du monde normal étaient la victime des violences qui agitent le Monde invisible.
- ↪ Les atuas cherchent un moyen d'obtenir des accès au palais Iolani pour y mesurer le mana dans des conditions propices, grâce à un puissant rituel. C'est très compliqué, sauf à y avoir accès de nuit, mais le bâtiment est surveillé et protégé par les américains.

## ANNEXES

### HISTOIRE D'HAWAII

Honolulu est la capitale d'Hawaii depuis que le roi Kamehameha III s'y déplaça en 1845. La monarchie fut abolie en 1893, lors d'un coup d'état mené par des citoyens américains qui appelèrent les Marines pour protéger leurs intérêts (en tout cas, ceux des Big Five). Ils proclamèrent une république, mais Hawaii fut annexée par les U.S.A. en 1898, sous la forme d'un territoire, dirigé par un gouverneur.

### HONOLULU

**ALEWA HEIGHTS.** Quartier résidentiel sur les hauteurs au-dessus de la vallée de Nu'uaniu. Sa rue principale, Alewa Drive, est l'une des plus escarpées d'Honolulu. On y trouve les parcs d'Alewa et de Na Pueo, ainsi que la Shunchoro Tea House, construit en 1921 et qui serait le meilleur salon de thé de la ville.

**ALOHA TOWER.** Phare construit en 1926 (dans le style art-deco-gothique), d'une hauteur de 56 mètres (plus 12 pour le mât), c'est encore la plus haute structure d'Hawaii, qui signale l'approche de la baie.

**CHINATOWN HONOLULU.** Quartier d'Honolulu, l'un des plus vieux Chinatowns des États-Unis. Bon nombre de travailleurs importés de Chine pour travailler dans les champs de canne à sucre devinrent des marchands à l'expiration de leurs contrats et s'installèrent là. Le quartier souffrit de deux incendies et d'une épidémie de peste bubonique en 1900 qui provoqua un exode des populations chinoises vers les quartiers excentrés. Depuis la fin de la guerre, les bâtiments du quartier ne sont plus entretenus. L'endroit est devenu un quartier chaud, fréquenté par les marins et les criminels, avec de nombreuses boîtes de nuit et des lieux de prostitution. On y trouve aussi le grand restaurant Wo Fat, construit en 1938.

**COLLEGE HILLS.** Quartier où se concentrent la plupart des universités et des instituts d'enseignement supérieur.

**DIAMOND HEAD.** Cône volcanique surplombant Honolulu et visible de partout. Abrite plusieurs postes militaires d'observation ainsi que des antennes radar. Une partie du cône attire des touristes mais le reste est zone réservée.

**DOWNTOWN HONOLULU.** Centre d'Honolulu, comprenant quatre quartiers distincts (Capitol District, Central Business District, Chinatown et Waterfront). De nombreux bâtiments officiels s'y dressent : 'Iolani house, la maison du gouverneur, la bibliothèque d'Hawaii, le central du département de police d'Honolulu, le poste des sapeurs-pompiers, le bâtiment fédéral abritant aussi le Post Office et ainsi de suite.

**IWILEI.** Quartier du front de mer, un temps quartier des plaisirs d'Honolulu avant que l'activité ne se déplace au sud vers Chinatown. Ancien quartier de pêcheurs qui s'est modernisé et industrialisé quand on a ouvert une ligne de chemin de fer et que des industries lourdes s'y sont installées.

**KAHALA.** Quartier résidentiel connu pour ses riches domaines et ses propriétés sur le front de mer. Anciennes terres agricoles conquises par les fortunes de l'île.

**KAIMUKI.** Quartier résidentiel pour les classes moyennes supérieures.

**KALIHI.** Quartier le plus occidental d'Honolulu, qui abrite une léproserie et la prison d'Oahu. Aussi connu pour ses immenses étangs à poissons à l'ouest de Kapalama Basin. La vallée de Kalihi est étroite et escarpée sur ses hauteurs, mais s'élargie en approchant de la baie d'Honolulu. La basse vallée a toujours été un quartier résidentiel et on y trouve de vieilles maisons. Le quartier devient plus commercial, avec des activités tournées vers la mer, en s'approchant de l'eau.

**KAMEHAMEHA HEIGHTS.** Quartier résidentiel dans les collines.

**KAPALAMA.** Quartier résidentiel généralement associé à Kalihi.

**MAKIKI.** Quartier résidentiel ancien, dont les hauteurs restent sauvages.

**MANOA.** Vallée résidentielle, très pluvieuse et luxuriante, lieu des premières plantations de café et de canne à sucre à Hawaii.

**NUUANU.** Col à travers les Ko'olau Mountain Range, permettant le passage vers le nord. Nombreux villages.

**PALOLO VALLEY.** Quartier résidentiel. Les flancs de la vallée sont essentiellement agricoles tandis que la partie basse, vers la mer, est densément peuplée.

**PAUOA.** Quartier résidentiel de classe moyenne supérieure.

**PUNCHBOWL.** Cône volcanique au cœur d'Honolulu, abritant un cimetière militaire et un mémorial à la seconde guerre mondiale.

**SAINT LOUIS HEIGHTS.** Quartier résidentiel huppé.

**SAND ISLAND.** Ancien centre de quarantaine, l'île a servi de centre d'internement pour les japonais durant la dernière guerre. L'endroit est abandonné et en ruine depuis 1943 et sert de refuge pour les sans-abris.

**TANTALUS.** Ancien cône volcanique, attirant de nombreux touristes et visiteurs depuis le 19<sup>ème</sup> siècle, le long d'une route pavée (1937) qui serpente à travers des canyons, des vallées boisées et autres crêtes panoramiques. Abrite encore des installations militaires anti-aériennes.

**WAIKIKI.** Quartier touristique, premier spot de surf. Les premiers grands hôtels ne seront pas construits avant 1955. On y trouve le Royal Hawaiian Hotel, le premier hôtel de luxe construit à Waikiki en 1927.

## BESTIAIRE

### 🐉 RANGDA, LA REINE-DÉMON

*Démon indonésien, vindicative et déterminée.*

**Niv7** (70/91pv), **DEF18** (peau épaisse), **VIT6**.

**ATTAQUES.** Action – deux griffes (3d6+4/13) et une morsure (5d4+4/14).

🌀 **Conditions :**

**IMMATÉRIEL.** Condition – quand Rangda perd plus de la moitié de ses points de vie, elle devient immatérielle. Si le résultat au dé du jet de combat contre elle est un nombre impair, l'attaque est automatiquement un échec.

🕸 **Permanents :**

**IMMUNITÉ AUX ENCHANTEMENTS.** Permanent – Rangda est immunisée contre les charmes, le sommeil, la paralysie, les ensorcellements et tous les effets magiques sociaux et psychologiques.

**POLYMORPHIE.** Permanent – Rangda prend l'apparence d'une créature humanoïde de son choix. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique de la cible peut révéler sa véritable nature.

**ROBUSTE.** Permanent – Rangda possède 5 points de vie supplémentaires par niveau. Lorsqu'elle prend un second souffle, le bonus s'ajoute à la récupération.

**VISION DANS LE NOIR.** Permanent.

### 🐉 LES FEMMES-ASSASSINS

*Anciennes danseuses indonésiennes, adoratrices de Rangda, qui manient le kris et bougent sans effort.*

**Niv4** (20/32pv), **DEF14** (mouvements rapides), **VIT6**.

**ATTAQUES.** Action – kris (1d8+1d4+3/9).

🌀 **Conditions :**

**FURIE.** Condition – si la femme-assassin perd la moitié ou plus de ses points de vie, elle bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et +1d8 aux dégâts jusqu'au prochain répit.

**SOURNOISERIE/BOURRINAGE.** Condition – si la femme-assassin obtient le minimum sur l'un de ses dés de dégâts, sa cible subit les effets d'un truc de combat.

## NOBORU AKIYAMA, LE SHUGENJA

*Sorcier japonais, ancien officier impérial.*

**Niv6** (30/48pv), **DEF17** (vitesse surnaturelle), **Vit6**.

**ATTAQUES.** Action – armes (variable).

 **Conditions :**

**INTERDICTION.** Condition – trois fois entre deux repos, Noboru fait relancer un jet de sauvegarde réussi à une cible en vue, de manière à tenter de forcer l'échec.

 **Permanents :**

**SORCELLERIE.** Permanent – Noboru pratique la sorcellerie et connaît les pouvoirs suivants :

**BRUTALITÉ.** Action – tous les alliés du sorcier, à 12 pas ou moins, bénéficient d'un bonus de +1d8 dégâts, au corps-à-corps ou à distance, jusqu'au prochain répit.

**COUP MORTEL.** Condition – le sorcier double les dégâts d'une attaque. Ce n'est pas forcément lui l'attaquant.

**DÉPLACEMENT SOUDAIN.** Condition – le sorcier se téléporte de sa vitesse après qu'un adversaire ait effectué son action.

**DOMINATION.** Manœuvre – le sorcier prend possession de la volonté d'une cible en vue et, au prix d'une manœuvre par tour, la fait agir selon ses désirs. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.

**DOULEURS.** Manœuvre – une cible à 36 pas ou moins subit 1d4 dégâts automatique par niveau du sorcier. Si ce dernier obtient un 1 sur l'un des dés de dégâts, la cible subit un truc de combat (avec une sauvegarde).

**INSTINCT.** Permanent – ce pouvoir se déclenche automatiquement. Le sorcier ressent instinctivement si on tente de l'attaquer, même par surprise et annule complètement la première attaque du combat (en saisissant la flèche à pleine main, en faisant un pas de côté) puis bénéficie d'un bonus de +2 en défense jusqu'au prochain répit.

**PARALYSIE.** Manœuvre – une cible, à 12 pas ou moins, effectue un jet de sauvegarde ou elle est paralysée jusqu'au prochain répit. Elle est incapable d'agir, de parler ou de se déplacer, mais elle reste consciente de son environnement.

**TÉNÈBRES.** Manœuvre – le sorcier étend une zone de ténèbres à 6 pas autour de lui, dans laquelle il voit parfaitement. La zone suit, ou non, ses déplacements

 **Faiblesses :**

**DÉCHÉANCE.** Faiblesse – Noboru souffre des faiblesses suivantes :

**ACCOUTUMANCE.** Chaque jour, Noboru doit consommer certaines drogues parfois difficiles à se procurer. Toutefois, il est immunisé aux effets des poisons et toxines.

**DÉTACHEMENT.** Les gens ne sont plus que des objets pour Noboru, qui devient inhumain et froid, incapable de ressentir la moindre émotion. Toutefois, il est immunisé contre tous les charmes et enchantements.

## LES MONTAGNARDS DE LA SECTE

*Serviteurs du sorcier, adorateurs de puissances surnaturelles des outre-mondes.*

**NIV1** (10/13pv), **DEF11** (Vêtements légers), **VIT6**.

**ATTAQUES.** Action – poings (2d8+1d4+3/13).

 **Permanents :**

**BRUTAL.** Permanent – le montagnard inflige 1d8 dégâts supplémentaires (il en est tenu compte dans les dégâts des attaques).

**ROBUSTE.** Permanent – Le montagnard possède 5 points de vie supplémentaires par niveau. Lorsqu'il prend un second souffle, le bonus s'ajoute à la récupération.

## LES ATUAS DU PALE AKU

*Jeunes atuas d'Honolulu, indépendantistes violents.*

**NIV2** (10/13pv), **DEF14** (solidement bâti), **VIT6**.

**ATTAQUES.** Action – casse-tête (1d8+1/6).

 **Permanents :**

**ADAPTATION.** Manœuvre – la créature obtient un avantage à un jet ou un bonus de +3 en défense jusqu'au prochain tour.

 **Permanents :**

**INDOMPTABLE.** Permanent – l'atua peut toujours effectuer un jet de sauvegarde même s'il est de plus bas niveau que son adversaire.

**POLYMORPHIE.** Permanent – l'atua prend l'apparence, totalement ou en partie, de sa créature de cœur (corbeau, requin, hibou, pieuvre, lézard, souris, chenille, poule). Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique de la cible peut révéler sa véritable nature.

**VISION DANS LE NOIR.** Permanent.

## LES CHASSEURS

*Vétérans de la Seconde Guerre mondiale devenus chasseurs de monstres, pour eux-mêmes et pour le gouvernement des U.S.A.*

**NIV3** (15/24pv), **DEF13** (vêtements lourds), **VIT6**.

**ATTAQUES.** Action – armes (variable) ou bagarre (1d8+1d4+3/9).

 **Permanents :**

**SIXIÈME SENS.** Permanent – la créature ne peut pas être surprise.

 **Atouts :**

**BELICISTE.** Atout – le chasseur possède l'un des atouts tactiques, qui en fait un combattant redoutable.