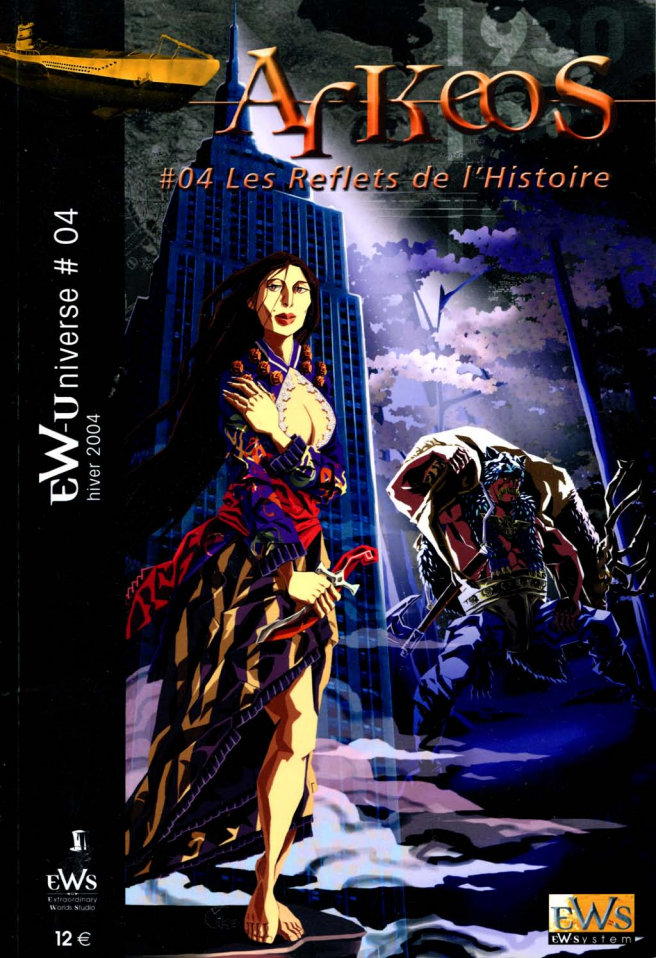




ArKéos

#04 *Les Reflets de l'Histoire*

EW-Universe # 04
hiver 2004


EWS
Extraordinary
Worlds Studio

12 €

EWS
twsystem

sommaire

un monde de sciences

Les sciences des années 30	3
Deux visions de la science	5
Sciences antédiluviennes	6
Les sciences du III ^e Reich	8
La conquête spatiale	12
Les bases secrètes du Reich	16
Le Snow cruiser	19
Machines infernales et savants fous	20
Catalogue de machines infernales	22
Création de machines infernales	27
Archétype : Savant fou	29
Les projets secrets du Reich	30
U-Boot, les requins des mers !	35
Vers le Supra-Humain	36
Portrait : Hrolf Stern	38

de l'orient à l'occident

Istanbul, porte de l'Orient	39
Personnalités d'Istanbul	43
L'Orient Express	44
Un empire du Mal : le III ^e Reich	45
La Trinité Noire	56
Wewelsburg, cœur mystique du Reich	58
Paris, ville lumière	61
Personnalités parisiennes	65
New York, la flamboyante	66
Personnalités new-yorkaises	70
Archétype : Butler	71

campagne Arkeos

Les Reflets de l'Histoire, part one	72
Les malheurs de Sophie	72
Les Reflets de l'Histoire, part two	
La 9 ^e porte du Wewelsburg	79
Si New York m'était compté	88
À l'ombre de la Terre	94
Le mystère Otto Rahn	98

edito

Arkeos#4, nous y voilà ; le dénouement de la campagne débute à Havana Club de San Francisco. Vous découvrirez un chapitre dédié aux sciences pulp, hautes en couleur, mais aussi ses dérivés. Istanbul, cité éternelle, Paris Ville Lumière ou New York, qui ne dort jamais : tels sont les visages qui ornent les pages de ce nouveau passeport pour les années 30. Ah, et bien sur, l'Empire du mal... le III^{ème} Reich, au sein duquel aucun visa ne vous sera délivré pour en réchapper !

Lors des derniers épisodes de la campagne *Les reflets de l'Histoire*. Vous découvrirez le véritable dessein d'Otto Rahn et de ses GrabRäuberns et... la sinistre vérité.

Nous vous souhaitons de vivre, ou plutôt survivre, à ce dernier Opus, pour enfin trouver le repos tant mérité... à moins que la fin ne soit pas celle dont vous rêviez ! À vous de choisir le bon épilogue.

Puissent les dés vous être favorables !

à paraître

les carnets de voyage Arkeos

Cette nouvelle série de suppléments présentera divers cadres de jeux permettant au MJ de s'approprier l'univers d'*Arkeos* au-delà de la campagne *Les reflets de l'Histoire*. Il s'agit bien de décors, pas de scénarii : le MJ est libre de les insérer à sa guise, dans sa propre campagne, mais il doit aussi fournir un minimum de travail pour mettre en scène ces cadres. Tout comme, le MJ peut n'utiliser que certains éléments de chaque décor pour construire sa propre version de l'univers d'*Arkeos*.

Ces carnets de voyages traiteront chacun d'un thème spécifique, mais toujours de la même façon : des lieux, des personnages et des intrigues que le MJ pourra exploiter selon son propre imaginaire.

Premières destinations : Découvrez les Cités d'Or au travers des vestiges de Babylone, de Carthage, de l'ElDorado et d'Angkor Vat, dès février 2005 !

Un monde de sciences

Les sciences des années 30

On n'arrête pas le progrès !

En effet, durant les années 30, la science progresse à pas de géant, tant et si bien que l'humanité a parfois du mal à avancer au même rythme. Notamment, deux inventions bouleversent complètement – quoique parfois secrètement –, l'équilibre du monde : l'atome et l'astronomie.

Note : Dans *Arkéos#1* pages 57 et suivantes, vous (re)trouverez un panorama des innovations scientifiques et techniques des années 30.

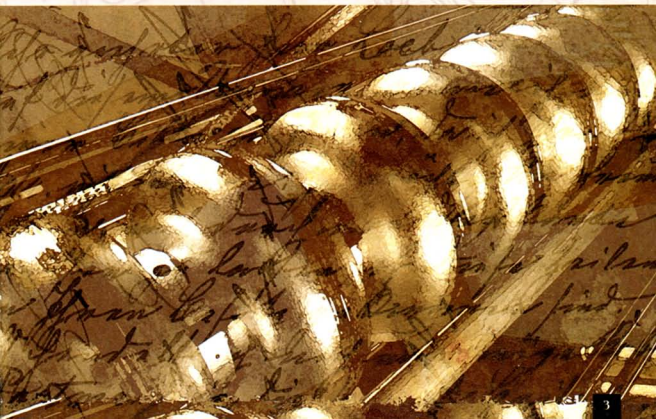
L'atome

Les disciplines scientifiques liées à l'atome naissent dès le début du siècle. En 1911, le physicien anglais E. Rutherford (prix Nobel de Chimie en 1908) propose un modèle planétaire d'atome. En 1913, Niels Bohr (Copenhague) met au point un premier modèle de l'atome, présentant des électrons et un noyau. Sont alors « créées » la physique atomique (de l'atome) et la physique nucléaire (du noyau). Ces disciplines évoluent de pair avec la mécanique relativiste, défrichée par Einstein. Au cours des années suivantes, le travail de ces scientifiques porte princi-

palement sur la radioactivité et débouche entre autres, en 1928, sur la fabrication du compteur Geiger par le scientifique allemand qui lui donnera son nom.

En outre, les différents laboratoires à travers le monde occidental, se dotent de puissants appareils : Berkeley et son cyclotron à protons (1930), Princeton avec son accélérateur électrostatique de particules (1931) et Manchester et son accélérateur de protons (1932). S'appuyant sur tous ces travaux, Sir James Chadwick découvre l'existence du neutron et établit un modèle définitif de l'atome en 1932. Cela fait, les trois interactions fondamentales de la matière (électromagnétique, nucléaire faible et nucléaire forte) sont formalisées jusqu'en 1934, notamment par l'italien Enrico Fermi (Rome) et le Japonais H. Yukawa.

1939 sera l'année fatidique ! À Berlin, Otto Hahn et Fritz Strassmann mettent en œuvre la fission de l'atome. À Paris, un cyclotron est construit au Collège de France et permet à H. von Halban, F. Joliot et L. Kowalski de découvrir la libération des neutrons dans la réaction de fission. Ils sont sur le point de comprendre que celle-ci peut provoquer



une réaction en chaîne, prélude terrible et indispensable à la construction d'une bombe atomique. Au vu de la situation politique « instable » en Europe, cette découverte inquiète quelques dirigeants. Pourtant, la plupart des physiciens s'accordent pour dire que le développement d'une bombe, à l'uranium à l'époque, n'est pas envisageable à court ou moyen terme. Pourtant, le gouvernement français se lance dans une étrange course-poursuite.

La France réalise très vite, que la maîtrise de l'énergie nucléaire nécessite l'utilisation de l'eau lourde. Or, il n'existe qu'une seule usine d'eau lourde en Europe, Norsk Hydro, en Norvège, limitrophe de l'Allemagne nazie. La France rachète tout le stock d'eau lourde de Norsk Hydro et le fait convoyer sur son territoire, pour plus tard l'envoyer aux USA. **Cependant, cela n'empêche pas les Allemands d'acheter la production courante, ce qui alerte les services secrets britanniques.** Leur directeur, Hamish Hamilton juge que l'hypothèse d'une bombe nucléaire allemande serait la pire chose pouvant arriver à l'Europe.

À la fin de l'année 1939, un étrange cortège quitte l'Europe: Albert Einstein, Enrico Fermi, Léo Szilard et Edward Teller (tous deux, hongrois) se réfugient aux USA. Là, Einstein incite le président américain à construire sa propre bombe. (cf. *Arkeos*#1, p. 59)

Les radiotélescopes

En 1932, l'ingénieur Karl Jansky travaille pour Bell laboratories afin d'établir des liaisons radio transatlantiques. Pour cela, il doit étudier le bruit de fond qui perturbe ces communications, la « statique ». Il construit donc une antenne radio à Holmdel, dans le New Jersey. La même année, il découvre une statique d'origine stellaire, en provenance de la constellation du Sagittaire, réputée centre de la galaxie. Un peu dépassé, il lance un appel à l'aide auquel répond Grote Reber en construisant une antenne placée dans un réflecteur parabolique, imitant d'une certaine façon les télescopes optiques. Le premier radiotélescope est achevé en 1937. Malheureusement, plutôt que d'apporter des réponses, les expériences réalisées à l'aide de celui-ci, génèrent une multitude de questions et Reber doit prendre des cours d'astronomie pour tenter d'y répondre. Il n'y parviendra pourtant pas au cours de cette décennie.

Planètes mystérieuses

À la fin du XIX^e siècle, l'étude des planètes déchaîne déjà les passions. Percival Lowell construit en 1894 un observatoire à Flagstaff (Arizona) pour contempler Mars. Il est en effet convaincu que les tracés qu'on peut y apercevoir sont des canaux, ce qui démontre, selon lui, l'existence d'une vie intelligente (les fameux martiens). Il écrit trois livres sur le sujet: *Mars* (1895), *Mars and its canals* (1906) et

Mars as the abode of life (1908). Au début du XX^e siècle, il entreprend de trouver la « planète X », la dernière planète du système solaire, en étudiant les irrégularités de l'orbite d'Uranus, la planète la plus éloignée à l'époque. En 1916, il meurt sans avoir accompli son rêve.

Mais en 1928, Clyde Tombaugh entre à l'observatoire Lowell à Flagstaff, avec la ferme intention d'aboutir. Grâce à de nouvelles lunettes astronomiques et à la *blinking technique*, il découvre Pluton en 1930 et peut ainsi expliquer l'orbite d'Uranus.

Le Big-Bang

En 1917, Einstein complète sa théorie de la relativité générale en incorporant une constante cosmologique qui décrit l'univers comme statique. Pourtant, en 1922, le physicien russe Alexander Friedmann et l'astronome Georges Lemaître découvrent séparément mais simultanément que l'univers a connu une phase première d'expansion. Ces calculs sont confirmés en 1929 par les observations de l'astronome américain Edwin Hubble. Ce dernier constate en effet un « décalage vers le rouge » du rayonnement des galaxies les plus lointaines, ce qui confirme leur mouvement et donc l'expansion de l'univers. Cette découverte provoque une onde de choc à travers la communauté scientifique et met Einstein en défaut. Elle est étudiée par de nombreux scientifiques, mais ne trouvera son modèle définitif que dans la décennie suivante. Pour l'heure, il semblerait que l'univers vieillisse, s'étende et que ces deux phénomènes soient liés. Cela suppose qu'au commencement, tout l'univers ne tenait qu'en un point, de masse infinie, qui explosa en un Big-Bang.

Les avions fantômes

Dès 1933, les Scandinaves (Norvège, Suède, Finlande) observent de drôles d'objets se déplaçant dans le ciel. Ceux-ci ressemblent à de gros cigares métalliques et dégagent une importante flamme par l'arrière. Ils se déplacent à des vitesses très variables et sont capables d'acrobaties aériennes incroyables. Selon la rumeur, certains se sont écrasés, et les débris analysés seraient constitués d'une matière organique à base de carbone. La presse à sensation a baptisé ces engins « avions fantômes » ou « fusées fantômes » (*ghost rockets*).

Les observateurs et les commentateurs se perdent en conjectures quant à l'origine de ces avions fantômes. Les divers gouvernements européens nient utiliser des aéronefs à réaction, les Allemands les premiers. Ce n'est que vers la fin des années 30 qu'une nouvelle piste apparaît, complètement révolutionnaire pour l'époque: ces avions fantômes seraient d'origine... extra terrestre!

Deux visions de la science

Alors que son accession au pouvoir ne fait plus de doute et que le monde s'interroge sur les objectifs du chef du parti nazi. Hitler lui, sans prendre de gant et sans équivoque aucune, déclare publiquement la guerre au monde scientifique. En clamant : « Il y a une science nordique et nationale-socialiste qui s'oppose à la science judéo-libérale. », il dit tout et ébauche déjà un revirement spectaculaire dans l'histoire de la science mondiale. Mais de quelle opposition Hitler parle-t-il ?

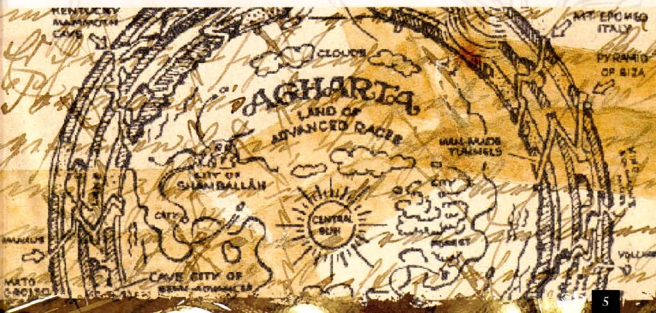
Selon lui, la science judéo-libérale est une science cartésienne et orthodoxe qui ne laisse plus place à la rêverie et qui, surtout, ne place plus l'homme au centre de l'univers. C'est une science rationnelle et libre de toute attache religieuse ou mystique, où l'homme est libre de faire son chemin sans les Dieux. Une science où Dieu est remplacé par l'atome. Une science qui parle de concept que le commun des mortels ne peut appréhender, donc une science basée sur une illusion ; une science qui fait fausse route ! Pour finir, c'est une science nouvelle et abrutissante, un instrument propre à asservir l'homme supérieur, une science imaginée par les juifs, dont le héros est un dénommé Albert Einstein.

Ainsi, dès sa création, le parti nazi affiche ouvertement sa haine des intellectuels et des scientifiques. Cette haine sert de base à une politique d'intimidation: le parti nazi n'hésite pas à persécuter les savants et les professeurs les plus renommés. Cette haine s'accroît avec la mainmise du parti sur les institutions universitaires et c'est à la même époque que sont organisés les premiers autodafés publics. On brûle les livres et les oeuvres d'art, chaque Allemand s'engage à détruire toute contre-culture et tout écrit

qui ne correspond pas à la vision du monde véhiculée par le parti nazi. Les scientifiques qui refusent de se plier aux ordres émanant des hautes sphères du parti sont pourchassés, arrêtés et internés dans les premiers camps de transit, puis déportés au même titre que les opposants au régime. Nombre de savants – et certains parmi les plus brillants de l'époque –, sont inquiétés, rejetés et persécutés. Ceux qui le peuvent, fuient à l'étranger, notamment en France et aux États-Unis.

Lorsque Hitler accède au pouvoir, pour lui les choses sont claires. Si plusieurs théories scientifiques peuvent coexister, l'orthodoxie des sciences cartésiennes et étroites d'esprit sont les ennemis de la supra humanité dont il se fait le guide. Sa pensée véhiculée par les outils de propagande mis à sa disposition par Goebbels, est simple: la science doit rendre compte de la réalité occulte et mystique du monde. En conséquence, la science nazie propose des concepts où l'homme reste en relation avec le cosmos et où l'univers est organisé de telle façon que la magie y tient encore sa place. Cet univers où l'atome et le big-bang sont remplacés par le supra humain et la magie, n'est plus infini, mais se limite à une sphère creuse. Il n'est plus régi par des lois de causes à effets; l'homme peut le plier à sa volonté grâce à la magie des runes.

C'est en grande partie cette vision mystique et magique du monde, qui va précipiter la guerre et entraîner les peuples dans une infernale spirale d'horreur. Pour Hitler et les nazis, entre science orthodoxe et science mystique, le monde et l'homme doivent choisir, car les deux visions ne peuvent coexister.



Sciences antédiluviennes

Au cours de l'Histoire, nombre d'archéologues firent de troublantes découvertes inexplicables. Et s'il s'agissait de reliques d'un peuple ayant acquis une maîtrise des sciences que l'homme actuel est incapable d'appréhender? Mythe de l'Atlantide, du continent perdu de Mû, des Cités d'or⁽¹⁾...

Des vestiges inconnus

Thulé, Agartha, Tiahuanaco (cf. *Le Monde selon le III^e Reich*, p. 8). Tant de Mystères, de vestiges de civilisations disparues recherchées par les GrabRäubers. Il reste bien peu de traces, mais pour qui sait regarder... La cité des Gorilles Blancs (*Arkeos* #2, p. 91), le savoir Dogon, l'œuf de Siddārtha (cf. scénario « On ne fait pas d'omlette... »), ou encore les vestiges de Qin (cf. *Arkeos* #3, p. 85) sont des reliques de ce passé oublié.

Et le crâne de cristal découvert au pied du Sangay (cf. *Arkeos* #1, p. 74), ce crâne qui a tant fait courir les hommes, qu'est-il?

Sans doute existe-t-il encore bien plus de preuves, qu'on ne peut aujourd'hui concevoir comme telles. Et si tout cela était le fruit de la science des Harayans?

Sur les traces des Harayans

Deux grandes thèses s'opposent à propos des Harayans, mais toutes deux se basent sur les théories de la *Welteislehere* de Horbiger (cf. p. 8). Les uns voient en eux le peuple mythique de l'Atlantide, et d'ailleurs le nomment Atlantes plutôt qu'Harayans. Les autres, estiment qu'ils ont disparu lors de l'effondrement de la deuxième Lune, et les nomment Harayans. Pour eux c'était un peuple de géants dominant le monde dont certains ayant survécus jusqu'à l'aube de notre humanité, auraient été pris pour des dieux par les hommes.

Tous s'accordent sur leurs sciences fabuleuses. Certes, les grandes découvertes de l'homme moderne sont ridicules en comparaison des connaissances des Harayans et de leurs créations, même les moins élaborées. Les Scientifiques du Reich étudient plusieurs reliques Harayans découvertes ces dernières années par les GrabRäubers.

• **Le voyage spatial**: Les Harayans disposaient d'une multitude d'engins volants: ailes volantes, Vaisseaux conçus pour le voyage interplanétaire... La théorie couramment admise par les scientifiques du Reich du programme Vril, est qu'il reste peu de traces de ces engins car les Harayans s'en seraient servis pour quitter la terre lors de la chute de la 2^e lune, lors du *Grand Exode*. L'engin retrouvé grâce à la base Vigrid semble attester cette théorie.

• **L'étude et la maîtrise du temps**: Plus une supposition qu'un fait avéré, les Harayans auraient maîtrisé le temps. Tout du moins à petite échelle. D'après les études secrètes menées dans les laboratoires de la Forêt Noire, « Ils pouvaient s'inoculer des "particules robotiques" et ainsi créer un champ vibratoire afin d'empêcher leur vieillissement », selon le professeur Dieter Wilhem. Le Führer en personne a nommé ce dernier en charge de l'élaboration d'une telle technologie.

• **Les sciences vibratoires**: Au travers des ondes et vibrations, et donc de la résonance des matières, les Harayans allaient parvenir à maîtriser, si ce n'était déjà fait, le voyage dimensionnel. De même, cette technologie leur servait à stocker les informations dans des cristaux. Il est probable, qu'à ce jour, de nombreux cristaux, comme le crâne de cristal de Mitchell Hedges, recèlent une véritable banque de données Harayan. Les études menées par les scientifiques du III^e Reich, n'en sont qu'à leurs balbutiements.

• **L'Atome**: Source de toutes les énergies utilisées par les Harayans, « l'atome semble être la voie d'avenir pour l'Homme », selon le professeur Fried Englehart, responsable de la section *Neue Energie für Zukunft*, (Nouvelles énergies pour l'avenir): « Les travaux de cette catin de Curie, tout comme les élucubrations de ce traître d'Einstein, semblent aller en ce sens. Le Reich ne doit pas se laisser devancer dans cette étude, d'autant que cette énergie pourrait s'avérer être la clef de la domination du Monde! »

• **La Maîtrise de l'Esprit**: « Les Harayans, nos ancêtres directs, auraient non seulement maîtrisé la matière sous toutes ses formes, mais atteignaient un tel degré de contrôle de l'Esprit, qu'il leur était possible de communiquer par-delà le vide interstellaire et par-delà le temps! Cette virtuosité, dont nous sommes les dignes et seuls légataires, doit nous revenir telle qu'elle fut employée par nos ancêtres! Notre bien-aimé Führer en personne est déjà sur la voie de l'éveil Harayan. » Déclaration de Weïstor, grand mage pangermanique.

¹: À découvrir dans *Arkeos* #5, Carnets de Voyage: Cités d'Or

Des disciples d'Aldébaran ?

La *VrilGesellschaft* (cf. p. 57) est entrée en contact médiumnique avec des entités qui disent venir du système d'Aldébaran, dans la constellation du Taureau. Mythe ou réalité ? Quoi qu'il en soit, la technologie des Vrils (cf. p. 32) a été développée par les scientifiques du III^e Reich. Nul ne sait si cette technologie est issue de découvertes faites par les GrabRaübers ou par les médiums de la *VrilGesellschaft*.

Cependant, il est probable que celle-ci soit issue de vestiges Harayans, si l'on en croit les restes de vaisseau Harayan découverts sur la lune, à l'emplacement de la base Vigrid. (cf. p. 17)

Une question se pose : comment le III^e Reich a-t-il découvert les vestiges d'un vaisseau Harayan sur la lune, sans avoir les moyens de s'y rendre ? La réponse se trouverait-elle dans les Livres des Neufs Inconnus ? (cf. *La conquête spatiale*, p. 12)

La légende des Neufs Inconnus

C'est en 1927 que paraît le livre de Talbot Mundy (1879-1940), ancien policier des colonies britanniques des Indes. Mundy y décrit, pour la première fois au grand public, l'existence de la société des Neufs Inconnus. Chacun des neufs inconnus serait en possession d'un livre constamment réécrit, traitant d'une science spécifique. Ce n'est pas sans rappeler les dires de l'écrivain français Jacolliot (1837-1890), ancien Consul de France à Calcutta qui écrivit au XIX^e siècle, une œuvre d'anticipation considérable, mais totalement oubliée !

Selon ces auteurs, la société secrète des Neufs Inconnus fut créée vers 273 avant J.-C., par l'empereur Asoka, pacifiste convaincu et premier unificateur de l'Inde. Ayant pris la guerre en horreur, il voulut préserver l'humanité de la destruction en lui interdisant l'accès à des connaissances trop dangereuses pour elle. Ainsi, depuis près de vingt-deux siècles, de génération en génération, cette société garde secrètement les savoirs interdits, dans 9 livres.

Le Premier Livre traite de la propagande et de la guerre psychologique, qui permettraient de contrôler les foules.

Le Second Livre est consacré à la psychologie et donne notamment le moyen de tuer un homme par simple toucher. (Le judo serait né de cet ouvrage).

Le Troisième Livre serait un traité de microbiologie.

Le Quatrième Livre serait consacré à la transmutation des métaux.

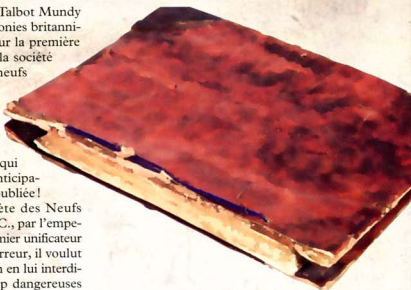
Le Cinquième Livre étudierait les moyens de communication, terrestres et extra-terrestres.

Le Sixième Livre recèlerait les secrets des lois de la gravitation, et les moyens de s'en affranchir.

Le Septième Livre décrirait une cosmogonie bien plus vaste que celle jamais imaginée par l'Humanité.

Le Huitième Livre traiterait de la lumière et de ses applications.

Le Neuvième Livre serait un Traité de Sociologie,



permettant de prédire l'évolution et les chutes des sociétés.

Au cours des siècles, certains auraient eu accès à ces ouvrages ; Othon III, qui de retour des Indes, possédait une tête de bronze qui répondait oui ou non aux questions qu'il lui posait. Yersin, un collaborateur de Pasteur, aurait « reçu » le secret des vaccins contre la peste et le choléra lors d'un voyage à Madras en 1890. Lors de la grande disette, les ordres religieux de secours auraient reçu d'une source secrète, de l'or très fin en grande quantité...

Légendes ou réalité ? Parcelles des Sciences Harayans perdues ou cachées ? Les GrabRaübers ont-ils eu connaissance de ces mystères ? Les ont-ils découverts ? Tout porte à le croire. La légende raconte également qu'un temple secret, sous le Gange, en purifierait les eaux par des radiations. N'est-ce pas là un tombeau possible des Harayans ? Et quelle est la part de légende à propos du Brahmastra⁽²⁾, cette arme capable de tuer, même un dieu ?

(2) : Brahmastra : l'arme de Brahmā, dans la mythologie Hindoue, décrite comme ayant les effets d'une arme nucléaire moderne.

Les Sciences du III^e Reich

Le monde selon le Reich

Une science teintée de mystique

Nous avons vu les fondements occultes du parti nazi et à quel point nombre de ses têtes pensantes, Hitler le premier, étaient influencées par toutes sortes de doctrines secrètes. Aux yeux d'Hitler, les astrologues et les médiums tels que Hanussen (cf. *Arkeos* #3, p. 16) ont plus d'importance qu'un savant comme Albert Einstein. La Société du Vril et ses ramifications théosophiques, la Société de Thulé (cf. p. 57) inspiratrices de la SS ne se contentent pas d'accéder au pouvoir politique ; elles veulent aussi régner en maîtresses absolues sur les sciences, et proposer des modèles scientifiques qui s'accordent à leur mystique.

Ces sociétés secrètes vont trouver dans la théorie de la terre creuse et dans celle de la terre de glace et de feu, deux modèles parfaits ; oeuvres d'esprits romantiques et mystiques, plus que cartésiens. Par cette science comme personne n'en a jamais vu, l'homme appréhende le monde au travers de concepts simples bien éloignés des complexes réalités atomiques et quantiques qui sous-tendent notre univers. Cette science nordique que le Führer appelle de tous ses vœux pour transformer l'homme autant que le monde, est alors en marche.

De façon assez étonnante, ces théories sont l'une et l'autre incompatibles et vont néanmoins coexister pendant toute la durée du conflit à venir. Hitler, sommé de trancher entre les deux théories répondra : « Nous n'avons nullement besoin d'une conception cohérente du monde. Bender et Horbiger peuvent avoir raison l'un et l'autre. »

Théorie de la Terre Creuse

Genèse d'une théorie

C'est plus d'un siècle avant l'avènement du nazisme que naît l'une des théories scientifiques qui va avoir le plus d'influence sur la science du III^{ème} Reich. En 1818, le capitaine d'infanterie John Cleves Smythes adresse une lettre aux membres du Congrès et aux directeurs de toutes les universités américaines. Dans cette lettre, il expose : « Je déclare que la terre est creuse et habitable intérieurement. Elle contient plusieurs sphères solides, concentriques, placées l'une dans l'autre et elle est ouverte au pôle de 12 à 16 degrés. Je m'engage à démontrer la réalité de ce

que j'avance et je suis prêt à explorer l'intérieur de la terre si le monde accepte de m'aider dans mon entreprise. »

Dès l'envoi de la lettre effectué, Smythes fait feu de tout bois pour convaincre une communauté scientifique incrédule et organise de nombreuses conférences. À sa mort, son fils poursuit dans le même sens. En 1870, le Professeur Cyrus Teed adapte cette théorie et prétend que la Terre est non seulement creuse mais que nous vivons à l'intérieur ! Pour propager sa doctrine, l'Américain publie un journal : *L'Épée de Feu*. À sa mort en 1908, il peut s'enorgueillir d'avoir des milliers d'adeptes.

En 1914, un jeune aviateur allemand du nom de Bender reste dans la même lignée et fonde l'organisation : *Das Hohl Welt Lehre*. Il s'appuie sur les grandes lignes des théories américaines en les adaptant à son tour. Pour Bender la Terre est creuse et l'humanité vit à l'intérieur. L'atmosphère au-dessus de nos têtes n'a qu'une soixantaine de kilomètres d'épaisseur puis après, c'est le vide. Au centre de ce vide : le soleil, la lune et l'univers fantôme, un nuage de gaz légèrement bleuté, parsemé de grains de lumière. Ce sont ces grains de lumière que les astronomes prennent pour des étoiles et lorsque le nuage passe devant le soleil, il fait nuit ! Les autres planètes du système solaire ne sont que des illusions et nous ne tombons pas la tête la première dans le vide car nous sommes fort heureusement plaqués à l'intérieur de la Terre par les radiations du soleil.

Aucune preuve ne venant démolir la théorie de Bender, cette dernière devient vite populaire. Lorsque enfin, au début des années 30, Bender gagne une réelle influence dans le milieu scientifique allemand, il est depuis longtemps repéré par la Société du Vril.

La Terre Creuse et VrilGesellschaft

Pour Karl Haushofer et les adeptes du Vril, les diverses théories de la terre creuse sont loin d'être farfelues. Mieux, elles vont dans le sens de leur mystique. Pour eux, une race supérieure a jadis trouvé refuge dans des cavernes au centre de la terre pour y fonder le mythique royaume d'Agartha et la cité de Shamballah. De plus ; ils sont persuadés que l'humanité est à l'aube d'une révélation.

Sous l'influence de Bender et des mages de la société du Vril, une incroyable théorie scientifique voit alors le jour dans l'Allemagne Nazie. D'après cette théo-

rie, au centre de notre monde, un soleil brûle. Les deux ouvertures aux pôles Nord et Sud permettent de pénétrer cette terre creuse. Les aurores boréales le prouvent : elles ne sont ni plus ni moins que les lueurs de ce soleil intérieur qui nous parviennent par intermittence.

En plus des ouvertures des pôles, d'innombrables passages permettent d'accéder au centre de la terre. Ces passages sont situés au Tibet, dans l'Himalaya et dans la cordillère des Andes, sous le Mato Grosso au Brésil, sous le mont Shasta en Californie, ou encore dans le golfe du Yucatan au Mexique.

Impressionné Hider n'hésite pas à soutenir publiquement cette théorie. Dès son accession au pouvoir, il engage d'énormes moyens pour la valider. Plusieurs expéditions scientifiques de grande ampleur sont organisées afin d'ouvrir des passages et d'entrer en contact avec les habitants du royaume d'Agartha.

Antarctique, 1936

En 1936 l'Allemagne Nazie annexe en Antarctique, un territoire aussi vaste que la France. Les Nazis y fondent le *Neuschwabenland* ou Nouvelle Souabe. Dès 1937, de nombreux navires chargés de matériel et de scientifiques de talent, rallient cette nouvelle terre. Les scientifiques sont accompagnés d'une véritable petite armée composée essentiellement de troupes d'élite de la Wehrmacht sous commandement SS.

Les moyens investis, tant en hommes qu'en matériels, sont si considérables qu'au terme de l'année 1937, une base militaire et scientifique de tout premier ordre est opérationnelle. Les infrastructures de la base comptent une dizaine de bâtiments classiques. Ces bâtiments sont reliés entre eux par un réseau de galeries souterraines ainsi qu'à un ensemble de Bunkers spécialement creusés à même la montagne. Ces infrastructures sont complétées par un port ayant la capacité d'accueillir une petite flotte militaire, ainsi que par un petit terrain d'aviation.

La base *Neuschawabenland* achevée, le personnel trié sur le volet et placé directement sous les ordres de Himmler, travaille sur des projets militaires tops secrets. Dans un premier temps, le principal objectif des scientifiques est d'effectuer des relevés très précis du continent Antarctique. En 1938, tout s'accélère et le Professeur Heinrich Krüger affirme posséder les premiers résultats prouvant l'existence

d'une ouverture au pôle Sud. Sur ordre de Hitler, des efforts sont alors engagés afin de trouver le passage fantasmé par les mages du Vrîl.

Tibet, 1938

Ernst Schäffer est un biologiste et zoologiste compétent, doublé d'un alpiniste d'exception. Il accède à la postérité en étant le premier alpiniste allemand à ouvrir, pour l'Allemagne, la voie du Tibet lors de deux expéditions qui auront un retentissement sans précédent. Ces deux premières expéditions sont menées en 1931-1932 puis en 1934-1936. Sa connaissance du terrain et les contacts étroits qu'il a liés avec le dalaï-lama et les hauts dignitaires du gouvernement tibétain font de lui l'ambassadeur idéal de l'Allemagne Nazie dans cette partie du monde.

Une anecdote insolite, qu'il raconte à qui veut l'entendre, va attirer sur lui l'attention des membres de la Société du Vrîl. En effet, Ernst Schäffer relate l'étonnement des Tibétains de le voir arriver non pas du sommet des montagnes comme ils auraient pu s'y attendre mais par les hauts cols du massif Himalayen.

Pour les mystiques du Vrîl, il s'agit d'une évidence : des passages existent bel et bien dans des cavernes situées au sommet des monts himalayens !

Dans l'espoir d'ouvrir une voie vers le mythique royaume d'Agartha, Himmler contacte Schäffer et lui propose de financer une troisième expédition. En contrepartie, le zoologue alpiniste accepte d'accueillir deux scientifiques et leurs assistants au sein de son équipe. En 1938, Ernst Schäffer rentre pour la troisième fois au Tibet et son équipe comprend un anthropologiste et un géophysicien, tous deux membres de l'Ahnenerbe, un agent GrabRäuber opérant sous la couverture du réalisateur chargé d'immortaliser l'événement ainsi qu'un responsable technique chargé du matériel.

Des contacts diplomatiques sont pris avec le gouvernement tibétain et l'équipe obtient les autorisations nécessaires pour lancer les recherches scientifiques. Des relevés anthropométriques sont tout d'abord effectués sur les Tibétains et leur filiation aryenne est attestée ! Certaines lamaserias sont fouillées de fond en comble et les tous premiers rapports parvenant à Berlin sont prometteurs. Ils parlent de cavernes formidables s'enfonçant profondément dans les





montagnes et de tout un réseau de galeries souterraines reliant les lamaseries les plus importantes entre-elles.

Lors d'une visite dans l'une des plus vieilles lamaseries, le GräbRauber a l'occasion de filmer une vaste caverne située dans le sous-sol de cette dernière. Au centre de la caverne, les corps nus et recouverts d'or de deux hommes et d'une femme reposent dans des sarcophages de pierre. Tous les trois sont anthropomorphes et de complétude longiligne. Ils sont gigantesques ; pas moins de trois mètres, pour la femme, près de cinq pour les hommes ! Leurs traits fins sont harmonieux, avec un nez effilé, de petits yeux profondément enfoncés dans leurs orbites et un crâne légèrement conique. Sur le couvercle de l'un des sarcophages, on distingue une vaste carte des cieux sur laquelle apparaissent les positions d'étoiles aujourd'hui inconnues.

Théorie de la Terre de Glace et de Feu

Horbiger, un ingénieur illuminé

Hans Horbiger est né en 1860. Comme Hitler, il est citoyen autrichien. Esprit brillant, son diplôme d'ingénieur en poche, il ne tarde pas à faire fortune en mettant au point un robinet révolutionnaire pour pompe et compresseur. À 34 ans, libre de toute contingence matérielle, il décide de révéler au monde la théorie scientifique incroyable qui avait germé dans son esprit dix ans auparavant.

« Jeune ingénieur, j'observais un jour une coulée d'acier fondu sur de la terre mouillée et couverte de neige : la terre explosait avec un certain retard et une grande violence » C'est à partir de cette simple observation que Horbiger échafaude une théorie révolutionnaire expliquant la création de notre système solaire.

Jadis, une super-étoile, des millions de fois plus grande et plus chaude que notre soleil actuel, dérivant dans le vide interstellaire depuis des centaines de milliers d'années, entra en collision avec un astre géant constitué de glace cosmique. Le choc fut effroyable et l'astre de glace pénétra jusqu'au cœur de la super étoile. Il fut vaporisé et, sous l'accumulation d'une incroyable quantité de vapeur d'eau, la super-étoile finit par exploser.

Le cataclysme fut phénoménal et l'énergie dégagée sans égale. Sous son influence, des débris de matière enflammée sont projetés dans toutes les directions. Les plus lourds s'effondrent sur eux-mêmes et, venant combler le vide laissé par l'explosion, créent notre soleil. Les autres se perdent dans le vide, se refroidissent et, s'agglomérant les uns aux autres par le truchement de l'attraction exercée par le soleil, donnent naissance aux planètes de notre système

solaire. Pour Horbiger, la lune, Mars, Jupiter et Saturne sont de glace. Les canaux martiens sont des craquelures dans la glace qui constitue la planète. La Terre, par contre, n'est pas une planète glacée. Elle est préservée de la glace éternelle, mais elle est aussi le théâtre d'une lutte sans merci entre la glace et le feu. De cette lutte résulte la vie.

Pour Horbiger, toute l'histoire de notre système solaire tient dans cette lutte éternelle entre les forces d'attraction et de répulsion d'une part et celles de la glace et du feu d'autre part.

Die Welteislehere, doctrine de la Glace éternelle

Pour propager sa doctrine, Horbiger ne lésine pas sur les moyens. Il publie à compte d'auteur plusieurs livres dans lesquels il énonce la Welteislehere, sa doctrine de la glace éternelle. Dans cette dernière, Horbiger rejette totalement la théorie du big-bang et les mathématiques modernes. Il propose au monde scientifique une cosmologie nouvelle, complète, unificatrice mais... farfelue. Sur sa lancée et pour soutenir ses efforts, il fonde à Vienne l'Institut Horbiger qui diffuse sa doctrine et continue son oeuvre après sa mort en 1931.

Bien entendu, en 1915, rien ne peut corroborer ni infirmer sa théorie. Au début, des voix s'élèvent dans la communauté scientifique allemande, des rires et des moqueries fusent, mais en cette époque d'incertitude et de doute, la théorie d'Horbiger emporte l'adhésion populaire. Mieux que cela, des milliers de scientifiques à travers le monde souscrivent à cette théorie. Parmi eux, le Professeur Lenard, découvreur des rayons X, ou encore le Professeur Stark, père fondateur de la spectrographie. Aux autres, Horbiger envoie des lettres où il n'a pas peur de menacer de mort les impudents.

Lorsque Horbiger rencontre Hitler dans les années 20, le père de la Welteislehere subjugué le chef du parti nazi. Hitler voit en son compatriote un scientifique visionnaire qui va lui permettre de balayer les sciences judéo-chrétiennes. La Welteislehere devient ainsi, au côté de la théorie de la terre creuse, la deuxième théorie scientifique officielle du troisième Reich naissant.

Quatre lunes, des géants, et des hommes

Dans sa théorie de la Glace éternelle, Horbiger postule que quatre lunes se sont tour à tour succédées comme satellite de la Terre. Les trois premières se sont écrasées sur notre planète. Pour l'astrologue visionnaire, les lunes se forment à partir de blocs de glace cosmique qui, happés par l'attraction terrestre, finissent par s'agglutiner les uns aux autres.

Puis, chaque lune tourne autour de notre astre et s'en rapproche inexorablement sous l'influence de la gravitation. Lorsque l'astre lunaire est suffisamment proche, son attraction attire vers le haut les mers et une grande partie de notre atmosphère. Alors, la quasi-totalité de notre globe est plongée sous les eaux et la terre subit d'intenses bombardements de rayons cosmiques. Sous l'effet de cette attraction phénoménale et des bombardements cosmiques mutagènes, les êtres vivants sur la planète évoluent rapidement et sont victimes de gigantisme. Lors de la phase finale d'un cycle, la lune implose et ses débris, pendant un temps, forment un anneau de rocs et de glace qui gravitent autour de notre planète pour finalement s'écraser sur elle et détruire brutalement toute vie à sa surface. C'est la chute de chacune des trois premières lunes, qui marque les grandes périodes géologiques ainsi que les différentes formes de vie qu'a connues notre planète.

Au primaire, insectes géants et végétaux démesurés régnaient en maîtres absolus sur le globe avant d'être balayés. Plusieurs dizaines de milliers d'années plus tard, une seconde lune est happée dans le sillage de la terre. Un nouveau cycle commence et sous son influence arrive l'ère des dinosaures et, Horbiger en est intimement convaincu, celle des premiers hommes: des géants qui alors gouvernent le monde et bâtissent de formidables civilisations. Puis la seconde lune éclate et les premiers géants sont presque tous exterminés. Suite au cataclysme, de petits hommes, sous la guidance des derniers géants, fondent de nombreuses et grandioses civilisations.

Une troisième lune apparaît alors dans le ciel et, en se rapprochant de la Terre à la fin du tertiaire, force hommes et géants à abandonner les royaumes ancestraux et à trouver refuge sur les toits du monde pour y construire leurs dernières cités. Ce sont ces dernières cités, au nombre de cinq, qui formèrent le fabuleux empire de l'Atlantide. Il y a environ 150 000 ans, la troisième lune éclate enfin et les mers refluant, l'empire d'Atlante s'effondre, non pas submergé mais au contraire abandonné par les eaux. Sans l'attraction de la lune, les derniers géants meurent étouffés sous leur propre poids. Une nouvelle humanité voit le jour: une humanité dégénérée qui retourne à la barbarie. Horbiger affirme alors que la terre n'aurait pas connu de satellite pendant 37 000 ans et selon lui, la lune actuelle, un ancien planétoïde de glace gravitant autrefois entre la Terre et Mars, ne tournerait autour de la terre que depuis 13 000 ans.

À cause de sa masse beaucoup plus importante que celle des trois précédentes, cette quatrième lune s'écrasera plus vite que les autres sur notre planète et l'apocalypse qui en résultera sera beaucoup plus importante que les précédentes: notre planète sera complètement détruite. Sous l'influence de cette

lune, l'homme nouveau, un géant, va émerger et supplanter l'humanité dégénérée pour régner en maître sur la Terre. La lune va irrémédiablement se rapprocher et il faut se préparer à une nouvelle ère d'apogée ainsi qu'à l'arrivée des géants!

Tiahuanaco 1928-1937

« Tiahuanaco a été construite avant que les étoiles n'existent dans le ciel. »

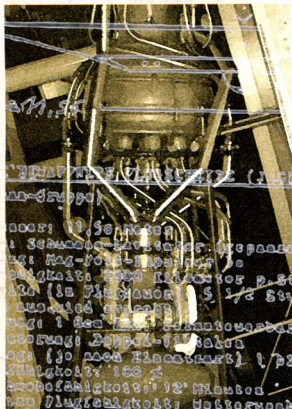
Tradition orale indienne, lac Titicaca.

En découvrant pour la première fois Tiahuanaco, le professeur Kiss, archéologue et disciple d'Horbiger, n'en croit pas ses yeux. La cité s'élève à 4 000 m d'altitude sur un vaste plateau désertique, non loin du lac Titicaca en Bolivie. Ses ruines de proportions gigantesques, avec certains pans de murs taillés d'un seul tenant, pèsent plus de soixante tonnes pour plus de huit mètres de haut. Des portiques de trois mètres de haut et quatre de large jalonnent des avenues cyclopéennes. Ici et là s'élèvent de formidables statues qui représentent des géants de huit mètres et pèsent plus de vingt tonnes.

Plus incroyable encore, la cité possède une infrastructure portuaire complète: des quais sont encore visibles et Kiss retrouve la trace de gigantesques entrepôts attenants à ces derniers. Pourtant, la cité est sise à plus de dix-huit kilomètres de distance du lac Titicaca et à trente mètres au-dessus de son niveau actuel. De plus, quoique ce lac possède de bonnes proportions, il ne justifie en rien la construction d'un port aussi important. Par ailleurs, en menant ses fouilles, le professeur Kiss découvre nombre de sculptures représentant des Toxodons, un animal du tertiaire ayant depuis longtemps disparu de la surface de la Terre.

Un portique colossal marque l'entrée de la cité. Sur ce portique se trouvent des inscriptions énigmatiques que Kiss étudie jusqu'en 1936. En 1937, il découvre enfin la clé qui permet de les décrypter. Ce dernier n'est en fait qu'une vaste carte du ciel. Un calendrier astronomique révélant avec exactitude les positions des astres et des étoiles qui parcouraient la voûte céleste au cours du tertiaire, conformément à la doctrine d'Horbiger. L'une des décorations du portique représente une géante au corps longiligne, aux traits fins et au crâne allongé. Elle semble émerger d'un vaisseau spatial en forme de tube. Lorsqu'il réalise cela, l'archéologue est persuadé d'avoir découvert l'une des cinq cités portuaires du fabuleux empire « Atlantidéen » et la trace des géants dont parle Horbiger. En 1938, il décide de rentrer précipitamment à Berlin pour faire un rapport au Horbiger Institut et aux mages de la VrilGesellschaft.

La conquête spatiale



Ce que l'Histoire a retenu

Côté fusées

Tout a commencé avec la Parution du livre *De la Terre à la Lune*, de Jules Verne, en 1865. la suite, c'est 1923 : Un génie en mathématiques, le professeur Hermann Oberth, écrivit un livre devenu classique; *Les fusées dans l'espace interplanétaire*. À noter qu'Oberth fut le maître à penser de Wernher von Braun.

Ce livre fut le pionnier dans la recherche d'un carburant liquide pour l'Empire allemand. Le 14 mars 1931, les Allemands tirèrent leur première fusée à carburant liquide (Mirak), avec succès. En 1932, l'idée est vendue au gouvernement allemand.

Le Général Walter W. Dornberger, chef de l'armée allemande, soutenant Von Braun et ses collaborateurs, obtint du gouvernement l'approbation pour de futures recherches. Il reçut 40 millions de dollars pour le développement d'une nouvelle fusée longue distance. Von Braun installa ses laboratoires à Peenemünde, dans l'île d'Usedom. En 1937, le centre emploie jusqu'à 12 000 personnes, dont 2 000 scientifiques. De ces recherches naîtront les bombes volantes V1 et les bombes fusées V2.

L'effet Coanda

Cet effet se produit lorsqu'un fluide (liquide ou gaz) sort d'un récipient par un trou ou un tuyau : il s'écoule en suivant le contour de l'objet duquel il est issu, quelle que soit la forme de ce dernier. Lors de ses premiers essais, la turbine donna une poussée de plus de 200 kg.

Grâce à cette découverte, Henri Coanda a construit un biplan qui fut exposé au Salon de l'Aéronautique et sur lequel il fit un bon en 1910. L'hélice tournait dans un carénage et produisait un souffle orienté vers l'arrière. Ce fut le premier avion à réaction de l'histoire.

Côté calcul

Konrad Zuse étudiant à l'Institut polytechnique de Berlin-Charlottenburg, fait un constat : « L'horreur que me causaient les innombrables calculs compliqués auxquels j'étais astreint pendant mes études d'ingénieur civil ». Il décide de se pencher sur l'automatisation des calculs et se met au travail à sa sortie d'école en 1935 dans « un modeste atelier installé dans la maison de mes parents ».

Naît alors en 1938 le Z1, entièrement mécanique avec une mémoire et unité arithmétique (indépendantes), constituées à base de petits barreaux coulissants à 2 positions. C'est déjà une machine binaire qui travaillait en virgule flottante.

Suit le Z2, basé sur le Z1, mais avec un processeur à relais. Il tourne en 1939. Le Z3, entièrement à relais, fonctionnera en 1941. Il comprend une unité de contrôle, une unité arithmétique et logique à 2 registres, une mémoire de 64 mots (adressage en 6 bits), une fréquence d'environ 5 hertz, des unités d'entrée-sortie : lecteur de ruban-papier qui stocke le programme, clavier pour entrée des données, affichage numérique pour les résultats. Les instructions d'entrée-sortie arrêtent la machine pour permettre d'entrer une donnée ou de lire un résultat. Tout cela fait du Z3 le précurseur de l'ordinateur moderne. Plus tard, Konrad Zuse sera l'inventeur du Z4 et du langage « Plankalkül », remarquablement en avance sur son temps.

Ce que l'Histoire n'a pas retenu

Bien avant l'avènement du III^e Reich et de ses sbires, les illuminés de la *VrilGesellschaft*, étudient à partir de l'antigravité, le projet Vril. Ils font voler de l'été 1922 à 1924 un démonstrateur antigravitationnel non piloté, baptisé *Jenseitsflugmaschine* (machine volante de l'autre côté), qui sera ensuite démonté et stocké dans les usines Messerschmidt. Ce système

antigravitationnel électromécanique s'inspire largement des travaux théoriques de Nikola Tesla et du physicien allemand Levetzow, et des théories implosives de Shauberg. Le système comprend deux disques contre-rotatifs (6m50 et 7m de Ø) encadrant un troisième disque fixe (8m Ø). Les trois disques sont percés en leur centre d'un orifice (1m80 Ø), occupé par un cylindre surmonté d'un cône (2m40 de hauteur), contenant le système de mise en rotation et de charge magnétique des disques. De 1922 à 1932 le système est simplifié et n'utilise plus qu'un seul disque. En 1934, le premier disque Vril (cf. p. 33) prend son envol.

Le programme secret du Reich

La *Entwicklungsstelle IV* (groupe de développement numéro quatre) ou SS-E-IV, fondé par Himmler en personne et stationnée dans la base secrète de la Forêt Noire, a pour mission de créer un engin capable de franchir le vide planétaire, avec pour objectif : la lune. Se basant sur les théories d'Oberth et des connaissances développées et maîtrisées des uboot, la SS-E-IV a pour objectif, non seulement de développer le moyen de transport, mais également d'étudier la possibilité d'établir une base permanente sur la lune ! Projet insensé qui se base grandement sur la théorie du *Welteislehre* d'Horbiger (cf. p. 10). La SS-E-IV met au point le Vril 7, moyen de transport permettant la conquête de la lune dès 1935, et ce dans le plus grand secret, alors que les ingénieurs de la *VrilGesellschaft* n'en sont qu'à leurs balbutiements.

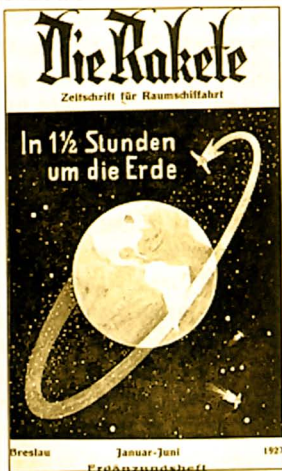
Ce qui permet un développement si rapide est un hasard comme seule l'Histoire sait les mettre en scène. En 1933, Harald Klingenkam, jeune officier de la SS a en charge avec ses hommes, d'explorer la Forêt Noire, en vue d'y établir un centre de recherches. Il sera celui qui découvrira non seulement l'emplacement idéal de la base, un réseau de grottes naturelles, mais en plus, lors d'une exploration plus poussée, il parviendra aux vestiges d'un laboratoire antédiluvien contenant une sonde d'exploration Harayan en parfait état de marche ! Cette découverte sensationnelle est la clef qui ouvre la voie vers la lune à la SS-E-IV.

Le calcul automatisé

En se basant sur les travaux de Konrad Suze, le professeur Flugelmann, a inventé, en alliant technologie Harayan et humaine, un calculateur innovant pour son époque. Dès 1934, Flugelmann met au point le premier prototype de supercalculateur, nommé le « AllKalkulator X1 » (calculateur spatial X1). Ce calculateur, bien supérieur au futur Z1 de Konrad Suze, fonctionne avec de la pellicule cinématographique ; chaque image servant à donner une information au « processeur ». Quatre fois plus puissant que le Z1 de Suze, il permet au programme

Repères chronologiques

- 1865 Parution du roman de Jules Verne, *De la Terre à la Lune*.
- 1923 Publication du livre d'Hermann Oberth, *La Fusée vers les espaces planétaires*.
- 1926 L'Américain Robert H. Goddard lance la première fusée à carburant liquide.
- 1929 Première du film de Fritz Lang, *Une Femme dans la Lune*, ayant pour conseiller technique Herman Oberth.
- 1931 L'Allemand Johannes Winkler fait décoller la première fusée à carburant liquide en Europe.
- 1932 Wernher von Braun travaille pour l'armée allemande.
- 1936 Début de l'aménagement du centre de recherches sur les fusées de Peenemünde et lancement des études pour la réalisation d'une grande fusée stratégique, le V2.
- 1938 Konrad Suze met au point le Z1, le premier ordinateur.



SS-E-IV de calculer précisément la trajectoire ouvrant le chemin de la Lune.

Le AK-X1 occupe une salle de 40 m², rien que pour les bobines, mais sort des calculs incroyablement précis. La quantité de donnée analysées n'a de limite que celle de la technique employée: la vitesse de défillement de la pellicule.

La conquête de la lune

Équipé d'une tenue de scaphandrier modifiée, le 31 octobre 1935 à 6h12 du matin, heure terrestre, Lothar Waiz pose le pied sur le sol lunaire! « Un petit pas pour moi, un grand pour le Reich » sera sa première déclaration. Le point d'atterrissage a été soigneusement choisi par les scientifiques du programme SS-E-IV en se basant sur les données retrouvées dans le laboratoire Harayan de la Forêt Noire. Ainsi, en alliant les diverses technologies de pointe et les sciences des Harayans, ils ont pu déterminer avec précision le lieu d'alunissage du Vril 7 de Waiz. Celui-ci se pose à peine à 500 mètres d'un avant poste Harayan. Cet endroit deviendra dès 1937, la base Vigrid (cf. p. 17), premier poste avancé de l'humanité sur une autre planète que la Terre. Deux ans de travaux dans des conditions inimaginables sont en effet nécessaires pour transformer cet avant-poste Harayan en base habitable pour l'homme.

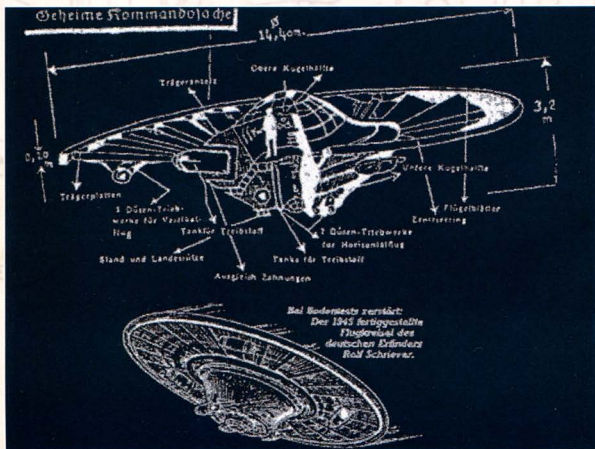
L'Effet Tesla : l'électrogravitativité

« Cette nouvelle science [...] offre dans le domaine des communications des possibilités qui confondent l'imagination. Il existe apparemment dans l'éther une catégorie insoupçonnée d'ondes électriques identiques fondamentalement aux ondes électromagnétiques de la radio. Des ondes électrogravitatives ont été produites et émises à travers des couches concentriques constituées par les matériaux de blindage électromagnétique et électrostatique les plus efficaces, sans aucune perte apparente de puissance. »

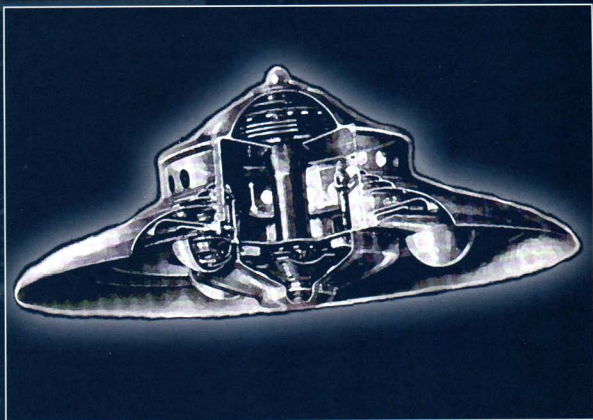
D^r Kurt Vandermeier, membre de la *VrilGesellschaft*

Nikola Tesla

Né dans la nuit du 9 au 10 juillet 1856, à minuit précises, dans la petite ville de Smiljan en Autriche-Hongrie, il devint l'un des inventeurs les plus extraordinaires des temps modernes. Prix Nobel, auteur de plus de 900 brevets traitant de nouvelles méthodes pour aborder la conversion de l'énergie, récipiendaire de quatorze doctorats des universités du monde entier et maîtrisant 12 langues, il meurt seul et oublié le 7 janvier 1943.



Disque Vril 7



Inventeur : *Entvolkungsstelle IV* (Allemagne)

Année d'invention : 1936

Exemplaires : 12

Difficulté de création : 40

Coût de construction : 49 000 000 \$

Prix de vente : N/A

Avec ses 36,5 m de diamètre, il peut embarquer 6 personnes : un pilote, un canonier chargé du canon de 37 mm (FD + 30), situé à la base du disque, et 4 passagers.

Le champ électromagnétique, créé par l'effet Tesla, utilisé pour la propulsion, protège ce dernier de toute attaque conventionnelle mais empêche d'utiliser correctement le canon (ND Tir +5).

Le propulseur Tesla a été amélioré et le Vril 7 atteint la vitesse de croisière de 4900 km/h et faire des pointes de 22 000 km/h, avec une autonomie de 4 semaines (rations de combat prévues à cet effet).

Pilotage

Le pilote peut opérer des changements de direction à angle droit et les passagers ne ressentent aucun effet de l'accélération ni des changements de direction. Le pilotage du Vril est très simple. Les

commandes ne sont pas plus compliquées que celles d'un avion de tourisme. (ND pilotage pour décollage : 5 et pour l'atterrissage : 8).

Effets secondaires

Le champ électromagnétique généré par un disque Vril a pour désavantage de brouiller toutes communications et surtout d'arrêter tous les engins utilisant une batterie dans un rayon de 5 km, mais a pour avantage d'isoler totalement l'engin de toute forme de radiations.

Espace interplanétaire

Le Vril 7 est capable de voler dans l'espace. Les études sur la gravité ont abouti à l'amélioration du Champ Tesla, permettant au Vril d'échapper à l'atmosphère terrestre. La sonde d'exploration Harayan découverte dans la Forêt Noire a permis d'obtenir des résultats dépassant toutes les attentes.

Le Vril 7 est pressurisé et dispose d'une réserve d'oxygène suffisante pour 6 personnes pendant 4 semaines. Nombre de technologies très abouties des U-boot ont été utilisées ou adaptées afin de rendre viable le voyage spatial.

Les Bases secrètes du Reich

Construites pour résister aux pires bombardements, les bases nazies, secrètes ou non, sont des merveilles d'ingénierie, entachées, pour la plupart, du sang de milliers de déportés.

Les Bases « Officielles »

U-Bunker : à toute épreuve

Les bases d'U-boot, ou *U-bunker*, présentent la particularité d'être en bord de mer, et d'avoir des écluses blindées. Destinées à protéger une flotte de sous-marins, ce sont de gigantesques hangars avec des bassins pour chaque navire (de 6 à 12, selon la base). Protégées par des nids de mitrailleurs à chaque angle, des unités antiaériennes, elles bénéficièrent les premières, d'un système particulier : la chambre d'éclatement. En effet, la couverture de ces bases est constituée d'un toit intérieur sur lequel des poutres soutiennent le toit extérieur, le tout est en béton armé. Ainsi, si une bombe tombe, elle perce le toit extérieur, mais l'impact est totalement dispersé dans la chambre d'éclatement ainsi constituée entre les deux toits. Une bombe de plus de 6 tonnes ne faire guère qu'égratigner la structure !

Les dessous de Berlin

Dès 1934, les dessous de Berlin sont creusés pour construire des bunkers visant à protéger la population berlinoise en cas d'attaque sur la capitale du Reich. Ce réseau ne cesse de s'agrandir, jusqu'à devenir un véritable labyrinthe sous la ville. Des structures de plein air viennent compléter ces dispositifs, dès la fin de la décennie. Le bunker de la gare de métro Gesundbrunnen peut abriter plus de 1 300 personnes.

Mais en plus de ces abris civils, tout un réseau dédié au haut commandement du Reich est construit sous les rues et édifices de la capitale ; chaque dirigeant a son Bunker personnel.

Recherches à Peenemünde

Von Braun, a besoin dès 1935, d'une base dédiée à la construction des fusées. Il opte pour le site de Peenemünde, au nord de l'île d'Usedom, sur la Baltique. Les travaux d'aménagement commencent en 1936. Peenemünde ouest sera réservé à la Luftwaffe tandis que l'Est sera consacré aux fusées. Il y a des possibilités d'extension au sud pour le logement du personnel de la base, et un petit train pour assurer les liaisons.

Dès 1938 la base est désignée sous le nom de HAP (Heeresanstalt Peenemünde).

Pour réaliser les recherches sur les fusées, Peenemünde dispose d'un laboratoire de guidage,

d'une soufflerie, de pas de tir pour les essais, et d'une centrale électrique. S'y ajoutent des équipements sportifs et urbains. En 1939, près de 3 000 scientifiques travaillent sur la base.

Des milliers de déportés du camp de Dora, l'un des plus durs, meurent pour l'édification du rêve nazi : les fusées.

Sonderbauten !

L'organisation Todt est chargée des grands travaux de l'État nazi, et plus particulièrement des *Sonderbauten* (constructions spéciales) : des installations protégées, pour le déploiement des armes nouvelles allemandes. Bases de lancement de V2, usines d'oxygène liquide, super-canon, seront ainsi édifiés durant le règne Nazi. Avec leurs murs épais de plus de 5 m, les Sonderbauten, sont conçus pour résister aux plus intenses bombardements.

Les Bases secrètes

Construites dès 1933 pour certaines, les bases secrètes du Reich sont nombreuses et ont chacune une fonction particulière : recherche scientifique, usine... Elles bénéficient des meilleures techniques de construction et peuvent, en général, vivre en totale autonomie.

Un cœur de glace : NeuSchwabenland

En 1936, l'Allemagne Nazie annexe des territoires en Antarctique (cf. p. 9). La base de NeuSchwabenland fondée sur ces terres désolées, est sous le commandement SS. Dès 1937, des navires chargés de matériel et de scientifiques, rallient la Nouvelle Souabe, protégée par une troupe d'élite. Les moyens investis sont considérables et la même année, la base devient opérationnelle. Ses infrastructures comptent une dizaine de bâtiments reliés entre eux et à des Bunkers creusés à même la montagne, grâce à un réseau de galeries souterraines. Tout ceci et complété par un aéroport et un port pouvant recevoir des bâtiments militaires.

NeuSchwabenland effectue des relevés géographiques du continent. En 1938, sur ordre de Hitler et sur les recommandations de ses mages, les efforts sont redoublés pour trouver le passage d'une ouverture vers la Terre Creuse.

Forêt-Noire : la forteresse du Vril

Incroyable forteresse dans les montagnes, incluant des parties en Italie, Autriche et Bavière, la, ou plutôt,

Portrait : Jürgen Merkenmacht

Ce jeune scientifique, issu de la division Hexen des SKGR, est considéré comme le plus grand spécialiste de la civilisation Harayan. Longtemps décrié par ses confrères scientifiques pour ses théories sur l'interférence de diverses civilisations extra-terrestres dans le développement de l'Humanité, son ouvrage « *L'Égypte, cobaye de la science extra-terrestre* », lui valut d'être mis au ban de la communauté scientifique en 1928. Devenu la risée du monde de la science, ses fonds de recherche coupés, renvoyé de

son université, abandonné par ses mécènes, il s'isole du monde. Dès l'accession au pouvoir du Parti Nazi, il devient l'une des premières « violette de mars ». Ses théories suscitant l'intérêt de hauts dirigeants du régime, il retrouve son « sérieux » et... des subventions. Il a développé lui-même les plans de la Vigrid, mais, souffrant d'une peur panique lorsqu'il doit monter ne serait-ce que sur une tabourette, il n'y a jamais mis les pieds, à son grand regret !

les bases secrètes de la Forêt Noire, sont un véritable maillage d'usines souterraines, d'entrepôts de munitions et des hangars, de nourriture et d'armes et, bien sûr, de laboratoires ! Cette base, sans doute la plus secrète de toutes, est le quartier général de l'*Entwicklungsstelle IV* (cf. *Conquête Spatiale*, p. 13). Elle est entièrement

dédiée à un seul objectif : Le projet Vril 7. Parfaitement protégée d'éventuels bombardements, par des milliers de tonnes de roches, cette base fonctionne en totale autonomie. Bien que gigantesque, elle n'abrite guère plus de 100 scientifiques, et une troupe de SS Totenkopf.

Vigrid Basis ⁽¹⁾

Projet le plus ambitieux de l'Histoire, la base Vigrid se situe dans le cratère Tycho, à l'emplacement du crash d'un engin Harayan, sur la face visible de la Lune. Les explorations démontrèrent son bon état, mais son acheminement sur Terre fut jugé impossible. Ne pouvant l'étudier en Allemagne, on construirait donc le laboratoire dans le vaisseau. De nombreuses parties furent préfabriquées sur Terre, alors que des équipes étaient envoyées sur la Lune pour aménager le site. Les préparatifs sur place, prirent plus d'un an. Une autre année fut nécessaire pour rendre la base exploitable. Elle fut opérationnelle et autonome 6 mois plus tard, le 8 juin 1938. La base est divisée en 3 zones :

La partie extérieure, dite **la Crevasse** : située dans une tranchée de 800 m de long, creusée par le vaisseau lors de son alunissage forcé. Elle est occupée par 12 grands Bunkers servant à stationner les Vril 7, et contenant les générateurs permettant de les recharger. 2 autres en construction, accueilleront les nouvelles générations d'astronefs. 6 structures, plus petites, desservent les tunnels découverts sous le site, et permettent l'accès à la base par un chemin protégé, dans le cas, improbable, d'une attaque.

La partie inférieure, dite **la Montagne** : c'est le corps de la base. Encastré, dans la colline sur laquelle le vaisseau repose, il a été renforcé et réaménagé. On y accède à partir de la Crevasse par un double sas, assurant l'étanchéité. Elle comprend

une salle de stockage et de réapprovisionnement des scaphandres, les spartiates lieux de vie du personnel, les réserves, le générateur, et les machines servant à assurer les conditions de vie à l'intérieur de la base : air, eau et chaleur. Toutes ses fonctions sont réglées dans la salle de contrôle, une gigantesque pièce octogonale, contenant aussi le calculateur traitant les informations recueillies par les scientifiques. C'est par cette salle que l'on accède au Dôme.

La partie supérieure, dite **le Dôme** : c'est le vaisseau Harayan. Il est divisé en 2 niveaux. Le niveau inférieur est un centre d'étude où, scientifiques et techniciens tentent de percer les mystères de la technologie Harayan. Des dizaines de machines sont reliées entre elles, entourées d'instruments de mesures, de laboratoires et de centres d'essais, pour essayer d'appréhender les mystères de cette technologie.

Le niveau supérieur, surnommé **la Machine**, est considéré comme la salle de contrôle du vaisseau. En son centre se situe une improbable construction de diamant et d'or aux formes incompréhensibles, dont les fonctions restent inconnues. Certains membres du SKGR restent persuadés que le Crâne serait la clé du mystère, dernier vestige contenant une partie de l'énergie nécessaire à la mise en route du vaisseau, ce qui laisse les scientifiques impatients.

Il est à noter, qu'en dehors des pilotes, aucun membre de la base n'est autorisé à revenir sur Terre.

(1) **Vigrid** : Champ de bataille de la fin du monde dans la mythologie nordique.

Plans de la base Vigrid

Vue d'ensemble



Vues intérieures



La Montagne
Niveau inférieur



La Montagne
Le Dôme



La Montagne
La Machine

- 1 : portes
- a : escaliers
- 1 : sas
- 2 : salle scaphandres
- 3 : stockage
- 4 : reserves et générateurs
- 5 : quartiers du personnel
- 6 : salle de contrôle
- 7 : machinerie Harayan
- 8 : emplacement du crâne

Vue en coupe



Le Snow Cruiser

Aux origines

L'idée du Snow Cruiser, le Croiseur des Neiges, est née dans l'esprit de Thomas C. Poulter, lors de son retour de l'expédition Antarctique de 1933-1934 durant laquelle il porta secours à l'amiral Richard E. Byrd. Il fallait créer un engin autonome pouvant affronter les conditions extrêmes, dans lequel de surcroît, une équipe scientifique pourrait vivre en toute sécurité avec une autonomie d'un an et de 8000 km!

Bien équipé

Le Snow Cruiser dispose d'un poste de pilotage, de quartiers pour l'équipage, d'une salle des machines, de réserves, d'un équipement scientifique complet, et même d'une chambre noire! Une réserve de 4000 litres de kérosène, destinée à l'avion embarqué, et 1 an de vivres pour 4 personnes complètent l'ensemble.

L'innovation technologique principale réside en l'aptitude du Snow Cruiser à franchir des crevasse de plus de 5 mètres grâce à ses roues pouvant se rétracter et ainsi transformer l'avant, ou l'arrière en luge glissant au-dessus du vide. Les roues restant en contact avec le sol, tractent alors l'engin. La possibilité de régler l'élévation et le diamètre imposant des roues, permettent au Snow Cruiser de négocier des obstacles de 3 mètres de hauteur, sans soucis.

De la conception à la réalité

En octobre 1939, après 1 an et 150 000 \$, le Snow Cruiser sort des ateliers Pullman de Chicago. Il est prêt à entamer son voyage inaugural de 1 650 km, en ralliant Boston pour être embarqué à bord du North Star pour rejoindre le pôle. Durant ce voyage inaugural, les derniers problèmes techniques sont réglés.

Premiers pas sur la neige

Le 12 janvier 1940, après un débarquement délicat étant donné sa taille, le Snow Cruiser fait ses premiers tours de roues sur la banquise. Mais à peine 5 kilomètres plus loin, il reste immobilisé à tout jamais: Trop lourd pour les neiges du pôle? Des roues lisses qui empêchent une adhérence correcte? Une transmission peu efficace pour le type de terrain? Les ingénieurs se perdent en conjectures et vains essais... Le Snow Cruiser restera là et sera totalement oublié.



Faire renaître le Snow Cruiser

Malgré tout son génie, Thomas C. Poulter n'avait pas pensé au problème majeur que pouvaient poser des pneus lisses dans un environnement comme celui du pôle, les essais avaient été effectués... dans des carrières de sable!

Afin de rendre cet engin opérationnel en milieux neigeux, il faut non seulement d'une part rechapier les pneus, mais aussi améliorer la transmission, afin que plus de puissance soit disponible. Le problème du poids n'est pas le plus difficile à résoudre: il suffit de ne pas embarquer l'avion et les réserves de carburant dédiées.

Pour effectuer tout cela, il faut compter 1 semaine de travail, et le ND pour y parvenir est de 12.

Longueur: 17 m	Largeur: 6 mètres
Hauteur: 5 m (max.)	Poids: 34 t. (chargé)
Pneus: Goodyear de 3m de diamètre	
Vitesse: 50 km/h (maximum)	
Moteurs: 2 Six Cylindre Diesels (150 chevaux chaque)	
Autonomie: 8,000 km et 1 an	
Avion embarqué: Stinson SR Reliant, (version 1 pilote). (cf. Arkos#2, p. 14)	
Inventeur: Thomas C. Poulter (États-Unis)	
Année d'invention: 1939	
Exemplaires: 1	
Difficulté de création: 10	
Coût de construction: 150 000 \$	
Prix de vente: N/A	

Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.	Année	Prix
35	- 3	10	80	8 000	4	15 tonnes	1939	150 000 \$

Machines infernales et savants fous

Savants fous et inventions étranges

La science pulp

il apparaît que dans les années 30, la science n'est pas toujours très raisonnable, même pour le quidam. ceci est encore plus vrai pour les génies de cette période : les savants fous. en avance de quelques années sur leurs collègues plus institutionnels ou capables de percer des mystères scientifiques encore abscons pour les autres, les savants fous d'Arkeos créent tant de machines incroyables et infernales qu'ils donnent naissance à un nouveau type de science : la science pulp.

toujours en léger décalage avec la science traditionnelle la science pulp est improbable au regard de celle-ci. pourtant les savants fous semblent toujours capables d'expliquer de façon plus ou moins fumeuse le fonctionnement « scientifique » de leurs appareils, le plus souvent en invoquant un raisonnement ou une théorie scientifique au nom pittoresque et connu d'eux seuls.

Au final, la science pulp ne s'embarrasse pas d'explications. ce qui compte, c'est que ça marche ! Les longs discours des savants fous ne sont que de la poudre aux yeux destinée à augmenter l'intensité dramatique du moment. personne n'est dupe ; ces gens sont fous !

Les machines infernales

(Avis aux aventuriers d'Arkeos : la lecture du chapitre « Création de machines infernales » peut se révéler utile.)

Il existe des gens encore plus fous que les inventeurs de ces machines : les utilisateurs ! Mettre en œuvre une telle machine requiert quatre conditions :

Le mode d'emploi : le mieux reste encore de se le faire expliquer par l'inventeur. Ces engins sont souvent des exemplaires uniques, et le mode d'emploi n'est pas fourni dans l'emballage. Sans ces explications, l'utilisateur doit réussir une confrontation de **Sciences exactes** contre la difficulté de création de la machine infernale. En cas de réussite, il comprend le fonctionnement après un examen aussi long que le temps d'utilisation de la machine.

Le temps d'utilisation : chaque machine infernale s'actionne en plus ou moins de temps. Celui-ci est une caractéristique indiquée dans la description de la machine. Si l'utilisateur est interrompu avant la fin de ce délai, il ne perd cependant pas le bénéfice de ses préparations et n'aura plus qu'à satisfaire au reliquat lorsqu'il reprendra son travail.

L'autonomie : il faut vérifier la batterie ou le réservoir !

Le bouton rouge : quand bien même l'utilisateur connaîtrait le mode d'emploi, l'a-t-il appliqué correctement ? Pour cela, il doit réussir une confrontation dans la spécialité correspondant à la fonction de la machine infernale. En cas de réussite, la machine

fonctionne. Si c'est un échec, le temps d'utilisation a été dépensé pour rien. En cas d'échec critique, la machine est endommagée ; elle ne fonctionne plus !

Caractéristiques des machines infernales

Caractéristiques techniques

En termes de règles, les machines infernales sont définies par les caractéristiques suivantes :

Fonction : ce à quoi sert la machine infernale. Elle ne peut avoir qu'une seule fonction.

Efficacité : la puissance de la machine ou plutôt de sa fonction. L'efficacité d'une machine d'attaque représente ses dégâts, celle d'une machine de déplacement, sa vitesse, etc.

Temps d'utilisation : le temps nécessaire à l'activation de la fonction de la machine. Désactiver une machine prend un round, sauf si un problème survient (à la discrétion du MJ).

Ergonomie : la facilité d'utilisation de la machine. Il s'agit d'un bonus aux confrontations utilisant celle-ci. Pour les machines de déplacement, l'ergonomie devient la sportivité.

Autonomie : le temps pendant lequel la machine peut être utilisée avant de devoir être rechargée ou réapprovisionnée.

Blindage : les points de protection de la machine inférieure.

Structure : les points de structure de la machine infernale.

Taille : une machine infernale peut être de taille portable, être un véhicule ou occuper tout un laboratoire.

Aspect : la description visuelle de la machine.

Caractéristiques annexes

En sus des caractéristiques techniques, les inventions sont décrites par des caractéristiques annexes spécifiant leur intégration à l'univers d'*Arkeos*.

Inventeur : indique le nom de l'inventeur et son pays de résidence au moment de l'invention.

Année d'invention : indique l'année de construction du premier exemplaire.

Exemplaires : indique le nombre total d'exemplaires construits. Certains savants tiennent des carnets précis ou revendent les plans de leurs machines, d'autres non.

Prix de vente : le prix auquel un exemplaire peut être acheté à son inventeur ou à l'un des propriétaires. Une machine infernale ne peut être acquise grâce à l'aptitude Ressources des dilettantes.

Fonctions des machines infernales

Attaque : la machine infernale inflige des dégâts, comme une arme traditionnelle. Il est donc nécessaire de réussir une confrontation de combat pour parvenir à ce résultat. Cependant, l'attaque de la machine est toujours dotée d'une capacité spéciale. Les machines d'attaque s'utilisent avec la Spécialité Armes spéciales (machines infernales).

Ex : ignorer l'armure, tirer dans les coins, etc.

Protection : la machine infernale protège un individu ou un objet des attaques physiques. Elle fonctionne comme une protection traditionnelle et bénéficie d'une capacité spéciale. Les machines de Protection ne requièrent pas de confrontation d'utilisation.

Ex : doublée contre les armes à feu, renvoie une partie des dégâts à l'attaquant, est invisible ou sans encombrement.



Transport : la machine infernale permet de se déplacer. Soit ce déplacement est conventionnel, auquel cas il est effectué à grande vitesse, soit il est spécial et suit alors ses propres règles. Les machines de déplacement s'utilisent avec la Spécialité Conduite, Navigation, Pilotage ou Sciences exactes selon la définition de l'aspect.

Ex : téléportation, vol, déplacement chthonien, etc.

Détection : la machine infernale permet de voir, d'entendre ou de repérer un élément invisible aux sens humains. Cette détection n'est pas automatique. Les machines de détection s'utilisent avec la Spécialité Vigilance.

Ex : les fantômes, les infrarouges, les pensées, etc.

Spécial : toutes les fonctions qui ne rentrent pas dans les autres catégories. La création de ces machines infernales est réservée aux MJ expérimentés, car ils devront faire preuve de discernement quant aux effets autorisés. Ils peuvent utiliser les exemples fournis ou s'inspirer des règles sur la magie, (cf. *Arkeos*#1, p. 49). De même, c'est le MJ qui détermine la Spécialité d'utilisation d'une machine spéciale.

Ex : influencer la lune, créer des morts-vivants, etc.

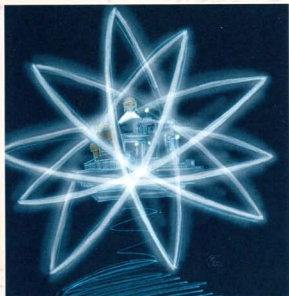
Machines infernales

Nom	Fonction ^(*)	Eff.	Temps	Ergo.	Aut.	Blin.	Str.	Taille ^(**)
Accélérateur quantique	S	8	6 h	- 5	Perm.	5	30	L
Canon Zéta	A	4	1 r	- 1	15	5	10	P
Déphaseur spatio-temporel	P	5 (10)	1 r	0	1 h	5	10	P
Disrupteur photonique	S	5	5 mn	- 2	1 h	0	5	P
Infra-lunettes	D	3	1 r	+ 1	30 mn	0	5	P
Machine Frankenstein	S	7	24 h	0	Perm.	0	20	L
Module « RocketMan »	T	5	1 r	- 3	300 km	5	10	P
Séleño-corrupteur	S	10	6 h	0	7	5	20	L
Serum X	S	3	5 mn	0	1 dose	0	5	P
Spectromètre	D	3	1 r	+ 1	1 h	0	5	P

^(*) : Attaque, Détection, Protection, Transport ou Spécial.

^(**) : Portable, Véhicule ou Laboratoire.

Catalogue de machines infernales



Accélérateur quantique

Inventeur : Sir Henry Graham Wills (Royaumes-Unis)

Année d'invention : 1898

Exemplaires : 1

Difficulté de création : 15

Coût de construction : 750 000 \$

Prix de vente : 10 000 000 \$

L'accélérateur est constitué d'un ensemble de sièges agencés comme dans une voiture et muni d'une console de contrôle pourvue de boutons, de leviers et de cadrans. Autour de cet habitacle tournent, à vitesse réduite, une demi-douzaine de cerceaux métalliques dorés. D'après les témoignages, ces cerceaux vont de plus en plus vite dès que la machine est activée, pour finalement dissimuler à la vue, les occupants de l'habitacle qui disparaissent, laissant la machine s'arrêter seule.

L'accélérateur quantique est en réalité une machine à voyager dans le temps. Du moins, c'est ce que prétend la rumeur. En effet, personne n'a jamais revu Sir Wills, ni aucun des autres intrépides aventuriers qui l'ont testé.

L'unique exemplaire de l'accélérateur quantique est entre les mains de la ligue des chasseurs de reliques (cf. *Arkeos 2*), qui se demande bien ce qu'elle peut en faire. Le prix de vente indiqué est donc purement théorique.

Notre : cette machine est l'exemple parfait de l'engin dangereux à ne mettre qu'à coup sûr entre les mains d'aventuriers. Le MJ ne devrait l'utiliser que s'il se sent capable de transformer son monde, de jongler avec les époques et d'imaginer des uchronies.

Voyager dans le temps

Selon l'Efficacité de l'accélérateur quantique utilisé, le voyage dans le temps est plus ou moins long. Si la machine est conçue pour voyager dans un seul sens, on considère que l'Efficacité est d'un cran supérieur à celle choisie par l'inventeur.

1	5 mn
2	1 heure
3	6 heures
4	1 journée
5	1 semaine
6	1 mois
7	1 an
8	10 ans
9	100 ans
10	1 000 ans

Canon Zéta

Inventeur : Professeur Kanéda (URSS)

Année d'invention : 1935

Exemplaires : 6

Difficulté de création : 11

Coût de construction : 550 000 \$

Prix de vente : 1 100 000 \$

Le canon Zéta se présente sous la forme d'un long tube en aluminium rappelant un bazooka. Muni d'une gâchette et d'organes de visée, il est relié par un long câble à une batterie qui se porte en bandoulière. Lorsqu'il est activé, le canon Zéta émet un rayon rouge depuis l'embout du canon jusqu'à la cible et parfois au-delà.

Le canon Zéta est un « fusil laser » dont la capacité spéciale permet d'ignorer l'armure de la cible. Il ne provoque aucun recul et sa trajectoire ne dévie jamais... enfin, presque jamais. Il semblerait que le champ magnétique ou gravitationnel terrestre perturbe le rayon Zéta. Ajouté au poids de l'engin et à ses organes de visée peu précis, ce défaut rend le canon Zéta décevant par rapport aux espoirs de son constructeur.



Le professeur Kanéda, japonais d'origine, travaille pour le compte du gouvernement russe à la construction de cette « super-arme ». Il semblerait en effet que les Allemands développent de nouveaux tanks au blindage renforcé, et l'armée russe ne veut pas être prise au dépourvu. Malheureusement, l'autonomie du canon est limitée, et les installations nécessaires à son rechargement interdisent une réutilisation rapide sur le terrain. Le travail du Professeur Kanéda n'est pas fini.

En outre, l'un des six prototypes construits pour l'armée russe a été dérobé par un espion, probablement à la solde des Nazis. Mais le doute subsiste, car cet espion a disparu, égarant lors de sa fuite, le prototype volé quelque part en Europe. Celui-ci, avidement recherché par les acteurs du monde de l'ombre, circule donc dans le marché noir du crime organisé.



Déphaseur spatio-temporel

Inventeur : Duc Leo von Vramburg (Autriche)

Année d'invention : 1934

Exemplaires : 4 (dont 1 aux mains des Nazis)

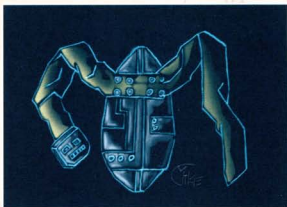
Difficulté de création : 15

Coût de construction : 750 000 \$

Prix de vente : 1 500 000 \$

Le déphaseur se présente sous la forme d'une boîte métallique munie de plusieurs boutons et diodes. Il est attaché à une large ceinture de cuir. Lorsqu'il est activé, un champ de force rectangulaire et lumineux se matérialise autour du porteur et le suit dans ses moindres mouvements.

Ce déphaseur est donc une machine de protection utilisant la théorie des multiples dimensions pour amoindrir l'énergie cinétique des attaques. Il est efficace en mêlée et contre les tirs, pour un poids complètement nul ; l'utilisateur reste libre comme l'air. Il ne souffre que d'un seul défaut : dans le noir, l'utilisateur est illuminé comme un sapin de Noël ! L'inventeur du déphaseur construit de nouveaux modèles. Il en a vendu trois à des explorateurs de diverses nationalités et son dernier prototype a mystérieusement disparu. Selon la rumeur, il aurait été dérobé par des espions allemands. Le professeur von Vramburg offre une belle récompense pour ce précieux déphaseur.



Disrupteur photonique

Inventeur : Docteur Tom (France)

Année d'invention : 1935

Exemplaires : 3

Difficulté de création : 8

Coût de construction : 80 000 \$

Prix de vente : 200 000 \$

Le disrupteur est un module métallique vaguement ovale, se portant sur le dos par un harnais de cuir. Des fils de cuivre courent depuis le module jusqu'à un minuscule panneau de contrôle situé dans l'une des boucles du harnais, et se plaçant sur le torse de l'utilisateur. Une fois l'engin activé, le tout disparaît ! Le disrupteur photonique est une machine à rendre invisible. En réalité, il crée un champ de distorsion électromagnétique qui « tord » la trajectoire de la lumière qui « évite » ainsi l'utilisateur. Cependant, le procédé n'est pas fiable à 100%. Avec des modèles peu perfectionnés, on parvient plus à un effet caméléon qu'à une véritable invisibilité. En outre, sans lumière, l'utilisateur devient aveugle ; plus le disrupteur est efficace et plus l'acuité visuelle est mise à mal. C'est pour cela que malgré l'intérêt tactique qu'il représente, le disrupteur n'attire pas les grandes puissances du monde de l'ombre. Cependant, les RG français (cf. *Arkos*#2, p. 34) s'intéressent de près au cas du Docteur Tom, dont la véritable identité reste un mystère, et aux applications potentielles d'une telle invention.

Le Docteur Tom vit dans une villa du sud de la France avec ses deux jeunes fils et la fiancée de l'un d'entre eux. Il a vendu son prototype à un collectionneur de bizarreries d'origine arabe et le second modèle, à un espion d'Interpol (cf. *Arkos*#2, p. 34). Il teste toujours le troisième modèle, dans une salle capitonnée pour éviter les accidents. Dernièrement, il a remarqué que la distorsion électromagnétique de son disrupteur n'affectait ni les infrarouges, ni les ultraviolets.

Note : d'autres engins rendant invisible fonctionneraient donc sur le même principe : chaque point d'Efficacité octroie un bonus de -2 aux confrontations de Discrétion et un malus de +2 aux confrontations de Vigilance.



Infra-lunettes

Inventeur : Docteur Fushikawa (Japon)

Année d'invention : 1935

Exemplaires : 3

Difficulté de création : 12

Coût de construction : 600 000 \$

Prix de vente : 1 200 000 \$

Les Infra-lunettes ressemblent à de grosses lunettes d'aviateur reliées par un ensemble de fils et de connecteurs à une petite boîte métallique venant se placer sur la nuque de l'utilisateur.

Le principe des infra-lunettes est simple. Les verres ont été spécialement traités pour capter les rayonnements infrarouges. Grâce aux appareillages de la boîte métallique (le « contrôleur optique »), les lunettes retranscrivent ces informations, en dégradés de rouge. Elles sont donc particulièrement utiles la nuit ou dans le noir, mais difficiles à utiliser de jour. En effet, les retranscriptions visuelles infrarouges se superposent à la vue normale du porteur, et peuvent causer un certain trouble. Madame le docteur Fushikawa réfléchit à un moyen de parer à ce problème, mais ne l'a pas encore découvert.

Elle continue d'y travailler dans son laboratoire de Tokyo. Elle a vendu un prototype à un spéléologue (qui voit plus souvent des dégradés de froid que des dégradés de chaleur) pour un prix modique, moyennant des rapports réguliers d'utilisation. Elle en a cédé un second à un chasseur de fauves et conserve le troisième pour ses tests. Un quatrième est en cours de réalisation.

Note : il existe une application inattendue à la fonction des infra-lunettes. Si le docteur Fushikawa en était averti, le prix de son invention serait multiplié par deux !

Machine Frankenstein

Inventeur : Docteur F. (inconnu)

Année d'invention : 1817

Exemplaires : 1

Difficulté de création : 10

Coût de construction : 100 000 \$

Prix de vente : 500 000 \$

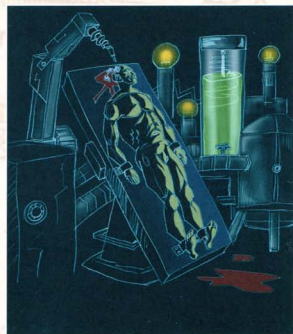
La machine Frankenstein occupe tout un laboratoire et se compose de nombreux éléments : une table d'opération munie de menottes, un inducteur d'énergie, un mélangeur chimique et... un réfrigérateur. Dès qu'un cadavre, en plus ou moins bon état, est installé sur la table d'opération, la machine est prête à l'utilisation.

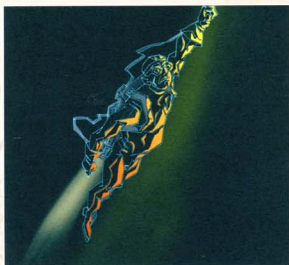
En effet, elle sert à animer des morts, ou même des morceaux de mort. En bref, elle donne une conscience à ce qui se trouve sur la table, pour autant que cela soit à peu près fonctionnel. Il est possible de reconstituer un corps « parfait » à partir des membres les plus sains, de divers sujets spécifiquement choisis.

Une fois le corps animé, une conscience vierge et enfantine l'habite. La rumeur indique qu'il est possible pourtant, que des souvenirs « corporels » des anciens propriétaires des membres ressurgissent chez celui qu'il convient d'appeler un golem. En général, tel un enfant, le golem obéit à l'utilisateur de la machine, qu'il considère comme son père, mais sa psyché reste fragile et sujette à de terribles changements.

Actuellement, personne ne sait où se trouvent l'inventeur et la machine Frankenstein. De même, les rapports entre cette machine et le roman du même nom restent un mystère. Cependant, des plans ou des ébauches de plans circulent dans le monde de l'ombre et certains savants fous tentent de construire leur propre machine Frankenstein.

Note : L'Efficacité simule ici les probabilités de créer le golem. Il faut confronter celle-ci à un ND déterminé par le MJ selon la qualité des matières premières (5 pour un corps d'athlète bien frais, 15 pour le corps d'un vieillard ou un cadavre décomposé).





Module F-4X « RocketMan »

Inventeur : Professeur Mc Allister (USA)

Année d'invention : 1937

Exemplaires : 12

Difficulté de création : 11

Coût de construction : 550 000 \$

Prix de vente : 1 500 000 \$

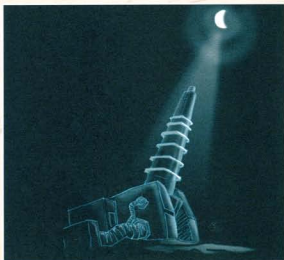
Ce module est constitué d'un duo de turbo-réacteurs muni d'un réservoir, d'un cadran et de quelques boutons de contrôle. Il est rattaché à un harnais, permettant de le porter comme un sac à dos. Deux fils de cuivre courent de part et d'autre jusqu'à des gants semi-rigides ; l'utilisateur contrôle l'intégralité du module grâce aux contrôles manuels qui y sont installés.

Comme son nom l'indique, le RocketMan transforme son utilisateur en « homme-roquette », le propulsant dans les cieux, suivis par une gigantesque flamme. Il est conseillé d'avoir un pantalon solide ! Le pilote a également tout intérêt à porter des lunettes d'aviateur et un casque de protection. En effet, le maniement de l'engin n'est pas des plus aisé et bien des pilotes d'essai se sont retrouvés dans une meule de foin, voire la chambre d'un quidam !

Contrairement à de nombreuses inventions infernales, le module RocketMan fait l'objet d'un développement sous le contrôle de l'US Air Force. Madame le professeur Mc Allister a travaillé plusieurs années sous contrat, pour produire les premiers prototypes. Elle a intégré le département de la défense en 1937 pour superviser la production de masse.

Mais l'armée n'est pas à l'épreuve du vol et, deux des douze exemplaires produits ont disparu. Ils passent désormais de mains en mains dans le monde de l'ombre, attendant d'être achetés par quelqu'un capable de les piloter ou de les désosser pour en comprendre le mécanisme. Ces vols, ajoutés au fait que le module est d'un maniement

difficile, jettent une ombre sur ce projet militaire, pour lequel, contrairement aux souhaits de l'armée de l'air, le Congrès américain n'est pas sûr de donner le feu vert.



Séléno-corrupteur

Inventeur : Docteur Yué (Chine)

Année d'invention : 1933

Exemplaires : 1

Difficulté de création : 17

Coût de construction : 8 500 000 \$

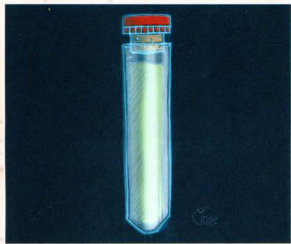
Prix de vente : 20 000 000 \$ (Mais le séléno-corrupteur n'est pas à vendre)

Le séléno-corrupteur est un gigantesque appareil aussi gros qu'une maison. Il est constitué d'un canon énergétique pointé vers le ciel et d'un ensemble de cerceaux argentés tournoyants à l'unisson. Le tout est relié par des fils d'argent à des consoles de contrôles et à une source d'énergie électrique. Si le séléno-corrupteur est activé, les cerceaux tournent de plus belle et le canon envoie un rayon argenté en direction de la Lune. Lorsque celle-ci est frappée par le rayon, un voile argenté passe sur sa surface, visible depuis la Terre, et elle renvoie un rayon argenté vers cette dernière, en direction d'un point savamment choisi par l'utilisateur. Ce point est nécessairement dans la mer et lorsque le rayon le frappe, un raz-de-marée s'y forme, progressant à grande vitesse vers les côtes les plus proches. Ce raz-de-marée peut détruire une petite ville et causer de terribles dégâts à une métropole comme New-York ou Canton.

Il faut une heure pour calculer l'angle du rayon de façon à ce que le retour frappe le point désiré. Puis, le canon tire et son rayon met deux heures à atteindre la Lune. Le retour nécessite le même délai, soit un total de cinq heures. À partir de ce moment, le processus ne peut plus être stoppé ; les ondes gravitationnelles de la Lune sont en action et le

raz-de-marée mettra une heure à atteindre sa cible. Avant ce point de non-retour, mettre le Séléno-corrupteur hors-tension permet de stopper le processus.

Le séléno-corrupteur est donc un engin particulièrement dangereux. De nombreux acteurs du monde de l'ombre sont à sa recherche, dont le FBI, pour le détruire. Malheureusement, on a perdu sa trace et celle de son inventeur. Étant donné la taille de l'engin, il est presque certain que celui-ci n'a pas quitté la Chine. Certains prétendent que « Docteur Yué » n'est qu'un alias utilisé par le terrible Fu Man Chu (cf. *Arkeos* #3, p. 89) ; d'autres disent que le docteur Yué serait une jeune chinoise à la beauté enchanteresse.



Sérum X

Inventeur : Docteur Arnesson (Royaume-Uni)

Année d'invention : 1934

Exemplaires : de nombreuses fioles

Difficulté de création : 4

Coût de construction : 80 \$ la dose

Prix de vente : 150 \$ la dose

Le sérum X est un liquide verdâtre peu attirant, généralement stocké dans des éprouvettes à l'abri de la lumière et à température moyenne. On l'utilise, dans une seringue par une simple piqûre. Le patient voit alors ses plaies se refermer miraculeusement et son métabolisme se régénérer. En effet, le sérum X permet au patient de regagner 8 points de vie, létaux et superficiels, par dose.

Son inventeur, madame le docteur Arnesson, est une biologiste de renom qui vit en Écosse. Le sérum X n'a pas encore été reconnu par les autorités anglaises, mais le docteur cédera volontiers quelques doses contre un « financement » de ses recherches et... une décharge de responsabilité signée en bonne et due forme. Certains se sont essayés à re-découvrir la formule du sérum à partir d'échantillons... en vain. (Ce n'étaient pas des savants fous !). De toute façon, madame le docteur Arnesson a déjà fait breveter son vaccin.

Note : dans la mesure où cette invention est « consommable », l'autonomie représente le nombre

de doses. Pour la déterminer, il faut utiliser la colonne « Attaque », mais ensuite diviser par dix le coût de construction final (cf. p. 28).



Spectromètre

Inventeur : Professeur Raimi (Italie)

Année d'invention : 1936

Exemplaires : 3

Difficulté de création : 11

Coût de construction : 550 000 \$

Prix de vente : 1 000 000 \$

Le Spectromètre est une grosse boîte en plastique munie de petites diodes lumineuses. Il tient dans la main. Il est équipé de nombreux boutons et molettes de réglage, et de deux antennes. Lorsque le spectromètre est activé, les antennes se déploient de part et d'autre de la boîte. Les diodes clignotent d'autant plus que des fantômes sont proches. Car la fonction du spectromètre, comme son nom l'indique, est de détecter les spectres, ectoplasmes, revenants et autres fantômes.

Cependant, cette détection n'est pas des plus précises. L'utilisateur sait juste s'il se rapproche d'un fantôme ou pas et n'a d'autre indication que la direction et une évaluation de la distance. Si plusieurs fantômes sont présents dans la zone de détection, le spectromètre risque fort de donner le tournis à son utilisateur !

L'inventeur du spectromètre, le Professeur Raimi, ne quitte pas sa vieille maison – hantée, bien sûr –, dans la campagne italienne. Il travaille à perfectionner son invention et ne désespère pas de construire un jour un engin permettant de communiquer avec les fantômes et les esprits. Il a vendu son premier prototype à des universitaires de New York férus de spiritisme et le second à un détective privé de la petite ville de Miskatonic, aux USA. Il achève actuellement son troisième prototype, qui est fonctionnel.

Création de machines infernales

Phase 1: le concept

Le savant fou définit les différentes caractéristiques de la machine infernale. Le choix effectué pour chacune d'entre elle influe sur la difficulté de création de la machine ; chaque score s'ajoute à celle-ci. Il n'existe qu'une seule exception à cette règle : la fonction, car *Arkeos* considère que toutes les fonctions sont équivalentes entre elles. La difficulté de création servira de ND pour les confrontations de conception et de construction de la machine infernale. Au fur et à mesure des choix, le joueur ou le MJ, note les points qui s'accumulent, pour déterminer la difficulté finale de création.

Auton.	Attaque	Transport	Autres
1	5	50 km	1 mn
2	10	100 km	5 mn
3	15	150 km	15 mn
4	20	300 km	30 mn
5	25	500 km	1 heure
6	50	1 000 km	6 heures
7	100	5 000 km	permanent
8	200	10 000 km	-
9	500	100 000 km	-
10	1 000	Terre-Lune	-

plus elle est difficile à construire. Les machines de Protection ont toujours 0 d'Ergonomie.

Création de machines infernales

Efficacité	Attaque	Protection	Transport	Détection
1	+ 4/25/1	1	50 km/h	10 m
2	+4/50/1	3	100 km/h	25 m
3	+8/50/2	5	200 km/h	50 m
4	+12/50/1	8	300 km/h	100 m
5	+12/50/2	10	500 km/h	250 m
6	+15/100/1	15	1 000 km/h	500 m
7	+15/100/2	20	1 200 km/h	1 000 m
8	+20/100/2	25	1 500 km/h (*)	2 km
9	+30/100/2	30	5 000 km/h	5 km
10	+50/100/2	40	10 000 km/h	10 km

* : Mach 1, mais cette unité de mesure ne sera inventée que bien plus tard.

L'Efficacité choisie s'ajoute directement à la difficulté de création et s'exprime différemment selon la fonction de la machine infernale.

Attaque : ce sont les dégâts, la portée moyenne et la cadence de tir de l'arme.

Protection : ce sont les points de protection ou le score à utiliser pour activer la Protection absolue.

Transport : la vitesse du véhicule.

Détection : la portée de la détection.

Ex : une Efficacité de 8 implique une difficulté de création de 8.

Temps d'utilisation	Difficulté
1 round	+ 4
5 minutes	+ 2
1 heure	0
6 heures	- 2
24 heures	- 4

L'Ergonomie est un modificateur compris entre - 5 et +5 s'appliquant à toutes les utilisations de la machine. Il s'applique également à la difficulté de création. Ainsi, plus une machine est ergonomique,

Comme pour l'Efficacité, l'Autonomie se transforme directement en difficulté de création et s'exprime différemment selon la fonction de la machine infernale. Cependant, quelle que soit celle-ci, il faut une heure pour recharger la machine lorsque cette dernière a épuisé son autonomie.

Attaque : le nombre de tirs possibles avant de recharger.

Protection : le temps durant lequel la Protection est active.

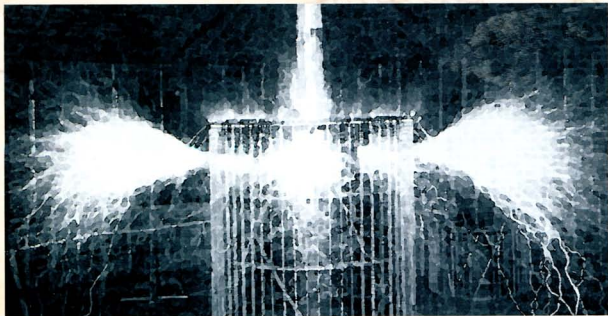
Transport : le nombre de kilomètres que le véhicule peut parcourir.

Autres : le temps durant lequel la machine fonctionne.

Ex : une machine ayant une Efficacité de 8 et une Autonomie de 4, a, au regard de ces deux critères, une difficulté de création de 12.

Blindage	Difficulté
0	- 2
1-5	0
6-10	+ 2
11-20	+ 4
21-30	+ 6
31-40	+ 8
Structure	Difficulté
0-5	+ 0
6-10	+ 1
11-20	+ 2
21-30	+ 3

et ainsi de suite...



La Taille est directement déduite du fonctionnement de la machine : si la machine n'affecte qu'une cible, elle est portable, sinon, elle doit rester dans le laboratoire ou être installée dans un véhicule. Si sa fonction est Transport, l'invention est dans ce cas un véhicule.

L'Aspect est défini librement par le joueur, de façon cohérente avec la Taille, le Blindage et la Structure de la machine.

Phase 2: les plans

Grâce au concept, le MJ détermine la difficulté de création de la machine infernale et annonce le ND de conception, au joueur. Ce dernier doit confronter le niveau de **Sciences exactes** de son personnage à celui-ci pour que la conception de la machine soit réussie.

Chaque tentative requiert une semaine de travail par tranche de 5 points de difficulté.

Phase 3: la construction

Une fois les plans achevés, le constructeur peut évaluer le coût et la durée de construction de la machine infernale. Ces deux données sont déterminées par la difficulté de création. En outre, il est possible de les modifier l'une par rapport à l'autre : en doublant le coût, le constructeur divise par deux la durée et vice-versa.

Cela fait, le constructeur doit trouver un financement. Si, par chance, il dispose de fonds, il lui suffit de payer immédiatement la note pour continuer. En revanche, si ses fonds ne sont pas suffisants, il doit trouver un mécène. Cette étape peut constituer un scénario en-soi. À titre de repère, un dilettante peut utiliser son aptitude Ressources pour financer une machine de ND 10 ou moins. Au-delà, il faudra sûrement faire appel à l'une des factions du monde de l'ombre (cf. *Arkeos*#2).

En outre, ce coût est bien le coût de construction, pas le prix de vente. Pour déterminer ce dernier, il faut multiplier le coût de construction par deux ou plus (jusqu'à dix) selon l'intérêt stratégique de l'invention.

Construction

Une fois le financement acquis, le constructeur travaille pendant la durée indiquée. Au terme de celle-ci, il confronte son niveau de **Système D** à la difficulté de création. Si cette confrontation est...

Un échec critique, la machine est ratée et le financement consommé. Il faut repartir à zéro.

Un échec, la machine est ratée et la moitié du financement est perdu.

Un succès, la machine est prête à fonctionner.

Un succès critique, la machine est construite en deux fois moins de temps que prévu !

Bonne chance !

Difficulté de création	Coût	Durée
1-5	ND x 1 000 \$	ND x jours
6-10	ND x 10 000 \$	ND x semaines
11-15	ND x 50 000 \$	ND x semaines
16-20	ND x 500 000 \$	ND x semaines
20 +	ND x 1 000 000 \$	ND x mois

que ce soit le secret de l'atome, les mystères de l'espace ou le miracle de la vie, le savant fou tente par tous les moyens de percer les énigmes de l'univers. Mieux, il les met en pratique ! ostracisé par la communauté scientifique des années 30, le savant fou œuvre seul, dans son laboratoire, à la construction de machines infernales qui démontreront à tous (oui, tous !) que *lui* avait raison. si certains d'entre eux s'isolent complètement et réfléchissent seuls à leur conquête du monde, d'autres préfèrent partir à l'aventure, à la recherche de mécènes, de trésors fabuleux ou d'explications à un mystère historique ou scientifique. personne ne peut dire si cela est un signe de folie ou d'acuité d'esprit. car quelle que soit son occupation, un savant fou reste un individu mystérieux et déconcertant. Les questions qu'il se pose sont souvent plus spirituelles et mystiques que scientifiques. qui sait quelles vérités extravagantes cet esprit décalé découvrira ?

Aptitudes

Doctorat

Le savant fou est titulaire d'un doctorat plus ou moins prestigieux concernant l'une des sciences exactes. Depuis, il a su dépasser les limites de la science conventionnelle grâce à son « talent ».

Coût : 1 point de génération.

Effet : Bonus de + 2 en Sciences exactes.

Eureka !

Le savant fou ne se contente pas de gribouiller des pages de notes et de donner des cours ennuyeux ; il invente ! Grâce à cette aptitude, le savant fou peut construire des machines infernales.

Coût : 4 points de génération.

Effet : utilisation des règles de construction.



Coûts des champs : Con 1, Com 3, Hab 2, Soc 2.

Spécialité de départ : Sciences exactes.

Équipement acquis : une boîte à outils, un laboratoire et un serveur bossu.

Revenus : 480 \$.

Spécialités typiques : Armes lourdes, Cryptographie, Occultisme, Sciences exactes, Artisanat, Démolition, Pilotage, Recherche, Système D, Milieu universitaire.

Les Projets secrets du Reich

comme nous l'avons vu, les hauts dignitaires nazis se sont toujours montrés d'une ouverture d'esprit sans égale à l'égard de l'occulte et de l'irrationnel. De nombreux mages, médiums et astrologues se bousculent dans l'entourage de Hitler ou de Himmler et sont parfois tenus en plus haute estime que certains physiciens et astronomes réputés.

Depuis son accession au pouvoir, Hitler engage scientifiques et mages à collaborer. Des moyens financiers et humains mis à la disposition de ces équipes sont considérables. Des projets, bien particuliers, voient ainsi le jour dans l'Allemagne nazie.

Tout d'abord, les machines infernales créées par les savants du Reich sont de bien meilleure facture que celles réalisées par des « savants fous » au sein de laboratoires de fortune.

Ensuite, tout est mis en œuvre pour que ces projets aboutissent et les nazis ne reculent devant rien : enlèvement, espionnage, vol, expériences médicales amORAles... Le seul but : faire avancer leurs projets secrets et obtenir rapidement des résultats probants.

Enfin, les projets secrets du Reich sont tous placés sous le contrôle de la SS.

Machines Infernales Nazies

Les projets secrets du Reich sont présentés comme des machines infernales. (cf. *Machines Infernales*, p. 27)

Le Gjallarhorn, le canon infra sonique

Inventeur : Friedrich Jörg (Allemagne)

Année d'invention : 1936

Exemplaires : 1

Difficulté de création : 14

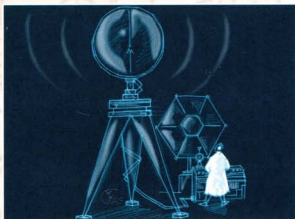
Coût de construction : 700 000 \$

Prix de vente : NA

Description : Diplômé de physique à l'Académie des sciences appliquées de Leipzig, Friedrich Jörg est passionné par les sons basse fréquence et leurs applications. En 1934, à l'âge de 24 ans, ce jeune professeur met au point la première génération de son amplificateur infra sonique. Il ne tarde pas, à être repéré par la S.S. qui lui propose une bourse d'étude et un séduisant plan de carrière. Désireux de servir au mieux les intérêts de son peuple et de sa nation, Jörg s'empresse d'accepter.

Les sons basse fréquence sont pour lui une source inépuisable d'étonnement et de questionnement. Totalement inaudibles pour l'oreille humaine, ils peuvent pourtant avoir une influence majeure sur le comportement et représenter une grave menace pour la santé. C'est sur cette potentialité que les recherches du professeur Jörg s'orientent. En un an, Gjallarhorn, le premier canon à infrason est mis au point. Comme l'illustre cor de Heimdall, gardien du Valhalla, cette invention est capable d'ébranler la création.

Gjallarhorn est une enceinte acoustique révolutionnaire qui se présente sous la forme d'un gong de deux mètres de diamètre, relié à des amplificateurs infra soniques de l'invention de Jörg et monté sur trépied, ce qui permet de l'orienter dans n'importe quelle direction. Un tableau de commande et un bouton volumétrique permettent de contrôler le



volume sonore émis. À faible intensité, toute personne se trouvant à l'intérieur du cône sonique perd l'équilibre et s'effondre. À haute intensité, les tympans et les oreilles internes sont définitivement détruits et certains organes sont irrémédiablement endommagés : les victimes meurent, un peu plus tard, dans d'affreuses souffrances. Contre les cibles matérielles, le Gjallarhorn est tout aussi efficace, mais son utilisation est plus délicate : il faut en effet trouver la fréquence de résonance unique qui permettra d'endommager la cible. Une fois cette fréquence trouvée, la cible se met à vibrer, puis elle est endommagée pour, au bout du compte, littéralement implorer.

Note : Pour l'instant, le Gjallarhorn n'est pas utilisable sur le terrain militaire. Il est dépendant d'une alimentation électrique importante et surtout, aucune solution satisfaisante pour protéger les oreilles des servants du canon et des troupes n'a encore été trouvée. Pourtant, le Untersturmführer Friedrich Jörg ne désespère pas d'aboutir rapidement.



Le Troll Blut, Sérum du Supra Humain

Inventeur : Hauptsturmführer Doctor Andréas Von Suhl (Allemagne)

Année d'invention : 1938

Exemplaires : de nombreuses doses.

Difficulté de création : 8

Coût de construction : 80 000 \$

Prix de vente : 160 000 \$

Description : Le Troll Blut est un sérum qui se présente sous la forme d'un épais liquide noir aux reflets rouge sombre. Mis au point par le docteur Andréas Von Suhl, chef du département de recherche du camp de Lichtenburg, il est fabriqué à partir d'un mélange de sang humain et de diverses substances. Puis, ce singulier mélange, dont la composition est gardée jalousement secrète, est irradié et conditionné sous la forme de petites seringues hypodermiques. Administré à très haute dose, ce sérum est, dans le cadre du Protocole Loki, capable de transformer un homme en supra humain (cf. *Le Protocole Loki*, p. 37) mais il peut aussi être utilisé de façon ponctuelle. En s'injectant une dose, le sujet transforme son métabolisme : ses muscles s'hypertrophient de manière significative. Le sujet gagne alors 4 pts de Physique et voit les dommages qu'il inflige

en mêlée, augmenter de 12 pts ! pendant 5 mn. Pendant toute la durée des effets du Troll Blut, le sujet est particulièrement irritable et voit son Mental diminuer de 2 pts. Le sujet peut très bien s'injecter plusieurs doses, les effets sont alors cumulatifs.

Note : Le Troll Blut possède un fort indice d'acoutumance. Pour chaque injection, le sujet a 10% de chance cumulative de devenir complètement dépendant de cette drogue. Devenu dépendant, le sujet devra s'arranger pour s'injecter quotidiennement une dose de Troll Blut ou voir son Mental et son Physique diminuer de deux points chaque jour de manque. Devenir dépendant au Troll Blut ne rend pas berseker pour autant. Seul le protocole Loki complet permet de transformer un homme en berseker.

Le Puits de Urd

Inventeur : Rudolf Weiss (Allemagne)

Année d'invention : 1937

Exemplaires : 1

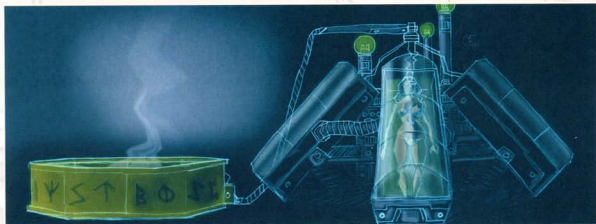
Difficulté de création : N/A

Coût de construction : 100 000 \$

Prix de vente : N/A

Description : Le 19 mars 1921 trois petites filles en bas âge sont abandonnées à la porte de l'institution caritative catholique dont Rudolf Weiss est le directeur. Ces triplées n'ont pas plus de quelques mois à leur arrivée au petit orphelinat de Gottingen. Aucune lettre n'est jointe et elles semblent avoir été maltraitées. Rudolf Weiss recueille les enfants qui se voient prénommées : Ingrid, Kristina et Svenja. Les triplées ne tardent pas se comporter bizarrement et à faire preuve de facultés hors du commun. Dans son journal, Weiss rapporte qu'elles sont capables, dès l'âge de quatre ans, de faire bouger des objets à distance et de les enflammer. Elles montrent des pouvoirs médiumniques impressionnants. Leurs agissements inquiètent les autres enfants mais fascine Weiss qui décide de les élever à l'écart de tout contact humain et d'étudier leur cas.

Weiss délaisse alors tout le reste et l'institution caritative ne tarde pas à périlcliter. Quand l'orphelinat



Nom	Fonction ^(*)	Eff.	Temps	Ergo	Aut.	Blin.	Str.	Taille ^(**)
Disque Vril 1	T	7	1r	-2	7	40	40	V
Disque Vril 2	T	10	1r	0	10	40	40	V
Gjallarhorn	A	7	5mn	0	7	0	5	L
Puits de Urd	D	10	1h	0	2	0	5	L
Troll Blut	S	4	1r	0	2	0	5	P

(*) : Attaque, Détection, Protection, Transport ou Spécial.

(**) : Portative, Véhicule ou Laboratoire.

ferme ses portes en 1927, un parfum de scandale plane au-dessus de la vieille bâtisse où Weiss vit désormais seul avec les trois fillettes mystérieuses. En 1936, sur dénonciation de la population de Gottingen, la police perquisitionne et découvre le Puits de Urd, la machine infernale de Weiss. Ce dernier est interrogé et immédiatement mis au secret. Le commissaire réfère aux instances locales du parti nazi. Grâce à l'intervention d'un proche de Himmler, Weiss et son invention sont déplacés en lieu sûr et mis sous contrôle de la SS. Depuis, Weiss continue son étude dans le plus grand secret. Le Puits de Urd est constitué de trois caissons dans lesquels les triplées reposent allongées dans un liquide de type amniotique. Les trois sœurs sont reliées à une machinerie incroyable qui les alimente par intraveineuse, mais leur distille également constamment une drogue qui brise leur volonté et les rend physiquement apathiques, tout en les maintenant en état de conscience. Leurs têtes sont enserrées dans des cerceaux métalliques reliés via un réseau de fils, à un bassin circulaire en bronze gravé de nombreuses runes. Ce bassin de 3 mètres de diamètre repose à même le sol, au centre du laboratoire. Il est rempli d'une eau noire et visqueuse.

Pour activer le Puits de Urd, il faut suivre un long protocole rigoureux. Seul Rudolf Weiss est capable de réaliser cette délicate mise en route, sans mettre en danger les trois sœurs. Une fois le Puits de Urd activé, l'utilisateur, debout sur le bord du bassin, se coiffe d'un casque relié à la machine. Il peut alors poser une question aux trois jeunes filles. La question doit être précise et sans détour. L'utilisateur doit se concentrer afin d'aider les trois sœurs à créer un pont médiumnique. Cette concentration nécessite la réussite d'un test de Mental ND 12. Si la concentration est suffisante, les sœurs entrent alors en transe et, quelques instants plus tard, offrent la réponse à la question posée sous la forme d'une image qui se reflète dans l'eau du bassin.

Note : La question peut porter sur un événement passé ou futur. Elle peut permettre de savoir ce que fait un personnage au moment même où elle est posée. Plus l'utilisateur est impliqué et plus il possède de liens avec le sujet de sa question, plus la vision offerte sera précise et nette. Il revient au MJ de moduler le ND du test de concentration suivant la nature de la question, et la description de la réponse selon l'implication du sujet. Les sœurs ne

peuvent répondre à plus d'une question par jour. On raconte dans les hautes sphères que le Führer en personne serait un utilisateur régulier du Puits de Urd et que certaines de ses décisions seraient subordonnées aux visions offertes par les trois sœurs. (Le Puits de Urd se trouve maintenant au Wewelsburg.)

Le Projet Vril

En décembre 1919, plusieurs membres influents de la société du Vril et de la société de Thulé se réunissent dans un chalet forestier près de Berchtesgaden afin de procéder à des expériences occultes. Parmi eux, Karl Haushofer et Dietrich Eckart, mais aussi Maria Orsitsch, une médium hongroise de réputation mondiale. Au cours des séances médiumniques qui suivent, Maria Orsitsch entre en contact avec des entités qui disent venir du système d'Aldébaran, dans la constellation du Taureau, et qui lui donnent des instructions techniques très précises afin de réaliser un disque Vril.

Disque Vril 1

Inventeur : Viktor Schaubberger (Allemagne)

Année d'invention : 1934

Exemplaires : 3

Difficulté de création : 28

Coût de construction : 28 000 000 \$

Prix de vente : N/A

En 1934, devant une assemblée médusée réunissant les thaumaturges du Vril et les éminences grises de Thulé, le professeur Viktor Schaubberger présente le premier prototype de Disque Vril.

Il s'agit de trois disques de métal se superposant et mesurant respectivement 6 m, 8 m, et 6,5 m de diamètre. Ils possèdent en leur centre un espace de 1m80 de diamètre où se loge un habitacle. Cet habitacle de 2,40 m de hauteur abrite le pilote, les commandes de la machine et un propulseur. Ce dernier est une Machine Tesla : un puissant générateur électrique alimenté par les champs électrostatiques terrestres, invention que les nazis ont dérobée à Wardencliff, le laboratoire de Nikola Tesla en 1918. Le disque inférieur et le disque supérieur tournent en sens inverse afin d'intensifier le champ électromagnétique généré par la machine Tesla. En sa base, la machine est complétée par un stabilisateur de champ sous forme d'un gyroscope.



Lorsque le générateur est mis en route, le disque Vril, s'appuyant sur le courant électromagnétique terrestre, s'élève sans effort et flotte sans bruit au-dessus du sol. En intensifiant le champ électrostatique, le pilote permet au disque de s'élever à une altitude vertigineuse en quelques secondes puis, en agissant sur les commandes, il parvient à maîtriser l'engin et à le faire avancer à la vitesse vertigineuse de 1200 km/h, conformément aux instructions d'Aldébaran. À partir de cette date, Viktor Schauberger et une équipe de plusieurs dizaines de membres vont travailler sans relâche à l'amélioration du disque Vril 1. Des sommes considérables sont allouées à ce projet jugé prioritaire par le haut commandement nazi. Stationnés dans une base secrète située dans la Forêt-Noire jusqu'en juillet 1938, les Vril 1 seront ensuite déplacés jusqu'à la base du Neuschwabenland (cf. *Antarctique*, 1936 p. 9)

Disque Vril 2

Inventeur : Viktor Schauberger (Allemagne)

Année d'invention : 1938

Exemplaires : 1

Difficulté de création : 36

Coût de construction : 36 000 000 \$

Prix de vente : NA

En mars 1938, le disque Vril 2 est opérationnel. Il mesure 11,5 m de diamètre et embarque deux passagers : un pilote et un canonier chargé du canon de 75mm qui a été rajouté à la base du disque.

Malheureusement, il s'avère que si le champ électromagnétique du disque protège ce dernier de toute attaque conventionnelle, il empêche, dans le même temps, d'utiliser correctement le canon (ND Tir +10). Par contre, le propulseur Tesla a été amélioré et le Vril 2 atteint la vitesse de croisière de 2900 km/h et peut pousser des pointes de 12000 km/h ! Comme pour le Vril 1, le pilote peut opérer des changements de direction à angle droit. Les passagers ne subissent aucun effet dû à l'accélération ou aux brusques changements de direction. Le Vril 2 est capable de voler dans l'espace proche de la terre.

Note : En 1938, suite aux essais du Vril 2, le haut commandement nazi donne l'ordre d'intensifier les recherches. Le projet Andromeda est lancé : il s'agit de produire un navire de transport pouvant accueillir plusieurs dizaines de membres d'équipage et embarquer au moins trois disques Vril 1. Ce navire doit être capable de joindre, via l'espace, le système Aldébaran. Le MJ avisé devra bien peser le pour et le contre avant de permettre à ses joueurs de rencontrer un disque Vril et surtout de permettre son

utilisation. Le champ électromagnétique généré par un disque Vrill a pour désavantage de brouiller toute communication, d'arrêter tous les moteurs, les montres, ainsi que tous les engins utilisant une batterie et ce, dans un rayon de 5 km.

La Magie Runique

C'est sous l'influence de Guido Von List et de son Ordre Supérieur des Armanes (cf. *Arkeos*#2 p. 18) ainsi que de la mystique pseudo historique véhiculée par l'Ahnenerbe (cf. *Arkeos*#2 p. 17) que l'Allemagne nazie se redécouvre une passion pour l'étude des Runes Viking et leurs utilisations à des fins magiques. Mais c'est E. Tristan Kurtzahn et son livre : *Les runes en tant que symboles sacrés et signes du destin* publié en 1924, qui popularise à nouveau les méthodes de divination et d'utilisation magique de ces symboles que certains font remonter aux temps de l'origine du peuple arien. Le pays voit donc apparaître nombre de vitkis, ces magiciens prétendant influencer la réalité à l'aide des runes. La magie runique devient rapidement la magie officielle du Reich et ce n'est pas un hasard si la SS choisit comme symbole deux runes Sieg, symbole de victoire.

Et si Hitler sait à ce point charmer et envoûter les foules et leur faire atteindre l'extase, n'est-ce pas parce qu'il utilise la magie runique lui aussi ? Pourquoi fait-il des gestes aussi théâtraux ? Pourquoi roule-t-il certaines syllabes et traîne-t-il sur certains mots au cours de ses discours ? N'est-il pas, lui aussi, instruit dans les arcanes wotaniques ?

Graver la rune X (Magie Divine)

Ce miracle permet au vitki de graver une rune soit sur un objet, soit dans l'esprit d'une personne afin de lui conférer une énergie ou de transmettre un pouvoir.

Aspects : Sphères : Altération. Incantation : 1h*. Durée : 1 sem*. Portée : Visuel*. Dégâts : N/A. Aire d'effet, Cibles : NIVx6*.

Coût de création/Coût d'apprentissage : 35/18

Coût de lancement : 18

Rituel : La magie des runes se développe autour de trois axes :

- Malrunar ou la voie de la rune parlante qui permet à un vitki d'influencer la réalité en formant une rune avec son corps.
- Blodgar Runar ou la voie de la rune de sang qui permet à un vitki d'influencer la réalité en dessinant une rune sur un objet.
- Leodrunar ou la voie de la rune chantée qui permet à un vitki d'influencer la réalité en entonnant le nom de la rune.

À chaque fois, la rune est gravée soit dans l'esprit de la personne qui voit ou qui entend dans le cas du Malrunar et du Leodrunar, soit sur un objet dans le cas du Blodgar Runar.

Description : Le pouvoir de la rune est transféré à la cible. Pour plus de renseignements sur ce pouvoir voir la table « Le pouvoir Runique ».

Notes :

- * Pour chaque point d'EV dépensé en sus du coût de lancement, l'incantation est réduite d'un rang et le ND est augmenté de 1.
- *2 Pour chaque point d'EV dépensé en sus du coût de lancement, la durée est augmentée d'un rang et le ND est augmenté de 1.
- *3 Pour chaque point d'EV dépensé en sus du coût de lancement, la portée est augmentée d'un rang et le ND est augmenté de 1.
- *4 Pour chaque point d'EV dépensé en sus du coût de lancement, Aire d'effet/Cibles est augmentée d'un rang et le ND est augmenté de 1.

L'empreinte runique s'estompe lentement, mais l'énergie transférée par le vitki peut être conservée par la cible si cette dernière sacrifie volontairement un point d'EV par semaine à la rune. Ce sacrifice représente la croyance que la cible porte au pouvoir des runes.

Choc en retour : si le sort est un échec, le vitki est marqué d'une rune inverse à celle qu'il a essayé de graver. Par exemple, si le vitki tente de graver une rune Hagal et que l'incantation échoue, alors il perd 1 point de réputation de façon définitive.

Le Pouvoir des Runes

Le futhark runique est constitué de vingt-quatre runes qui sont organisées en trois *aetts* ou séries de huit runes chacune.

FEOH	Argent+100	HAGAL	Réputation+1	TYR	Com+1
UR	Phy+1	NYD	PdV+4	BEORC	1Trait+1
THORN	Def+2	IS	Vol+1	EH	Dgt+2
OS	Men+1	GER	Comp+2	MAN	Comp+1
RAD	Init+2	EOH	Impact+2	LAGU	Per +1
CEN	Con+1	PEORTH	Pre+1	ING	Expérience+2
GYFU	Sav+1	EOLH	EV+5	DAEG	Points d'Éclat+1
WYN	Soc+1	SIGIL	une Comp+3	ODAL	Pouvoir+1

U-Boot, les requins des mers !

Les U-Boot ont toujours été l'arme d'excellence de la Kriegsmarine. Basés sur les dernières innovations technologiques, ils devaient jouer un rôle essentiel dans les combats à venir et, selon les vœux de Hitler, apporter au Reich une maîtrise totale des théâtres d'opérations maritimes.

Contrairement aux idées reçues, en 1938, les U-Boot sont avant tout utilisés comme des navires de surface. Leur capacité de naviguer sous l'eau, est principalement employée pour s'échapper ou pour des opérations de jour car alors le rayon d'action et la vitesse des navires sont grandement diminués ! Le faible tirant d'eau et la petite taille du U-Boot lui permettent d'opérer en toute discrétion et le rendent très difficile à repérer par les navires de surface.

Dès 1932, trois grands types de U-Boot sont développés : le Type II à faible rayon d'action, spécialisé dans la défense côtière. Le Type IX à long rayon d'action, capable de naviguer en haute mer. Le Type VII à très long rayon d'action, apte à porter la terreur n'importe où dans l'Atlantique Nord et jusque sur les côtes américaines.

Le U-Boot se révèle très vite, être une arme d'une rare polyvalence. Le haut commandement nazi ne tarde pas à exploiter cet avantage en l'utilisant dans des missions variées. Moyen de transport et de convoi bien sûr, mais aussi comme arme de défense passive en l'impliquant dans de vastes campagnes de minage des eaux. De plus, il sème la terreur lors d'attaques inopinées aux convois militaires et civils. Discrets, ils sont aussi utilisés dans des opérations d'espionnage, le transport de troupes de choc et des missions stratégiques.

Une petite taille, une bonne condition physique et des nerfs d'acier sont les trois critères essentiels d'un bon sous-marinier. La vie à bord est rude. La nourriture fraîche prend vite un goût de gasoil et l'humidité la rend rapidement périssable. Restent alors les rations militaires infectes en dépit des efforts consentis par la Kriegsmarine. Les cinquante hommes d'équipage se partagent deux cabinets de toilettes. L'eau douce embarquée ne sert que pour boire et l'équipage peut se doucher sur le pont lorsque le navire fait surface. Les hommes se partagent les couchettes exiguës au rythme des quarts.

Ainsi, la promiscuité, le manque d'hygiène et les conditions extrêmes font de la vie à bord d'un U-Boot un véritable enfer et le moral de l'équipage est constamment mis à rude épreuve.



Le Nalgfar (U-Boot type IX)

Le Nalgfar est le U-Boot de la SKGR. Il préfigure les U-Boot type IXb qui seront mis en service en 1939 et s'imposeront rapidement comme les plus performants. Commandé d'une main de fer par le Major Karl Friedrich Von Rhienwald, le Nalgfar est essentiellement utilisé lors d'opérations spéciales ou d'espionnages. Entièrement construit dans un acier noir et mat, il arbore les armes du SKGR sur la tour de commandement et une multitude de runes s'inscrivent sur toute la surface de sa coque.

Accrédité pour mouiller dans les ports militaires allemands de Kiel et Hambourg, il possède également sa propre base secrète quelque part en mer du Nord.

Tonnage : 1051 / 1178 t.

Long. / Larg. / Haut. : 76,50 / 6,76 m / 9,60 m.

Rayon d'action/Vitesse croisière : 12000 miles nautiques filant 10 Nœuds / 64 miles nautiques filant 4 nœuds.

Vitesse Max. : 18,2 / 7,3 nœuds.

Armement :

6 tubes de Torpilles : 22 (T/R : 4, C/R : 2, P.C. : 6000 m/44 nœuds, P.E. : 8000 m/40 nœuds, P.M. : 14000 m/30 nœuds, Dég. : +40).

Mines : 30 Mines type A (mines sous-marines, Dég. : +40) contre 44 pour un U-Boot Ixb.

Canon de Surface : 1 canon de 105 mm, 1 canon de 37 mm, 1 canon de 20 mm.

Coque Blindage : 40" (20 pour le UB Type IX)

Structure : 250.

Équipement Spécial : 1 radar type FMG 41 g d'une portée utile de 7 km, 1 autogire type Fa-330 utilisé pour des missions de reconnaissance". (Idem carac. autogire PCA-2 in Arkos 2).

Équipage : de 48 à 56 hommes suivant mission.

Profondeur Maximale : 230 m (au-delà, par tranche de +3m", 10% de chances cumulatives d'une avarie majeure).

*** :** En surface / En Plongée.

**** :** Spécifique au Nalgfar.

Vers le Supra Humain



Nazisme et eugénisme

Les nazis n'ont pas inventé l'eugénisme. Les théories de Francis Galton sont largement diffusées dans les communautés scientifiques occidentales et jouissent d'une très grande popularité auprès du public. En 1907, les premières lois eugéniques sont votées en Amérique, dans l'Indiana, et reprises dans plus de trente cinq états américains en 1936! Lorsque Hitler accède au pouvoir en 1933, il ne fait aucun doute que les théories eugéniques vont être mises en pratique à l'échelle d'une nation et systématisées par un appareil politique totalitaire.

Ainsi, le 31 juillet 1933, les nazis lancent une vaste campagne de stérilisation des malades mentaux, aveugles, muets et malentendants, ainsi que toute personne présentant des malformations. Très rapidement, une centaine de dispensaires de stérilisation sont fondés dans toute l'Allemagne. Les enfants sont dénoncés par leurs professeurs ou par le médecin de l'école. Les familles concernées doivent fournir un arbre généalogique à l'établissement, afin que l'on puisse statuer sur leur cas. Le but avoué est d'éradiquer définitivement les maladies héréditaires.

La grande majorité des médecins allemands appliquent ces directives pourtant condamnées par une encyclique papale et, en 1939, plus de 320 000 Allemands seront ainsi stérilisés.

Herr Doctor est un SS

Comment s'étonner d'un tel comportement? Le parti nazi a veillé à infiltrer le domaine scientifique et médical. L'interdiction faite aux Juifs de pratiquer la médecine et de professer en université ne fait que renforcer la sympathie que les jeunes universitaires portent aux nazis. Dès 1935, Rudolf Hess et le parti inaugurent à Alt Rhese, un centre de formation où sont inculqués les principes eugéniques et les théories raciales du parti aux futurs médecins, infirmières et scientifiques. C'est dans ce centre que Himmler recrute les meilleurs éléments et la SS compte bientôt dans ses rangs, nombre de médecins et de scientifiques prêts à vendre leur âme et à travailler ardemment à l'avènement du Supra Humain; le surhomme que Hitler appelle de tous ses vœux!

Ahnenerbe et bon arien

Sous les ordres de Himmler de vastes recherches sont entreprises aux quatre coins de la planète afin de définir précisément les caractères génétiques de la race aryenne. L'Ahnenerbe est chargée de définir ce profil idéal puis de classer et de cataloguer l'humanité. Le bon arien est grand, à la peau blanche, les yeux et les cheveux clairs. Il est exempt de maladie héréditaire et de tare: la moindre carie est déjà suspecte.

Cet homme supérieur n'est pas obligatoirement allemand. L'Ahnenerbe reconnaît les caractères génétiques aryens chez certaines populations ukrainiennes et baltes ou, plus incroyable encore, chez les Tibétains ! Par contre, certaines populations sont jugées dégénérées. Les Tsiganes et les Juifs sont mis au ban de l'humanité et promis à un avenir funeste. Les impudents osant remarquer que Hitler et la plupart des responsables du parti nazi ne correspondent pas à l'idéal aryen sont écartés du pouvoir et disparaissent mystérieusement.

La promotion de l'idéal

Tout l'appareil d'État est mis à contribution pour promouvoir l'idéal de l'Übermensch ; l'homme aryen supérieur destiné à régner sur le monde et sur les Untermenschen, les sous-hommes. Chaque Allemand se doit de concourir à l'édification du monde nouveau que le Führer prophétise dans ses discours. Les nazis mettent en place une politique nataliste. De nouvelles lois interdisent l'avortement, rendent le divorce plus difficile. Des allocations sont allouées aux mères de famille. Embrigadées dans les *Bund Deutscher Mäedche*, les jeunes Allemandes se voient prodigué un enseignement visant à faire d'elles de parfaites épouses et de bonnes mères. Enfin, contrôlés par l'appareil nazi, les mariages sont subordonnés à l'obtention d'un certificat de pureté raciale.

La *Lebensborn Eingetragener Verein* sera l'aboutissement de la politique eugénique soutenue par les nazis. Ce programme top secret est mis en place le 12 décembre 1935 et coordonné par Himmler en personne. Dans les *Lebensborn*, propriétés privées appartenant à la SS et situées en des lieux retirés, de très jeunes femmes jugées génétiquement pures sont instruites et élevées dans le dessein d'engendrer des enfants avec des officiers de la SS, en dehors de tous liens du mariage. Ces enfants sont éduqués par leurs mères qui leur inculquent les valeurs fondamentales du nazisme. Les filles sont promises au même avenir que leurs mères. Les garçons rejoindront la SS... s'ils s'en montrent dignes.

En parallèle, les premières directives du programme d'euthanasie T4 qui verra le jour en 1939, sont imaginées par les hauts dignitaires nazis. Elles préfigurent l'Holocauste et la Shoah.

Expériences Médicales

La politique eugénique menée par les nazis s'accompagne d'un nombre croissant de programmes d'expérimentations médicales et scientifiques, menés dans des laboratoires universitaires ou dans les laboratoires pharmaceutiques privés. Dès 1933, des camps de transit sont construits par dizaines.

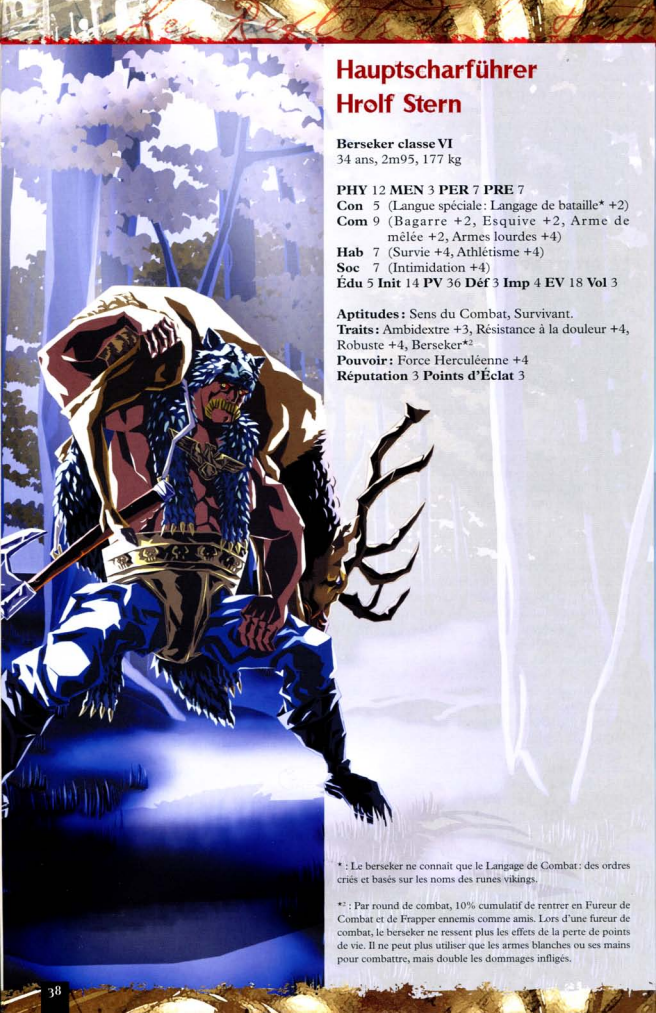
C'est là que sont déportés plusieurs milliers d'opposants politiques, condamnés de droits communs, Tsiganes, Juifs, homosexuels, prostitués, handicapés et malades mentaux.

Deux grandes catégories d'expériences sont menées sur les *Versuchspersonen*, les sujets d'essai comme aime à les appeler l'intelligence médicale SS. D'une part, des expérimentations simples : tests de nouvelles médications, essais de nouveaux procédés médicaux sur des cobayes humains en suivant des protocoles rigoureux. D'autre part, des recherches spécifiques, généralement commandées par la SS. Bien sûr, l'étude de la résistance au froid, la nature de la coloration des yeux, mais aussi des projets aussi avant-gardistes que le clonage humain, l'étude des radiations et des phénomènes mutagènes, le contrôle mental et le lavage de cerveau, sont au programme.

Le Protocole Loki

Le protocole Loki est sans doute, l'un des protocoles de recherche les plus symptomatiques de la politique d'expérimentation scientifique mise en place par les nazis ! Il est initié à la demande de Himmler en 1934 au camp de transit de Lichtenburg, rebaptisé *Château des Martyrs* par ses prisonniers. C'est dans une aile de cette ancienne prison, que le Hauptsturmführer Doctor Andreas von Suhl, biologiste de renom, dirige un laboratoire ultramodern visant à créer le combattant parfait. Contrairement aux recherches menées dans les autres camps de transit, tous les cobayes sont des volontaires SS. Au début du protocole, ils sont enfermés dans un caisson d'isolement sensoriel que le docteur appelle *Tombe de Loki*. Ils y subissent un lavage de cerveau, complet. Dans ce même caisson, ils sont soumis à d'intenses radiations et à des injections massives de Troll Blut, un sérum mis au point par le Docteur Andreas von Suhl. Un reconditionnement complet et un entraînement physique et militaire extrême complètent ce programme quelques semaines après. Au terme des 6 mois que dure le protocole Loki, le cobaye s'est transformé en un géant de près de trois mètres et 160 kg de muscles. C'est désormais un berseker, un être insensible à toute douleur, entièrement soumis à ses maîtres : une parfaite machine à tuer !

En 1938, la sixième version du protocole Loki est finalisée. L'intelligence limitée des *berserkers* qu'elle produit et l'injection d'une dose quotidienne de Troll Blut nécessaire pour survivre ne sont, aux yeux du Hauptsturmführer Doctor Andreas von Suhl, que de petits désagréments qui seront vite réglés. Dans un avenir proche, il en est persuadé, il pourra proposer à son Reichführer SS, le combattant supra-humain que ce dernier rêve d'offrir au Führer.



Hauptscharführer Hrolf Stern

Berseker classe VI

34 ans, 2m95, 177 kg

PHY 12 MEN 3 PER 7 PRE 7

Con 5 (Langue spéciale: Langage de bataille* +2)

Com 9 (Bagarre +2, Esquive +2, Arme de
mêlée +2, Armes lourdes +4)

Hab 7 (Survie +4, Athlétisme +4)

Soc 7 (Intimidation +4)

Édu 5 **Init** 14 **PV** 36 **Déf** 3 **Imp** 4 **EV** 18 **Vol** 3

Aptitudes: Sens du Combat, Survivant.

Traits: Ambidextre +3, Résistance à la douleur +4,
Robuste +4, Berserker*2

Pouvoir: Force Herculienne +4

Réputation 3 **Points d'Éclat** 3

* : Le berserker ne connaît que le Langage de Combat: des ordres criés et basés sur les noms des runes vikings.

*2 : Par round de combat, 10% cumulatif de rentrer en Fureur de Combat et de Frapper ennemis comme amis. Lors d'une fureur de combat, le berserker ne ressent plus les effets de la perte de points de vie. Il ne peut plus utiliser que les armes blanches ou ses mains pour combattre, mais double les dommages infligés.

de l'orient à l'occident Istanbul, porte de l'orient

perspective historique

Istanbul naît sous le nom de Byzance, colonie grecque au VII^e siècle avant notre ère. Environ mille ans plus tard, Byzance devient la capitale de l'Empire romain d'Orient sous le nom de Constantinople. La religion officielle étant le christianisme, la ville est dotée de nombreuses églises et lieux saints.

Située au carrefour entre l'Orient et l'Occident, Constantinople doit faire face à une multitude d'assaillants tout au long de son histoire. Cependant, elle ne cédera que deux fois : la première face aux croisés en 1204 et la seconde sous l'assaut des Ottomans en 1453. Constantinople devient alors officiellement Istanbul. Le règne de Soliman le législateur (1522-1566) marque l'apogée de l'ère ottomane, qui porte Istanbul jusqu'à l'ère moderne.

Celle-ci s'affirme dès le début du XX^e siècle, avec l'arrivée massive des Européens. Au lendemain de la grande guerre, l'empire ottoman est démembré au profit des vainqueurs. De nouveaux européens s'installent, notamment des Allemands et des Russes. Quelques années plus tard, un héros de guerre, Mustapha Kemal, dit Atatürk (plus tard président), lance la guerre d'indépendance, qui sera couronnée de succès.

La Turquie des années 30 est née, Istanbul devient le nom officiel de la ville, qui perd son statut de capitale au profit d'Ankara. Elle reste cependant la capitale économique, industrielle et culturelle du pays.

la ville aux trois visages

entre orient et occident

Marcher dans Istanbul, c'est être sur une étroite limite entre Orient et Occident, entre le présent et le passé. À cheval sur deux continents et trois îles, la ville est coupée d'un côté par le Bosphore, de l'autre par la corne d'or qui déversent une armada inlassable de navires, sans oublier de lorgner, quinze kilomètres plus au sud dans la mer de Marmara sur les îles des princes. Sur ce vaste territoire aux nombreuses collines, la ville s'étend en rues bordées de maisons et de petits immeubles aux couleurs claires, tranchant avec la végétation multicolore.

Monuments historiques, musées, églises et mosquées, témoignent de la longue histoire de la ville sans pour autant l'en écraser. Une foule constante et bigarrée,

mélant juifs expulsés d'Espagne et du Portugal au XI^e siècle, Grecs, Caucasiens, Allemands, Russes, Albanais, Syriens, Égyptiens, Irakiens, Bulgares, Roumains... se côtoie, dans les rues grouillantes de vie. On y parle toutes les langues et on y fait preuve d'une gentillesse extrême, sauf, parfois, avec certains touristes !

En réalité, Istanbul est l'assemblage plus ou moins hétéroclite de quatre villes différentes et à l'identité bien marquée : le vieux Constantinople, la ville européenne de Galata-Péra, la ville d'Üsküdar et celle de Kadıköy. La réunion officielle de ces quatre ensembles date de 1930.

sur les rives du bosphore

Le Bosphore est un détroit long d'une trentaine de kilomètres – dont la moitié dans Istanbul – reliant la Mer noire à la Mer de Marmara. Il n'est franchi par aucun pont. Deux courants y circulent en sens opposés, ce qui favorise les innombrables variétés de poissons – on peut même y apercevoir des dauphins –, mais il est très difficile à naviguer, voire dangereux. Cela ne freine en rien l'augmentation du trafic. En effet, le Bosphore sert de trait d'union entre l'Europe et l'Asie : dans un sens, on achemine les marchandises en provenance d'Europe centrale et de l'Est, dans l'autre, le pétrole venu d'Asie. Certains bateaux à l'état douteux n'arrangent rien à la pollution de la ville, mais il est impossible de contrôler le Bosphore, dont les eaux ont le statut international.

Pourtant, celui-ci n'appartient pas qu'au commerce mondial ; de nombreux Stambouliotes y pêchent quotidiennement, revendant leur butin sous le pont Galata, dans un marché aux poissons aussi pittoresque qu'encombré.

chronologie utile

- 657 : fondation de Byzance
- 324 : Byzance capitale de l'Empire romain d'Orient
- 330 : Byzance devient Constantinople
- 1204 : mise à sac de la ville par les croisés
- 1453 : prise de la ville par les Ottomans
- 1919-1923 : guerre d'indépendance
- 1923 : perte du statut de capitale
- 1930 : réorganisation administrative de la ville, officialisation du nom

Enfin, le Bosphore est solidement ancré dans le mythe. En grec, son nom signifie « le passage de la vache », car on dit que ses flots se sont ouverts pour laisser passer Io, la déesse grecque, transformée en génisse pour l'empêcher de fricoter avec Zeus. Malgré tout, le Bosphore n'est pas la seule étendue d'eau d'Istanbul, qui accueille également la Corne d'or, une vase baie dotée de trois ponts.

quartiers pittoresques

Le vieux constantinople

Situé sur la presqu'île Sud-Ouest d'Istanbul, le vieux Constantinople en constitue la partie la plus Européenne et le cœur historique. Pourtant, ce sont aussi les commerces, les hôtels et les ateliers qui peuplent les rues que vous traversez. Vous remarquez cependant que chaque rue a son identité culturelle et qu'Istanbul mérite bien son titre de carrefour ethnique. Enfin, au détour d'une des collines de la ville, vous apercevez un des nombreux monuments qui font la gloire de celle-ci.

Ce district renferme la plus grande concentration de monuments répartis sur toutes les époques, notamment la basilique Sainte-Sophie, la Mosquée bleue, l'hippodrome, le palais de Topkapi et les remparts qui délimitent la ville à l'ouest. Il comprend également les quartiers présentant le plus grand intérêt historique et touristique de la ville : Stamboul, Phanar, Balat et Psamatia. C'est d'ailleurs du premier d'entre eux que la ville moderne tire son nom. Enfin, celle-ci a installé la plupart de ses bâtiments officiels dans ce quartier, dont la préfecture.

Le vieux Constantinople, comme son nom l'indique, est celui qui porte le plus la marque de l'époque antique et de l'Empire romain d'Orient. C'est dans sa partie Est, la pointe de la corne d'or, que le vieux Constantinople déploie toute sa majesté et ses monuments. La partie au pied des remparts présente moins d'intérêt historique, et même touristique.

C'est dans ce district que se trouvent tous les haut-lieux qui vous sont décrits.

Galata

Cosmopolite et doucement agréable, le district de Galata est un ensemble de petites et paisibles ruelles au sein desquelles l'imposante place du Taksim, connue de tous, sert de point de repère. Ici, les clochers sont plus nombreux que les minarets et les immeubles de la bourgeoisie grecque de la fin du XIX^e siècle offrent de superbes façades au regard du visiteur. Pourtant, le district n'est pas resté prisonnier du passé et on peut s'y balader en empruntant un tramway. Avec ses cafés, ses restaurants, ses théâtres et ses cinémas, Galata est le centre culturel, mais également étudiant, d'Istanbul. C'est ici que le cosmopolitisme de la ville est le plus évident.

Ce district a peu souffert de l'histoire car les Génois, maîtres de Galata en 1453, étaient alliés aux Ottomans victorieux qui n'ont donc pas pillé cette ville. Galata a alors connu un âge d'or car les Génois obtinrent des conquérants le quasi-monopole du commerce sur le Bosphore. Pourtant, Galata compte peu de monuments historiques, bien que ses rues soient chargées d'histoire : les immeubles les plus anciens datent du XVIII^e siècle. Aujourd'hui, Galata accueille de nombreuses communautés étrangères, ainsi que leurs consulats et ambassades. Les aventuriers d'Arkos peuvent y être soignés dans le très moderne Hôpital des Allemands, effectivement dirigé par des Allemands, ou y discuter avec les nombreux Français qui vivent dans ce district et envoient leurs enfants à l'école française de Sainte-Plucherie, tenue par des bonnes sœurs. Enfin, et surtout, ils peuvent y trouver des merveilles historiques dans l'impressionnant quartier des antiques, au Sud du district de Galata.

Üsküdar

En traversant le vieux district d'Üsküdar, on comprend vite qu'on vient de changer de continent. Résolument asiatique et moyen-oriental, ce district est le fief des Turcs et des Ottomans. Les minarets y fleurissent et c'est dans une ambiance très religieuse qu'on peut faire la rencontre d'une population finalement assez conservatrice.

Ce district est le point de contrôle traditionnel de la circulation sur le Bosphore. C'est également le départ de nombreuses routes commerciales vers le Moyen-Orient et l'Asie. Ainsi, Üsküdar a toujours été un centre commercial important.

Déjà avant la prise de Constantinople par les Ottomans, ceux-ci s'étaient installés à Üsküdar. Après leur victoire, ils ont favorisé l'installation de Turcs afin de remplacer les populations grecques qui vivaient ici.

Kadiköy

Ancienne Chalcédoine, le district de Kadiköy vous présente le visage d'une ville résidentielle certes aisée, mais également agitée et vivante en raison de ses nombreux marchés. Les habitants de ce district composent une foule cosmopolite au train de vie bourgeois. Sur les côtes de la mer de Marmara, la vie est douce à Kadiköy.

Ce district est effectivement très résidentiel et présente peu d'intérêt du point de vue historique. En effet, Kadiköy a non seulement été détruite par des tremblements de terre, mais également pillée par les Ottomans qui ont rasé de nombreux bâtiments pour en construire de nouveaux. Cependant, aujourd'hui, le district connaît un fort développement.

les îles des princes

À une quinzaine de kilomètres d'Istanbul, vous parvenez aux îles Adalar ou îles des Princes. Cet archipel est formé de neuf îles dont cinq seulement abritent de petits villages. Fiefs de la bourgeoisie stambuliote et des clubs mondains, ceux-ci présentent de magnifiques maisons de bois à plusieurs étages et aux murs d'une rayonnante blancheur. Les îles des Princes accueillent également énormément de monastères et de lieux saints. Ces îles sont surtout livrées à la nature, et bien que les plages ne soient pas accueillantes, les baies et les forêts fournissent d'agréables itinéraires de balades.

Historiquement, les îles Adalar servaient de lieu de recueillement aux moines de la région, et d'exil pour les princes gênants. À la fin du XIX^e siècle et au cours des dernières années, la bourgeoisie s'en est emparée et vient y passer ses étés. Ainsi, si ces îles présentent un intérêt mondain, l'archéologue n'y trouvera pas son compte, hormis s'il est spécialisé dans les lieux saints.

hauts-lieux d'Istanbul

le musée de sainte-sophie

Sainte-Sophie mesure environ 100 m de long pour 70 m de large et 60 de haut. Son principal intérêt réside dans sa coupole, la plus grande du monde, qui coiffe une nef de 70 m de côté. Cette coupole est décorée de nervures maçonneries, de motifs géométriques et d'une calligraphie en or sur fond noir, entourant un soleil situé au centre. Quarante fenêtres accentuent la beauté et la légèreté de l'édifice et assurent une luminosité adéquate. En outre, les colonnes et les murs de Sainte-Sophie sont habillés des plus beaux marbres de la région, aux couleurs variés : blanc, vert, rose et jaune.

Nommée *Hagia Sophia* en grec, ce qui signifie « sagesse divine », Sainte-Sophie a connu maintes incarnations au cours de son histoire. Au IV^e siècle, l'empereur Constantin construit une première cathédrale, qui disparaît dans les flammes. Entre 532 et 537, une nouvelle construction est ordonnée sur les ruines de la première. Mené par Anthémios de Tralles et Isidore de Millet, ce chantier donne naissance à la basilique Sainte-Sophie. Plus tard, en 1453, les Ottomans transforment cette basilique en mosquée par l'ajout de minarets. Enfin, en 1935, Atatürk en fait un musée ouvert à tous. Le plan de Sainte-Sophie reste unique et était, à l'époque, inédit, combinant plusieurs types d'architecture.

la place de l'hippodrome

Sur la place Sultanahmet, en face de la mosquée du même nom – la mosquée bleue –, se tient une terrasse semi-circulaire. Celle-ci abrite les vestiges d'un hippodrome, notamment un des anciens murs de celui-ci,

long d'une trentaine de mètres. Aujourd'hui, plus aucun char n'emprunte les pistes de sable ; l'hippodrome est devenu une place comme les autres, ou presque. En effet, trois monuments singuliers s'y élèvent : l'obélisque de Théodose I^{er}, La colonne murée et la colonne serpentine.

L'hippodrome est construit au III^e siècle et agrandi au siècle suivant par les empereurs romains de l'époque. Long de 400 m pour 120 de large, il est alors le cœur de la ville et abrite de nombreuses autres manifestations que les courses de char ou les débats politiques. Lors du sac de la ville en 1204, il est mené à mal par les croisés et perd son importance. Aujourd'hui, il ne reste que quelques vestiges de la construction originelle, perdus dans la nouvelle ville.

La colonne murée, aussi appelée colonne de Constantin, est construite en pierre au IV^e siècle pour célébrer la gloire et l'harmonie de l'empire romain. À sa construction, elle contient des reliques juives, grecques et chrétiennes, est couverte de bronze et une statue de Constantin s'élève à son sommet. Les années et les pillages des croisés ont détruit toutes ces merveilles.

La colonne serpentine mesure environ 8 m de haut. Elle se terminait par trois têtes de serpent, disparues depuis (l'une d'entre elle a été retrouvée, et est désormais dans un musée). Dressée au V^e siècle avant notre ère devant le temple d'Apollon à Delphes, la colonne a été ramenée et installée sur l'hippodrome. de Constantinople, par Constantin au IV^e siècle de notre ère.

l'obélisque

Haut d'une vingtaine de mètre, construit en granit rose, cet obélisque se dresse fièrement sur la place de l'hippodrome. Des hiéroglyphes courent sur toute sa hauteur et la plaque insérée à ses pieds, indique qu'il s'agit de l'obélisque de Thoutmès III.

L'obélisque est érigé en 1490 av. J.-C. devant le temple de Karnak par Thoutmès III. Au IV^e siècle de notre ère, Théodose I^{er} le ramène ici, mais seul le tiers supérieur de l'obélisque survit au voyage et aux travaux de trente-deux jours – celui-ci mesurait une trentaine de mètres à l'origine. Il pèse 200 tonnes.

Les hiéroglyphes situés sur l'obélisque vantent les victoires du pharaon Thoutmès III.

Malheureusement, leur sens exact n'est pas traduit sur la plaque explicative.

La mosquée bleue

Cette vaste mosquée aux six minarets se tient face à sa rivale, Sainte-Sophie. Immédiatement, la cascade de coupoles et de demi-couples de la mosquée provoquent un sentiment d'élévation et de majesté. À l'intérieur, le

Le surnom de celle-ci devient évident : les dômes et les murs sont couverts de faïences bleues et vertes qui évoluent en une succession de dégradés, baignés par la lumière azurée provenant des innombrables fenêtres du bâtiment.

La mosquée bleue – ou mosquée Sultanahmet – est construite entre 1609 et 1616 par Mehmet Aga sous les ordres du Sultan Ahmet Ier. Jusqu'au siècle dernier, elle sert de point de départ pour les pèlerinages à La Mecque.

À l'intérieur, la coupole centrale, haute de 43 mètres et d'un diamètre de 23 mètres, repose sur quatre énormes piliers. La mosquée est extrêmement claire avec ses 260 fenêtres. 21 000 carreaux de faïence d'Iznik (Nicée) en décorent les murs. Surtout, la mosquée renferme un fragment de la pierre noire de La Mecque – Al-Hajarul Aswad – dont les musulmans disent qu'elle est un météorite pouvant absorber les péchés des hommes.

Le monde de l'ombre d'Istanbul

Réservé au MJ

De par son passé et son statut multi-millénaire de carrefour des civilisations, Istanbul abrite un patrimoine occulte exceptionnel, peut-être unique. Ce patrimoine a un protecteur, une secte tout aussi ancienne : Les Gardiens de la sagesse solaire.

Les origines de celle-ci sont floues car les incarnations de la secte sont aussi multiples que celle de la ville qui l'abrite. Les gardiens sont la réunion de plusieurs sectes ésotériques ou religieuses ayant séjourné à Istanbul et ayant décidé, marquées par la culture cosmopolite de la ville, de s'unir.

L'objectif des Gardiens est double et paradoxal. D'une part, ils veulent conserver le patrimoine occulte de la ville pour que les générations futures en profitent, mais d'autre part, ils surveillent également ce patrimoine pour qu'il ne tombe pas entre de mauvaises mains. Ainsi, selon l'un des credos de la secte, aucun trésor du patrimoine stambouliote ne doit quitter l'enceinte de la ville.

Dans cette optique, les années 30 posent un grave problème aux Gardiens : le colonialisme et l'impérialisme occidental menacent leurs trésors occultes. Cet affrontement a dégénéré en une haine viscérale pour tous les Occidentaux, pilliers de tombes ou pas. Cependant, tous les Gardiens ne partagent pas cette haine et cette différence d'opinion dégenère elle-même en scission qui menace l'intégrité de la secte, toujours fragile du fait du morcellement historique de celle-ci.

Les Gardiens de la sagesse solaire ont pour quartier général le musée de Sainte-Sophie, dont leur chef est le conservateur. En outre, l'obélisque de l'hippodrome est pour eux un symbole majeur. En effet, si le nom de Sainte-sophie fait référence à un dieu, il faut comprendre qu'il s'agit du dieu soleil, pas du dieu des chrétiens. Surtout, il existe des messages ésotériques sur les murs de Sainte-Sophie qui ne se révèlent qu'illuminés par les rayons du soleil, dirigés grâce aux liens ésotériques et architecturaux entre la basilique et l'obélisque. Jusqu'à une date récente, les Gardiens avaient la garde du second œil de l'éternel. Cependant, pour eux, celui-ci n'était qu'un trésor occulte mineur ; il est en effet dépourvu d'utilité sans le crâne. En outre, les Gardiens protègent des trésors qui sont de leur point de vue bien plus importants que le second œil.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	7	PER	6	PRÉ	5
Con	6	Com	6	Hab	7	Soc	6
PV	18	EV	20	Imp	1	Vol	7
Init	6	Édu	6				

Spé (+2) : Armes de mêlée, Armes de poing, Occultisme, Athlétisme, Discrétion, Vigilance, Baratin, Perspicacité.

Prot : DEF 1.

Armes : Colt. 45 et poignard.

Équip : des habits traditionnels, un peu d'argent et des tickets de tramway.

personnalités d'Istanbul



zehra nazan, antiquaire

Zehra est une femme turque d'âge mûr habillée de façon classique, mais masculine: une chemise légère en tissu, un pantalon aux couleurs claires et des souliers plats. Les premières rides n'ont pas entaché son sourire, ni altéré un regard presque enfantin derrière ses lunettes rondes.

Zehra est une femme insouciante, mais également une passionnée d'histoire. En réalité, elle est surtout fascinée par l'histoire d'Istanbul, ville qu'elle aime par-dessus tout et qu'elle considère comme un véritable joyau. De ce fait, sa vie sentimentale est un désastre, mais cela ne la préoccupe pas.

Cette femme énergique tient un magasin d'antiquités dans le district de Galata. On y trouve surtout des objets liés à l'histoire mouvementée de la ville, ainsi que quelques livres ésotériques. En effet, à force de recherches historiques, Zehra a fini par entrevoir le monde de l'ombre et dispose de quelques ouvrages et objets « spéciaux ».

Caractéristiques

PHY	4	MEN	8	PER	7	PRÉ	7
Con	8	Com	6	Hab	6	Soc	7
PV	12	EV	20	Imp	1	Vol	8
Init	6	Édu	8				

Spé (+2) : Archéologie, Arts, Commerce, Histoire géographique, Langue étrangère (Anglais), Langue étrangère (Français), Occultisme, Baratin, Milieu (Antiquaire), Milieu (Universitaire), Politesse, Renseignement, Perspicacité.

Prot : Déf. 1.

Armes : aucune.

Équip : ses lunettes, un peu d'argent et un vieux plan d'Istanbul.



hakan ismet, vétéran

Hakan est un Turc d'une quarantaine d'années à la carrure athlétique. Le visage buriné par le soleil et marqué de quelques balafres, il n'inspire pas vraiment confiance. Vêtu d'un costume à l'occidental, il dissimule son crâne rasé de militaire sous un chapeau. Une bosse sous son aisselle indique qu'il n'a pas vraiment pris sa retraite.

Ce vétéran de la guerre d'indépendance est marqué par la lutte qu'il a menée. Il fait difficilement confiance aux autres, porte toujours une arme sur lui et, globalement, se sent en permanence, en guerre contre le monde entier. C'est avant tout un survivant.

Aujourd'hui, Hakan a quitté l'armée, mais il travaille toujours pour le gouvernement turc, à titre « d'expert militaire ». En réalité, il exécute les basses œuvres des services secrets turques ainsi que de quelques caïds de la ville. Il garde toujours un œil sur les étrangers, au cas où.

Caractéristiques

PHY	8	MEN	5	PER	7	PRÉ	6
Con	5	Com	8	Hab	7	Soc	7
PV	24	EV	18	Imp	2	Vol	5
Init	8	Édu	5				

Spé (+2) : Armes automatiques, Armes de mêlée, Armes d'épaule, Armes de poing, Arts martiaux, Esquive, Langue étrangère (Anglais), Stratégie/tactique, Athlétisme, Conduire, Vigilance, Perspicacité, Sang-froid.

Prot : Déf. 2.

Armes : Mauser 1932, poignard.

Équip : sa carte de vétéran, un peu d'argent et un couteau suisse.

L'ORIENT EXPRESS

LE MYTHE

L'Orient-Express est un train de la Compagnie Internationale des Wagons-Lits (CIWL) créé en 1883 et reliant Istanbul à Paris en passant par les grandes villes européennes : Vienne, Budapest et Bucarest. Lieu de rencontre de la haute-société, il constitue un véritable microcosme, un univers fantasmé fait de rêve, d'aventure, de luxe et de volupté. Le récent roman d'Agatha Christie « Meurtre sur l'Orient-Express » (1934) contribue à ce mythe.

LE TRAIN

L'Orient-Express fait partie des trains les plus modernes et les plus chers des années 30. Tiré par une puissante locomotive Pacific, il arbore une livrée bleu nuit et l'emblème de la CIWL en or : deux lions tenant un WL entrelacé. L'Orient-Express comprend trois types de wagons différents, mais tous d'un luxe et d'un raffinement inégalés :

Wagons de passagers : ceux-ci prennent place sur de larges banquettes bien rembourrées, en cabine ou pas. Ils disposent tous d'une petite tablette.

Wagons-lits : la célèbre voiture LX accueille dix cabines individuelles, d'un confort que bien des appartements n'offrent pas. Ce sont les voitures les plus luxueuses au monde.

Wagons-restaurants : tous les passagers peuvent déguster ici une cuisine digne des meilleurs restaurants parisiens. Le confort et le service y font honneur.



VOYAGER DANS L'ORIENT-EXPRESS

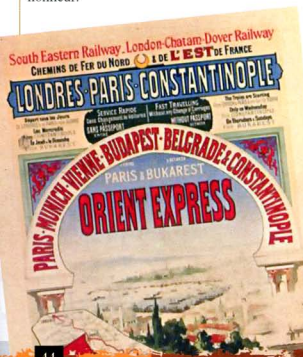
La réalité est à la hauteur du mythe : 160 \$ en cabine, 250 \$ en wagons-lits, pour un voyage de soixante-dix heures à travers l'Europe. Celui-ci n'est pas de tout repos. En 1929, l'Orient-Express est bloqué pendant plusieurs jours par la neige, et les voyageurs doivent dévorer des lous. En 1931, le train est attaqué par des terroristes et vingt passagers y perdent la vie. Ainsi, même si le personnel veille scrupuleusement au calme des passagers, il admet que certains d'entre eux ne se séparent pas de leur pistolet.

Cependant, l'Orient-Express ne fait pas mentir sa réputation et les aventuriers d'*Arkeos* y connaîtront probablement l'un des moments les plus agréables de leur vie : le personnel est d'une compétence et d'un style sans égal et l'ambiance est d'une politesse et d'un raffinement rares.

LES VOYAGEURS

Seuls les plus grands et les plus riches voyagent par ce train mythique : les rois, les princes en exils, les milliardaires, les diplomates et les célébrités, comme la belle Mata Hari, fusillée depuis. Encore aujourd'hui, le voyageur peut croiser dans les wagons des personnages qu'il n'aurait jamais la chance d'approcher dans sa vie « normale ».

Le monde de l'ombre n'échappe pas à cette règle et l'Orient-Express constitue donc un formidable lieu de rencontres, fortuites ou pas, pour les acteurs occultes du monde d'*Arkeos*. En outre, il a été déclaré, en raison de l'ambiance feutrée qui y règne, « terrain neutre » par ces derniers. Personne ne s'y battra, donc, sous peine de s'attirer l'inimitié du monde de l'ombre.





Un Empire du Mal : le III^{ème} Reich

Ce qui est l'objet de notre lutte, c'est assurer l'existence et le développement de notre race et de notre peuple, c'est de nourrir ses enfants et de conserver la pureté du sang, la liberté et l'indépendance de la patrie, afin que notre peuple puisse mûrir pour l'accomplissement de la mission qui lui est destinée par le Créateur de l'univers.

Extrait d'un discours d'A. Hitler

La genèse d'un empire

Sur les Cendres d'une République...

La crise économique mondiale de 1929 eut des répercussions désastreuses en Allemagne, dont l'économie dépendait étroitement des États-Unis. Le chômage fit une montée fulgurante et prit des proportions inquiétantes. De nombreux chômeurs s'engagèrent dans des organisations extrémistes nazies ou communistes, leur faisant miroiter la perspective de changements qui leur seraient favorables. Souhaitant un régime fort, face au communisme, les industriels Krupp, Thyssen, Siemens, le banquier Schröder et l'ancien chancelier Von Papen convainquirent le président Hindenburg de nommer Hitler chancelier; ce qu'il fit le 30 janvier 1933.

L'arrivée de Hitler au pouvoir, marque le début de la nazification du pays. Le 27 février 1933, le parlement allemand est détruit par un incendie, commandité par Hitler. Les communistes sont pourchassés, les partis politiques interdits. Le parti nazi est épuré. Les chefs la vieille garde des S.A., anti-capitalistes et service d'ordre du parti nazi, sont assassinés lors de la nuit des « longs couteaux ».

On ne saurait assez s'élever contre l'idée absurde que le génie pourrait être le fruit du suffrage universel.

A. Hitler

... poussent les Violettes de Mars

En mars 1933 Hitler obtient les pleins pouvoirs, et devient ainsi dictateur par voie légale. C'est alors que fleurissent les *Violettes de Mars*. En fait, tous ceux qui rejoignirent le parti nazi dans l'unique but de s'enrichir... et ils furent nombreux.

L'État Nazi

Les dieux devant lesquels on s'agenouillait jusqu'ici ont été détrônés. Le capitalisme et le socialisme déclarent

leur faillite morale. La stupide recherche de la jouissance a laissé les âmes froides. Une sorte de grande lassitude s'abat sur toute jouissance... Dans toutes les catégories, dans tous les milieux, il y a des gens animés par un désir brûlant : échapper à tout ce qui est rationnel, et entrer dans une forme d'immédiateté... Toute la civilisation actuelle leur apparaît comme un univers de froidure et de pénombre, et en guise de religion ne s'offre à eux qu'un système de pensées sur lequel on peut avoir des opinions différentes.

Extrait d'une revue national-populiste de 1924

Les bras séculiers de l'État Nazi

SS

Créée en 1923 en marge des SA alors interdites, la SS devait initialement servir de garde personnelle à Adolf Hitler et protéger les réunions du parti nazi. Lorsque le 6 janvier 1929, Hitler désigne Heinrich Himmler comme nouveau dirigeant, la SS n'a que 280 membres. Himmler amène son organisation à 52 000 membres à la fin de l'année 1932. Un an plus tard, ils sont 209 000!

Avant 1932, les SS portent le même uniforme (brun) que les SA, mais avec une cravate noire et une casquette noire ornée d'une tête de mort. Ensuite, ils adoptent un uniforme noir puis, juste avant la guerre, une tenue de campagne grise.

Heinrich Himmler, aidé de son bras droit Reinhard Heydrich, consolide le pouvoir de son organisation. En 1931, Himmler donne à Heydrich la mission de bâtir un service de renseignement interne aux SS, le *Sicherheitsdienst* (SD), qui devient le plus efficace de tout le régime. En 1936, les SS prennent le contrôle de la Gestapo, mais aussi de la police criminelle (*Kriminalpolizei* ou *Kripo*) dirigée par Arthur Nebe, et de la police régulière en uniforme (*Ordnungspolizei*), dirigée par Kurt Daluge.

Enfin, il faut mentionner l'activité d'organismes plus ou moins secrets : la *Direction Générale pour la*

Race et le Peuplement, la Direction Générale chargée des Allemands Résidant à l'Étranger, et le Commissariat du Reich pour la Consolidation de la Race Allemande.

Ce qui est l'essence même de la SS est cette croyance quasi messianique en la supériorité du « peuple élu ». Toute notion du bien et du mal est subordonnée à cette certitude de leur « mission » de protéger de toute altération, le peuple dont ils sont issus. Cela implique donc l'élimination morale et physique de tous ceux qu'ils estiment menacer l'avenir de la race nordique.

Bague SS

Mon fils ! Dans le splendide printemps allemand que nous a apporté notre Führer Adolf Hitler, les sources ensevelies du sentiment existentiel germanique et de la vision germanique de la vie, jaillissent de nouveau. L'important aujourd'hui est de proclamer de nouveau sa foi dans l'originel et l'authentique, l'important est de donner forme à la vie à partir de cet esprit-là. Dans ce but, mon fils, je reprends le droit qui revient à chaque père de famille de sang germanique, et je te déclare solennellement membre autonome de la lignée de tes aïeux.
Extrait d'une lettre adressée par Oswald Pohl, officier SS, à son fils

La bague des Totenkopf



En guise de distinction honorifique pour certains membres de la SS, Karl Maria Wiligut dessina la « bague à tête de mort », portant quatre signes en runes dont Guido von List a fourni l'interprétation : *L'esprit créateur doit vaincre.*

*Que l'homme fasse un avec Dieu l'Éternel
La force de ton esprit te rend libre.*

Soigne le Tout en toi et tu maîtriseras le Tout.

La tête de mort elle-même, passait pour le symbole de la disparition de sa volonté personnelle, au service d'une mission supérieure.

Lexique « nazi »

- Abwehr** Service de renseignements de la Wehrmacht, dirigé par l'amiral Canaris.
- S.A.** Sturm Abteilung (Section d'Assaut), également appelée chemises brunes.
- S.S.** section de protection (SchutzStaffeln) : créée en 1925 et dirigée par Himmler.
- Totenkopfverbände-SS** Groupe des SS « tête de mort », fondé en 1934 par Himmler. Ils sont chargés de la garde des camps de concentration.
- Gestapo** Geheime STAats POLizei : police secrète d'État, créée par Hermann Göring.
- Kripo** Police criminelle.
- Sipo** Police secrète.
- Gauleiter** Gouverneur de district (Gau) politique nazi.
- RSHA** (Reichssicherheitshauptamt) Services centraux de sécurité du Reich incluant le SD et la Gestapo, créés le 27 septembre 1939, dirigés par Heydrich puis Kaltenbrunner.
- SD** Police privée de la SS, devenue le service de renseignements du Reich.
- Gummi** Matraque de caoutchouc utilisée par les policiers et la Gestapo.
- Hitlerjugend** Mouvement de la jeunesse hitlérienne dirigé par Baldur von Schirar. Il compte déjà 6 millions de membres en 1939, lorsque l'adhésion devient obligatoire.
- Kaninchen** « Cobaye ». Désigne à Ravensbrück les détenues sur lesquelles les nazis pratiquaient des expériences.
- Orpo** Ordnungspolizei : police régulière en uniforme.
- Nazi** Abréviation de « National-Sozialistische » (NSDAP).
- NSDAP** (Nazional-Sozialitische Deutsche Arbeiter Partei) Parti national-socialiste des ouvriers allemands ou parti nazi.

La Gestapo

Une coiffure de feutre gris sombre à large bord, entouré d'un ruban de soie noire. Un modèle fort répandu. Mais, comme les hommes de la Gestapo, je le porte d'une manière particulière, le bord rabattu sur le devant. Cela a pour effet de dissimuler mes yeux, de sorte qu'il est plus difficile de me reconnaître. Un style lancé par la police criminelle de Berlin, la Kripo, au sein de laquelle je l'avais adopté.

L'été de Cristal – Philip Kerr

Hermann Goering, alors ministre de l'Intérieur de Prusse, crée la Gestapo le 26 avril 1933.

La police politique organisée par la République de Weimar en 1919 pour lutter contre les communistes, subit alors des transformations. Goering décide de la placer sous l'autorité de Rudolph Diels, chef des services de police du ministère de l'Intérieur, et de lui donner des pouvoirs spéciaux. Cette nouvelle police rattachée directement à Goering, se répand dans les divers Länder (régions).

Chaque balle qui sort maintenant du canon d'un pistolet de police est ma balle. Si vous appelez ça un meurtre, c'est moi qui suis le meurtrier. J'ai ordonné tout cela. J'y apporte mon soutien. J'assume cette responsabilité et je n'en ai pas peur.

Hermann Goering, février 1933

Surchargé, Goering nomme le chef des SS, Heinrich Himmler, chef adjoint de la Gestapo en Prusse. Dès ce moment, le véritable chef de la Gestapo est Heinrich Himmler. Chef de la police de Munich, puis de toute la police de Bavière, il soumet à son autorité toutes les polices politiques des Länder. Comme, Himmler est chef suprême de la SS, la Gestapo devient la police politique de l'empire SS.

Une des tâches les plus urgentes qui nous incombent est de découvrir tous les ennemis déclarés ou cachés du Führer et du nazisme, de les combattre et de les anéantir. Pour accomplir cette tâche, nous sommes prêts à verser non seulement notre sang, mais aussi celui des autres.

Heinrich Himmler, 1^{er} janvier 1934

Sous les ordres de Himmler, Reinhard Heydrich est alors le chef de la Gestapo, laquelle est composée au départ, de policiers professionnels qui ont servi la République de Weimar et qui passent sans aucune difficulté au service de l'État nazi. Tel est le cas de Heinrich Müller, nommé en 1935 à la tête de la Gestapo – après une longue carrière dans la police politique de Weimar –, et qui n'adhère au parti nazi qu'en 1939. Il n'en reste pas moins que la Gestapo est une pièce maîtresse de l'appareil de répression aux mains des nazis.

Article 1^{er} : La Gestapo a la tâche de rechercher toutes les intentions qui mettent l'État en danger, et de lutter contre

elles, de rassembler et d'exploiter les résultats des enquêtes, d'informer le gouvernement, de tenir les autorités au courant des constatations importantes pour elles et de leur fournir des impulsions.

Loi fondamentale de la Gestapo, 10 février 1936

En 1936, Himmler devient chef de l'ensemble de la police allemande sous l'autorité toute théorique du ministre de l'Intérieur, Frick. En septembre 1939, Himmler réorganise la totalité des services de police désormais placés sous sa direction pour en faire le RSHA (Reichssicherheitshauptamt). La Gestapo devient alors l'Amt IV de la nouvelle structure.

Les tâches de la Gestapo

La Gestapo est chargée des arrestations des adversaires du régime et symbolise dans toute son horreur, la terreur mise en place par le nazisme. Dès 1933, elle arrête essentiellement les communistes allemands et les socialistes. Elle dispose d'une prison spéciale à Berlin (dans les anciens locaux des Beaux-arts), où les opposants sont torturés.

Après 1939, plus aucune organisation politique n'a survécu, même clandestinement.

Nous privons de défense légale les ennemis du peuple. Nous, nazis, nous élevons sciemment contre la fausse douceur et le faux humanitarisme. Nous ne reconnaissons pas les inventions fallacieuses des avocats, ni la chimioiserie des subtilités juridiques.

Hermann Goering, février 1933

La Gestapo surveille et écoute les conversations téléphoniques. Elle emmène les suspects arrêtés, dans les camps de concentration, mais là se limite son pouvoir, car les camps sont sous la responsabilité des SS. Elle fait également la chasse aux homosexuels.

Premier sous-Marin d'attaque stratégique

Dès le début de la guerre, Otto Skorzeny suggère un projet à son chef Heinrich Himmler : monter sur un U-Boot des V1, les bombes volantes, afin d'en augmenter le rayon d'action. La réponse d'Himmler : « Alors nous pourrions et devrions bombarder New York, la réduire en cendres... Croyez moi, l'effet psychologique sera énorme. Je suis convaincu que les américains ne pourraient pas supporter d'être attaqués sur leur propre sol. Ils ne s'en relèveraient pas ! »



La race aryenne selon le Reich

Les Aryens, selon le Reich, étaient un peuple qui s'était établi au III^e millénaire avant J.-C. sur les hauts plateaux de l'Iran. Vers 1 500 av. J.-C., ces peuplades pénétrèrent le Pendjab et se donnèrent le nom de « *arya* », ce qui veut dire « excellent » ou « noble » dans la langue sanscrite. Vers 1860 Max Müller, un « scientifique », proposa d'appeler « Aryens » ces peuplades qui plus tard arrivèrent en Europe. Les Indiens, les Grecs, les Romains, les Celtes, les Germains descendraient de ce peuple et seraient donc des « Aryens ».

Himmler lui-même croyait que l'on pouvait encore trouver au Tibet et au Pérou des traces de l'Atlantide. Selon lui, les survivants de cette culture s'y étaient réfugiés sur les hauts plateaux après les grands déluges.

Ces fantasmes de Himmler sur l'origine de la « race aryenne » d'Atlantide, ont été influencés par Guido von List et Lanz von Liebenfels, et confortés par la conception du monde de son conseiller Wiligut, qui connaissait List et partageait ses idées.

Les Lebensborn

La race aryenne nordique est la détentrice de toute culture, la vraie représentante de toute l'humanité, et c'est par application divine que le peuple allemand doit maintenir sa pureté raciale. La race germanique est supérieure à toutes les autres et la lutte contre l'étranger, contre le Juif, contre le Slave, contre les races inférieures est sainte.

Adolf Hitler, *Mein Kampf*

Aryens über alles

La nature soumet les faibles à des conditions d'existence rigoureuses qui limitent leur nombre... Si elle ne souhaite pas que les individus faibles s'accouplent avec les forts, elle veut encore moins qu'une race supérieure se mélange avec une inférieure.

Un État populaire doit, par conséquent, ne pas tolérer que le mariage reste un perpétuel outrage à la race, mais au contraire le consacrer comme une institution appelée à produire des êtres faits à l'image du Seigneur, et non pas des monstres mi-hommes, mi-singes.

Extraits de *Mein Kampf*, A. Hitler

Le mot Lebensborn (Fontaines de vie) est formé à partir du mot *Leben* : vie, et du mot moyenâgeux *Born*, qui veut dire source. Ce sont des maternités créées par les nazis pour y « produire » des enfants de « race aryenne pure ».

L'idée des nazis est de sélectionner et d'accoupler les parents en choisissant d'une part un S.S. grand, blond, aux yeux bleus, représentatif de l'idéal de la « race aryenne », et d'autre part une femme allemande, blonde et solide.

L'accouplement concrétisé, le père s'en va. Après l'accouchement, l'enfant est enlevé à sa mère (ce

Les lois de Nuremberg (votées en 1935)

« Pénétré de la conscience que la pureté du sang allemand est la condition du maintien du peuple allemand, animé de l'inflexible volonté d'assurer l'avenir de la nation allemande, le Reichstag a adopté à l'unanimité la loi suivante :

1. Les mariages entre Juifs et sujets de sang allemand ou assimilés, sont interdits.
2. Le rapport extra conjugal entre Juifs et sujets de sang allemands et assimilés est interdit.
4. Il est interdit aux Juifs de pavoiser aux couleurs allemandes.
5. Les infractions au paragraphe 1 seront sanctionnées par une peine de reclusion.

Celles au paragraphe 2 seront sanctionnées par une peine d'emprisonnement ou une peine de réclusion. »

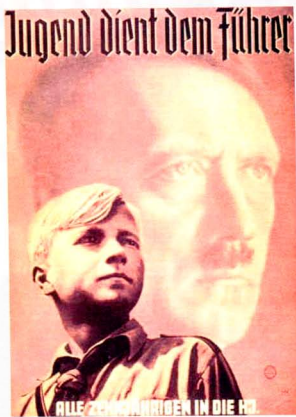
n'est qu'une reproductrice), pour être confié à une des maisons d'éducation nazie, au travers desquelles Hitler compte former l'élite de la « race aryenne ».

Les camps de concentration

Règlement des Camps : extraits

- 4. Le commandant du camp est seul responsable de la main-d'œuvre. Cette exploitation doit être épuisante dans le vrai sens du mot (*muss im wahren Sinn des Wortes erschöpfend sein*), afin que le travail puisse atteindre le plus grand rendement.
- 5. La durée du travail est illimitée. Cette durée dépend de la structure et de la nature du travail ; elle est fixée par le commandant seul.
- 6. Toutes les circonstances qui peuvent limiter la durée du travail (repas, appels, etc.) sont donc à réduire à un strict minimum. Les longues marches et les pauses pour les repas de midi sont interdites...

Les premiers camps sont improvisés par les nazis, dès la prise du pouvoir par Hitler. Des camps sauvages. Tout endroit retiré et clos peut servir de camp (des caves, des bateaux...). Le but est de neutraliser immédiatement les opposants potentiels au régime. L'encadrement est généralement assuré par les SA, mais les SS ou des détachements de police peuvent également être les gardiens. Ces camps ont donc le soutien de l'autorité nazie. En mars 1933 le système s'organise un peu, avec la construction du camp de Dachau.



Ersatz

Terme d'origine allemande désignant les produits de remplacement, souvent de qualité médiocre, utilisés pendant la Seconde Guerre mondiale pour faire face aux rationnements et aux pénuries. On adapte des semelles en bois aux chaussures, les voitures roulent au gazogène (système utilisant des bonbonnes de gaz pour remplacer l'essence), le rutabaga (ou chou-navet) autrefois utilisé pour les animaux, remplace la pomme de terre.



Les conditions de vie sont pénibles, le travail forcé est épuisant, la nourriture est de faible quantité et les gardiens persécutent les prisonniers, surtout s'ils sont Juifs. Mais en comparaison avec la suite, les meurtres sont peu nombreux, même si l'arbitraire existe. Les familles peuvent éventuellement rendre visite aux détenus. Dans le but de la rééducation, le camp possède une bibliothèque où se trouvent les ouvrages nazis, comme « Mein Kampf ». À la fin de l'année 1933, des « asociaux » et des criminels se trouvent enfermés à leur tour.

Alfred Rosenberg

D'une famille allemande des pays baltes, il fit des études d'ingénieur-architecte. Établi à Munich en 1918, il fréquenta la *Thule-Gesellschaft* (cf. p. 56) et se rallia aux doctrines racistes de Dietrich Eckart qui le présenta à Hitler. Il participa au putsch de Munich en 1923. Devenu **idéologue du parti nazi**, il diffuse le manifeste antisémite « *Le Protocole des Sages de Sion* » et développe ses théories racistes dans *Le Mythe du Vingtième Siècle* (1930). Après 1933, il a un rôle secondaire aux Affaires étrangères, et sera chargé à partir de 1940, de la confiscation des oeuvres d'art et des bibliothèques volées aux Juifs.

plus en plus pratiquée, la mortalité s'accroît. À partir de 1936 d'autres camps sont ouverts (Sachsenhausen, Buchenwald, Flossenbürg, Mauthausen, Neuengamme, Ravensbrück).

Les camps s'étendent et les SS possèdent leurs propres casernes. Ces camps sont construits à proximité des entreprises SS. Les nazis associent sécurité et intérêts économiques. Les détenus portent la tenue rayée, ils ont un matricule. Un triangle de couleur cousu sur la veste indique la cause de leur internement : rouge pour les politiques, vert pour les droits commun, noir pour les asociaux, rose pour les homosexuels...

La composition des détenus se diversifie : les criminels ou les voleurs s'y retrouvent à leur tour. Les Tziganes, accusés d'être paresseux, sont souvent internés, et, avec les annexions en 1938, des autrichiens et des tchèques les rejoignent. Ce qui permet d'augmenter la main d'oeuvre pour les entreprises. Avec l'arrivée des criminels, les SS parviennent à dresser les détenus les uns contre les autres (politiques contre droits commun) et en particulier contre les Juifs, nombreux après la Nuit de Cristal.



Joseph Mengele

Expériences « médicales »

Je me rappelle la petite Dagmar. Elle était née à Auschwitz [...] de mère autrichienne et j'avais aidé à la mettre au monde. Elle est morte après que Mengele lui eut fait des injections dans les yeux pour essayer d'en changer la couleur. La petite Dagmar « devait » avoir des yeux bleus!...

Témoignage d'une déportée

L'institut *Ahnenerbe* effectue des expériences sur des humains à différentes fins : castrations, ablations d'ovaires, greffes de peau... On peut les classer ainsi : expériences visant à l'examen du cancer, expériences de stérilisation, expériences hématologiques et sérologiques.

Le plus souvent, ce sont des juifs qui sont les « kaninchen ». Beaucoup de femmes font l'objet d'opérations multiples. Très vite, elles ne sont plus utilisables pour les expérimentations... Allez simple pour les chambres à gaz!

Les expériences les plus diverses sont réalisées, entre autres, résistance au froid ou à la pression au vide... en vue de tester des équipements pour l'armée.

Né en 1911 à Günzburg, en Bavière, **Joseph Mengele** fait des études de philosophie et de médecine, et dirige à 32 ans, le laboratoire de recherches raciales de Francfort. Ses convictions politiques influencent fortement ses travaux universitaires. En 1934, c'est avec enthousiasme qu'il entre dans les SA. En 1935, il soutient sa thèse d'anthropologie qui porte sur l'« examen radio morphologique, de la partie antérieure de la mâchoire inférieure dans quatre groupes raciaux ». Ses conclusions veulent prouver la « supériorité » de l'Européen de type nordique, incarnation parfaite de la race aryenne. Très vite, ce fervent nazi sollicite et obtient son entrée au NSDAP, puis à la SS en 1938.

Joseph Mengele sert notamment dans la *Waffen SS*. Blessé sur le front de l'Est, et devenu médicalement inapte au combat, il rentre en Allemagne comme médecin-chef de Birkenau, Auschwitz, où il se livre plus particulièrement à des recherches sur les jumeaux. Mis dans des blocks à part, les jumeaux sont examinés, mesurés, puis tués, et Mengele dissèque leur cadavres. Ces expériences n'apportent rien, ne débouchent sur rien, mais il continue, dans une sorte de délire obsessionnel. Son objectif est de faciliter la reproduction des « êtres supérieurs que sont les « aryens », les Allemands ». Vritable collectionneur d'anomalies physiques, il établit un catalogue des traits physiques.

La domination des masses : Propaganda !

Celui qui peut régner sur la rue régnera un jour sur l'État, car toute forme de pouvoir politique et de dictature a ses racines dans la rue.

Joseph Goebbels

Le chant du serment monte dans ce cône lumineux, sans fin. Ce sont les disciples de l'Ordre qui l'entonnent. C'est comme une grande prière, pour laquelle nous nous sommes tous rassemblés ici afin de puiser une nouvelle force.

Mise en scène

Les nazis utilisent de grandes images mythologiques et s'adressent ainsi à des strates archaïques du subconscient. Un article de presse consacré au Congrès du parti de 1937 décrit un rituel au caractère presque religieux :

Lorsque Adolf Hitler entre sur le Zeppelfeld, cent cinquante projecteurs de la Luftwaffe, répartis tout autour du terrain carré, s'allument et découpent dans la nuit un baldaquin de lumière. La surprise est immense. On n'a jamais rien vu de pareil. Le vaste terrain ressemble à présent à une immense cathédrale gothique, faite de lumière. 140 000 personnes – c'est sans doute le nombre que l'on a atteint –, restent captivées par cette vision.

Problème de maths pour les enfants des écoles nazies

Un malade mental coûte quotidiennement environ 4 Reichsmarks, un infirme 5,50 RM, un criminel 3,5 RM, un apprenti 2 RM.

- 1- Faites un graphique avec ces chiffres.
- 2- D'après de prudentes estimations, il y aurait en Allemagne 300 000 malades mentaux, épileptiques, etc. qui requièrent des soins permanents. Calculez combien coûtent annuellement ces 300 000 malades. Combien de prêts à 1 000 RM, non remboursable pourrait-on faire aux jeunes ménages si cet argent pouvait être économisé?

Né en 1885, fondateur du parti anti-sémite, « le Parti Allemand Socialiste » en 1921, Streicher se joint au parti Nazi en 1923. Il fonde le journal *Der Stürmer*, un torchon qui se plaît à raconter des orgies impliquant les Juifs. Cruel, sadique et corrompu, se déplaçant avec un fouet en main, il se donne le titre « d'exterminateur de Juifs, numéro 1 ». Il est détesté même au sein du parti Nazi, tant il est extrême, mais Hitler le couvre car « j'ai besoin de lui ». Gauleiter de Franconie, il sera démis en 1940 pour malhonnêteté.

Der Stürmer (L'attaquant)

Journal hebdomadaire anti-sémite, *Der Stürmer* sème dans l'esprit allemand, la haine des Juifs. Il pousse le peuple à se livrer à des actions hostiles à leur égard. Chaque numéro du *Stürmer*, (six cent mille exemplaires en 1935), n'est qu'une suite d'articles racistes, licencieux et abjects.

« Si l'on devait mettre un terme au danger mortel que constitue la continuité de cette malédiction de Dieu dans le sang juif, il n'y aurait qu'une solution : l'extermination de cette race, dont le père est le Diable lui-même. »

Extrait du *Stürmer*

L'architecture du Troisième Reich

Les plans architecturaux du III^{ème} Reich prévoient la construction d'édifices monumentaux.

Albert Speer, l'architecte de Hitler est tenu d'utiliser le granit pour la construction.

À Berlin, on prévoit un gigantesque édifice à coupole de 220 mètres de haut, capable de recevoir 180 000 personnes. Un bâtiment de culte sacré destiné à la glorification de la race nordique, « la plus ancienne et la plus sublime du monde ».

Ces réalisations colossales doivent rappeler les demi-dieux géants de l'Atlantide ou de Thule, auxquels Hitler croit, comme List, Lanz ou Sebottendorff. Alfred Rosenberg, l'idéologue en chef du NSDAP, issu de la Thule-Gesellschaft, défend des convictions tout à fait analogues. Dans son livre *Le Mythe du XX^e siècle*, il parle de l'Atlantide comme étant la patrie originelle des Germains.

Les lieux sacrés du Reich

Externsteine

Le site principal de recherche de la SS est un ensemble de rochers, appelé « Externsteine », situé dans la forêt de Teutobourg. Himmler et Wiligut y virent

un lieu de culte remontant à l'époque de l'Atlantide. Les fouilles menées par les SS vinrent les conforter dans l'existence d'un sanctuaire germanique. Une cavité au sommet, servait, selon eux, à la fête du solstice d'été, car le soleil y apparaîtrait le 21 juin, derrière une ouverture ronde, au-dessus des cimes. La déposition de croix, du Moyen Âge, sculptée en relief, et le frêne courbé, tout proche, étant pour les néo-païens, autant de signes de la victoire de l'Eglise sur la religion de Wotan.

Cathédrale de Quedlinburg

La cathédrale de Quedlinburg est considérée comme un autre lieu de culte majeur de l'Ordre Noir. La SS s'en empara et la proclama, lieu sacré national-socialiste. De nombreuses personnalités nationales socialistes s'y rendent lors de la cérémonie d'anniversaire. Le roi, Henri 1^{er} L'Oiseleur inhumé en 936, y est célébré comme le modèle d'une personnalité authentiquement germanique. Himmler affirme que le roi lui apparaît dans son sommeil, et le conseille dans sa mission difficile. Après les cérémonies officielles, le Reichsführer s'enferme à minuit dans la crypte, pour dialoguer avec son ancienne incarnation.

Verden-an-der-Ziller

À Verden-an-der-Aller, le Bois des Saxons, où 4 500 chefs germaniques ont été exécutés par



Charlemagne, Himmler fait disposer un nombre équivalent de blocs erratiques formant un long chemin circulaire. En juin 1935, au cours d'une fête nocturne, l'installation est inaugurée par un discours de Himmler, et est proclamée lieu de formation de la SS.

Au son d'instruments à vents anciens, spécialement reconstitués pour l'occasion, on allume un grand bûcher et l'on entonne la chanson « Flamme empor ». Dans les flammes, on devient l'âme des ancêtres, éternelle et indestructible, celle dont on est issu et à laquelle on reviendra un jour. Sans s'inquiéter des connaissances scientifiques.

Les origines de la mythologie nazie

Helena Blavatsky

L'occultiste russe Helena Blavatsky, a créé, au travers de légendes de monastères et de textes mystérieux, un mythe du toit du monde.

Dans les bibliothèques du Tibet, des lieux reculés et creusés dans la roche, elle prétend avoir trouvé des chroniques de cultures humaines disparues, qui auraient existées plusieurs centaines de milliers d'années avant l'Égypte antique.

Hyperborea et l'Atlantide, les royaumes chantés par les Grecs, auraient été, selon elle, des territoires réels, peuplés d'êtres hautement évolués qui, jadis, seraient descendus du ciel sur le Pôle Nord, sous forme d' « ombres des dieux ».

De longues migrations auraient permis à quelques survivants de se rendre dans d'autres régions du monde, de colporter l'antique savoir et de fonder la « race aryenne ». C'est ce qu'elle écrit dans son œuvre maîtresse, *La doctrine secrète*.

Elle fonde en 1875 la « Société théosophique » qui attire beaucoup de nationaux populistes intéressés par l'ésotérisme, au travers de théories totalement racistes.

Guido von List

Vers 1870, à l'époque où Blavatsky séjourne en Asie, un jeune Autrichien fait de grandes excursions dans son pays natal.

Lui aussi recherche les racines spirituelles perdues. L'écrivain Guido von List explore la région du Waldviertel. Dans des blocs de pierre monumentaux, il reconnaît les sanctuaires des Germains antiques, dernières reliques d'un culte à Wotan, que le christianisme a fait disparaître.

Pour List, les géants nordiques d'Atlantide, avaient regroupé ces blocs rocheux pour former des périmètres sacrés: List détourne au profit de ses fantasmes, le recueil de mythes islandais de l'Edda. Inspiré par



Blavatsky, il y voit des souvenirs rappelant l'origine de la « race aryenne ». Selon lui, les runes ont été conservées sous une forme codée par quelques initiés. Aussi arbitraires qu'elles soient, ces interprétations exercent un effet considérable au début du siècle. Ses livres sur le sujet ont impressionné le jeune Hitler.

Adolf Lanz

Fasciné par les anciens ordres de chevalerie, Adolf Lanz entre en 1893 au monastère de Heiligenkreuz, dont les traditions perpétuent à ses yeux celles des légendaires templiers.

Il fonde un ordre et la revue Ostara, destinée à diffuser sa théorie raciale. Ses contacts avec de riches industriels à Vienne, lui permettent d'acheter le **château de Werfenstein**, qui devient un lieu de culte du Nouvel Ordre des Templiers.

Une « salle du Graal » est destinée aux rites spéciaux du premier cercle: ici, on chante pour demander à Dieu d'éliminer les races inférieures.

En 1932, il écrit à l'un de ses frères d'ordre: « Sais-tu que Hitler est l'un de nos disciples. Tu le verras vaincre, et nous à travers lui, et nous déclencherons un mouvement qui fera trembler le monde. »

Karl Haushofer

Le général bavarois Karl Haushofer est le principal disciple de Ratzel, « l'inventeur » de la géopolitique, et il va développer et vulgariser cette théorie. Il est également le fondateur de la *Vril-Gesellschaft* (cf. p. 57), et le Mentor d'Hitler; ses nombreuses visites à ce dernier durant son incarcération après le putsch manqué de 1923 coïncident avec l'écriture de *Mein Kampf*.

Pour Haushofer, la géopolitique sert à justifier l'expansion du Reich. Les États puissants ont vocation à se développer. Les frontières ne sont pas intangibles, elles sont l'enjeu d'un combat pour l'existence. (Théorie du *Lebensraum*)

L'Allemagne ne peut donc pas respecter les frontières qui lui ont été imposées par le Traité de Versailles de 1919.

L'Ordre Noir : Portraits croisés

L'ordre noir, constitué des « chevaliers noirs », disciples des théories de Lanz est l'élite de la SS, dirigée par le tout puissant Himmler, et ayant pour guide Hitler.

• Adolf Hitler

Né dans le petit village de Braunau (Autriche) en 1889, Adolf Hitler est, selon certains, le descendant d'une antique lignée de mages et de médiums. Braunau a en effet la réputation d'être un village ayant une forte concentration de thaumaturges. Mythe ou réalité? Himmler dit de lui en 1925: « Il a été engendré pour nous par cette très profonde détresse, lorsque plus rien n'allait pour le peuple allemand; il compte au nombre des grandes figures lumineuses que la germanité engendre à chaque fois qu'elle se trouve dans une très profonde détresse corporelle, intellectuelle et spirituelle... Le karma de la germanité mondiale le prédestine à mener le combat contre l'Orient et à sauver la germanité mondiale; l'une des très grandes figures de lumière a trouvé en lui son incarnation. »

Dès 1909, Hitler lit régulièrement la revue Ostara. Il va même jusqu'à rendre visite à Lanz en qui il trouve la confirmation de ses propres idées. Grand amateur de Wagner, il voit dans les opéras de l'artiste, les motifs fondamentaux des textes de Lanz: de chastes héros affrontant un monde de décadence et d'impureté... Dès son enfance, les Légendes héroïques allemandes, le fascinaient.

Haushofer sera son Mentor, le mage Hanussen (cf. *Arkeos* #3, p. 16) son conseiller, et Himmler, – son plus grand adorateur –, sera son bras séculier.

• Karl Maria Wiligut, « Weistor »

Conseiller de Himmler, Karl Maria Wiligut, surnommé Weistor, dirige son propre département chargé des questions mythologiques et ésotériques. Il pense descendre d'une antique tribu gothique – les Wiligoths –, et posséder ce qu'il appelait le « souvenir héréditaire ». Ainsi Wiligut prétend discerner dans les grands massifs rocheux du sud de

l'Allemagne, des fortifications datant de l'Atlantide. Il prétend reconnaître dans les sculptures de pierre, les épigraphes en runes, les derniers

restes d'une religion primitive germanique très ancienne.

Himmler et Wiligut

Les idées étranges de Wiligut, lui avaient valu d'être interné en hôpital psychiatrique dans les années vingt. Lorsque, Himmler l'apprend en 1939, il trouve préférable de le chasser de la SS. Il reste pourtant en contact avec lui. Tous deux échangent des lettres où ils cherchent à déterminer quelles runes seraient les mieux appropriées, sur les tombes des SS, pour permettre le retour des morts dans le ciel des dieux germaniques.

• Reinhard Heydrich

Fondateur du SD (*Sicherheitsdienst*) sous l'impulsion d'Himmler, Heydrich ira au-delà de toutes les espérances, avec une fougue et une intelligence peu communes. Ses ambitions sont sans limite: il estime que les SS doivent

être prêts, à tout instant, à prendre en main l'exercice du pouvoir. Il recrute pour son SD des jeunes gens doués et capables d'exécuter ses ordres avec énergie, audace et efficacité. En peu de temps, le SD devient la jeune élite intellectuelle nationale-socialiste. Pour Himmler: « Le SD démasque les adversaires de l'idée nationale-socialiste et oriente ainsi l'action de la police ». Peu enclins à se voir confinés dans un rôle d'adjoints de la Gestapo, les têtes de l'organisation se donnent un objectif plus élevé: « le SD sera une police de l'esprit, l'instrument de mesure et de contrôle de la pensée ».

Heydrich – dans l'ombre de Himmler –, est l'homme le plus redoutable du III^{ème} Reich, maître de toutes les polices, de l'espionnage et de la Gestapo, avec sous ses ordres des groupes d'action composés d'exécutants aveugles pour qui la mort d'un homme ne compte pas.



• Hermann Goering

Ancien pilote de chasse de la première guerre mondiale, il obtint vingt-deux victoires aériennes dans la célèbre escadrille de von Richthofen (le Baron Rouge). Hermann Goering est au sein du III^{ème} Reich, le second personnage politique de l'État nazi : « Commandant en chef de la Luftwaff, ministre de l'Air, Premier ministre de Prusse, président du Reichstag, conservateur des forêts, maréchal du Reich ». Arriviste, ambitieux, ayant le goût du luxe, des honneurs et des uniformes, Goering est intelligent, et voue une fidélité inconditionnelle au « nazisme de salon ». Surnommé le « paladin de Hitler », il crée la Gestapo et les camps de concentration. Menant une vie fastueuse, collectionnant les œuvres d'art, Goering redoute la guerre, qui pourrait amener la chute du III^{ème} Reich et donc la sienne ! Trouvant préférable de maintenir la paix, il entre en contact avec des anglais très influents. Mais craignant de risquer sa carrière, il reste trop frileux dans ses entretiens secrètes qui n'aboutissent pas. La guerre éclate en 1939.

• Heinrich Himmler

« Froid, calculateur, avide de pouvoir, mauvais génie de Hitler, l'individu le plus dénué de scrupules du III^{ème} Reich »

Général Friedrich Hossbach

« Jamais je n'ai pu accrocher son regard toujours fuyant et clignant derrière son pince-nez »

Alfred Rosenberg

Himmler voue à Hitler une admiration, une soumission et une fidélité sans borne. « Henri, le Fidèle » (der treue Heinrich), comme l'appelle Hitler, à la fois le confident des projets les plus secrets du Führer et son exécuteur des hautes œuvres, n'appartiendra pourtant jamais au cercle de ses intimes.

Dès 1929, Adolf Hitler lui confie la SS dont il devient Reichsführer. Il va en faire le terrible Ordre Noir avec sa police politique (Gestapo), son service de renseignements, son organisation de camps de concentration, son service pour la race et la colonisation, son armée (la Waffen SS) et son parti dans le parti (l'Allgemeine SS, la SS générale)...

Son fanatisme, d'apparence glacée, est profond, tumultueux et... monstrueusement sincère. Il croit fermement à ce qu'il dit et ne recule devant aucun crime pour réaliser les objectifs fixés par son Führer. Tout au long de l'histoire du III^{ème} Reich, son nom est synonyme de tortures, de sang et de férocité.



• Joseph Goebbels

Frappé d'une infirmité congénitale, le « boiteux » est le chef de la *Propaganda Abteilung*. Il répand les thèmes de la propagande nazie contre les Anglo-Saxons, les

Soviétiques, les gaullistes, les juifs, les francs-maçons et de susciter des œuvres inspirées de la culture allemande et de l'éthique hitlérienne.

Il ferme les frontières à toutes les sources d'information étrangères et a la mainmise sur tous les organes d'information intérieure concernant la vie intellectuelle et culturelle du pays : presse, édition, cinéma, théâtre et radio. Joseph Goebbels sait admirablement utiliser l'impact sur les masses. La nazification de la culture commence par un immense autodafé des livres existant dans le Reich et contraires à la doctrine du parti. La chambre culturelle du Reich

expurge de la vie intellectuelle et artistique : opposants, tièdes et racialement impurs. La même nazification est appliquée à l'enseignement et aux mouvements de jeunesse. D'une fidélité absolue à Hitler, d'une activité prodigieuse, Goebbels réussit à faire de la propagande une véritable technique, exerçant ainsi sur les Allemands une influence considérable. « La propagande de Goebbels, dira Hitler, est une de nos armes de guerre les plus efficaces. »



• Rudolf Hess

Fils d'un commerçant allemand établi en Égypte, il fit la Guerre de 1914 comme aviateur et entra au parti nazi dès juin 1920. Membre de la *Thulé Gesellschaft*, il participa au putsch de Munich (novembre 1923) et fut enfermé à la prison de Landsberg avec Hitler auquel il servit de secrétaire pour *Mein Kampf*. Devenu un ami intime de Hitler, il est nommé son représentant en avril 1933 et ministre sans portefeuille en décembre de la même année. Membre du conseil de défense du Reich, il est considéré comme le deuxième successeur de Hitler après Göring.

La Trinité Noire

Dans cette époque de vide spirituel que sont les années 30, le III^{ème} Reich propose un ersatz de religion dont une grande partie de la population s'est emparée : il promet de satisfaire des besoins qui vont au-delà du domaine purement matériel... en remontant aux origines antédiluviennes de la « race Aryenne ».

Thulé-Gesellschaft : aux origines du Mal

« Hier, nous avons vu s'effondrer tout ce qui nous était familier, cher et précieux. À la place de nos princes, de nos parents de sang, règne à présent notre ennemi mortel : Judas.

Ce qui sortira du chaos, nous l'ignorons encore. Tant que je tiens ici dans ma main le marteau de fer, j'ai la volonté d'engager la Thule dans ce combat !

Notre ordre est un ordre germanique, germanique est la fidélité. Notre dieu est Wälwater, sa rune est l'Aarrune... L'Aarrune signifie Aryen, feu originel, soleil, aigle... À partir de ce jour, l'aigle est notre symbole, il doit nous rappeler que nous devons traverser la mort pour pouvoir vivre. »

Rudolf von Sebottendorff, fondateur de la Thulé

Sebottendorff entre dans l'Ordre Germanique et forme en 1918, à partir de la Loge de Munich, la Thulé-Gesellschaft.

Thulé fait référence à un récit de voyage du marin grec Pythéas de Marseille, qui affirme avoir découvert près de l'Islande, une civilisation portant ce nom, en 340 avant J.-C..

Sebottendorff, tout comme List et Lanz, croit comme que les traces laissées par ces peuples constituent les preuves de l'existence ancienne d'un esprit nordique supérieur.

« Il y a six mille ans, lorsqu'une nuit profonde recouvrait encore l'Inde, l'Égypte et la Mésopotamie, nos ancêtres mesuraient les étoiles avec les cercles de pierre de Stonehenge et Udry, déterminaient l'année et le calendrier des fêtes. L'ère glaciaire a créé l'Aryen, l'homme blanc et sage du Nord, qui allait apporter au monde la civilisation. »

Ce mythe fournit les bases intellectuelles du combat contre le peuple Juif. Selon la Thulé-Gesellschaft, ils sont un peuple sans racine, qui voudrait par jalousie, miner la précieuse culture germanique. Plus de cent mille personnes, ainsi que des soldats de l'armée royale, adhèrent à cette idéologie dès 1918. Des noms comme Rudolf Hess ou Adolf Hitler figurent au fronton de cette organisation

En 1920, à partir d'une branche latérale de cette société, Hitler forme le NSDAP, le parti nazi. Il

trouve un grand modèle en la personne de l'écrivain Dietrich Eckart, qui prône dans ses textes un antisémitisme métaphysique et dont l'oeuvre tourne autour des mythes nordiques.

Eckart dénigre l'esprit juif comme une religion strictement cantonnée à ce monde, qui ne connaît pas la survie de l'âme après la mort, et s'attache donc au matériel et au terrestre : une conception qui ignore totalement la longue tradition du mysticisme juif.

Les croquis que réalise Hitler au cours de ces années-là montrent comment il tire de prétendues runes l'emblème définitif de son nouveau parti. Il transforme le signe arrondi de la Thulé-Gesellschaft en une croix gammée dans laquelle il voit un très vieux symbole germanique de la montée du soleil hors de la nuit et de l'obscurité.

Les mythes et les symboles nordiques deviendront une source essentielle pour les nazis. Ils ont ainsi préparé le terrain à l'avènement d'un Führer messianique censé défendre bien avant 1933, la lumière aryenne contre la pénombre judéo-bolcheviste.

Ahnenerbe : à la recherche d'un héritage fantasmé

Le chef de la SS, Heinrich Himmler fonde en 1935 son propre institut de recherche, baptisé Ahnenerbe (héritage des ancêtres) pour prouver scientifiquement que les premiers courants intellectuels de l'humanité ne prenaient pas leur source en Orient, mais dans le Grand Nord.

Pour le film *Germaines contre pharaons*, on reconstitua de luxueuses maquettes du lieu de culte de Stonehenge, afin de montrer quel niveau de connaissances techniques et astronomiques la race nordique possédait déjà aux temps primitifs.

Hermann Wirth, l'un des fondateurs de l'institut Ahnenerbe, considère les bâtisseurs de Stonehenge comme les descendants de la légendaire Atlantide, qui avait selon lui existé voici des centaines de milliers d'années, au Pôle Nord. C'est aussi de cette époque que datent, dit-il, les peintures rupestres suédoises de Bohuslän, qu'il étudie lors de deux

expéditions de la SS. Il les interprète comme des documents religieux sur la plus ancienne race de la terre, celle dont les écrits ont porté dans le monde entier les premiers courants de la civilisation, détournant au profit de l'idéologie du III^{ème} Reich ces peintures de l'âge du Bronze.

L'institut *Ahnenerbe* ne s'occupe pas seulement de mythologie et d'ésotérisme : il mène aussi des expériences de laboratoire sur des prisonniers de guerre. Himmler sait concilier des recherches sur le Graal pour la matinée et la surveillance d'expériences abominables l'après-midi, sans aucun état d'âme. Le directeur de l'institut, Wolfram Sievers, est le principal responsable de ces expériences. Il a sous ses ordres Josef Mengele. (cf. p. 51)

Vril Gesellschaft : l'inspiration métapsychique

Karl Haushofer fonda avant 1919 les « Frères de la lumière » qui devint rapidement la *VrilGesellschaft*. Au sein de la Vril, se retrouvent « Les Maîtres de la Pierre Noire » (DHvSS), la nouvelle fondation des templiers issue de l'ordre Germain en 1917, ainsi que les « Chevaliers Noirs » du « Soleil noir », élite de la *Thulé-Gesellschaft* et des SS.

Alors que la *Thulé-Gesellschaft* s'occupe de choses matérielles et politiques, la *Vril-Gesellschaft* a des occupations concernant surtout l'au-delà. Mais toutes deux étudient l'Atlantide, Thulé, les *Iles des Bienheureux* de Gilgamesh, les rapports originels entre les Germains et les Mésopotamiens, et bien sûr, les anciens sanctuaires comme Stonehenge.

En décembre 1919, une maison forestière fut louée dans le Ramsau, près de Berchtesgaden. Des membres des Sociétés Thulé, DHvSS et Vril s'y

rencontrèrent. À cette occasion, les médiums Maria Orsitsch et Sigrun captèrent des informations dans une écriture secrète des templiers – une langue tout à fait inconnue pour eux –, décrivant des précisions techniques pour construire un engin volant. Ces messages télépathiques étaient transmis, d'après les écrits de la Société Vril, du système solaire d'Aldébaran situé dans la constellation du Taureau.

Les membres de la Société Vril affirment que les Aldébariens atterrirent en Mésopotamie et qu'ils formèrent la caste dominante des Sumériens. On appela ces Aldébariens « Hommes-Dieu blancs » ou « Aryens ». De plus, les télépathes de Vril perçoivent que la langue des Sumériens est non seulement identique à celle des Aldébariens, mais qu'elle a des sonorités semblables à l'allemand.

« Le système solaire d'Aldébaran, situé à 68 années-lumière de la Terre, est constitué de deux planètes habitées : le royaume de Sumeran. Les habitants sont subdivisés en un peuple de maîtres, les Hommes-Dieux blancs (Aryens) et en différentes « races humaines inférieures », résultat d'une dégénérescence de ces Hommes-Dieux.

La race des maîtres a commencé à coloniser d'autres planètes similaires à la Terre il y a quelques 500 millions d'années, suite à l'expansion du soleil d'Aldébaran. Ils ont colonisé dans notre système solaire, d'abord la planète Mallona (nommée aussi Maldek, Marduk ou bien Phaeton en Russe), qui jadis existait entre Mars et Jupiter, là où aujourd'hui, se trouvent des astéroïdes. Après Mallona, ils colonisèrent Mars dont les grandes villes pyramidales témoignent du haut niveau de développement. Les Hommes-Dieux de Sumeran-Aldébaran vinrent pour la première fois sur Terre, à cette époque-là. De vieilles traces d'un soulier fossilisé remontant à environ 500 millions d'années en témoignent ! »

Professor Helmut IngelKurt, membre de la *VrilGesellschaft*



Le Wewelsburg

Cœur mystique du III^{ème} Reich

« Vu la petite route sinueuse qui y menait, Wewelsburg avait l'aspect d'un petit village typique de Westphalie. On y apercevait autant de statues de la vierge Marie juchées sur les murs et les talus, que de machines agricoles dispersées çà et là devant les maisonnettes en bois tout droit sorties d'un conte de fées. Je compris que j'étais tombé dans un drôle d'endroit lorsque je m'arrêtai devant l'une d'elle pour demander la direction de l'école SS. Les griffons ailés, les symboles runiques et les vieux caractères germaniques sculptés ou tracés à la peinture dorée sur les châssis et les linteaux des fenêtres m'évoquèrent des histoires de sorcières et de magiciens, de sorte que je ne fus pas autrement surpris par la hideuse apparition qui surgit sur le seuil de la porte, environnée d'un nuage de fumée de feu de bois et d'effluves de veau grillé. La fille n'avait pas plus de 25 ans, et, à part le cancer qui lui dévorait la moitié du visage, aurait pu passer pour jolie. »

Extrait de *La pâle figure*, de Philip Kerr

De noir et de blanc, d'aspect impénétrable, le Wewelsburg est aux couleurs de la SS. Il est le siège de l'*Ahnenerbe* (cf. p. 56), de l'Ordre Noir des SS et des GrabRäubers, mais surtout LE domaine privé d'Himmler.

Promenons-nous dans les bois

Les premières traces du Wewelsburg remontent dans les écrits des années 1123. Il fut transformé au XVIII^e siècle par un chevalier nommé Wewel von Büren. De nombreux propriétaires l'occupèrent, avant qu'il ne sombre dans l'oubli pendant plus d'un siècle. Lors d'une promenade dans la forêt mythique de Teutberg, aux alentours de la ville de Paderborn, Himmler, sur les conseils de son mentor le mystérieux Karl Maria Wiligut, décide d'acquérir les ruines du Wewelsburg : il allait devenir le grand temple de la S.S.

Travaillant dans des conditions atroces, quatre mille déportés du camp de concentration, édifié juste à côté, y perdirent la vie ; mais le Wewelsburg renaissait de ses cendres. Supervisant lui-même les travaux, Wiligut, alors connu comme Weistor, fait de l'endroit, un lieu chargé de magie : construit selon le nombre d'or, son orientation est clairement antichrétienne et sa direction nord-sud, renforce sa destination magique.

L'Axis Mundi

Himmler et Weistor ont fait du Wewelsburg l'Axis Mundi : le centre symbolique du monde. La tour

nord, pointant vers la Thulé mythique, est l'axe central du Wewelsburg, figuré par une représentation du Soleil Noir. L'Axis Mundi est constitué au rez-de-chaussée, de la salle des Obergruppenführer, entourée de douze piliers. Au milieu, sur le sol, le Soleil Noir : une roue solaire comprenant elle aussi douze rayons : des runes de sig stylisées, qui étaient pour la SS les signes de la victoire et de l'éveil intellectuel. Le Soleil Noir symbolise la lumière pure du Nord et le savoir supérieur de Thulé, dont l'Europe doit de nouveau se souvenir dans les périodes de décadence et de matérialisme, afin d'aller puiser de la force dans ses origines. Juste en dessous de la salle des Obergruppenführer se trouve ce que l'on appelle la « crypte », une salle voûtée en forme de caveau où l'on célèbre des fêtes « religieuses ».

Autour de ces salles de culte qui constituent l'Axis Mundi, Himmler veut faire bâtir, en cercles concentriques, de gigantesques complexes de bâtiments qui prolongeront les rayons de la roue solaire, dans toutes les directions.

Il est prévu d'évacuer les villages situés au pied du château et d'inonder toute la vallée, afin d'ouvrir la vue sur le Nord et la patrie originelle : Atlantide, où, selon Himmler, des créatures aryennes avaient jadis accosté pour remplir des missions exceptionnelles...

Le Soleil Noir

La forme triangulaire du château, unique en Allemagne, symbolise la lance de Longin (cf. *Arkeos* #3, p. 17). Himmler, fêru de spiritisme, affirme avoir le don d'évoquer les morts disparus depuis au moins cent ans. C'est au cours d'une

nuît, qu'il a communiqué avec Artus, le roi légendaire créateur de la Table Ronde. Il s'en inspire pour créer un cénacle de douze chevaliers incorruptibles, choisis parmi sa garde personnelle, voués corps et âme. Le roi Henrich I^{er} dit L'Oiseleur, exterminateur de slaves, marqua particulièrement Himmler qui affirmait être sa réincarnation...

Un intérieur coquet

Les thèmes principaux de la décoration du Wewelsburg sont la lance du destin et la mythologie nordique : chaque pièce est aménagée et décorée de manière à personnifier le style de vie, les traditions et les croyances de chaque héros fabuleux, de ces mythes. Une pièce, toujours fermée, est dédiée à Frédéric Barberousse, et réservée à Adolf Hitler. D'autres sont décorées à l'effigie d'Otton le Grand, Henri le Lion, Frédéric Hohenstauffen, le Roi Arthur et le Graal, et bien sûr à Henri L'Oiseleur. Tout est authentique : épées, blasons, armures ainsi que des vêtements et des bijoux ayant appartenu à ces personnages héroïques. Ce sont les butins des pillages de musées et de collections privées, ordonnés par Himmler.

Un observatoire astronomique, des laboratoires de recherche archéologique, une imposante de bibliothèque contenant plus de 16 000 volumes traitant de sujets aussi variés que l'histoire, les légendes, la magie, la politique, et l'ésotérisme complètent les installations. Un laboratoire d'où doit surgir le « corps glorieux de l'homme dieu germanique » (cf. *Trollblut*, p. 31 et *Le protocole Loki*, p. 37) vient parachever le Wewelsburg.

Les ailes du château sont divisées en cellules servant de salles d'études et de méditation. Les caves et les souterrains, lieux d'initiation par excellence, sont eux aussi aménagés afin de recevoir l'élite ésotérique du nazisme, celle-ci devant se consacrer à des recherches pour capter les forces naturelles et surnaturelles du monde.

Centre occulte du Reich

Spiritisme, sorcellerie, magie noire, formule d'incantation du Pentagramme de Faust, tout est mobilisé en faveur de la victoire et de la quête du Graal. Ce sanctuaire est le centre de nombreuses réunions initiatiques : Himmler et de nombreux initiés dont Karl Krafft, Karl Haushoffer, Weistor, et Rahn, enseignent des rituels très anciens qui remontent aux instructions secrètes données dans l'antiquité germanique.

L'enseignement SS puise ses sources dans le savoir



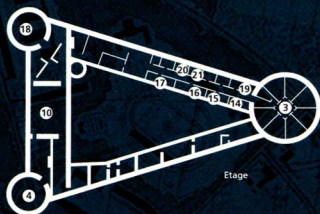
des sociétés de Thulé et du Vrîl, qui basaient leur recherche de la vérité matérielle dans le domaine du spiritisme supérieur, ainsi que dans l'étude des pouvoirs magiques des « Supérieurs Inconnus », afin de prouver l'importance du rayonnement psychique de certains êtres sur le monde.

Cérémonie d'initiation à l'Ordre Noir

Pendant que les chants des litanies païennes retentissent dans les couloirs de la forteresse, les réunions destinées à faire revivre le mythe du sang, peuvent commencer. Elles débutent par des exercices de méditation, proches des rites préconisés par Gurdjieff. L'élève se rend ensuite dans la crypte au fond de laquelle étincelle une sorte de coquillage destiné à incinérer les blasons des soldats les plus valeureux tandis qu'ils reposent sous le choeur de la chapelle.

L'impétrant est soumis à une initiation secrète. Enfermé dans une minuscule cellule uniquement décorée de la double rune SS « sig », il doit connaître par cœur les grandes théories hyperboréennes, la légende de l'Agartha ainsi que le symbolisme du Graal. Il doit se préparer à de nombreux rites secrets, à des recherches ascétiques proches des exercices de yoga pratiqués par certaines écoles guerrières de l'Inde védique. Il doit se soumettre à des sacrifices infligés aux guerriers germaniques, puis à des épreuves sanglantes, tel le combat avec un chien enragé. L'art de la récitation magique et l'interprétation de certains points obscurs de grandes oeuvres poétiques et ésotériques comme le Parzival et le Titirel, font partie des exercices les plus compliqués. Les sons étant considérés comme des ondes propres à agir sur certaines forces magiques, leur récitation doit répondre à certaines lois. Tout initié qui dévoile le moindre secret est passible de la peine de mort.

Plan du Wewelsburg



Etage

Légende du plan

Axis Mundi :

- 1 Salle des Obergruppenführer
- 2 La Crypte
- 3 Bibliothèque
- 4 Observatoire

5 Puit de Urd

5a : vidange du puit

6 Geôles

7 Salle de Tortures

8 Cellule d'initiation SS

9 Laboratoire projet Loki

10 Laboratoire archéologique

11 Salles d'étude

12 Salles de méditation

13 Chambres du personnel

Hellweg : couloir des chambres de l'élite

14 Appartement de Rahn

(salle « Arthur et le Graal »)

15 Appartement de Carla et Ilse

(salle « Otton le Grand »)

16 Appartements de Weistor

(salle « Frédéric Hohenstauffen »)

17 Appartements de Himmler

(salle « Henri L'Oiseleur »)

18 Appartements de Hitler

(salle « Barberousse »)

19 Appartements de Jusco Burns

20 Appartements de Josef Engelmann

21 Appartements de M'Obolé M'Kmbé

22 Infirmerie

23 Entrée



Rez-de-chaussée



Sous-Sol



2e Sous-Sol

PARIS, VILLE LUMIÈRE

PERSPECTIVE HISTORIQUE

Les premiers habitants de ce qui deviendra Paris, s'installent sur l'île de la cité, au ^v^e millénaire avant notre ère. Le lieu protégé par la Seine, et la voie navigable pour leurs pirogues, guident leur choix. Par la suite, la tribu gauloise des Parisii s'y établit et baptise la ville Lutèce. Celle-ci devient rapidement un axe commercial majeur de l'Empire romain. De cette époque, la ville conserve des thermes et des arènes. Elle change de nom pour Paris au ^v^e siècle. Elle échappe aux invasions des Huns, mais est conquise par Clovis en 508. Celui-ci en fait la capitale du royaume de France. Paris perd et regagne de multiples fois ce statut, pour l'acquérir définitivement au ^{xii}^e siècle. L'un des foyers de la Renaissance au ^{xvi}^e siècle, mais aussi de la guerre des religions, avec le massacre de la Saint-Barthélemy, Paris s'affirme comme l'un des hauts lieux culturels de l'Europe.

À la fin du ^{xix}^e siècle, abandonnant le modèle de la ville médiévale, la ville se transforme complètement. Le préfet Haussmann lance un projet de reconstruction sans précédent. Il ne peut prévoir cependant, le futur de la ville et de nombreux problèmes urbains apparaissent au début du ^{xx}^e siècle. En outre, la première guerre mondiale sonne le glas des fortifications parisiennes, qui sont détruites dès 1919. C'est dans les années 20 que Paris connaît son âge d'or. Avec les années folles, l'essor de la ville attire des artistes du monde entier. Paris, devenue capitale internationale des arts, semble être constamment en fête. Aujourd'hui, la ville est frappée par la crise de 29 et il ne reste que quelques lambeaux de la période de faste.

LA PLUS BELLE VILLE DU MONDE

LES RUES DE PARIS

Paris, ville lumière, est la plus belle ville du monde. Nulle autre ne peut rivaliser avec le faste des Champs-élysées, le luxe de la rue de Rivoli ou la majesté de l'île de la cité. La nuit, l'éclat des lampadaires donne à la ville un cachet féerique et le rêve semble être à portée.

Rive droite, Paris est la ville de la richesse et du pouvoir, des magasins de luxe et des institutions de la République. Rive gauche, Paris devient la ville de l'insouciance, de la culture et de l'art. Mais en périphérie, les usines crasseuses et les immeubles-dortoirs font honte à sa réputation. Mais Paris souffre de la modernité : les voitures embouteillent les avenues, les rames de métro vrombissent de toutes parts dans les sous-sols de la ville et crachent une foule de Parisiens éternellement pressés.

CHRONOLOGIE UTILE

- 250 : fondation de Lutèce
- 52 : prise par Labiénus, sous les ordres de Jules César
- 451 : les Huns évitent Paris, Geneviève en devient la patronne
- 508 : prise de la ville par Clovis
- 1572 : massacre de la Saint-Barthélemy
- 1853-1870 : Haussmann préfet de Paris
- Sept. 1870-fév. 1871 : siège par les Allemands
- Mars 1871-Mai 1871 : insurrection de la Commune
- 1931 : exposition coloniale

Tirant de sa ville un orgueil démesuré, le Parisien devient parfois un être hybride aussi présomptueux, qu'il peut être drôle et spirituel.

Paris accueille plusieurs millions d'habitants en ses vingt arrondissements. Paris ne cesse de s'étendre. Le mot banlieue s'inscrit dans le langage.

LE MÉTRO PARISIEN

La première ligne de métro est ouverte en 1900 par la Compagnie du chemin de fer Métropolitain de Paris (CMP). Elle coupe Paris d'Est en Ouest en reliant la porte de Vincennes à la porte Maillot. En 1903, la société Berlier-Janicot ouvre la ligne Nord-Sud. Les deux compagnies fusionnent en 1930 et dès 1934, construisent des voies qui s'étendent au-delà des limites de la ville.

Chaque rame est composée de six voitures. Les banquettes sont en cuir pour les premières classes, mais en bois pour les secondes. Le ticket vaut entre 1,50 F et 75 centimes.

LIGNES EN ACTIVITÉ DANS LES ANNÉES 30

- Porte de Vincennes - Porte Maillot (1900)
- Nation - Porte Dauphine (1903)
- Villiers - Père Lachaise (1905) (ligne constamment en travaux)
- Place d'Italie - Gare du Nord (1906)
- Porte de Clignancourt - Porte d'Orléans (1910)
- Saint-Lazare - Porte de Clichy (1912)
- Nation - Étoile (1931)
- La Courneuve - Porte d'Ivry (1931)
- Porte d'Auteuil - Porte de Charenton (1931)
- Mairie d'Issy - Porte de la Chapelle (1934)
- Mairie de Montreuil - Pont de Sèvres (1937)
- Austerlitz - Invalides (1939)
- Châtelet - Mairie des Lilas (1939)

QUARTIERS PITTORESQUES

LES CHAMPS-ÉLYSÉES

Ici, tout n'est que majesté. Déjà, sur la place de la Concorde, face au jardin des Tuileries, se dresse l'impressionnant obélisque de Louqsor. De là s'élance l'avenue mythique, encadrée de somptueux jardins à la française. Des bâtiments isolés, mais monumentaux, comme le Grand palais, la bordent. Arrivé au rond-point, l'avenue se transforme : la verdure laisse place au luxe. Les cinémas succèdent aux cafés qui succèdent aux restaurants. Au sein de cette débauche de luxe, les magasins automobiles sont rois, la tradition hippique de l'avenue ayant fait place à la voiture. Point d'orgue de cette envolée, abritant de sa haute arche la tombe du soldat inconnu, l'arc de triomphe achève le parcours.

Au sein de ce décor majestueux cohabitent trois populations qui tout devrait opposer : les riches habitants du quartier, les Parisiens en goguette, et les nombreux touristes attirés par le faste de l'avenue.

Centré autour de l'avenue éponyme, le quartier des Champs-Élysées correspond peu ou prou au huitième arrondissement. Les loyers désormais exorbitants, sont devenus dissuasifs. Seuls quelques noms de la noblesse française ou de riches fortunes y demeurent encore.

En lieu et place des logements, on trouve dans ce quartier le siège social des plus grandes entreprises françaises, et les institutions gouvernementales de la République. La partie haute de l'avenue est dédiée aux automobiles et autres commerces de luxe. Sa partie basse abrite le Petit palais et le Grand palais, accueillant respectivement le musée des Beaux-arts et de grandes manifestations annuelles.

MONTMARTRE

Montmartre est un véritable village dans la ville. Séparé de ses environs par des collines douces ou abruptes, ce quartier a des allures provinciales. Les chaussures vernies croisent des artisans en sabot, des ménagères en peignoir et pantoufle... Dans ces rues pavées, étroites, pentues, entrecoupées d'escaliers, dès potron-minet les ouvriers croisent les artistes, les petits bourgeois ou les prostituées. Et tout ce labyrinthe de cafés, de cabarets et de gargotes vibre sous le regard de la butte Montmartre, perchée à 130 m d'altitude.

Mais, dans l'ombre des vieilles maisons, comme des immeubles récents, se dissimulent les activités sordides d'une pègre toujours plus puissante.

Centré sur la butte et la place Pigalle, ce quartier recouvre presque le 18^e arrondissement. C'est le plus peuplé et le plus populaire de Paris. Ici, on ne voit jamais la « haute société » parisienne, même pour faire la fête. Pourtant, on peut trouver tous les plaisirs à Montmartre, défendus ou pas : cabarets, strip-teases, bars de célibataires, cafés des artistes, restaurants, etc. Les étrangers attirés par ces diver-

tissements, sont les premières victimes de la pègre montmartroise. Celle-ci largement française et xénophobe, se concentre sur le proxénétisme, le trafic de drogues et le vol à la tire.

Si Clignancourt est résidentiel, avec ces grands immeubles récents, La Chapelle est une zone industrielle, à l'exception du Faubourg Saint-Denis, artère commerciale très vivante. La Goutte d'or reste le domaine des prostituées et des garçons androgynes. Ici, on paye les filles à la passe, les « hôtesse » de cabarets au pourcentage par « bouchon » ; d'où l'empressement de chacune à faire boire leurs clients.

LE QUARTIER LATIN

Historique, mais également populaire. À proximité de vieux hôtels particuliers, ou des monuments historiques comme la Sorbonne ou le Panthéon, on peut déguster un canard laqué ou être la cible d'une mauvaise blague de potache. On peut se balader sur le Boul'mich avec les étudiants, marcher le long des quais de Seine en furetant chez les bouquinistes, se détendre dans le calme du jardin du Luxembourg ou faire quelques emplettes dans le bruyant marché de Mouffetard. On y croise partout des jeunes gens étudiants ou non, mêlés dans une ambiance joyeuse et cosmopolite, seule la partie ouest du quartier est plus calme.

Fief des étudiants, des intellectuels et des artistes, le quartier latin. Occupe pratiquement les 5^e et 6^e arrondissement. Il tire son nom du fait qu'avant la Révolution, la langue utilisée dans les universités était le latin. En effet, ce quartier abrite de nombreuses facultés, dont la Sorbonne. Les étudiants logent dans la cité universitaire près de la porte d'Orléans. Mais leur vie est au quartier latin. Ils y assistent aux cours certes, mais aiment s'y retrouver, boire un café, se divertir, réinventer le monde... Ils y croisent les professeurs que la haute-société tient à l'écart, en dépit de leur savoir et de leur aisance pécuniaire, pour de sottes raisons de laïcité ou d'origine provinciale. Mais ce quartier où se trouvent la bibliothèque du musée d'histoire naturelle et la bibliothèque Sainte-Geneviève, a aussi sa face cachée, et le soir venu les clochards s'approprient la place Maubert.

LES CATACOMES

Vous venez de pénétrer dans une petite rotonde de pierre. Vous descendez précautionneusement un abrupt escalier en colimaçon qui vous mène à une vingtaine de mètres sous le sol, face à une galerie étroite et sombre. Vous vous engagez alors dans l'ossuaire, alternant entre des murs blancs maçonnés récemment pour supporter Paris et les cryptes dans lesquelles sont religieusement entassés les ossements de milliers de Parisiens.

Avec son sous-sol masquant nombre de carrières et de caves, les tunnels du métropolitain et le réseau tentaculaire d'égouts, Paris est un véritable gruyère.



Au total, un dixième de Paris repose sur du vide. Les égouts reprennent à l'identique le schéma des rues parisiennes et on peut s'y promener comme à la surface, en veillant toutefois à ne pas tomber dans l'eau qui y est charriée. Des barques peuvent passer dans les collecteurs les plus vastes.

Par sécurité, les carrières situées sous des bâtiments importants ont, pour la plupart été consolidées et fermées.

Les catacombes ne cessent d'alimenter les mythes. Construites sous le 14^e arrondissement, elles datent du XVIII^e siècle. À cette époque, les cimetières parisiens étant surpeuplés, il fallut trouver un nouvel endroit pour entreposer les ossements. Aujourd'hui, on peut visiter une partie de cet ossuaire et y admirer les cryptes dans lesquelles sont rangés les cadavres. Les catacombes comptent environ soixante accès à travers Paris. Seuls, trois se prêtent aux visites : place Denfert-Rochereau, rue Rémy-Dumoncel et avenue du Parc de Montsouris. En outre, le parcours ne dévoile qu'une petite partie de l'ossuaire. À l'entrée on peut lire cet avertissement : *Arrête ! C'est ici l'empire de la mort.*

HAUTS-LIEUX PARISIENS

LA TOUR EIFFEL

Symbole de l'âge industriel triomphant, la Tour Eiffel surplombe de son élégante silhouette le vaste Champ-de-Mars. À toute heure, la foule de badauds s'attroupe à ses pieds, prête à grimper jusqu'au plus haut point de la capitale. Empreignant les escaliers ou les ascenseurs, on peut se rendre au restaurant de la première plate-forme (57 m plus haut), admirer le panorama depuis la deuxième (116 m) ou la troisième (276). L'accès au pavillon qui coiffe le monument quelques 300 m au-dessus du sol, n'est pas permis.

Érigée dans le 7^e arrondissement, la Tour Eiffel fut construite par le célèbre ingénieur qui lui donna son nom. Elle a mobilisé de la main-d'œuvre de 1887, date des fondations, à 1889, date de son achèvement pour l'exposition universelle. Du point le plus haut, on peut voir à 70 km par temps clair. Cet édifice métallique, ouvert chaque jour aux visiteurs, est avant tout le support d'un émetteur au service des radios parisiennes et françaises. Sa portée permet d'atteindre les Amériques. Plus aucun habitant ne s'étonne de cela, et les Parisiens se contentent d'y accompagner leurs invités provinciaux avec désinvolture. Ils seraient peut-être moins tranquilles s'ils savaient que la tour grandit de 15 cm en été et que son sommet oscille de 18 cm par vent fort !

LE LOUVRE

En se promenant rue de Rivoli, on réalise qu'avant d'être un grand musée, le Louvre est un sublime et monu-

mental palais, digne des rois de la Renaissance. Il couvre un domaine de quarante hectares qui s'étend jusqu'au jardin des Tuileries et la place de la Concorde.

À l'intérieur, le musée offre plus de 50 000 m² en 225 salles. C'est l'un des plus grands musées du monde, et peut-être le plus éclectique. Les merveilles exposées dans ce somptueux dédale de galeries, sont si nombreuses, que plusieurs jours sont nécessaires pour découvrir le tout.

Situé dans le premier arrondissement, le palais du Louvre est un ancien château médiéval, transformé en palais luxueux en 1546. Dès 1594, un grand projet d'agrandissement est conçu. Il ne sera achevé qu'en 1870, date à laquelle le palais prend sa forme actuelle. Le Louvre a été aménagé en musée en 1793.

Aujourd'hui, il est ouvert tous les jours et accueille diverses expositions :

Rdc : galeries de sculpture, musée égyptien et musée asiatique ;

1^{er} étage : musée égyptien, musée du Moyen-Âge et de la Renaissance, musée des dessins, musée du mobilier français, salle des bronzes antiques, galeries de peintures, musée des bijoux et musée de la céramique antique.

Le musée égyptien est l'un des plus grands d'Europe et comprend des sarcophages, des statues et des bas-reliefs. Le musée asiatique abrite quant à lui des trouvailles provenant du Turkestan chinois (cf. *Arkeos*#3, p. 35). Le musée des bijoux (galerie Apollon) constitue l'un des attraits principaux du musée avec notamment les bijoux de la couronne, et en pièce d'exception, le *Régent* de 136 carats !

LA SORBONNE

L'université de la Sorbonne présente avant tout le visage d'une vaste construction monumentale. Que ce soit dans la cour d'honneur ou dans l'un des nombreux amphithéâtres, le visiteur a un tel sentiment d'écrasement qu'instinctivement il baisse la voix comme on le fait dans les églises.

À la limite des 5^e et 6^e arrondissements, la Sorbonne accueille les Facultés des Lettres et des Sciences, l'École de Chartres, l'École pratique des Hautes-études, l'administration de l'Académie de Paris, la Faculté de droit et l'institut de psychologie. Construite au XIX^e siècle en prenant appui sur des bâtiments anciens, elle constitue le plus grand centre d'enseignement supérieur français. Outre ses amphithéâtres et salles de cours, la Sorbonne abrite une bibliothèque à l'accès réservé.

LE MONDE DE L'OMBRE PARISIEN

RÉSERVÉ AU MJ

Comme toutes les villes aux fondations anciennes, Paris fourmille de mystères archéologiques. La particularité de son sous-sol en fait un lieu privilégié, d'expéditions et d'aventures. Il existe à Paris des vestiges des premiers cultes païens, de la présence romaine, mais également des trésors ramenés d'Égypte.

En tant que capitale administrative et culturelle, Paris est le siège de succursales importantes, dont certaines sont particulières. Ainsi on y trouve :

Le SKGR : entretient une cellule secrète à l'ambassade allemande ;

La société de recherche des énigmes historiques : a une société fictive, située dans le quartier latin ;

La confrérie du chaudron : n'a pas de base définie à Paris, mais ses Actionnaires français se réunissent régulièrement dans l'un des restaurants de luxe des Champs-Élysées.

LE MONDE DU LUXE

UN MONDE DE PACOTILLE : LA JET-SET

La crise de 29, n'empêche pas les Parisiens de faire la fête. Au contraire même, ils la font d'autant plus que l'ambiance générale est morose. Ceux qui s'y adonnent le plus, sont les membres de la haute société, ou plutôt, certains d'entre eux s'y adonnent sans discontinuer : fils de grands patrons, rentiers de tous âges, jeunes filles en mal d'aventures...

En fait, des individus qui n'ont aucune charge de famille, ni responsabilité. C'est d'ailleurs cette parfaite insouciance qui leur permet d'enchaîner les soirées à longueur de semaine.

Pour autant, ils forment un cercle très fermé, dans lequel il est difficile d'être intégré. Si des restaurants des Champs-Élysées et cabarets de Montmartre sont réputés pour accueillir fréquemment ces jeunes gens, certaines fêtes se tiennent dans des lieux bien précis dont l'adresse n'est transmise qu'aux « gens de bonne compagnie ».

Mais quand on parvient à en franchir la porte, les efforts sont récompensés : le champagne coule à flot, les jeunes filles perdent leurs airs guindés et ne sont plus farouches.

La plus parfaite allégresse règne sur tout ce petit monde témoignant d'une parfaite insouciance. Parfois même, ces fêtes ne dédaignent les « plaisirs interdits » : prostituées, drogues et phénomènes en tout genre... Ce qui n'exclut pas d'y faire des rencontres capitales pour une carrière politique ou commerciale.

DANS L'OMBRE DU POUVOIR : LES MAÎTRES DE LA FINANCE

Lorsque les riches oisifs s'amuse, leurs parents ou leurs aînés tirent les ficelles du pouvoir à l'écart de la société. En effet, le pouvoir isole et ces hommes de l'ombre ont trop souvent trahi pour prendre le risque de l'être à leur tour. Reclus dans un hôtel particulier du 16^e arrondissement ou dans un manoir de l'Île de France, ils consacrent tous leurs efforts à la gestion de leur empire financier, ou politique. Lorsqu'ils s'accordent un instant de répit, c'est souvent pour succomber à une obsession ou une passion excentrique, seuls remèdes contre l'incroyable pression qu'ils accumulent.

Pour autant, ces hommes ne sont pas tous des manipulateurs avides de pouvoir, et s'ils s'éloignent de leurs contemporains, c'est parfois pour mieux les servir. Il arrive que financier rime avec philanthrope ou que dans leurs lubies, de puissants hommes d'affaires mettent leur entreprise au service de leur pays ou de leur gouvernement, financent des expéditions archéologiques ou encore travaillent pour les services secrets de leur pays.

Les approcher n'est pas chose aisée. Mais on peut tenter de rencontrer leur progéniture ou l'un d'entre eux dans une soirée de la haute société, ou de déduire leur identité en démêlant la nébuleuse de leurs entreprises. Il est toujours utile de connaître des membres d'une des nombreuses confréries et société secrètes qui naviguent dans le monde de l'ombre !

PERSONNALITÉS PARISIENNES



PHILIPPE AYNES, PROFESSEUR D'HISTOIRE

Âgé d'une quarantaine d'années, la carrure imposante, le crâne chauve, la mâchoire carrée, des lunettes bien vissées sur le nez accentuant son regard sévère, le professeur Aynes est la terreur de ses élèves. Toujours vêtu d'un impeccable costume bleu-marine, Aynes est un homme rigoureux qui se plaît à dire de sa voix portant loin, qu'il est « dur mais juste ». Il apprécie les individus éduqués ou vifs d'esprit et ne supporte pas les étudiants oisifs. À l'ambiance festive du quartier latin, il préfère le calme feutré de la bibliothèque de la Sorbonne.

Caractéristiques

PHY	5	MEN	8	PER	4	PRÉ	7
Con	8	Com	5	Hab	7	Soc	6
PV	15	EV	21	Imp	1	Vol	8
Init	5	Édu	8				

Spé (+2) : Archéologie, Histoire géographique, Langue étrangère (latin), Langue natale, Occultisme, Sciences humaines, Recherche, Débat, Intimidation, Milieu (universitaire), Perspicacité, Politesse, Renseignement.

Prot : Déf. 1.

Armes : aucune.

Équip : ses lunettes, une sacoche pleine de livres et de notes de cours, un peu d'argent et des tickets de métropolitain.



LE FANTÔME DU LOUVRE

Rôdés à toutes les bizarreries de leur grande ville, les Parisiens ne s'étonnent pas facilement. Pourtant en ce moment, une rumeur tout aussi persistante que fantasque parvient à les interpeller : le musée du Louvre accueillerait un fantôme ! On le décrit comme un homme (une femme ?) de grande taille, drapé d'une cape noire et le visage caché par un masque égyptien. Si la plupart des rumeurs ne le mettent en scène que dans le musée, d'autres colportent que le fantôme du Louvre quitte son repaire la nuit venue et s'en va punir les pillards de tombes et... les ennemis de l'Égypte.

Officiellement, la police parisienne ne mène aucune enquête sur ce fantôme et n'accrédite aucun des meurtres que le public lui attribue.

Caractéristiques

Cette fiche est indicative ; libre à vous de décider si ce fantôme existe réellement ou pas.

PHY	9	MEN	5	PER	5	PRÉ	9
Con	7	Com	7	Hab	7	Soc	7
PV	27	EV	19	Imp	2	Vol	5
Init	7	Édu	7				

Spé (+3) : Bagarre, Esquive, Histoire géographique, Acrobatie, Athlétisme, Discrétion, Vigilance, Intimidation, Sang-froid.

Prot : DEF 5.

Armes : aucune.

Équip : une robe noire et un masque égyptien.

NEW YORK, LA FLAMBOYANTE

PERSPECTIVE HISTORIQUE

En 1621, la Compagnie hollandaise des Indes occidentales installe un comptoir à l'embouchure du fleuve Hudson. En 1624, l'île de Mannahatta – l'île aux collines, en indien –, est achetée aux Algonquins en échange de quelques verroteries sans valeur (24 \$!). Ainsi est fondée la Nouvelle-Amsterdam, sur la pointe sud de l'île. En 1664, la ville est aux mains des Anglais et prend son nom de New York.

Au XIX^e siècle, elle s'étend vers le nord et sur les îles avoisinantes en adoptant le fameux plan en damier. En 1898, les cinq districts sont rassemblés en une seule entité administrative : New York. Dès lors, des millions d'immigrants parviennent à la ville mythique en passant par Ellis Island. Ils se rassemblent naturellement au sein de quartiers communautaires qui existent toujours aujourd'hui.

New York se transforme à nouveau dès le début du XX^e siècle. Les premiers gratte-ciel sont construits à Manhattan. Au cours des années 20, la ville acquiert son surnom de *Big Apple* et devient la capitale internationale du jazz. Aujourd'hui, malheureusement, elle est aussi durement touchée que le reste des USA par la crise de 29, peut-être plus : l'Empire state building reste vide, les familles habitent à plusieurs dans les appartements, la faim sévit. En outre, le maire de la ville, Jimmy Walker est totalement corrompu. Il faut attendre la fin des années 30 et l'élection du maire LaGuardia pour sortir de la crise. Ce nouvel élan efface l'ancien New York pour en créer un nouveau, tant architecturalement que socialement, plus fort certes, mais aussi plus inhumain !

LA VILLE QUI NE DORT JAMAIS LES RUES DE NEW YORK

New York ville démesurée, est belle au point d'en devenir inhumaine. Avec ses rues et ses avenues à angle droit, ses gratte-ciel de pierre, d'acier et de verre, son incessant vacarme de klaxons et de sirènes, elle donne le vertige, suscite l'émerveillement, ou le dégoût. Certains New-Yorkais vivent dans l'opulence, mais les rues sont pleines de sans-abri et de chômeurs. Une formidable vitalité propulse les New-yorkais actifs et laisse à croire qu'ils vivent en accéléré. Malgré l'air marin ramené par les trois fleuves de la ville : l'Hudson River, l'East River et, au Nord, la Harlem River, l'été est caniculaire.

New York est divisée en cinq districts : le Bronx, Brooklyn, Manhattan, le Queens et Staten Island. Cependant, Manhattan en constitue le cœur à tel point qu'il éclipse les autres districts – tous les quartiers pittoresques décrits plus loin, y sont situés. Dans cette gigantesque agglomération, toutes les

rues sont orientées Est-Ouest et les avenues Nord-Sud. On s'y repère grâce aux intersections plutôt qu'en se basant sur les numéros d'immeubles. Cependant, ce plan en damier est rompu au sud de Manhattan et dans la plupart des quartiers des autres districts. Seul le Sud de Manhattan arbore des gratte-ciel. Dans le reste de la ville, les immeubles ne sont pas plus hauts qu'en Europe.

Le métro y circule depuis 1904 et un seul pont, le *Georges Washington bridge*, traverse l'Hudson. Enfin, on parle presque autant espagnol qu'anglais dans les rues de New York.

L'EXPOSITION UNIVERSELLE DES SCIENCES 1939

Du 30 avril au 31 octobre 1939, puis du 11 mai au 27 octobre 1940, New York accueille dans le Meadow-Corona park, une exposition universelle surnommée « the world of tomorrow ». La cérémonie d'ouverture sous l'égide du président Roosevelt fait l'objet de la première retransmission télévisuelle ! En effet, cette exposition fait honneur à son titre et présente effectivement une vision du futur, avec entre autre, la merveilleuse invention qu'est le poste de télévision.

Cette manifestation occupe 500 hectares et reçoit 1 500 exposants en provenance de 34 pays différents. Au centre du site ont été dressées deux structures incroyables : le Trylon, une pyramide de 200 m de haut servant d'émetteur et la Pèrisphère, sphère de presque 100 m de diamètre abritant une représentation de la ville du futur : Democracy. Le reste du site est un symbole des styles Art déco et Bauhaus.

Dali lui-même, a participé à son élaboration. La National Broadcasting Company (NBC) y présente la télévision, notamment la gamme TRK, sur tout un pavillon. C'est l'attraction majeure de l'exposition et de nombreuses démonstrations sont organisées. Les postes sont immédiatement mis en vente à New York, à des prix allant de 200 à 600 \$. Cependant, les 26 millions de visiteurs de 1939 (et seize autres pour 1940) n'admirent pas que des téléviseurs. Ils peuvent contempler une vision des années imaginée par General Motors, monter dans un véritable avion, admirer des locomotives, mais également un masque à gaz.

Ainsi, l'exposition universelle de 1939, ou « world fair » propose un « rêve du futur », sous son aspect le plus joyeux, et le plus terrible !

QUARTIERS PITTORESQUES DOWNTOWN

Downtown est un concentré de l'éclectisme new-yorkais. Aux rues étroites bordées de gratte-ciel succèdent les pago-



des de Chinatown et les restaurants familiaux de Little Italy. Alors que le quartier du Lower East Side est complètement délabré, les bâtiments de Wall Street sont monumentaux, tantôt inspirés de l'architecture antique, tantôt résolument modernes et ornés d'aigles, symbole du gouvernement fédéral. Après avoir traversé ce labyrinthe architectural, on contemple enfin le front de mer de Manhattan sur lequel veille fièrement la statue de la liberté avec sur sa droite, la fameuse Ellis island.

Downtown est le lieu de naissance de la ville. Aujourd'hui, il abrite le sièges des institutions financières et des grandes entreprises du pays, notamment la bourse de New York et la réserve fédérale. On y croise des hommes d'affaires, de jeunes cadres et des responsables officiels. C'est ici que le « jeudi noir » a vu le jour ! Pourtant, ce quartier ne se résume pas à la finance et aux gratte-ciel, même s'ils prennent une place imposante dans le paysage. Car c'est également ici que s'élève le Federal Hall National Memorial en souvenir du serment d'investiture de Georges Washington, premier président des USA. Ici encore que l'on peut goûter au charme typique de Chinatown et Little Italy. Dans ces deux quartiers, il est conseillé d'être prudent, car si les pègres locaux apprécient l'argent des touristes, elles voient d'un mauvais œil la curiosité des fouineurs.

HARLEM

Situé au-delà de la 125^e rue, Harlem est un quartier à deux visages, mais un seul son. Les avenues sans vie bordées d'immeubles sordides, s'effacent pour laisser place à des maisons coloniales délabrées, perdues au milieu de parcs mal entretenus. Partout, les immigrants africains errent, se rattachant comme ils peuvent à ce qui fait la gloire de Harlem : le jazz !

À l'origine occupé par de riches familles hollandaises, Harlem est devenu au début du xx^e siècle le point de ralliement de la communauté noire de New York. Dans les années 20, ce quartier résonne d'une musique nouvelle, le jazz, dont il devient la capitale internationale. Tous les grands artistes de l'époque se produisent sur les scènes du quartier, notamment à l'Apollo Theatre, sur la 125^e rue. Lorsque la crise de 29 frappe, le quartier durement touché se transforme peu à peu en ghetto. Pourtant, si les gens sont pauvres, ils ne sont pas malhonnêtes et Harlem est loin d'être le coupe-gorge que décrivent certains journaux. Le dimanche, on peut même y assister à ces chaleureuses messes célébrées au rythme du gospel.

GREENWICH VILLAGE

Greenwich village est un petit bout d'Europe perdu aux Amériques. Centré sur le Washington square Park, il est constitué d'un entrelacs de petites rues atypiques, bordées de maisons à un ou deux étages. Le village est le

CHRONOLOGIE UTILE

- 1621 fondation du comptoir
- 1624 fondation de la Nouvelle-Amsterdam
- 1664 prise par les Anglais, nom définitif de New York
- 1898 consolidation des cinq districts
- 1907 fondation de la compagnie des taxis jaunes :
Yellow cab company
- 1911 ouverture de la New York Public Library
- 1913 ouverture de la gare centrale de Manhattan :
Grand central terminal
- 1924 première parade de Thanksgiving
- 1928 ouverture de l'aéroport international Newark
liberty international
- 1929 jeudi noir à la bourse de New York
- 1390 construction du Chrysler building
- 1931 construction de l'Empire State building
- 1933 fin de la prohibition, première de King Kong
et élection de LaGuardia
- 1939 ouverture de l'aéroport LaGuardia

royaume des parcs, des petits jardins et des cours aveugles. Calme le jour, il est bruyant la nuit, animé par la communauté intellectuelle et artistique de la ville. On peut s'y promener au son de la musique ou faire un arrêt dans un café, un restaurant, un théâtre expérimental ou un club de musique.

Ce quartier est le creuset de la communauté anti-conformiste de New York. Ici ont séjourné et pour certains, résident encore, les plus grands écrivains de cette décennie et de la précédente. C'est dans ces cafés que se réunissent les intellectuels, les artistes et... les agitateurs politiques. C'est également dans ce cadre de bohème que s'est installé la New York University. Si la bonne société montre du doigt ce quartier, c'est pourtant ici que se concentre tout ce qui est propre à éveiller l'esprit, avec ou sans l'aide de substances prohibées !

LE RESTE DE NEW YORK

Coincés entre Greenwich village au sud et Harlem au Nord, le Upper West Side et le Upper East Side sont deux quartiers résidentiels, séparés par le fameux Central Park. Ce dernier est longé par la cinquième avenue, célèbre notamment pour sa bibliothèque.

Brooklyn est le district le plus peuplé de New York. Ses principales activités concernent le port et l'industrie. Il abrite notamment une importante communauté native d'Amérique.

Le Bronx est cosmopolite et résidentiel – une seconde Little Italy y est située. Il possède également un magnifique zoo et un jardin botanique exceptionnel. C'est le seul district de New York qui soit situé sur le continent. C'est le berceau de la salsa.





Célèbre pour être le district le plus cosmopolite de New York – ce qui n'est pas peu dire –, le **Queens** abrite le Meadow-Corona park. En outre, ce district accueille une Little India et la quaker meeting house, le plus vieux lieu saint (occidental) de la ville.

Staten Island prend déjà des airs de banlieue. Il fait bon flâner entre ses maisons victorienne. C'est ce qu'ont dû penser les nombreux armateurs qui prennent leur retraite ici. Cependant, le seul moyen pour s'y rendre depuis le reste de la ville est le Staten Island ferry, au départ de wall street.

HAUTS-LIEUX NEW-YORKAIS

L'EMPIRE STATE BUILDING

L'empire state building est une construction monumentale de 102 étages répartis sur 381 m, surmontée d'un paratonnerre gigantesque. Ses murs s'élèvent en décrochements successifs afin de limiter l'ombre portée sur les immeubles alentour. Il est surmonté au 86^e étage, d'un observatoire de métal et de verre. Avec ses murs dorés, ses bas-reliefs dignes d'une construction mythologique et sa hauteur de plafond de trois étages, le hall du building impressionne autant que l'aspect extérieur de l'ensemble.

Situé sur la cinquième avenue, l'empire state building, emblème de New York, occupe un site de 130 m sur 200. Ses 102 étages s'élèvent à 381 m : 320, jusqu'à l'observatoire du 86^e étage, ouvert au public et équipé de jumelles payantes. Enfin, à 445 m du sol se dresse la pointe du paratonnerre. Construit dans un style Art Déco, le building

est équipé de plusieurs dizaines d'ascenseurs. L'ensemble remplit de nombreuses fonctions. Certes, sa tour sert de paratonnerre, mais en réalité, l'immeuble tout entier en est un. Sa gigantesque structure métallique est agencée de façon à répartir et dissiper l'énergie dans le sol. Pourtant, il conserve tellement d'énergie statique que les bisous échangés à l'observatoire sont étrangement... électriques ! Le building sert d'émetteur radio. C'est grâce à lui que les émissions de télévision ont été transmises, lors de l'exposition universelle de 1939. Dans sa conception, il était prévu qu'il serve de point d'amarrage pour les dirigeables. Il a été équipé dans ce sens, mais dès 1931, cette idée a été abandonnée en raison du vent violent qui souffle à son sommet.

Le nom du building provient du surnom de l'État de New York, « l'Empire state ».

LA BIBLIOTHÈQUE DE LA CINQUIÈME AVENUE

Reminiscence des monuments de l'Antiquité, la New York public library est un magnifique bâtiment construit dans le style Beaux-Arts français. Haute de quatre étages, elle se prolonge par un jardin public dans lequel les promeneurs se reposent, lisent ou assistent à des spectacles improvisés. La grande volée de marches qui conduit à l'entrée de la bibliothèque est gardée par deux lions sculptés : Patience à droite, Fortitude à gauche. Cette entrée s'ouvre sur un vaste hall qui mène vers les divers départements de la bibliothèque, dont la vaste salle de lecture du deuxième étage qui peut accueillir 700 visiteurs.

La bibliothèque se situe à l'angle de la cinquième avenue et de la quarante-deuxième rue. Elle a été construite entre 1902 et 1911, date de son ouverture au public. Le rez-de-chaussée reçoit des expositions temporaires d'œuvres d'art.

Spécialisée dans l'humanité et les sciences sociales, la bibliothèque renferme des ouvrages traitant des domaines afférents : histoire, langues, littérature, art, culture populaire, philosophie, religion, psychologie, sociologie, anthropologie, théologie, géographie et politique. Les départements d'histoire et de généalogie sont les plus connus. Leurs documentations sont si riches qu'il est possible de retrouver des individus à travers tous les USA. Les départements d'art et de littérature sont bons seconds. En outre, la bibliothèque dispose d'un département scientifique et d'un autre dédié à l'économie. Tous renferment des livres, magazines, et collections d'œuvres rares, en plus de nombreux manuscrits. Un département des cartes, très documenté met à disposition des atlas et des plans de villes. Il sert de référence à l'armée américaine. Les employés ont installé dans le sous-sol, un marché en coopérative où ils peuvent faire tous leurs achats courants. À en croire les rumeurs, les archives du sous-sol seraient hantées par le fantôme d'une bibliothécaire...



LE METROPOLITAN MUSEUM OF ART

L'un des plus vastes et des plus réputés musées au monde, le Metropolitan Museum of Art domine la cinquième avenue de toute la hauteur de sa monumentale façade de calcaire gris. Lorsque vous pénétrez dans le Grand Hall de l'auguste musée, vous prenez la mesure des proportions de la bâtisse. La seule vue des trois coupoles de style Beaux-Arts suffit à plonger le visiteur dans l'étonnement le plus absolu. Il faut pourtant se ressaisir, car le musée est immense et seuls les parcours fléchés permettent de ne pas se perdre.

Le Metropolitan Museum of art (MET) est situé sur la 5^e avenue, dos à central Park et face à la 82^e rue.

Ouvert dès 1872, il est déménagé dans ce bâtiment en 1880, lui-même rénové en 1902 et soumis à de perpétuels travaux d'agrandissement depuis. Il est géré par une fondation privée, la fondation du MET, avec le soutien financier de la ville de New York. Ses dizaines de milliers de m² d'exposition accueillent de nombreux départements : Antiquités égyptiennes, Antiquités étrusques et romaines, Antiquités grecques, Armes et armures, Art américain, Art moderne, Art précolombien, Arts d'Extrême-Orient, Arts premiers, Objets d'Art, Peinture flamande, Peinture française, Peinture italienne, Sculptures européennes et Sculptures françaises.

LE MONDE DE L'OMBRE NEW-YORKAIS RÉSERVÉ AU MJ

Du point de vue occidental, New York est une ville trop jeune pour disposer d'un passé et de vestiges occultes. Cependant, son importance économique et culturelle en fait un lieu d'affrontement pour les factions du monde de l'ombre. Ainsi, la ville accueille une société de recherches des énigmes historiques, dont le QG se situe dans Greenwich village, mais surtout le QG officiel de la confrérie du chaudron. Celui-ci se tient, grâce à la complicité du proprié-

taire, dans l'empire state building, à un étage prétendument inoccupé.

Du point de vue des natifs d'Amérique, le site de *Mannahatta* reste un lieu sacré chargé d'un passé mystique. La communauté native de New York maintient cet héritage vivant par ses traditions et ses rituels, en attendant le jour où elle pourra réveiller la colère de la Terre et chasser l'homme blanc.

LE MERCURY THEATER

LE MERCURY THEATER...

Le mercury theater est à la fois une compagnie de théâtre et une émission radio, menée par les comédiens de la troupe. Sur ces deux fronts, la compagnie fait preuve des mêmes aptitudes : peu de budget, mais beaucoup de qualité !

...COMME COMPAGNIE THÉÂTRALE

La compagnie est formée en 1937 à New York par John Houseman et Orson Welles. À l'époque, ce dernier est déjà une star du show-biz new-yorkais et tout le milieu le considère comme un génie. La troupe rassemble de jeunes comédiens qui deviendront plus tard des acteurs connus, et récurrents dans les films de Welles : Martin Gabel, Alice Frost, Ray Collins, Virginia Welles (Miss Orson Welles), Agnes Moorehead et Everett Sloane.

La troupe met en scène des auteurs classiques, notamment Shakespeare, mais parfois transposés

dans l'ambiance politique des années 30, notamment l'Italie fasciste.

...COMME ÉMISSION RADIOPHONIQUE

Au cours de l'été 1938, la troupe est réquisitionnée par Welles pour travailler à CBS, chaîne de radio qui emploie le jeune comédien. Immédiatement, l'émission *Mercury theater on the air* se fait remarquer. La troupe choisit des histoires adaptées à la diffusion par radio et utilise de façon inventive la musique et les effets sonores. En outre, la programmation est des plus originales : *Dracula*, *L'île au trésor*, *Abraham Lincoln* et *Le comte de Montecristo* pour n'en citer qu'une partie.

Cette programmation culmine le 30 octobre 1938 avec la diffusion radio de *La guerre des mondes*. De ce fait, la compagnie et l'émission déménagent à Hollywood en 1939 sous le nom de *The Campbell playhouse*.



PERSONNALITÉS NEW-YORKAISES



ORSON WELLES, GÉNIE

Mr. Welles est un jeune homme d'une vingtaine d'années mesurant un peu plus d'un mètre quatre-vingt. Vêtu selon l'opportunité, de façon légèrement négligée ou d'un costume à la coupe élégante, Welles a un visage plutôt rond qui le rendrait sympathique. Ses attitudes et son regard trahissent un intellect supérieur et une forte personnalité.

Orson Welles est un véritable homme orchestre, un individu d'exception, un surdoué. Le cerveau toujours en ébullition, il accepte mal de perdre et fait quotidiennement preuve d'un horrible caractère.

Né en 1915 dans le Wisconsin, il est orphelin dès l'adolescence. Il est alors élevé par un médecin ami de la famille et voyage beaucoup (Maroc, Espagne, Irlande). Génie précoce, il a seize ans lorsqu'il falsifie son âge pour se faire engager au théâtre de Dublin. En 1933, il arrive à New York et poursuit sa carrière au théâtre. En 1934, il réalise un film muet de cinq minutes (*Heart of ages*), entre à la radio et se marie. Au cours des années suivantes, il participe à de nombreuses émissions radiophoniques et joue notamment la voix de The Shadow. En 1937, il forme la troupe du Mercury Theatre et dirige sa propre émission radio : The Mercury theater on air. En 1938, il réalise son premier film : *Too much Johnson*.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	8	PER	5	PRÉ	9
Con	7	Com	6	Hab	7	Soc	7
PV	18	EV	22	Imp	1	Vol	8
Init	6	Édu	7				

Spé (+3) : Arts (Cinéma), Arts (Théâtre), Arts (Littérature), Artisanat (Cinéma), Baratin, Comédie, Débat, Milieu (Show-biz), Perspicacité.

Prot : DEF 1.

Armes : aucune.

Équip : aucun.

ANTONIO CAGLIONE, GROS BRAS

Antonio est un homme dans la force de l'âge à la carrure imposante et au nez de boxeur. Systématiquement vêtu d'un costume trois pièces un peu trop étroit aux épaules, il porte toujours un chapeau et une montre à gousset. Une légère bosse sous son aisselle gauche indique qu'il ne plaisante pas.

Antonio n'est pas un mauvais garçon, mais la vie lui a appris à ne pas faire de cadeaux. Il est loyal à la famille Caglione au point de commettre les pires atrocités à sa demande, même s'il ne les approuve pas. Au-delà de ce dévouement, Antonio est un bon vivant, sympathique au premier abord et toujours prêt à rendre service « à charge de revanche ».

Antonio est surveillé par la police new-yorkaise et le FBI, mais jusque-là, il n'a jamais été arrêté. Il continue donc de faire payer la « prime d'assurance » aux commerçants de Little Italy, tout en gardant un œil sur les activités criminelles des voisins.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	5	PER	7	PRÉ	7
Con	6	Com	7	Hab	6	Soc	7
PV	21	EV	17	Imp	1	Vol	5
Init	7	Édu	6				

Spé (+2) : Armes automatiques, Armes de mêlée, Armes de poing, Bagarre, Langue étrangère (italien), Conduite, Contrefaçon, Crochetage, Baratin, Intimidation, Jeu, Milieu (Crime), Milieu (Justice).

Prot : DEF 1.

Armes : Colt 45, poing américain.

Équip : une liasse de billet, des billets pour le prochain match de boxe et une Cadillac torpedo (cf. *Arkos#2*, p. 8).

l'air digne d'un religieux serein, lorsqu'il prépare le déjeuner comme une grand-messe, le port altier d'un aristocrate de haute lignée, lorsqu'il repasse le journal, imperturbable comme la porte d'un riche manoir, lorsqu'il referme celle-ci au nez des importuns. Tel est le Butler, serviteur stylé de maîtres issus des plus vieilles dynasties nobiliaires d'Europe. Il est originaire d'une famille qui sert sa maison depuis des générations, gérant le quotidien de ses employeurs et du petit personnel. Évoluant dans les décors luxueux de la haute société, il est le serviteur indispensable et diligent, le confident silencieux et loyal, et l'ami qui partage les dangers et les aventures. Il ne vit pas pour lui mais pour ses maîtres, dont le bien-être et la bonne réputation sont plus précieux que les siens. De ce fait... il est l'incarnation même de l'aventurier moderne, mettant au profit des autres ses manières exquises qui leur ouvrent toutes les portes, et dont le savoir-faire, le professionnalisme coutumier et la grande expérience, les tirent à l'occasion, des mauvais pas.

Aptitudes

manières exquises

Le Butler est le gardien des bonnes manières. De par sa formation, son vécu, et les secrets que lui ont transmis ses pairs, il connaît sur le bout des doigts, tous les plus obscurs tenants et aboutissants des règles de l'étiquette, et ce en toutes circonstances.

Coût : 1 point de génération.

Effet : Bonus de + 2 en Politesse.

grande expérience

Le Butler ne se contente pas de faire son travail et de se rendre indispensable, il s'acquitte de ses tâches avec le plus grand soin et sait toujours comment sortir son Maître et ses intrépides amis de l'embarras voire du danger, en comptant sur son précieux savoir-faire, acquis au fil des années et des rencontres.

Coût : 4 points de génération.

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut utiliser n'importe quelle Aptitude d'un autre Archétype de son choix.



Coûts des champs : Con 2, Com 3, Hab 2, Soc 1.

Spécialité de départ : Politesse.

Équipement acquis : Sa livrée et une tenue civile.

Revenus : 120 \$ + un train de vie standard.

Spécialités typiques : Armes spéciales : Armes improvisées, Esquive, Commerce, Histoire géographique, Conduite, Discretion, Système D, Intimidation, Milieu, Perspicacité.

Les Reflets de l'histoire part one

Les malheurs de sophie

Campagne ARKEOS, Scénario #9

Juin - juillet 1938

séquence pré-générique

Intérieur jour.

Finalement, l'étranger quitte le bureau. Assis sur son fauteuil, le vieil homme regarde la porte se fermer et se retient de crier tant l'infamie est grande. Une jeune fille sort de l'ombre et traverse le bureau à la lumière tamisée, pour rejoindre le vieil homme. Celui-ci se tient la tête entre les mains. La jeune fille pose la main sur son épaule. « Tu n'avais pas le choix, tu sais le bien. Ils sont trop forts.

— Je sais tout cela, mais peu importe, nous devrions les combattre. C'est notre devoir.

— Notre devoir est de protéger ce qui peut encore l'être, pas de nous lamenter sur notre orgueil perdu. »

Le vieil homme redresse la tête.

« Louée soit ta sagesse. »

Fondu au noir.

Le repaire du SKGR

Les sbires de Burns n'apparaissent qu'à la fin de ce scénario. En effet, ils ne connaissent pas la ville et doivent s'occuper du rapatriement du second œil. De ce fait, ils laissent le « sale boulot » aux Gardiens de la sagesse solaire.

Cependant, les PJ voudront peut-être les débusquer plutôt que de s'intéresser à l'énigme de l'obélisque. Malheureusement, personne à Istanbul n'osera révéler ce secret et comme les membres du SKGR se font discrets, il n'est pas possible de remonter leur piste. Au mieux, celle-ci mène à la belle inconnue et à la poursuite sur le Bosphore (cf. p. 39).

synopsis

Toujours dans leur superbe dirigeable, les PJ arrivent en vue d'Istanbul. Tant bien que mal, ils parviennent dans la ville et débutent leurs recherches. Que celles-ci les conduisent dans les bibliothèques de la ville, au pied de l'obélisque ou au sein de la basilique, elles ont toutes le même résultat : les amateurs d'ésotérisme de la ville rechignent à aider les PJ, voire les agressent. Seule une jeune femme leur fixe un rendez-vous.

Sur les rives du Bosphore, alors que cette belle inconnue s'apprête à aiguiller les PJ, un combat et une course-poursuite les opposent à de mystérieux agresseurs, des Gardiens de la sagesse solaire, venus

Acte 1 : Istanbul, tout le monde descend

Vu ?

À bord de leur dirigeable, les PJ arrivent à Istanbul, ou du moins dans la région. En effet, étant donné ce qui se trouve à bord, les PJ n'ont peut-être pas envie que les douanes inspectent leur embarcation. Face à ce dilemme, ils ont plusieurs solutions :

Voyageurs clandestins : dans les années 30, la surveillance aérienne est inexistante. En réussissant une confrontation de **Pilotage (ND 10)**, les PJ posent le dirigeable dans les montagnes avoisinant Istanbul, à l'abri des regards indiscrets. Si la confrontation est ratée, il y a accident (cf. *Arkeos* # 2, p. 4). Quoi qu'il en soit, lors de leur séjour en Turquie, les PJ seront dépourvus de papiers dûment visés par les autorités. S'ils ont affaire à la police, ils seront directement mis derrière les barreaux.

Cependant, si les PJ sont particulièrement perspicaces, voici le QG de Burns : l'hôpital allemand de Galata, dans les sous-sols de celui-ci (cf. p. 40).

chronologie

J-10 arrivée de Jusco Burns à Istanbul.

J-5 rencontre entre le SKGR et les Gardiens de la sagesse solaire, remise du second œil de l'éternel.

J-3 départ du second œil de l'éternel pour le Wewelsburg.

J0 arrivée des PJ à Istanbul.

J+10 date limite de l'ultimatum posé par Burns.

capturer leur sœur d'armes, rebelle. À l'issue de cet affrontement, les PJ rencontrent (dans des circonstances plus ou moins favorables), le chef de cette secte et apprennent que la belle insoumise est sa propre fille. Lors de cette entrevue, les PJ comprennent la situation actuelle d'Istanbul, en apprennent plus sur son histoire occulte et surtout sur les machinations de Jusco Burns. En outre, les Gardiens rechignent à livrer les PJ qui, s'ils manœuvrent bien, pourront prendre Burns à son propre piège. Sinon, ils doivent soit céder aux supplices des Gardiens et se constituer prisonnier ou encore, subir les assauts de ces derniers qui, en désespoir de cause, joueront le jeu du SKGR.

Le script Intrigue

Jusco veut à tout prix, le second « œil de l'éternel » (cf. *Arkeos*#3, p. 83). Il arrive à Istanbul quelques jours avant les PJ. Or, sans les précieuses notes dérobées par ceux-ci, il est obligé de trouver une autre solution. Sans scrupule, il recourt à la violence pour obtenir des occultistes de la ville l'emplacement du second œil. Il découvre alors l'existence des Gardiens de la sagesse solaire (cf. p. 42). Par l'intimidation et la menace, Jusco obtient l'information exigée. Les Gardiens ne connaissent pas l'importance de l'œil et tiennent à protéger du Reich les autres secrets occultes d'Istanbul.

Ensuite, Jusco décide de piéger les PJ, lorsqu'ils arriveront à Istanbul et suivront l'énigme de l'obélisque. Pour cela, il menace les occultistes de la ville de la puissance du Reich : s'il arrive quelque chose à son équipe ou si son plan n'est pas couronné de succès alors que les PJ sont à Istanbul, ses « supérieurs du Reich » – car Burns s'est bien gardé de trop en dire sur le SKGR – puniront la ville tout entière pour cette trahison. De toute façon : « Un nouvel ordre régnera bientôt sur Terre, et pour un millénaire. Dans quel camp voulez-vous jouer ? ». Même si les occultistes de la ville abhorrent les idées politiques des Nazis, ces menaces produisent l'effet souhaité. Pourtant, les Gardiens de la sagesse solaire n'ont pas dit leur dernier mot.

— Anthémios de Tralles

Anthémios de Tralles naît vers 474. Il étudie les mathématiques et l'architecture dans la Byzance antique. La construction de la Basilique Sainte-Sophie, en collaboration avec Isidore de Milet, et la réparation des barrages de Daras, lui confèrent sa célébrité. Anthémios est également connu pour ses travaux en mathématiques, notamment sur les coniques. Il utilise d'ailleurs ceux-ci dans l'édification de Sainte-Sophie. Grâce à l'étude des propriétés focales d'une parabole, il met au point une technique de construction d'une ellipse utilisant une ficelle fixée aux deux foyers. Cette « méthode du jardinier » permet à Anthémios de concevoir des miroirs paraboliques qui concentrent les rayons du soleil. Anthémios de Tralles s'éteint en 534.

Ce que l'histoire n'a pas retenu, c'est qu'au moment où il construit Sainte-Sophie, il a en sa possession le second œil de l'éternel. Conscient de son importance, il le cache dans la basilique, afin de le préserver pour les générations futures. Malheureusement, une partie de son message ne survivra pas aux siècles.

Contrebandiers : les PJ peuvent dissimuler les éléments gênants du dirigeable avec une confrontation de **Discrétion** (ND 7), et établir de faux documents (pour le dirigeable) avec une confrontation de **Contrefaçon** (ND 12). Ensuite, ils se posent sur l'aérodrome d'Istanbul. Les douaniers sont ravis de les accueillir, de viser leurs papiers (s'ils en ont) et de jeter un œil dans le dirigeable. Dans les deux cas, les précautions prises par les PJ fonctionnent, et dans les deux cas, leur absence peut être compensée par une tentative de corruption – **Baratin** (ND 8) – qui coûte 50 \$ en cas de réussite, 100 \$ sinon.

Une chambre pour cinq s'il vous plaît

Légalement ou pas, une fois dans la ville, les PJ doivent se constituer un QG. Même s'ils partent directement enquêter, il arrivera un moment où ils devront se loger pour passer à Istanbul les quelques jours indispensables à ce scénario.

Cela ne présente pas d'enjeux particuliers, mais les premiers pas des PJ dans Istanbul sont l'occasion de mettre en scène la barrière de la langue, les coutumes du pays, etc. De plus, le trajet jusqu'à l'hôtel permet de présenter aux joueurs les différents quartiers d'Istanbul et la morphologie générale de la ville. S'ils mémorisent dès maintenant les différents districts (cf. p. 40), le déroulement du scénario sera plus fluide.

Acte 2 : La chasse au trésor

Istanbul, musée vivant

Les PJ disposent de nombreuses pistes pour élucider le mystère du second œil. Outre les deux plus évidentes qui sont détaillées dans les pages suivantes, les PJ peuvent se renseigner auprès de sources plus générales :

Les antiquaires de Galata : bien sur, aucun d'entre eux ne connaît le second œil, mais en passant une demi-journée à visiter les boutiques et en réussissant une Confrontation de **Renseignements** (ND 15, 10 en parlant turc), un PJ comprend à demi-mots qu'Istanbul recèle des mystères occultes et qu'une secte mystique protège ceux-ci des « pilliers de tombes occidentaux ». En outre, les PJ peuvent y faire la rencontre de Zehra Nazan (cf. p. 44). Cependant, ni celle-ci, ni les autres antiquaires n'acceptent d'en dire plus aux PJ. Au contraire, ils les expulsent de leur magasin en leur promettant un destin funeste, s'ils continuent à fouiner.

Les bibliothèques et musées d'Istanbul : localiser ceux-ci requiert une Confrontation de **Renseignement** (ND 7). En y passant une demi-journée et en réussissant une Confrontation de **Recherches** (ND 10), un PJ peut acquérir l'une des informations suivantes :

Le premier paragraphe de la biographie d'Anthémios de Tralle



sara mahir, la belle inconnue

Sara est une jeune femme turque à la silhouette fine et aux gestes gracieux. Elle est vêtue d'habits traditionnels, mais de bonne facture. Elle est toujours en mouvement, entraînant par la main ou le bras son interlocuteur. Elle jette souvent un regard derrière son épaule.

Certes, Sara démontre la légèreté et l'insouciance de son âge, mais elle a également compris quelles étaient les responsabilités de sa famille. Elle ne partage pas l'opinion de son père sur les Occidentaux. Elle estime que le conflit qui se profile en Europe peut être utilisé au profit des Gardiens.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	7	PER	7	PRÈ	8
Con	8	Com	7	Hab	7	Soc	8
PV	18	EV	30	Imp	1	Vol	7
Init	7	Édu	8				

Spé (+2) : Armes de mêlée, Armes de poing,

Langue étrangère (Anglais), Occultisme,

Athlétisme, Discrétion, Vigilance,

Baratin, Déguisement, Perspicacité,

Renseignement, Séduction.

Prot : Déf. 1.

Armes : Colt. 45 et poignard.

Équip : des habits traditionnels, un peu d'argent et des tickets de tramway.

Spécial : Magie (+ 2), Immunisation analgésique aqueuse suprême : Mille visages.

nouveau sort hermétique : mille visages

Ce Sort permet à son lanceur de modifier son apparence et celle des vêtements qu'il porte.

Aspects : sphère : altération. Incantation : 5 mn. Durée : une semaine. Portée : lanceur.

Coût de création/d'apprentissage : 18/9 PX.

Coût de lancement : 9 EV.

Rituel : le mage touche un individu immobile et entonne une douce mélodie. Au cours des minutes qui suivent, son aspect se modifie jusqu'à dupliquer celui de la personne touchée.

Description : le personnage est indissociable du modèle choisi. Il peut rompre le sort d'un simple effort de concentration.

La biographie d'Isidore de Milet.
La présentation des hauts-lieux d'Istanbul (cf. p. 41) ;

L'histoire de la ville (cf. p. 39).

En outre, en enquêtant dans le milieu universitaire et en réussissant une Confrontation de Renseignements (ND 13), un PJ peut trouver un étudiant lisant l'égyptien ancien (avec un score de 6). Bizarrement, tous les professeurs refusent les demandes de rendez-vous...

Les autorités : consulter les infrastructures touristiques ou diplomatiques de la ville permet aux joueurs d'avoir accès à la description d'Istanbul (cf. p. 39). Acquérir toutes ces informations et se balader dans la ville pour s'en imprégner requiert une demi-journée. Fréquenter les milieux politiques ou militaires permet de rencontrer Hakan Ismet (cf. p. 43).

Si un PJ obtient des informations occultes par deux moyens différents ou tente à plusieurs reprises d'avoir des informations par le même moyen, il rencontre la belle inconnue.

L'obélisque solaire

En se rendant à l'hippodrome, les PJ peuvent participer à une courte visite guidée de la place (se reporter à la description p. 41) ou se débrouiller tout seul. Dans l'un ou l'autre cas, les PJ peuvent : **Inspecter l'obélisque :** un PJ peut lire les hiéroglyphes en réussissant une Confrontation de Langue étrangère (Égyptien) (ND 12) :

Thoutmôsis, fils du soleil, qui porte les couronnes de la Haute et de la Basse Égypte, grâce à la puissance, à l'omnipotence et la fortune de Horus, ayant rendu hommage au Dieu Amon-Râ, a construit cette oeuvre pour son père, Amon-Râ, afin qu'il puisse rayonner comme le soleil, sur les êtres humains.

Lire la plaque explicative : cela permet au joueur d'avoir accès à la présentation de l'obélisque (cf. p. 41).

Questionner le guide : comme ci-dessus. Si le guide est questionné sur les hiéroglyphes, il ment et explique que ceux-ci n'ont jamais pu être déchiffrés, car issus d'une dynastie égyptienne trop particulière. Ce guide est en réalité sous les ordres des Gardiens et l'avouera s'il est interrogé sans ménagement (Intimidation ND 13).

Scruter les passants : hormis les touristes et les guides, l'hippodrome accueille une foule bigarrée, vacant à ses occupations. En réussissant une confrontation de Vigilance (ND 9), un PJ peut y repérer des passants au regard trop méfiant pour être honnêtes. Ce sont en réalité des Gardiens de la sagesse solaire.

Embuscade ! : à l'inverse, si les PJ ont déjà utilisé une des autres pistes présentées dans cet acte ; les Gardiens disposent de leur signalement et cinq d'entre eux tentent de les capturer. S'ils y parviennent, les PJ sont directement confrontés à Un choix difficile (en mauvaise posture).

Si les PJ capturent des Gardiens, ceux-ci peuvent leur révéler les renseignements présentés en page 42, mais pas plus. En outre, dans ce cas, ou s'ils ont déjà utilisé une des autres pistes présentées dans cet acte, les PJ sont contactés par la belle inconnue.

Sainte-Sophie

Par curiosité ou parce qu'ils ont compris le lien entre de Tralles et Sainte-Sophie, les PJ peuvent visiter celle-ci, désormais un musée ouvert à tous (cf. p. 41).

Visiter le musée : la visite est culturellement intéressante, mais sans plus. Elle permet tout de même aux joueurs correspondant de lire les passages de ce supplément, consacrés à Saint-Sophie (cf. p. 41) et de connaître le premier paragraphe des biographies d'Anthémios de Tralles et d'Isidore de Milet.

Scruter le personnel : a les mêmes effets que pour les passants à l'obélisque. En outre, cet examen révèle que le personnel apporte un soin particulier à l'entretien des fenêtres de la coupole.

Prendre un rendez-vous avec le conservateur : le secrétariat de celui-ci fait barrage et ne peut rien proposer de mieux qu'un rendez-vous dans deux jours. Cela dit, cette démarche déclenche la rencontre avec la belle inconnue.

Étudier les mosaïques : en réussissant une confrontation d'Occultisme (ND 13) ou en remarquant la mention dans la description, un PJ peut constater que le symbole du soleil revient fréquemment dans les motifs de Sainte-Sophie. Le trajet des rayons solaires est également un élément important de la symbolique !

Étudier la lumière ambiante : en se tenant dans la coupole et en réussissant une confrontation de Sciences exactes (ND 13), un PJ comprend que la coupole de Sainte-Sophie présente des caractéristiques physiques particulières, et qu'elle se prête à des expériences d'optique.

Embuscade ! : Sainte-Sophie est le repaire des Gardiens. Si les PJ ont déjà utilisé une des autres pistes présentées dans cet acte, les Gardiens attaquent comme à l'obélisque.

Si les PJ capturent des Gardiens, ceux-ci peuvent leur révéler les renseignements présentés en page 42, mais pas plus. En outre, dans ce cas ou s'ils

isidore de milet

Contemporain de son compagnon de travail Anthémios de Tralles, Isidore de Milet enseigne la physique à Alexandrie puis à Constantinople. Cet architecte byzantin a commenté avec talent des livres d'architecture d'auteurs anciens. Outre sa participation à la construction de Sainte-Sophie, il a contribué à l'édification d'autres églises d'Istanbul, dont Saints Serge et Bacchus (527-536).

ont déjà utilisé une des autres pistes présentées dans cet acte, les PJ sont contactés par la belle inconnue.

Si les PJ piétinent

Si les PJ n'obtiennent aucune information ou ne comprennent rien à l'énigme, il existe trois moyens de continuer le scénario :

Lancer les Gardiens sur leur trace. Que les PJ soient capturés ou pas, ils se retrouvent à la scène « un choix difficile ».

Laisser la chronologie filer, au risque que les PJ ratent la campagne dans son ensemble.

Leur faire rencontrer la belle inconnue d'autorité.

Acte 3 : face aux gardiens de la sagesse solaire

La belle inconnue

Au cours de l'acte précédent, les PJ ont diverses occasions de provoquer une rencontre avec la belle inconnue. Cela se déroule de la même façon quelles que soient les circonstances : Sara s'approche d'un des PJ sous un déguisement quelconque. Elle lui explique en deux mots que personne ne l'aidera à Istanbul et que, s'il n'a pas peur de se brûler les ailes, il peut venir contempler le soleil avec elle demain midi sous le pont de Galata.

Si les PJ tentent de suivre Sara, elle utilise ses pouvoirs magiques pour leur fausser compagnie.

Course-poursuite en hors-bord

A priori, donc, le lendemain midi, les PJ arrivent sous le pont de Galata. Sur les rives de la Corne d'or, se tient un gigantesque marché au poisson, alimenté par les pêcheurs du Bosphore. Dans une ambiance chamarrée et criarde, les PJ doivent se frayer un chemin jusqu'au point de rendez-vous.

En vue de celui-ci, ils doivent effectuer une confrontation de **Vigilance (ND 10)**. Qu'ils la réussissent ou non, ils aperçoivent une jeune fille ressemblant à Sara qui est rudoyée et emmenée de force dans un hors-bord. Elle appelle à l'aide. Si la confrontation a été réussie, les PJ sont à une dizaine de mètres de la scène, sinon à une vingtaine. Dans les deux cas, une course-poursuite s'engage ! Les PJ sont face à six Gardiens répartis dans trois bateaux, celui de tête emportant Sara.

Rattraper les bateaux : les Gardiens démarrent très vite, mais en réussissant une confrontation d'**Athlétisme (ND 3+distance)**, un PJ peut sauter sur un des bateaux de queue in extremis.

Sauter sur un bateau : en dépensant un point d'éclat, un PJ a de la chance, il est sur le trajet des bateaux, il peut donc sauter depuis la berge sur l'un d'entre eux en réussissant une confrontation d'**Athlétisme (ND 14)**.

Voler un bateau : si les PJ ne parviennent pas réa-

Kasim mahir, chef des gardiens de la sagesse solaire

Kasim est un turc d'une cinquantaine d'années à la forte carrure. Il porte une barbe noire bien entretenue, mais son crâne est chauve. Il est vêtu d'habits occidentaux sur mesure. Son regard est dur, sa voix forte. Ses mains trahissent l'homme habitué aux travaux manuels. Lorsqu'il quitte son musée, Kasim est toujours accompagné de ses deux assistants à l'allure vigoureuse (deux Gardiens).

Kasim est un homme écrasé par le poids du devoir. Les sacrifices et les luttes qu'il a vécus au long de sa vie en ont fait un individu taciturne et cynique. Sa seule consolation est sa fille Sara, dont la mère est morte en couches.

Kasim est non seulement le chef des Gardiens de la sagesse solaire, mais également le conservateur du musée de Sainte-Sophie. Il utilise cette couverture pour maintenir son réseau d'informateurs et d'alliés, notamment dans la sphère politique.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	7	PER	6	PRÉ	8
Con	8	Com	7	Hab	7	Soc	7
PV	21	EV	21	Imp	1	Vol	7
Init	7	Édu	8				

Spé (+2) : Armes de mêlée, Armes de poing, Histoire Géographie, Langue étrangère (Anglais), Occultisme, Sciences exactes, Stratégie/tactique, Athlétisme, Discrétion, Vigilance, Baratin, Débat, Milieu (Universitaire), Milieu (Politique), Politesse, Perspicacité, Renseignement, Sang-froid.

Prot : Déf. 1.

Armes : Colt. 45 et poignard.

Équip : des habits occidentaux de luxe, un peu d'argent et des tickets de tramway.

Sara a reçu l'ordre de ne pas quitter Sainte-Sophie tant que Burns est à Istanbul, mais elle fausse régulièrement compagnie à ses gardes pour enquêter dans la ville sur la menace nazie et les moyens de la contrer. Elle utilise pour cela un grand nombre d'identités et de déguisements.

LE SKGR

Jusco Burns est accompagné d'un commando d'élite de douze hommes de main : des GrabRäubers (cf. *Arkeos*#2, p. 21).

Les bateaux

Ceux utilisés par les Gardiens lors de la poursuite sur le Bosphore ont les caractéristiques suivantes :

Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.
50	+2	4	20	50	4	100

gir assez vite, ils peuvent « emprunter » un des bateaux de pêche accostés.

Une fois sur les flots, les PJ doivent rattraper les Gardiens (cf. p. 42). À moins d'être pris pour cible, les Gardiens n'utilisent pas leurs armes, sauf si les PJ capturent un de leurs bateaux ou se rapprochent trop de celui emportant Sara. Lors de cette poursuite, les courants capricieux du Bosphore et les bateaux qui y naviguent constituent des accidents de terrain et des obstacles potentiels. Entre autre, un pilote qui réussit une attaque contre un bateau adverse peut pousser celui-ci dans un courant contraire du Bosphore, et lui infliger un malus de + 4 pour la confrontation du tour prochain.

Rencontre avec la belle Sara

Quel que soit le résultat de la course, les PJ finissent par rencontrer la belle inconnue, qui dévoile alors son identité :

Si les PJ remportent la course : lorsqu'ils accostent le bateau emportant Sara, celle-ci rappelle à l'ordre les Gardiens : « Ces hommes peuvent nous aider à accomplir notre devoir ! ». Les Gardiens cessent alors le combat et conduisent les PJ jusqu'à leur chef.

Si le PJ perdent la course : les bateaux des Gardiens disparaissent derrière un paquebot. Quelques instants plus tard, l'un d'entre eux réapparaît, avec Sara à son commandement. Elle invite les PJ à la suivre.

Si le PJ tuent des Gardiens : cela ne pose aucun problème si les Gardiens ont été les premiers à utiliser des armes létales. Sinon, ils montrent une vive hostilité à l'égard des PJ.

Acte 4 : un choix difficile

Face au soleil

Guidés par Sara et escortés par les Gardiens, les PJ pénètrent (à nouveau ?) dans Sainte-Sophie et jusqu'au bureau du conservateur, Kasim Mahir. L'attitude que celui-ci adopte face aux PJ dépend de la manière dont ceux-ci parviennent à cette scène : Les PJ ont gagné la course poursuite : ils sont en bonne posture (- 4) ;

Les PJ ont perdu la poursuite : l'attitude est neutre ; Le PJ ont suscité l'hostilité des Gardiens ou sont tombés dans une embuscade : ils sont en mauvaise posture (+ 4).

Kasim commence par faire taire sa fille d'un regard courroucé. Celle-ci explique tout de même que les PJ peuvent aider les Gardiens dans leur lutte. Kasim leur demande alors de lui expliquer les raisons de leur venue ici. Si les PJ tentent de mentir ou de dissimuler des informations à Kasim, ils doivent se confronter à la **Perspicacité** de celui-ci ou à son **Sang-froid** s'ils tentent de l'impressionner ou de le convaincre par la rhétorique. Ces confrontations sont modifiées par la « posture » des PJ.

Si les PJ parviennent à gagner la confiance du vieux Gardien, celui-ci leur confie l'intrigue de ce scénario et le dilemme qui est le sien : les livrer ou voir Istanbul tomber sous le joug nazi. Si les PJ sont en bonne posture, Sara leur propose une alternative (cf. *Au cœur de la citadelle ennemie*, acte 5). En toute hypothèse, c'est aux PJ d'apporter leur conclusion à ce scénario (cf. *Acte 5*).

Les PJ peuvent demander à Kasim de leur expliquer le secret de Sainte-Sophie ou, au contraire, élucider celui-ci pour gagner sa confiance.

L'énigme solaire

La coupole de Sainte-Sophie a été construite en harmonie avec l'obélisque de Thoutmès III. Ce dernier transforme la lumière qui le frappe et renvoie vers Sainte-Sophie des rayons dans une trajectoire invisible à l'œil nu. Sciemment disposées, certaines fenêtres de la coupole du musée, permettent par leur propriété physique, de réorienter ces rayons vers les mosaïques du musée, révélant ainsi des messages secrets lumineux.

Si les PJ ont percé ce mystère, ils peuvent, à l'aide d'échelles, modifier l'angle des fenêtres pour révéler les messages secrets. À l'inverse, Kasim peut en faire la démonstration. Dans les deux cas, il aura fait préalablement fermer le musée. L'un de ces messages révèle l'emplacement d'une cache, vide désormais, mais qui contenait, il y a encore peu de temps le second œil de l'éternel !

Acte 5 : face au SKGR

Au cœur de la citadelle ennemie

Avec le concours des Gardiens, les PJ tentent de prendre le SKGR à son propre piège. Kasim annonce à Burns que les PJ sont capturés. Lorsque Jusco et ses hommes arrivent au musée pour « prendre livraison », les PJ et une demi-douzaine de Gardiens passent à l'assaut.

Si ce plan fonctionne, Burns est capturé et sert de « modèle » à Sara qui prend sa place et amène les PJ au Wewelsburg.

Si ce plan échoue, les PJ sont capturés par Burns qui les emmène au Wewelsburg, menottes aux poings !

Sacrifice

Conscients du danger qui menace Istanbul et les Gardiens – ceux-ci insistent sur l'importance des trésors que la ville cache encore –, les PJ décident de se constituer prisonnier de leur propre chef. À contrecœur, Kasim fait venir Burns et lui remet les PJ, qui partent sous bonne escorte pour le Wewelsburg.

Si jamais les PJ reviennent à Istanbul un jour, ils pourront jouir de la gratitude éternelle des Gardiens de la sagesse solaire.

Embuscade !

Parce qu'ils restent sourds aux préoccupations des Gardiens ou parce qu'ils sont devenus leurs ennemis, les PJ refusent de se constituer prisonniers. Les Gardiens tentent donc de les capturer, soit pendant la réunion de l'acte 4, soit en les traquant dans la ville. Si cette entreprise semble vouée à l'échec ou si la première tentative échoue, Kasim se contente de jouer les rabatteurs et alerte Burns pour que celui-ci procède lui-même à l'embuscade. Kasim dépêche une équipe de six à dix Gardiens, selon ce qui lui semble nécessaire. Burns est prêt à mettre la ville à feu et à sang pour ramener les PJ au Wewelsburg.

épilogue

Intérieur jour.

Le soleil se lève sur Istanbul. Face à la fenêtre de son bureau, le vieil homme regarde l'astre majestueux et ne peut empêcher une larme de couler le long de sa joue ridée. Sara sort de l'ombre du bureau et vient aux côtés de son père.

« Tu as fait ce que tu devais faire, père. »

Kasim Mahir, chef des Gardiens de la sagesse solaire, se retourne vers sa fille.

« Non, j'ai fait ce que je devais faire pour Istanbul, mais qu'en est-il de mon devoir face au monde ? » Sara est interloquée. Kasim regarde le soleil.

« Vois-tu, bientôt, le monde sera pris dans une tourmente si terrible que le destin d'Istanbul paraîtra bien futile. Je le pressens ! »

Fondu au noir.

Lily Marlène

*Quand le jour s'enfuit,
La vieille lanterne
Soudain s'allume et luit.
C'est dans ce coin là que le soir
On s'attendait remplis d'espoir
Tous deux, Lily Marlène.
Tous deux, Lily Marlène.*

*Et dans la nuit sombre
Nos corps enlacés
Ne faisaient qu'une ombre
Lorsque je t'embrassais.
Nous échangeions ingénument
Joue contre joue bien des serments
Tous deux, Lily Marlène.
Tous deux, Lily Marlène.*

*Le temps passe vite
Lorsque l'on est deux !
Hélas on se quitte
Voici le couvre-feu...
Te souviens-tu de nos regrets
Lorsqu'il fallait nous séparer ?
Dis-moi, Lily Marlène ?
Dis-moi, Lily Marlène ?*

*La vieille lanterne
S'allume toujours
Devant la caserne
Lorsque finit le jour
Mais tout me paraît étranger
Aurais-je donc beaucoup changé ?
Dis-moi, Lily Marlène ?
Dis-moi, Lily Marlène ?*

*Cette tendre histoire
De nos chers vingt ans
Chante en ma mémoire
Malgré les jours, les ans.
Il me semble entendre ton pas
Et je te serre entre mes bras
Lily... Lily Marlène
Lily... Lily Marlène*

Les Reflets de l'histoire part La 9^e porte du wewelburg TWO

Campagne Arkeos, scénario #10

août - septembre 1938

séquence pré-générique

Il ferme la porte à clef derrière lui. Il goûte pleinement le fait d'être seul dans son bureau, pièce familière et sûre – au moins pour quelques temps. Juste ce qu'il lui faut pour en finir !

L'homme, casquette à la main, déboutonne sa veste d'officier, puis actionne son gramophone. Il se dirige ensuite vers son bureau fredonnant le « Lily Marlène » qui parvient à peine à l'empêcher d'entendre les râles d'agonie de ses hommes. Il contemple le portrait du Führer, dont le regard semble le mépriser. Il se sert un verre de schnaps, puis un autre. Finit la bouteille d'un trait. La voix de Marlène Dietrich résonne dans sa tête. Des bruits derrière la porte... il remet de l'ordre dans sa tenue, pour se rendre présentable. Un SS Totenkopf peut se suicider, mais doit le faire dignement. Il saisit son arme, la place dans sa bouche. Lorsque la porte cède, il a appuyé sur la gâchette.

Dans le bureau vide, où seules les traces de sang témoignent du drame, le gramophone diffuse interminablement le chant si populaire...

Acte 1 : Les geôles de la douleur

Les poings sur les i

Capturés à Istanbul, les PJ ont été drogués et transférés en Allemagne, au Wewelsburg (cf. p. 58). Quand ils se réveillent trois jours plus tard, leurs regards s'arrêtent sur la haute voûte d'un plafond. Ils sont ensemble dans une vaste salle qui semble être le sous-sol d'un important bâtiment. Leur retour à la réalité se fait à coup de grandes gifles assénées par un immense Noir. Aïe ! **M'Obolé M'Kmébé**, ne leur est pas inconnu ! (cf. *Arkeos*#3, p. 97)

Après ce réveil énergique, et enfin pleinement conscients, les PJ peuvent se focaliser sur certains détails : M'Obolé M'Kmébé est vêtu d'un uniforme noir, dont le col s'orne de 2 secondes runiques, et du symbole des SKGR (cf. *Arkeos*#2, p. 17.), tout comme les 2 autres « spectateurs » : Otto Rahn (cf. *Arkeos*#2, p. 20 et *Arkeos*#3, p. 97), et Carla (où est-ce Ilsa ?) Lannheld (cf. *Arkeos*#2, p. 22). Brusquement, ils réalisent à la fois, qu'ils sont menottés sur des chaises inconfortables, et qu'ils n'ont rien avalé depuis... 3 jours. Seul point positif : si toutes leurs possessions ont été bien sûr fouillées, elles sont dans la pièce.

Et si...

Et si, les PJ ont été amenés au Wewelsburg par un « faux Jusco Burns », comme cela est possible (cf. *Les Malheurs de Sophie*, p. 74), **Sara Mahir** également prisonnière, certaines des habitudes de Burns lui étant inconnues et le flair de M'Obolé étant des plus efficaces. Les PJ entendraient donc des cris de femme provenant d'une pièce voisine. Plaintes qui cesseraient bientôt, peut-être définitivement... Suivant que les PJ auront besoin d'une raison de plus de haïr les SKGR.

Tenues de soirée

Otto Rahn affiche un perpétuel sourire, face aux insultes que les PJ lui lancent. Attention, chaque invective sera ponctuée par un coup de la part de M'Obolé. Rahn voudra tout savoir sur leur intérêt envers le Crâne, leurs relations, les raisons qui les ont poussés à se dresser contre lui, leurs amis, ce qu'ils savent de ses plans, leur famille, les services pour lesquels ils travaillent, leur mère, les organisations dont ils font partie, etc. Rahn sera toujours poli et courtois, prêt à discuter aimablement, et si les PJ jouent finement (en Roleplay, S.V.P.), ils pourront apprendre quelques-uns des « secrets » de Rahn et du 3^e Reich, suivant ce qu'ils savent et ignorent, les questions qu'ils posent et le bon vouloir du MJ. Après tout, un Grand Méchant aime dévoiler une partie de son Plan Diabolique à un moment ou un autre. Les PJ apprendront que le Crâne n'est qu'une partie dans l'artefact Harayan qui permettra au Reich et surtout à Rahn d'acquérir un pouvoir sans limite.

Pendant ce temps, M'Obolé reste prêt à cogner et Carla pleine de haine. Elle ponctuera souvent les questions de Rahn, de propos acerbes et de coups vicieux. Toute remarque, désobligeante ou non, sur sa sœur, vaudra à son auteur de se faire rouer de coups jusqu'à l'inconscience.

Après une heure de ce petit jeu, Rahn s'excusera auprès des PJ, de devoir les quitter, en raison de l'anniversaire de sa chère mère. Il ne lui ferait pas l'affront de le manquer. Carla l'accompagne. Il ne souhaite pas les laisser entre ses mains.

Les PJ sont emmenés, sous bonne escorte, dans des cellules séparées. Ils vont pouvoir se rendre présentables et se sustenter.



M'obolé m'kmébé, dit « Le chien de Rahn »*

Haut de plus de 2 mètres, avoisinant les 130 kg de muscles, cet impressionnant Africain aux pupilles jaunes et au corps dépourvu de pilosité, est l'un des derniers Amahagger, une tribu de cannibales qui terrifia le Continent

Noir pendant des siècles.

Son visage au sourire cruel, dévoile des dents, d'une blancheur menaçante qui n'ont pas oublié les mœurs gastronomiques de ses ancêtres.

Habituellement engoncé dans un uniforme d'officier SS (sans la dague cérémonielle), il lui arrive lors des cérémonies où Otto Rahn officie, de porter le costume traditionnel de sa tribu : un serre-tête de fer orné de plumes d'autruche, une cape en peau de lion fermée par 2 broches d'or en forme de crâne, une ceinture en queue de buffle maintenant un pagne fait de tresses de cheveux... Dans ces cas là, il arbore généralement une lance Amahagger.

Rahn a fait « ramener » M'Obolé, lors d'une expédition en Afrique des GrabRäubers il y a quelques années. Ceux qui ont survécu à cette traversée, ont préféré ne pas chercher à savoir ce que devenaient leurs camarades mystérieusement disparus au fil du voyage...

Une seule chose semble terroriser M'Obolé : déplaire à « Maître Otto », auquel il voue un véritable culte.

Caractéristiques

PHY 10	MEN 7	PER 7	PRÉ 7
Con 7	Com 9	Hab 8	Soc 7
PV 30	EV 24	Imp 3	Vol 10
Init 12	Édu 7		

Spé (+3) : Armes de mêlée, Armes de jet, Bagarre, Esquive, Amahagger, Arabe, Acrobatie, Athlétisme, Survie, Intimidation, Perspicacité.

Prot : Déf 3.

Armes : Poings, ou sa lance, ou ses crocs...

Traits : Force Mentale, Rapidité.

Spécial : Sens du combat, Survivant, Loup-Garou (cf. *Arkeos* #3, p. 29).

Équip : Ce que « Maître Otto » veut bien lui laisser.

*Note : se garder de le dire devant l'un des deux...

Les monstres, ou : oh ! des rencontres aléatoires !

garde(s) ss apeuré(s), et en manque de munitions

Un uniforme défait, oscillant entre la paranoïa et la schizophrénie, ne s'exprimant que par des phrases incompréhensibles, il a oublié ses serments au Reich, vu ses compagnons d'armes mourir et ne croit plus qu'en une chose, son chiffre porte bonheur : le nombre de cartouches qu'il lui reste.

Caractéristiques

(Certaines dérivées ne correspondent plus et c'est normal)

PHY	7	MEN	3	PER	7	PRÉ	3
Con	-	Com	7	Hab	3	Soc	-
PV	15	EV	15	Imp	4	Vol	1
Init	9	Édu	-				

Spé (+2) : Armes qui lui reste.

Prot : Déf 2+2 : uniforme et casque.

Armes : une seule et bientôt vide...

Traits : Totalemment irrécupérable !

Équip : ce dont il ne s'est pas débarrassé.

membre(s) du personnel paniqué(s), et sans munition

Secrétaire ou domestique, il n'est pas « monté » au front. Ne pensant qu'à s'échapper de cet Enfer, tenant des propos incohérents. A oublié la politique. Est prêt à adorer le dieu que l'on veut pourvu qu'on le sorte de là.

Caractéristiques

(Certaines dérivées ne correspondent plus et c'est... logique !)

PHY	4	MEN	5	PER	4	PRÉ	5
Con	-	Com	4	Hab	4	Soc	-
PV	12	EV	14	Imp	1	Vol	1
Init	2	Édu	-				

Prot : Déf 1+1 : uniforme.

Armes : improvisé et sûrement inefficace...

Traits : Sûrement irrécupérable !

Équip : ce qu'il a récupéré.

Bourreau et Tortures...

Quelques heures après le départ de Rahn, les PJ sont conduits au **Docteur Souffrance**, qui souhaite vérifier les informations données à Rahn, ou en obtenir d'autres. Les PJ se retrouvent dans une pièce tenant à la fois de la salle de torture de l'Inquisition et du cabinet dentaire... Ce bon docteur réitère les questions posées par Rahn, et fait montre de ses... talents, chaque fois qu'un PJ a le mauvais goût de ne pas répondre de manière satisfaisante.

Pour mentir à Josef : Baratin ou Comédie du PJ contre Perspicacité de Josef.

Pour ne pas craquer sous la torture : Volonté du PJ contre Torture de Josef.

Une « séance » de torture occasionne 1d10 PV superficiels (Josef est un véritable expert), quand un PJ arrive au seuil -4, Josef change de PJ. Chacun d'eux aura à souffrir une fois dans la journée.

Tandis qu'il torture, il arrive parfois à Josef de se lancer dans une longue diatribe sur les bienfaits de la douleur et de la mort. Dragueur impénitent, il ne manquera pas de faire du charme aux dames, et de s'enquérir de leurs projets après cette « pénible affaire ».

Tout le temps des interrogatoires, les 2 « assistants » de Josef restent à distance et ont souvent la main dans leur poche de blouse, où le contact de leur pistolet les rassure.

Acte 2 : À pas de loup

La mort vous libérera

Au milieu de la nuit, une porte claque violemment contre un mur. Les PJ se réveillent cœur battant, après un trop court sommeil réparateur. Devant la cellule de l'un d'eux, se tient un officier des SS Totenkopf. Il regarde fixement le PJ, et d'un geste brusque lui lance quelque chose... Les clefs ! « Personne, même pas vous, ne mérite... Ça ! ». Il s'enfuit en courant. Les PJ sont libres de sortir. Dans le couloir, ils peuvent voir de la lumière qui provient de la salle de torture. Sous l'œil blasé de ses « assistants », le Docteur Souffrance s'amuse avec une jeune fille agonisante.

Les PJ repèrent la salle, où ils étaient à leur arrivée. Les chaises et les menottes, une petite table où trône une plante verte, la machine à écrire qui a servi à dresser l'inventaire de leurs possessions : tout semble figé. Les PJ peuvent retrouver une grande partie de leurs biens : vêtements, biens non-magiques, leurs armes et leurs munitions, mais aucune nouvelle munition, etc. Au bon vouloir du MJ, mais au moins une lampe peut être utile, pour être sûr qu'ils ne passent à côté de rien, et que tout le monde les voit venir... Par contre, pas d'argent.

Sauf s'ils ont déjà réglé son compte à Josef et à ses sbires, ceux-ci arrivent sur ces entrefaites.

L'Antre de l'Angoisse

Conseil aux MJ :

Pour rendre l'atmosphère de cette partie du scénario insupportable, passez donc Lily Marlène en boucle...

De plus munissez-vous de petits trucs à grignoter, et mangez-les avec force bruits écoeuvants.

Et surtout lisez bien le chapitre sur le Wewelsburg, page 58. Cette partie est très « portes, monstres, trésors ».

Lorsque les PJ commencent à s'y faufiler, le château semble étrangement calme et silencieux. Tout est dans le noir. Seule la clarté de la nuit étoilée leur permet de se diriger. Des doutes commencent à naître dans leur esprit, doutes qui se transforment en angoisse, lorsque certains faits se révèlent des événements bizarres...

Ambiance

Le seul son audible est celui d'un gramophone, qui passe inlassablement « Lily Marlène ». Sa provenance est impossible à trouver. Pendant leur périple dans le château, les PJ auront la constante impression d'être observés, mais ne percevront que des ombres...

L'extérieur :

Il semble impossible de sortir du Wewelsburg : grilles épaisses aux fenêtres, portes barricadées, etc. De plus, tout PJ jetant un œil dehors peut comprendre que le dispositif de sécurité (grillage, miradors, chiens, gardes, etc.) – qui empêche généralement les gens d'entrer –, est en état d'alerte, mais visiblement pour empêcher *quelque chose* de sortir. Et soudain, les façades sont violemment éclairées, les gardes aux aguets. Les PJ peuvent même distinguer quelques blindés en patrouille. Attention, ce genre de coup d'œil exige pas mal de prudence. Les PJ s'apercevront que les gardes ont une puissance de feu étonnement supérieure à la leur.

Les Couloirs :

Sombres, silencieux. Dans certains, les PJ peuvent sentir une odeur diffuse de poudre, trouver des douilles et, plus rarement des armes aux chargeurs presque vides. Dans d'autres, il règne une odeur de mort, le sol est poisseux... de sang. D'autres encore portent les marques fraîches des combats : impacts de balles, murs lacérés par de terribles coups.

Les Pièces :

La plupart des pièces sont exactement comme leurs occupants les ont laissées. Celles abandonnées depuis les « événements », semblent avoir été quittées en toute hâte. Quelques pièces témoignent de traces de luttes voire de combats : flaques de sang, traces et odeurs indéfinissables. Rien n'a bougé dans celles qui n'étaient pas occupées.

m'obolé m'kmébé, le monstre, le vrai !

Haut de près de 3 mètres et avoisinant les 330 kg de muscles et de poils noirs, cet impressionnant Amahagger, est l'un des derniers de loup-garou qui terrifia le Continent Noir. Son faciès menaçant, aux yeux jaunes pleins de rage et aux crocs cruels d'une blancheur surnaturelle, laisse deviner son régime alimentaire.

Caractéristiques

PHY	12	MEN	3	PER	9	PRÉ	7
Con	-	Com	10	Hab	10	Soc	7
PV	36	EV	18	Imp	3	Vol	6
Init	15	Édu	-				

Spé (+2) : Bagarre, Esquive, Acrobatie, Athlétisme, Survie, Intimidation.

Prot : Déf 3.

Armes : crocs et griffes.

Traits : Force Mentale, Rapidité.

Spécial : Sens du combat, Survivant*.

Pouvoirs Monstrueux : Régénération, Change Forme, Vitalité.

Faiblesses : Vulnérabilité : Argent, Feu.

* S'il en vient à devoir utiliser cette Aptitude, à moins qu'il ne reste plus qu'un seul PJ à court de munition, il en profitera pour s'éclipser.

LES MONSTRES, les vrais ?

Ils ont l'acquis de l'expérience d'un fou (comme le Reich en compte tant), qui eut accès à des artefacts qu'il ne savait pas et ne pouvait pas maîtriser. Ils sont le résultat du rêve Nazi, le futur de l'humanité voulu par eux : des **Übermensch**, du moins pour ceux qui furent humains... Véritable cadavre en plus ou moins bon état, l'Übermensch se traîne maladroitement. Mais ceux qui ont eu à les affronter ont appris – avant de devenir leurs semblables –, que leur apparente maladresse est trompeuse. Car à l'heure de la chasse, ils font preuve d'une mortelle célérité. Ils n'ont qu'une pensée tenace : assouvir leur faim !

Pouvoirs Monstrueux : En Morceaux.

Faiblesses : Idiot.

***Prot :** +2 : uniforme et casque pour les militaires.

***Armes :** ce qu'il avait, mais ne s'en sert qu'en mêlée...

Équip : ce qu'il avait avant de mourir.

Caractéristiques

Übermensch	PHY	MEN	PER	Init.	Com
Humain	7	1	6	10	7
Chien	6	1	8	10	7

Josef Engelmann, alias docteur souffrance, et ses assistants

Rêve fou d'un généticien Nazi, est la phrase qui résume ce grand blond aux yeux bleus au physique parfait. Ses cheveux savamment crantés et son sourire enjôleur font de lui une véritable gravure de mode, un exemple parfait de l'Aryen. Docteur Souffrance, comme on le surnomme, est l'interrogateur attitré du Wewelsburg. Il n'est pas de la SS.

C'est juste un prisonnier de droit commun. Ses sanglantes exactions ont en fait la proie de la Kripo et de la Gestapo, il y a quelques années. Arrêté en commettant son 9^e crime, le « Bourreau Souriant », comme l'avaient surnommé les journaux à l'époque, fut déclaré mort lors d'une tentative d'évasion. Estimant qu'un tel monstre pouvait avoir une utilité, certains dignitaires Nazis, dont Himmler, le firent transférer au Wewelsburg, il sévit depuis...

Ce trentenaire élégant, toujours souriant, ne manque pas de s'enquérir du « bien être de ses patients », ne serait-ce que pour vérifier s'ils sont encore conscients...

Josef est **TOUJOURS** accompagné de ses 2 « assistants », des médecins SS (cf. *GrabRäuber de base, Arkeos #2*, p. 21), qui veillent à tempérer ses emportements, et à ce qu'il n'oublie pas de prendre ses comprimés.

Caractéristiques

PHY	5	MEN	7	PER	6	PRÉ	6
Con	6	Com	5	Hab	6	Soc	6
PV	15	EV	19	Imp	2	Vol	10
Init	5	Edu	7				

Spé (+5) : Armes spéciales (instruments de torture), Latin, Allemand, Médecine, Biologie, Taxidermie, Système D, Torture, Perspicacité.

Prot : Déf 2.

Armes : Coupe, tranche, mutile...

Traits : Totalement psychopathe !

Équip : Trousse « médicale », une collection de trophées...



PV	Dég.	Déf.	Attaques
21	2	2*	Improvvisées*
18	2	2	Crocs

Toutes les pièces ont un point commun : aucun reste de nourriture, même si des indices prouvent qu'il y en a eu : boîtes ouvertes, paquets de biscuits vides...

Les Trésors

Le Wewelsburg est le siège de l'Ahneherbe, de Himmler et des SKGR. Les PJ peuvent y retrouver les « petites affaires », qui leur auraient été dérobées lors de précédents scénarios.

De plus, le château est le « coffre-fort » de la SS, et si vous voulez récompenser les PJ, ne vous gênez pas. Et s'ils cherchent bien, il traîne quelques artefacts et autres objets magiques. Ils peuvent même trouver un plan du château... s'ils y pensent.

Dans les appartements de Rahn : (salle « Arthur et le Graal ») (14)

- des documents sur une base à New York.
- des documents sur les théories évolutionnistes Nazies, et l'avènement des supra-humains.
- des données techniques sur un « Rayon de la Mort » qui permet de détourner un corps céleste de son orbite (un météore, par exemple) et de le faire s'écraser.
- un manuel de vol sur les « VRILS », engin révolutionnaire. (cf. p. 33)
- des livres d'Histoire de toutes civilisations, d'autres sur les religions. Le tout par centaines.
- des ouvrages et des documents sur le Graal, dont les 2 livres écrits par Rahn.

Dans les appartements de Himmler : (salle « Henri L'Oiseleur ») (17)

- correspondance avec Hitler sur la « Solution Finale ».
- un mémo sur un projet de sous-marin tactique pour l'attaque de la côte Est des USA.

Dans les appartements de Carla et Ilsa : (salle « Otton le Grand ») (15)

- tout ce que l'on peut trouver dans les appartements de 2 sœurs, passionnées par les modes, l'aventure, la politique, l'espionnage et les armes.
- les dossiers des PJ bien sur.

Note : La chambre ne contient qu'un lit de 2 personnes...

Dans les appartements de M'Obolé M'Kmbé : (21)

- des trophées de chasse et quelques têtes empaillées, dont des humains (les PJ en connaissaient peut-être ?).
- des objets d'art africain, des armes, sa tenue cérémonielle, un trône, et un homme enchaîné à un mur. C'est un Allemand cataleptique, d'une trentaine d'années. Manifestement le « garde-manger » de M'Obolé : il lui manque un bras et une jambe.

Dans la chambre de Jusco Burns (19) : Laissez vagabonder votre imagination : reliques archéologiques,

karl maria wiligut, alias weistor

Encore fringant malgré son âge, il est en pleine crise mystique, mais reste assez maître de lui pour être conscient d'avoir commis une erreur en manipulant les énergies du Crâne. Il espère que les cadavres des complices de Rahn (les PJ) lui fourniront une excuse pour les derniers événements. Ou au moins lui permettront d'entraîner Rahn dans sa chute.

Il a déjà bien entamé son potentiel magique, mais tente le tout pour le tout.

Caractéristiques

PHY	5	MEN	9	PER	3	PRÉ	7
Con	8	Com	4	Hab	7	Soc	5
PV	15	EV	8	Imp	2	Vol	9
Init	4	Édu	8				

Spé (+2) : Divination, Histoire*, Occultisme*, Recherche, Débat, Magie.

* étant donné que ces valeurs représentent uniquement la « version Nazie », pour des domaines plus rationnels, ces bonus devraient devenir des malus...

Prot : Déf 2.

Armes : un lourd sceptre doré (Dég. +4).

Équip : une robe brodée, des colifichets pas magiques, mais chers.

Les sectateurs (≥ par PJ)

Ces garçons et ces filles croient dur comme fer à ce que Weistor professe.

Parfaits produits de l'idéal Nazi, ces adolescents sont de futurs dignitaires du régime.

Caractéristiques

PHY	7	MEN	3	PER	5	PRÉ	5
Con	4	Com	6	Hab	5	Soc	5
PV	21	EV	15	Imp	2	Vol	3
Init	6	Édu	5				

Spé (+1) : Bagarre, Esquive, Athlétisme.

Prot : Déf 2.

objet d'art, bijoux, argent... Tout ce qu'un Jusco Burns aimerait planquer dans un endroit sûr...

Acte 3 : Au cœur des ténèbres

Les secrets de l'Ordre Noir

Finalement les PJ arrivent dans la grande salle de cérémonie, au cœur même du château.

Au centre de la pièce un magnifique autel d'or et de marbre a été dressé. Huit jeunes vierges blondes, en état de choc, y sont attachées. Sur l'autel trône le Crâne et ses 2 Yeux. Le tout brille d'une lueur mal-saine !

Sur les murs de la salle pendent des tentures couvertes de runes plus ou moins ésotériques. Le sol semble avoir été le théâtre du mélange obscène d'une orgie débridée et d'une cérémonie magique de voyeurs profanes. Une soixantaine de corps, hommes et femmes, sont mêlés dans un état d'hébétéude quasi absolue. Les odeurs fortement opiacées d'encens, ne laissent que peu de doutes sur la raison de leur état. Cependant, une dizaine de personnes debout, fixent les PJ avec colère. Tous sont nus, sauf un. Vêtu d'une ample robe blanche brodée d'or, portant de nombreux talismans et amulettes, il brandit un sceptre doré dont il menace les PJ, et hurle : « Comment osez vous profaner mon sanctuaire ! Je sais qui vous êtes ! Car Weistor voit et sait tout ! Il va vous reprendre Mon Crâne ! Maudit sois-tu Rahn ! Toi et tes manigances ! Tuez-les ! ».

À ces mots les **sectateurs** se ruent sur les PJ.

Lorsque les PJ finissent leur « combat » contre Weistor et ses disciples, ils peuvent s'emparer du Crâne. Ils remarquent que les Yeux en font désormais partie intégrante : il est impossible de les en détacher !

Alors qu'ils saisissent le Crâne, une voix grave tonne : « Le Crâne appartient au Maître, je vais devoir vous le reprendre. La chasse est ouverte. »

M'Obolé M'Kmébé leur sourit, et commence à enlever son uniforme. Horreur : d'étranges mouvements sont décelables sous sa peau et semblent vouloir la déchirer. Soudain, une sorte de tête d'animal cherche à s'extraire de son ventre. Lui disloquant muscles et os, elle remonte lentement dans son buste. M'Obolé hurle, le visage souriant et tendu vers le ciel. Son corps commence à se couvrir de poils, et sa peau se déchire alors que sa morphologie évolue.

Il lui faut 5 minutes pour finir sa mutation. Durant ce laps de temps, il est invulnérable. Une fois transformé, il donne la chasse au PJ. Chasse qui peut tourner court, s'ils ont passé 5 minutes à vider leurs chargeurs pour rien... Sauve qui peut !

M'Obolé continue son jeu de cache-cache jusqu'à être éliminé ou jusqu'à ce que les SS Totenkopf entrent dans le château. Il préfère éviter leur puissance de feu.

Acte 4 : Entre chiens et loups

Trop de chance, tue la chance

Quand les PJ sont trop mal en point, faire surgir la cavalerie : les SS Totenkopf, et une section des SKGR investissent le château. S'il n'est pas déjà mort, M'Obolé s'enfuit.

Les PJ feraient bien d'en faire autant. Dès l'arrivée d'un officier compétent : Carla ! les SS envahissent le Wewelsburg.

Carla va immédiatement faire fouiller la partie souterraine où sont situées les cellules. Les PJ ont donc encore quelques minutes de répit.

Un plan sans accroc, Part I

Pour sortir, la ruse est une bonne solution. En effet certains dans le château, portent des uniformes permettant d'accéder à leurs véhicules... Trop facile, si on a les bonnes caractéristiques : Grand, blonds, yeux clairs, accent Allemand parfait...

Un plan sans accroc, Part II

Une autre solution est d'avoir un plan et de ne pas craindre de se mouiller. En effet, un aménagement du Wewelsburg, consigné sous le nom « Puit de Urd », débouche sur les évacuations d'eaux usées du château.

Le puit vers l'Enfer

La pièce (5) nommée Puit de Urd (cf. p. 60), est dans la partie opposée aux geôles, d'où Carla ne devrait pas tarder à revenir bredouille et folle de rage. Après avoir évité quelques patrouilles, les PJ y parviennent enfin.

Cette grande salle est éclairée par des lumières émanant d'une étrange et complexe machinerie reliée à 3 caissons mentionnant : Ingrid, Kristina et Svenja. Trois fillettes y reposent allongées dans un liquide sombre. Leurs têtes sont prises dans des cerceaux métalliques reliés à un bassin en bronze de 3 mètres de diamètre, gravé de runes et plein d'une eau puante. Au centre du bassin une trappe de vidange de 80 centimètres de diamètre, est reliée à l'un des murs où un tableau de commande muni d'un levier, porte les mentions : « vidange » et « bassin fermé ». Si les PJ ne comprennent pas l'Allemand, un vague schéma explicatif indique la fonction du levier. Le temps de l'actionner, l'eau se vide en quelques secondes. Les fillettes endormies commencent à fredonner Lily Marlène. Misan sur le fait que cette vidange aboutit au-dehors, les PJ n'ont d'autre issue que de s'y risquer.

Acte 5 : vers la lumière

Perdus dans la campagne

Les PJ comprennent vite, qu'ils ne sont pas sortis d'affaire. Quelques heures à peine après leur évasion

du Wewelsburg, ils sont traqués comme les ennemis publics numéros 1.

Il faut leur faire croire que toutes les forces policières d'Allemagne en ont après eux. Mais grâce à une salvatrice guerre des services, seule la Gestapo les pourchassera. Après 2 jours de déboires et de planques, alors qu'ils longent une route, les PJ aperçoivent une luxueuse voiture arrêtée, capot ouvert. Adossée au véhicule, une femme semble attendre. Elle leur fera de grands signes. Heureux hasard ou étrange coïncidence ? S'ils font mine de l'ignorer, elle se dirigera en hâte vers eux et ne s'étonnera, ni de leur présence, ni de leur aspect...

Un ange blond

Lotte Heinziger maudit ce tacot en panne (Mécanique Dif. 6 pour la faire redémarrer), d'autant qu'elle est très en retard. Or elle a un rendez-vous important à Berlin ou son nouveau fiancé a un très bon poste. Durant les 5 minutes nécessaires au « dépannage » de la voiture, on fait connaissance. Découvrant que l'un des PJ est originaire d'un pays qu'elle adore, elle proposera de l'emmener avec ses amis. Il y a si longtemps qu'elle n'a pas eu l'occasion de pratiquer cette langue ! Avec un grand regard innocent elle expliquera qu'elle peut rouler à sa guise grâce au petit drapeau officiel de sa voiture, enfin, celle de son fiancé, et n'a pas à s'arrêter aux contrôles policiers. Très nombreux depuis 2 jours...

Lotte est une femme gaie, énergique et extrêmement volubile. La voiture n'est arrêtée à aucun point de contrôle de police ou SS. Le soir Lotte descend dans une charmante petite auberge, où elle se fait un plaisir d'inviter les PJ. Les propriétaires de l'auberge ne feront pas attention à eux.

Si les PJ lui avouent avoir quelques soucis, elle sera ravie de les aider. S'ils n'en parlent pas elle demandera tout excitée, s'ils ne sont pas ces « dangereux espions anarcho-communistes juifs » recherchés par ces « imbéciles de la Gestapo ». Et sans attendre de réponse elle prétendra qu'elle espère que oui, car elle adorerait jouer à l'espionne.

Elle leur proposera de les emmener jusqu'à Strasbourg, ce qui leur permettrait de sortir d'Allemagne sans difficulté.

Avant, ils pourraient profiter d'un petit pied-à-terre pas loin d'ici (la maison d'une amie) et y changer d'allure : teinture (son amie est très coquette), vêtements (son amie est peu fidèle, et ses amants distraits). L'occasion est trop belle : les PJ reprennent la route sous un nouvel aspect.

Zoll-Douanes

Le trajet durera 2 jours, ponctués de nombreux arrêts dans des auberges, pour que les PJ « ne gardent pas qu'un mauvais souvenir de l'Allemagne ».

Elle s'arrangera aussi pour laisser un excellent souvenir des Allemandes à tout PJ intéressé...

Le franchissement de la douane se fait sans trop de problème, du moins du côté allemand où Lotte fait des merveilles. La douane française fera plus d'histoires, mais laissera finalement passer les PJ.

Après une dernière soirée « entre vieux amis », Lotte les accompagnera à la gare de Strasbourg, et ne quittera le quai qu'après le départ de leur train.

Une fois à bord les PJ peuvent se reposer. Paris les attend !

Derniers problèmes ?

L'arrivée des PJ n'est pas passée inaperçue. Certains pourraient se demander qui ils sont ? Pour qui ils travaillent ? Après tout, les services d'espionnage et de contre-espionnage du monde entier prennent le train.

À moins que, plus simplement, l'un d'entre eux ne trouve dans sa cabine un simple mot :

« Vous n'avez toujours pas trouvé d'acquéreur suicidaire pour votre surprenant objet ? Signé : Arsène Lupin. »

épilogue

Le Führer se tourne vers son Reichmarshall et tonne :

« L'incapacité totale dont votre toute puissante Gestapo a fait preuve, est humiliante. Et pas seulement pour vous, Himmler, mais pour le Reich tout entier. Dehors ! Herr Heydrich, vous pouvez disposer aussi. »

Les 2 hommes sortent laissant leur Führer seul. La porte du fond s'ouvre. Le Führer se tourne vers le nouvel arrivant :

« J'espère que vous, au moins, colonel, vous m'apportez de bonnes nouvelles. »

— J'aurai bientôt récupéré le Crâne qu'Himmler et ses laquais se sont fait dérober, mein Führer. Mes agents ont déjà retrouvé sa trace. Bientôt, grâce à son pouvoir, vous aurez votre armée invincible et un Reich éternel.

— J'y compte bien, colonel Rahn... Ne me décevez pas. »

Au même moment, dans le couloir, Heydrich regarde s'éloigner, la silhouette vaincue de Himmler. Puis après avoir savouré son petit triomphe, il se tourne vers sa charmante secrétaire :

« Le restaurant le plus onéreux, je suppose ? »

— Évidemment, puis quelques emplettes dans les boutiques de luxe... à Paris, sûrement et peut être aussi à Londres. J'en aurai pour une semaine, au moins...

— Vous l'avez bien mérité ma chère Lotte... Vous l'avez bien mérité ! »

Lotte heinziger, Agent très spéciale...

Rêve fou d'un publicitaire Nazi, est la phrase qui symbolise cette sportive blonde aux magnifiques yeux bleus, toujours vêtue à la dernière mode. Un corps parfait et athlétique, que la trentaine largement révolue n'a pas affecté, des cheveux élégamment coiffés et une moue enjôleuse d'adolescente. Véritable vamp « L'Ange de Heydrich », comme certains hauts placés la surnomment dans la Sipo, est une ancienne athlète universitaire reconvertie en « Agent Secret ». Le simple fait d'être une femme, lui a valu après quelques tests mesquins, d'être reléguée à des tâches peu gratifiantes. Sa loyauté envers Heydrich fait sourire, mais son mentor veille jalousement sur elle. Elle a parfois tendance à abuser de sa position pour s'offrir quelques extra, mais ceux-ci ne causent vraiment de tort qu'aux adversaires de son patron, et ne sont qu'un faible prix à payer pour ses « multiples et inestimables » talents. Officiellement, elle n'a d'autre grade que celui de secrétaire dans un quelconque bureau.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	7	PER	7	PRÉ	8
Con	8	Com	7	Hab	7	Soc	8
PV	21	EV	20	Imp	2	Vol	9
Init	9	Edu	9				

Spé (+2) : Armes de poing, Esquive, Cryptographie, Anglais, Français, Italien, Japonais, Russe, 1 Langue Natale d'un PJ, Lois, Acrobatie, Athlétisme, Contrefaçon, Crochetage, Recherches, Sport, Système D, Baratin, Comédie, Milieu : Institutions Gouvernementales, Perspicacité, Politesse, Renseignement.

Spé (+4) : Conduite, Discretion, Comédie : Riche Blonde Écervelée, Séduction.

Prot : Déf 2.

Armes : dissimulées, mais à portée. Pourvu que cela fasse : Pan !

Traits : Bonne éducation, Force Mentale, Rapidité.

Spécial : Excellente formation, Badge, Marcher avec l'Ombre, Excellence.

Équip : Divers papiers officiels et accréditations de toutes sortes, une « vieille guimbarde sans prétention » : Horch 855 (cf. *Arkeos*#2, p. 10), des trucs et des machins de « fille ».



si new-york m'était compté

campagne Arkeos, scénario #11

Fin octobre 1938

séquence pré-générique

Le Pôle Nord. Le Soleil brille d'une lueur glacée. Sur la banquise rien ne bouge. Tout à coup le vent se lève. Il chasse la neige paresseusement, puis, de plus en plus rapidement. Une véritable tempête commence à souffler. Soudain, une ombre obscurcit le Soleil. Une ombre sombre et froide, plus froide et plus mordante que le vent glacé qui rugit. L'ombre passe dans un rugissement terrible... Instantanément, le vent se calme... le bruit cesse. Le Soleil brille à nouveau d'une lueur glaciale.

acte I : paname

Que la lumière soit

Le train de Strasbourg en direction de Paris, arrive à destination : gare de l'Est. Il ne reste plus à nos PJ qu'à descendre et trouver sans tarder un endroit où se loger, et un moyen de contacter **Darline Fergusson**, car il y a de fortes chances que leurs finances ne soient pas au beau fixe !

Contact pris, Darline s'empresse d'envoyer des fonds aux PJ, ainsi que tout équipement, légal et raisonnable, qu'ils lui auront demandé. Elle leur fait parvenir également, leur « ordre de mission » : lui ramener le Crâne à New York, dans les plus brefs délais ! Dans ce but, elle leur a réservé des places (1^{re} classe) sur le paquebot *Le Normandie*, en partance du Havre. Leur périple en mer ne durera que

4 petites journées, dans le luxe complet. Des billets de train pour rejoindre Le Havre leur sont également fournis.

En attendant le départ, les PJ sont libres de vaquer à leurs occupations, pourvu que celles-ci ne les « mettent pas en danger ». Ceux des PJ qui s'intéressent au cinéma peuvent découvrir la bande-annonce de *Prisonnière des Gorilles Blancs*, le nouveau chef d'œuvre d'Édouard Dubois, avec dans le rôle principal la délicieuse Constance Petty.

Touché ?

Le voyage à bord du *Normandie* se déroule sans anicroche. Tout n'est que faste et volupté, calme et tranquillité. Du moins jusqu'à la deuxième nuit...

Un U-Boot s'approche du paquebot. Des « commandos » s'infiltrèrent à bord. Ils se servent de grappins, lancés par des fusils modifiés pour l'occasion. Des informateurs leur ont fourni les numéros des suites des PJ. Ils tenteront une approche aussi furtive et discrète, que... mortelle !

Tirés de leur sommeil, les PJ, même somnolents, ne devraient pas avoir trop de problèmes pour neutraliser leurs adversaires.

Les « commandos » survivants seront mis aux fers et pris en charge par les policiers Américains dès leur débarquement à New York. Ces « déserteurs devenus pirates » seront rendus à l'ambassade Allemande afin d'être extradés vers le Reich pour y être jugés.

darline fergusson

Fille unique et chérie de feu Winston Fergusson le célèbre archéologue (cf. *Arkeos* #1). Darline est une jeune vamp, aux formes douces sans être filiforme, une superbe brune aux grands yeux noisette. Âgée de 22 ans, elle aime la danse et les hommes. Elle se passionne pour les civilisations anciennes, et possède de bonnes connaissances sur l'Amérique précolombienne. Elle a repris brillamment en main la petite fortune que son père lui a laissée en héritage, et aime autant la voir fructifier que de la dépenser. Pendant ces 2 années, elle a commencé à travailler sur le terrain et finance de nombreux sites de fouilles. Elle tenait par-dessus tout à posséder le Crâne pour en découvrir les origines et les mystères. Mais, depuis la récente visite de l'agent des SKGR venu lui faire une offre des plus généreuses... (et bien sûr non négociables), elle a surtout compris quel trésor le Crâne représente.

Seuls les SKGR qui ont besoin de le savoir et Darline sont au courant de ce petit arrangement.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	7	PER	9	PRÉ	10
Con	8	Com	6	Hab	8	Soc	9
PV	18	EV	20	Imp	2	Vol	7
Init	5	Édu	5				

Spé (+2) : Archéologie (Amérique précolombienne), Arts (Amérique précolombienne), Commerce, Hist/géo (Amérique précolombienne), Espagnol, Français, Sciences humaines, Athlétisme, Sport : Tennis, Danse, Équitation, Conduite, Pilotage, Baratin (+4), Comédie (Théâtre), Politesse, Séduction, Milieu : université, finances, Jeu.

Prot : Déf 2.

Armes : Derringer.

Spécial : Ressources, Éloquence.

Équip : La bonne tenue pour chaque occasion.

LES « KOMMANDOS » sous-mariniers (2 par PJ)

Ses sous-mariniers de la Kriegsmarine n'ont rien de combattants d'exception, ce sont les « gros bras » du bord, mais c'est tout ce dont dispose le capitaine du *Kaiser Wilhelm*. De taille moyenne et plutôt sveltes, ses soldats sont assez confiants en cette mission « exceptionnelle ». Un simple acte de piraterie qui fera d'eux des héros du Reich. Ils n'y vont pas dans l'intention de s'y faire tuer, et prendront la fuite si nécessaire. Ils font un tour par les cuisines pour se réapprovisionner en produits frais et en alcool, avant de commencer leur mission : trouver le Crâne, (dont ils ignorent l'importance).

S'ils sont capturés, ils se présenteront comme de « simples pirates ».

Caractéristiques

PHY	5	MEN	4	PER	5	PRÉ	4
Con	4	Com	5	Hab	4	Soc	4
PV	15	EV	13	Imp	2	Vol	6
Init	5	Édu	5				

Spé (+2) : Armes de mêlée, Bagarre, Athlétisme, Discrétion, Système D.

Prot : Déf 2.

Armes : Poings, couteau et revolver...

Traits : Force Mentale.

Équip : habits civils sombres, des gourmandises volées aux cuisines, des sous-vêtements (féminins en souvenir, et masculins pour le confort) volés à la blanchisserie, quelques bouteilles de spiritueux.

L'U-BOOT TYPE II U-86 « KAISER WILHELM »

Le message, reçu le matin même, a obligé le capitaine du bâtiment à improviser dans l'urgence. Ses « Kommandos » n'en sont pas, et il ne dispose pas d'assez d'hommes (25 officiers et matelots) et d'armes, pour monter une attaque de grande envergure. Car ce câble émanant du Reichführer Himmler en personne (qui ignore le « retournement » de Darline et le plan de Rahn) est très précis et n'autorise qu'une « attaque discrète, ne devant en AUCUN cas endommager le navire, ni incriminer le Reich ». Les dirigeants nazis ne peuvent se permettre un incident diplomatique. Le U-86, un sous-marin côtier, absolument pas prévu pour ce genre d'exercice, n'a été mêlé à cela que par sa position proche du *Normandie*. En cas de réussite de la mission, le bâtiment doit revenir au plus vite. En cas d'échec, la hiérarchie de la Kriegsmarine a déjà prévenu le capitaine qu'aucun grief ne lui serait tenu et qu'en cas de capture de l'un ou plusieurs de ses hommes, elle se chargerait de négocier leur rapatriement.

ACTE 2 : comme au cinéma

Retrouailles

Les derniers jours de voyages seront sans surprise, ni désagrement, et les PJ seront même choyés par le personnel, désireux de leur faire oublier ce tragique événement. Dès leur débarquement à New York, après les inévitables questions des journalistes et une séance de photos auprès d'éventuels prisonniers, les PJ peuvent voir Darline les attendre, un peu plus loin, sur le quai, au volant d'une confortable et luxueuse berline. Elle est abasourdie par la tentative de vol sur le *Normandie* et ne cesse de maudire ces « salauds de nazis », qui ne reculent devant aucune bassesse.

Dans la voiture, une surprise attend les PJ : Édouard Dubois et Constance Petty, récemment fiancés, et nouveaux amis de Darline. Ravis de revoir les PJ, ils se feront un plaisir de leur narrer leur **incroyable aventure**.

Une incroyable aventure !

Édouard raconte comment, alors qu'il filmait la charge des éléphants (cf. *Arkeos*#2, p. 92), il fut assommé par la trompe de l'une des dernières bêtes. Revenant à lui, alors que d'odieux chasseurs d'esclaves fouillaient le camp, ou du moins ce qu'il en restait, il réussit à s'enfuir précipitamment, en sauvant de justesse, Darline et un peu de matériel (sa caméra et ses bobines). Ils coururent droit devant, les balles sifflant à leurs oreilles, avant de semer leurs poursuivants. Ils furent ainsi dans la jungle, pendant des heures, avant de errer plus de 10 jours, mourant de faim et en proie à de terribles dangers : trafiquants, Pygmées sauvages, cannibales féroces, bêtes venimeuses, animaux affamés, etc. Il dresse un portrait apocalyptique, de ce séjour forcé dans la jungle. Le MJ a toute latitude pour le décrire, même si les sceptiques peuvent se demander comment ils ont pu s'en sortir.

Miracle : un groupe en safari, les découvre en piteux état et les ramène vers la civilisation. Après quelques jours de convalescence, il a bien monté une expédition de sauvetage, mais le campement avait été pillé et... les PJ ayant disparus, il les a crus morts. D'ailleurs, il leur a dédié son film...

Agents Smith et Smith, aucun lien de parenté

Darline convie les PJ à son hôtel, elle a une suite à l'année au *Hilton*, c'est là qu'ils doivent remettre le Crâne aux agents du FBI, avouant tristement qu'elle ne voyait pas quoi faire d'autre pour assurer sa sécurité.

À peine une heure après leur arrivée à l'hôtel, alors que le groom de l'étage apporte les boissons et les victuailles, les **Agents du FBI** arrivent pour prendre possession du Crâne. Ils présentent leurs cartes, vérifient les identités des PJ, et s'enquerraient du

Crâne. Les PJ le montre. Les agents du FBI prennent le temps de l'examiner – vérifiant qu'il ne s'agit pas d'une réplique –, avant de le ranger. Alors qu'ils s'apprentent à quitter la suite, ils se retournent vers les PJ et l'un d'eux précise qu'il a un message de son Chef pour eux. Dans le même temps, il sort son arme, imité dans la seconde par ses complices, et dit froidement ces deux mots : « Auf Wiedersen », et ils ouvrent le feu !

À l'instant où l'Enfer se déchaîne, le groom se rue sur Darline, la jette au sol, et commence à tirer sur les faux agents du FBI, pour couvrir sa retraite et celle de Darline. Édouard protège Constance, avant de réclamer des armes à son collègue (en Français), et de commencer à vider son arme sur les SKGR. Le salon se transforme instantanément en champs de bataille : coups de feu, appels à l'aide de Darline, cris de panique de Constance...

Après cet échange de coups de feu, le calme est à peine revenu que la porte de la suite vole en éclat. 4 hommes font irruption dans la pièce, l'arme à la main. Ce sont les copies quasi-conformes des précédents, qui se sont volatilisés. L'un d'eux brandit fermement son badge vers les PJ : « FBI, lâchez vos armes ! Vous êtes en état d'arrestation ! ». Sur ce, ils mettent tout le monde en joue...

Ces agents là, viennent procéder à l'arrestation de 6 dangereux activistes, présumés communistes, et de leurs complices. Ils les suivaient depuis plusieurs jours, et il ne fait aucun doute pour eux qu'ils sont arrivés en plein règlement de compte.

Des renforts les rejoignent. Ils attendront que les PJ et leurs « complices » aient jeté leurs armes pour baisser les leurs, et procéder à leur arrestation. En cas de provocation, les agents ouvriront le feu. Pas question de négocier !

Quelques heures plus tard...

Tout le monde est emmené au siège local du Bureau. Après plusieurs heures d'explications laborieuses (et un coup de pouce des supérieures de Dubois et Hervé), tout le monde est relâché. Le FBI n'a que faire de cette incroyable histoire de Crâne, et ne se soucie guère en ce moment de simples trafiquants d'objets d'arts antiques. On conseillera amicalement aux PJ de ne pas faire de vagues, le FBI n'aimant pas les fortes têtes.

Pourtant, l'agent spécial Wolff, leur fera comprendre qu'il s'intéresse à leur histoire. Leur fournissant un numéro pour rester en contact, il leur demandera de le tenir informé, au cas où... « Tout le personnel du FBI ne porte pas d'oreilles, et ces faux agents ont sûrement bénéficié d'une complicité, dont l'identification pourrait vous sauver la vie... Et donner un sérieux coup de pouce à ma carrière ! », leur confiera-t-il.

LES 6 AGENTS DU FBI

Vêtus de costumes sombres de bonne qualité, de pardessus gris et de chapeaux mous de la même couleur, les yeux cachés par des lunettes de soleil, ces 6 gaillards sont l'exemple parfait du « Fed ». Et c'est là, la plus grande qualité de ces espions de la Cinquième Colonne, qui ont été envoyés, en urgence, pour s'emparer du Crâne et régler définitivement leur compte aux empêcheurs de dominer le Monde que sont nos PJ. Mais ils ne se rendront pas, n'est-ce pas ?

Caractéristiques

Profil des Hommes de mains d'élite des GrabRäubers, plus :

Prot. : Déf : 2 + 1 : pardessus.

Armes : 1 Colt.45, 1 dague SS.

Spécial : Excellence.

Équip : Costumes et papiers du FBI, l'attitude qui va avec.

Le groom, au service secret de la république

Dans son joli costume rouge à boutons dorés, son petit chapeau vissé sur la tête, ce groom du Hilton ressemble à tous les autres grooms du palace.

Deux choses cependant, différencient ce petit homme d'une trentaine d'années de ses « collègues » : le fait que, comme **Les 6 Agents du FBI**, il ne soit pas ce qu'il semble être et que comme Édouard Dubois, il soit un agent des RG. En effet Jean-Luc Hervé, partenaire de Dubois, est chargé de veiller sur Darline, sans qu'elle le soupçonne.

Caractéristiques

PHY	6	MEN	6	PER	6	PRÉ	6
Con	6	Com	6	Hab	7	Soc	7
PV	18	EV	18	Imp	2	Vol	6
Init	6	Édu	6				

Spécialisations (+2) : Armes de poing, Art martial (Judo), Esquive, Anglais, Allemand, Russe, Français, Cryptographie, Athlétisme, Conduite, Démolition, Discrétion, Premiers soins, Système D, Baratin, Comédie, Politesse, Séduction.

Prot. : Déf : 2 + 1 : costume rouge.

Armes : Des Derringer.

Équip : Un uniforme de groom, un plateau roulant couvert de bonnes choses, une véritable collection de Derringer dissimulés un peu partout.

FBI

Ces agents sont de véritables « Fed », sous le « commandement » de l'agent spécial Natt Wolff, un des éléments les plus efficaces du moment, au palmarès impressionnant. Ils sont là pour procéder à l'arrestation de terroristes et sont l'élite de l'élite, ce dont ils sont parfaitement conscients. Ils appliquent la loi à la lettre, mais en cas de dérapage des PJ, ils répondront de la plus violente des façons, après tout, ils sont la loi...

— Édouard, flamboyant barbouze du 7^e Art

Des cheveux qui flottent aux vents de l'Espionnage... De grands yeux qui contemplent l'effervescence du Monde de l'Ombre et du 7^e Art. Une fine et élégante silhouette se détachant sur l'horizon de l'Aventure... Tel est Édouard Dubois, l'Excellence faite Cinéaste. Nerveux, intelligent, pragmatique, il est Le réalisateur du XX^e siècle, grâce à ses films et à sa personnalité unique. C'est la coqueluche d'Hollywood, qui attend beaucoup de sa « french touch ». Mais surtout, c'est l'un des agents d'élite du gouvernement Français de la Direction Centrale des Renseignements Généraux, dit les RG. Il est en Amérique pour un but précis et ne sait rien du Crâne. D'ailleurs, s'il en savait quelque chose, il ne le croirait sûrement pas !

Caractéristiques

PHY	6	MEN	8	PER	8	PRÉ	9
Con	9	Com	7	Hab	7	Soc	9
PV	18	EV	22	Imp	2	Vol	10
Init	9	Édu	11				

Spé. (+2) : Armes de poing, Art martial (Judo), Esquive, Arts (Cinéma : +4), Anglais, Allemand, Russe, Français, Cryptographie, Esquive, Athlétisme, Conduite, Démolition, Discretion, Premiers soins, Survie, Système D, Baratin, Comédie, Déguisement (Maquillage : +4), Milieu Cinéma, Politesse, Séduction.

Prot. : Déf: 2.

Armes : 1 joli Derringer chromé.

Spécial : Badge, Excellence.

Équip. : Une bobine de film, sa longue écharpe de soie blanche, sa collection de pulls angora pastels, son long fume cigarette, la « French touch ».

— Constance petty, fiancée blonde

Premier rôle féminin de *Prisonnière des Gorilles Blancs*, et fiancée du réalisateur. Superbe blonde pulpeuse aux courbes ahurissantes, c'est une jeune femme frivole et déléguée, usant instinctivement de ses charmes, pour obtenir satisfaction à tous ses caprices. Son attitude de ravissante idiote est son meilleur rôle. Constance a de magnifiques yeux gris, mais seul Édouard semble s'en être aperçu... Elle l'aime sincèrement, et espère qu'un jour, ils pourront vivre loin du tumulte des RG et du Chaudron.

Caractéristiques

PHY	4	MEN	5	PER	5	PRÉ	10
Con	7	Com	4	Hab	7	Soc	9
PV	12	EV	14	Imp	1	Vol	7
Init	6	Édu	9				

Spé. (+2) : Arts, Sciences Humaines, Esquive, Acrobatie, Athlétisme, Sports, Baratin, Comédie (Blonde : +4), Politesse, Séduction.

Prot. : Déf: 2.

Équip. : Des tenues affriolantes hors de prix.

En attendant, les PJ ont toujours le Crâne sur les bras...

acte 3 : celluloids et bandes perforées

Un peu de franchise

Au diner, ce cher Dubois fait son mea culpa. Il s'excuse d'avoir dû leur cacher son rôle d'agent secret et ses véritables activités. Il enchaîne en leur expliquant qu'il apprécierait bien un petit coup de main, pour un petit travail, qui pourrait les amuser. Il s'agit de contrecarrer les plans d'espions nazis infiltrés aux USA. Et les problèmes qu'ils ont déjà causés aux PJ devraient être une raison suffisante pour qu'ils se sentent concernés. De plus, il préfère se fier à eux, plutôt qu'au FBI. Ils ont déjà prouvé qu'ils étaient dignes de confiance.

Ce qu'il leur confie est ahurissant ! Sous le couvert de plusieurs sociétés écrans, une branche des services secrets Allemand s'est installée à New York, dans l'Empire State Building. Ils ont ainsi discrètement acquis le 73^e étage de l'immeuble. Toute cette surface est nécessaire au **HEXEN**, un « Calculateur de Probabilité ». Cette machine informatique est capable par calculs de « deviner » le futur. Mais surtout, cette machine connectée à des moyens de transmissions peut les espionner et les décoder le cas échéant. À elle seule, elle fournit le travail d'une agence de renseignement ! Elle permet de surcroît la manipulation de données économiques très profitables, servant à financer la folie Nazi.

C'est pourquoi, dans ce dessein, Édouard a fait louer par son producteur, la grande salle de réception du... 72^e étage. Il va y organiser (innocemment) une petite fête pour l'avant-première de *Prisonnière des Gorilles Blancs*. Il compte profiter de la projection du film pour s'introduire dans la base et saboter HEXEN grâce à une bande de pellicule déjà prête... Un ridicule étage le sépare de sa mission et... la hardiesse des PJ serait la bienvenue. Bref, il compte sur eux !

Avant-première

New York, 72^e étage de l'Empire State Building, il est environ 21 heures.

L'étage entier est une fabuleuse combinaison de bar-restaurant et de salle de spectacle, donnant accès à un balcon panoramique qui permet d'admirer la vie nocturne de New York (pourvu que l'on aime le vent froid et la pluie glacée).

Dans la grande salle où sera projeté le film, environ 200 invités sont réunis ; personnalités du show-biz et de la jet-set, journalistes et... les inévitables pique-assiettes. Le décor est une « fabuleuse

reconstitution » de la nature Africaine, et les trophées régissent en maître sur les murs.

Une vingtaine de serveurs Noirs traînent leur silhouette d'échelas parmi ce beau monde. Délicieux petits-fours, canapés et flûtes de champagne, circulent ainsi sur des plateaux en argent, le tout dans des tenues fleurant bon l'Afrique d'Hollywood.

La salle en elle-même est un grand carré de plus de 30 mètres de côté, dont l'un, constitué d'une immense verrière, donne accès au balcon panoramique (côté Nord).

Le côté opposé est celui du bar (long de plus de 15 m et orné de centaines de bouteilles) derrière lequel est placé un immense miroir. De chaque côté, de celui-ci se trouvent de grandes portes battantes : celle de gauche mène aux cuisines, celle de droite ouvre sur le couloir menant aux toilettes, aux ascenseurs (au nombre de deux) aux escaliers, et à des bureaux fermés à cette heure (côté Sud).

Le côté Est, lui, est dégagé pour permettre aux danseurs de profiter de la musique du *Flint Quartet Jazz Band*, et attire les plus jeunes représentants de la faune nocturne locale. Le mur est drapé d'une immense tenture dissimulant l'écran.

Le côté Ouest est occupé par la cabine de projection, et les fauteuils confortables qui permettront d'assister à la projection dans de bonnes conditions.

L'ambiance est bon enfant. Accaparés par les journalistes, la curiosité des critiques, et les propositions de partenariat pour de futures productions, Édouard et Constance sont les « héros » de la soirée.

Le spectacle peut commencer

À 22 heures 30, Dubois, après un petit discours de présentation, annonce la projection du film. Alors que tous vont vers les places, Dubois se dirige vers la cabine de projection. Dès que le film est lancé, il s'éclipse discrètement en compagnie des PJ, sa bobine sous le bras.

Allkalkulator XI - HEXEN

Cette immense machine de plusieurs tonnes, occupe plus de la moitié de la superficie du 73^e étage de l'Empire State Building. HEXEN sert de super calculateur (cf. *Allkalkulator XI*, p. 13) et permet en « temps réel » de calculer la probable évolution géopolitique d'un pays, si les informations fiables lui sont communiquées. Capable d'ingérer un maximum de données, HEXEN peut en parallèle, être relié à de nombreuses fréquences radio, voire aux centrales télégraphiques et téléphoniques d'une ville ou d'un état. Par la recherche de mots clés et l'intégration des bases de données cryptographiques les plus poussées, HEXEN sait analyser, décoder et modifier instantanément des messages. Ce qui demanderait des mois d'efforts à plusieurs équipes qualifiées est résolu en un temps record. Cet ahurissant

S'infiltrer au 73^e étage ne devrait être guère difficile, et y pénétrer à peine plus délicat.

Mais HEXEN est une machine complexe, qui possède des ramifications dans toutes les pièces et trouver le bon endroit risque de prendre du temps, alors que les gardes (profil Homme de mains des GrabRäubers) font leurs rondes, que les techniciens se délassent en fumant une cigarette dans les couloirs, etc.

L'avantage pour les PJ, c'est qu'HEXEN est une machine assez bruyante, qui permet d'avancer en marchant normalement sans se faire remarquer. Bien sûr, c'est aussi vrai pour les gardes.

Le sabotage de HEXEN doit ressembler à une gigantesque partie de cache-cache, un immense jeu du chat et de la souris où les PJ ne seraient pas le chat. Au bout d'une demi-heure, les PJ trouvent enfin ce qu'ils cherchent, et, après avoir mis en place la bobine de film destinée à saboter HEXEN, ils n'ont plus qu'à refaire le chemin en sens inverse.

Si par malheur les PJ se font remarquer, ou décident que la subtilité n'est pas de mise, HEXEN fonctionne avec divers systèmes de refroidissement par gaz et par liquides et il est possible qu'une balle transforme l'Empire State Building en *La Tour Infernale*, et une discrète tentative de sabotage en un palpitant feu d'artifice.

Le spectacle peut continuer

Une fois HEXEN saboté, les PJ peuvent assister à la fin du film, – dont ils connaissent le scénario par cœur pour en avoir été les acteurs –, avec son émeute, son attaque de cannibales, sa cité perdue, ses combats de gladiateurs, etc.

La projection terminée, c'est un véritable triomphe pour Dubois (extatique), Constance en pleurs (de joie évidemment), et les PJ, devenus des stars... Pour ceux qui s'intéressent aux seconds rôles, bien entendu. La fête reprendra de plus belle, jusqu'à l'aube.

sant système complexe, fait d'HEXEN une intelligence artificielle capable de « deviner le futur ».

Les logiciels d'HEXEN sont stockés sur des bandes optiques : des pellicules de cinéma !

HEXEN ressemble à un vaste entremêles de pupitres, de conteneurs de gaz et de liquides plus ou moins inflammables, de machines cliquetantes et clignotantes, de tubes et de fils. Un minimum d'une dizaine de techniciens est nécessaire à son fonctionnement. Le but du développement de HEXEN est la prise de contrôle des moyens de communication des USA, et l'anéantissement de ses infrastructures politiques, militaires et économiques. Ce projet de longue haleine dont le résultat ne sera garanti que dans quelques années et l'un des projets phare d'Heydrich et des services secrets du Reich.

Acte 4 : La guerre des mondes

30 octobre 1938

Les PJ sont réveillés par des cris provenant de la rue, au Hilton aussi c'est la terreur : Les Martiens attaquent ! Effroi. Consternation. Panique.

Un journaliste commente les événements sur CBS Radio : Orson Welles. Son récit est émaillé de témoignages et d'appels en direct. Depuis ce matin, la Guerre des Mondes a commencé.

En fait cette Guerre des Mondes n'est que l'ultime tentative d'Otto Rahn pour s'approprier le Crâne de Cristal. Il a lancé sur New York la flotte de Vrîl 7 de la Base Vigrid (cf. p. 16).

Ces vaisseaux sans marquage sont les seules armes qui lui restent, étant donné que les approches « douces » ont échoué. Il utilise donc la grosse, voir la très grosse artillerie : il y a trop longtemps que les PJ lui tiennent tête, ils vont subir la colère du Reich ! Et comprendre sa véritable puissance.

Au lever du jour, la flotte s'est approchée de New York par l'Ouest. Certains vaisseaux vont là où sont les PJ pendant que les autres font diversion.

Dans la rue, les embouteillages succèdent aux émeutes, la Garde nationale est coincée aux portes de la ville, les voitures refusent de démarrer, les radios sifflent et se brouillent, le téléphone ne marche que par intermittence. Tout le monde est dépassé.

La panique est totale. Des fausses rumeurs sont distillées par la Cinquième Colonne, qui fait croire à une attaque de grande envergure. Des scènes d'hystérie collective se déclenchent. Heureusement pour les USA, l'ordinateur HEXEN n'est plus opérationnel...

Acte 5 : Au cœur de l'empire

Le Hilton est attaqué par deux des Vaisseaux Extra-

Les Martiens (2 équipages de 4)

Une peau noire satinée. Un torse imposant d'où des yeux aux courts pédoncules émettent d'étranges et mystérieuses lumières colorées clignotantes. Un dos sur lequel se trouve une monstrueuse araignée informe. Des membres difformes et bulbeux comme composés de sphères magnétiques. Des pieds énormes et rectangulaires. Des pinces monstrueuses en guise de doigts. Une horrible tête sphérique à l'œil jaune et cyclopéen surmonté d'antennes insectoïdes.

Voilà la description des *Monstres Extra-terrestre Qui Envahissent Le Monde*.

En fait de simples pilotes de Vrîl 7, engoncés dans un scaphandre spatial, dont les indicateurs des diverses fonctions (de banales ampoules colorées) et les réserves d'air terrifient la population. Les manches et les jambes rigides articulées, munis de semelles magnétiques pour lutter contre l'apesanteur, et de mouffes rigides qui, prises pour des pinces aident

terrestres, d'où descendent des créatures qui n'ont rien d'humain : des **Martiens** !

Certains arrivent par les toits et les étages supérieurs, d'autres montent de la rue, alors que d'autres encore passent simplement de leur vaisseau au balcon de l'hôtel. Les PJ sont repérés, traqués, poursuivis, acculés...

Une lutte sans merci s'engage dans l'hôtel, où sous l'effet des réacteurs Vrîl, les lampes clignotent, s'éteignent ou explosent en un éclair...

La première phase de l'attaque a lieu dans la chambre de Darline où l'un des monstres l'enlève alors que les 2 autres cherchent et trouvent le Crâne. L'un s'enfuit immédiatement à bord d'une... soucoupe, sous le regard impuissant des PJ, tandis que l'autre couvre sa fuite.

Le seul moyen de les suivre est de s'emparer du 2^e vaisseau... Ce à quoi le pilote s'oppose avec force. Une fois à bord, reste à réussir à le faire fonctionner ! (Piloteage ND *Difficile*, les manœuvres pour un non initié se font avec un malus de 4).

Les PJ se lancent à la poursuite !

To Be Continued...

épilogue

Revenue à elle, Darline se débat frénétiquement, alors qu'un être étrange l'attache à son siège. L'autre la regarde fixement de son immense œil doré, sans ciller un seul instant. Elle peut entendre des bruits provenant de leur étrange tête ronde. Des bruits dans une langue inconnue mais qui lui semble familière.

« Où va-t-on ? Qui êtes-vous ? Où m'emmenez vous ? — Zum Himmel, Fräulein. Zum Himmel ! », lui indique la créature, pointant de son doigt la Lune, qui semble se rapprocher inexorablement.

d'autant plus à semer la panique. Et que dire de la bulle du casque et de sa visière dorée, portant l'antenne des radios, si ce n'est que cela ne fait que parfaire un tableau cauchemardesque.

Par contre, ils sont armés de dangereuses lances thermiques, dont l'autonomie est limitée, mais dont l'efficacité et la portée dans cette atmosphère riche en oxygène sont redoutables.

Caractéristiques

PHY	8*	MEN	6	PER	6	PRÉ	8*
Con	6	Com	6	Hab	6	Soc	6
PV	18	EV	18	Imp	2	Vol	6
Init	4**	Édu	6				

Spé (+2) : Armes lourdes, Navigation, Sciences exactes, Pilotage, Intimidation.

Prot : Dég 2+4 : scaphandre.

Armes : Pinces (Dég. +4), lance thermique sur Terre (C/R 1 ; Mag. 5 ; PE 3 ; PM 7 ; Dég. +18).

* +2 dû au scaphandre

** -2 dû au scaphandre

À l'ombre de la terre

Campagne ARKEOS, Scénario #12

Période Nuit du Walpurgis, 31 octobre 1938

séquence pré-générique

La sentinelle fait un bond, puis un autre, encore un... Puis il s'arrête et regarde derrière lui. Ses bonds sont comme des pas de géant. Mais cela ne le fascine plus. Les premiers jours, il s'émerveillait, puis ça l'a simplement amusé. Maintenant il s'ennuie. Monter la garde ne lui avait jamais plu, mais ici, c'était encore pire. Rien que des cailloux. Rien que de la poussière. Rien que de la poussière de cailloux...

Et puis, franchement, qui viendrait les attaquer ici. Sur la Lune... Qui?

Acte 1 : Bataille dans l'espace

Les PJ arrivent enfin à peu près à diriger leur Vrîl, et suivent la flottille qui s'éloigne de New York, quand tout à coup, celle-ci accélère et file de plus en plus haut, vers... l'espace!

Les PJ voient la Terre s'éloigner, ils traversent les nuages, puis le noir absolu engloutit tout.

La flotte s'est séparée: 1 vaisseau redescend sur Terre, pour récupérer ceux qui y sont encore. Deux se positionnent devant les PJ, les autres accélèrent direction: la Lune!

Un habitué des combats aériens peut très vite comprendre que les 2 Vrîls restant ne sont pas animés d'intentions amicales. Déjà ils prennent une formation de combat et amorcent leur approche. Pour les PJ qui ne comprennent pas encore toutes les commandes, la lutte contre ces pilotes expérimentés, s'annonce difficile...

Dans l'espace

Les PJ subissent un malus de 4 à toutes leurs manœuvres de pilotage, et pour combattre, il leur faut réussir un jet Armes lourdes (ND Difficile), pour comprendre comment fonctionne l'armement du bord. Les jets d'Armes lourdes se font eux aussi avec un malus de 4.

De plus, après l'exaltation de leur premier combat spatial, il faudra que les PJ réussissent un jet de PHY (ND Malaisé), pour ne pas subir de troubles

dus au mal de l'espace, et se voir infliger un malus de 2 tant qu'ils n'auront pas rejoint la Terre.

Après s'être sortis de ce mauvais pas, il ne leur reste plus qu'à continuer leur long voyage vers la Lune, où ils arriveront dans environ 17 heures.

Cela tombe bien, c'est le temps minimum nécessaire pour comprendre comment enfiler et utiliser les scaphandres, à moins que les PJ ne pensent pas à fouiller le Vrîl 7, et tentent leur sortie dans l'espace, sans...

Enfin, la surface Lunaire apparaît: c'est encore plus étrange que les PJ ne pouvaient l'imaginer.

Acte 2 : Cosmos 1938

La Lune offre un paysage de poussière grise, parsemé des milliers d'impacts de météores. Un paysage désolé, une étendue dévastée d'une tristesse angoissante, mais d'une fascinante beauté.

Le seul élément de couleur, pointe insolite, du haut d'un dôme planté au sommet d'une sorte de vaste colline. Flottant au gré des vents cosmiques, un drapeau nazi telle une goutte de sang à la surface du satellite moribond, semble marquer la frontière entre la face visible et la face cachée de la Lune.

En contrebas, de l'autre côté de cette pseudo colline, un autre dôme, mais titanique et de métal noir, constellé d'impacts de météores, semble aussi vieux que la Lune. Comme englué dans la surface, cet hémisphère parfait de plus de 40 mètres de rayon, émerge à peine du sol.

Et derrière tout cela, sur les flancs d'une gigantesque crevasse, accrochés comme des sangsues autour d'une plaie, reposent les Vrîls qui il y a quelques heures à peine ont terrorisé New York.

Au fond de la crevasse, se détachent d'immenses bunkers de béton et d'acier; monstrueux clous, enfoncés dans le sol de l'astre.

Les PJ écarquillent les yeux sur cette vision, quand soudain le cockpit du Vrîl reflète violemment l'éclat des flashes d'alerte. Il reste à l'engin moins de 5 % d'énergie!

Les sélénites (1 par PJ)

Ces hommes sont les gardes de la base, et heureusement pour les PJ, ils ont considéré les 9 derniers mois de leur affectation sur la Lune comme des vacances ennuyeuses. En plus de leur manque d'entraînement, le peu de gravité les a affaiblis. Engoncés dans leur scaphandre, ils auraient été des proies faciles s'ils n'avaient pas des « armes » utiles sur la Lune : des lances grappins, utilisés habituellement dans les fouilles des cavernes lunaires, et s'ils n'étaient pas habitués aux étranges conditions des déplacements en faible pesanteur : les pas qui deviennent des bonds, les sauts des envols, etc. Mais quand il s'agit de combattre... la motivation est un bel atout de réussite.

Caractéristiques

PHY	8*	MEN	6	PER	6	PRÉ	8*
Con	6	Com	6	Hab	6	Soc	6
PV	18	EV	18	Imp	2	Vol	6
Init	4**	Édu	6				

Spé (+2) : Armes lourdes, Navigation, Sciences exactes, Pilotage, Intimidation.

Prot : Déf 2+ 4 : scaphandre.

Armes : Pinces (Dég. +4), lance thermique sur la Lune (C/R 1 ; Mag. 5 ; PM 3 ; Dég. +16), arbalète lance grappin.

Note : à chaque fois que le scaphandre est endommagé, il « s'affaiblit » et sa Déf baisse de 1. Quand celle-ci arrive à 0, le scaphandre est perforé, et après PHY round, le porteur encaisse 1 point de Dég. en superficiel à cause de la fuite d'air, jusqu'au colmatage de celle-ci. Un jet d'Entretien scaphandre spatial ou un jet de Système D malaisé est suffisant. Jusqu'au prochain trou.

Il faut alunir et... d'urgence !

La Lune leur ouvre les bras, les sentinelles aussi...

Acte 3 : Lune, champ de bataille

Un comité de réception armé de bien étranges arbalètes, attend les PJ de pied ferme.

Ses gardes Sélénites laissent les PJ s'éloigner de quelques dizaines de mètres de leur vaisseau, puis...

Vainqueurs, les PJ peuvent se mettre en route vers le dôme. (cf. *Vigrid Basis*, p. 18)

Le fond de la crevasse est parsemé de sortes de bunkers, qui mènent aux différents dépôts et aux tunnels en cours d'exploration. La base du dôme paraît munie d'une porte. Des panneaux lumineux (en Allemand) indiquent la marche à suivre pour pénétrer dans la base. La porte s'ouvre sur un long couloir entrecoupé de sas. Après les avoir franchis, les PJ parviennent à une sorte d'immense salle de contrôle servant à surveiller les « fonctions vitales de la base » (À partir de cet endroit, la base est pressurisée). Tout semble vide, comme si les techniciens de quart étaient partis précipitamment. Seule la présence d'une trentaine de scaphandres atteste que tous ne sont pas forcément sortis.

Dans le fond de la salle, on peut voir un escalier qui mène aux étages supérieurs, d'où proviennent des clameurs et des éclats de rires...

Acte 4 : nazis from space

Tandis que les PJ gravissent les escaliers qui longent le périmètre du dôme, ils peuvent en voir le cœur et comprendre que ce ne sont pas les Nazis qui en sont les créateurs. D'antiques glyphes et hiéroglyphes couvrent les murs, de singulières machines d'or et de cristal sont reliées à des écrans et à des machineries modernes. Dans un fouillis indescriptible de câbles électriques, des étages en tubes d'acier ont été rajoutés. Cette science ancienne a manifestement été phagocytée par les nazis.

Alors qu'ils arrivent au niveau d'où proviennent les voix, les PJ découvrent un décor incroyable.

Une salle immense, sorte de demi globe de 20 mètres de diamètre, se trouve au centre du dôme. Une vaste allée de verre lumineux en fait le tour. Là, ont été installés de nombreux pupitres derrière lesquels techniciens et savants se congratulent en buvant du champagne. Outre l'allée, la pièce est éclairée par de gigantesques symboles sur les murs. L'un d'entre eux revient souvent et relie tous les autres : une spirale, la marque des Harayans !

Dans le fond de la salle Darline est assise. Une coupe de champagne au bord des lèvres, elle gri-

mace un sourire à l'intention des 2 êtres, manifestement jumeaux, qui l'entourent : des géants de près de 3 mètres à la musculature hypertrophiée, vêtus d'habits traditionnels rappelant ceux des Templiers, mais arborant une svastika rouge.

Au centre de la pièce, siège une étrange statue abstraite, toute d'or et de cristal. À son sommet trône le Crâne de Cristal pourvu de ses deux Yeux de Rubis. Le tout flamboie d'une lumière irréaliste. À ses côtés, en grand uniforme, se tiennent un colonel et une lieutenant SS, que nos PJ connaissent bien. Dès que les PJ ont terminé ce petit tour d'horizon, Rahn pose la main sur le Crâne et, tournant la tête vers eux, leur dit en souriant :

« Vous pouvez sortir de l'ombre mes exaspérants adversaires, cette fois il est trop tard et vous avez perdu. Le pouvoir du Crâne est mien désormais, Galaad a finalement trouvé son Graal, et il y a bu jusqu'à la dernière goutte. L'âme de cette Machine s'éveille à nouveau, bientôt les nouveaux Harayans, nouveaux Aryens, fouleront le sol de la Terre. Ils régneront sur le Monde et régneront à nouveau, tous s'inclineront devant eux, tous les vénéreront. Car les étoiles elles-mêmes chanteront leurs louanges... Et c'est moi l'Architecte de tout cela ! C'est moi le Créateur de cette nouvelle race de Dieux. Bientôt, dès que sera finalisé le Protocole Loki, lorsque le sang des Harayans sera notre sang, j'activerai cette Machine, et je renverserai le cours de l'Histoire. Il y a des millénaires, la Première Lune s'écroula sur le Monde, les Harayans disparurent et vous autres primates dégénérés vous vous êtes repus de leurs cadavres. Lorsque la Seconde Lune s'effondrera sur la Terre, j'anéantirai vos civilisations décadentes, et sur les cendres de vos cités fleurira notre avenir. C'était écrit dans les étoiles : Notre Héritage est Le Futur !

Mais vous, vous n'assisterez pas à tout cela. Vous mourrez avant, car vous n'êtes pas dignes de contempler notre Ascension. Je dois écrire une page

d'Histoire et le processus est trop lent pour que j'attende encore. » Il se redresse les yeux flamboyants et ordonne : « Tuez-les ! ».

Sur ce, il se dirige vers la Machine pour en déclencher la mise en route. Dès qu'elle sera à nouveau gavée d'énergie, la Machine propulsera la Lune sur la Terre.

Les **Templiers Jumeaux** se ruent sur les PJ en faisant tourner leurs lames avec fureur. Ce sont des êtres du protocole Loki. Ils sont rongés par la rage Berserk.

Carla est déchainée. Elle empoigne tous les couverts à sa portée et vide consciencieusement le chargeur de son Mauser, en prenant bien soin de ne pas toucher les 2 Berserkers.

Dès qu'elle n'a plus de balle, elle se précipite vers Rahn pour saisir son Luger.

Darline joue son rôle d'otage à merveille, et s'enfuit à 4 pattes vers la sortie en faisant le tour de la salle en s'abritant comme elle le peut.

Les autres soldats se cachent en attendant de voir ce que font les Berserkers. S'ils décèdent prématurément, ils restent à l'abri et tirent à l'aveuglette vers les PJ. Les scientifiques et les techniciens se jettent par terre, en espérant ne pas prendre une balle perdue.

Acte 5 : La mort n'est que commencement

Pendant ce temps, Rahn, atteint la Machine (Round 1). Place le Crâne à son sommet (Round 2). Commence à effectuer des séquences sur des parties de la Machine (Rounds 3 à 6). Lève le Crâne et s'exprime dans une langue inconnue, prononçant une sorte de formule (Rounds 7 à 9). Tandis qu'il psalmodie, son corps est agité de tremblements irréguliers (Rounds 10 à 12). Son corps se nimbe d'une lumière qui croît jusqu'à englober toute la partie intérieure de la salle (Rounds 13 à 20).

Caractéristiques

PHY	11	MEN	3	PER	5	PRÉ	5
Con	3	Com	8	Hab	8	Soc	5
PV	33	EV	17	Imp	4	Vol	3
Init	10	Édu	5				

Spé (+2) : Langage de bataille, Bagarre, Esquive, Arme de mêlée, Survie, Athlétisme, Intimidation.

Prot : Déf 2+4 : Cotte de maille (-2).

Armes : 1 épée.

Aptitudes : Sens du Combat.

Traits : Ambidextre, Résistance à la douleur, Robuste, Berserker.

Pouvoir : Force Herculéenne +2.

Équip. : Tenue de Templier Lunaire, une idée de Rahn pour flatter leur égo.

Les Templiers Jumeaux

ss mann Lukas et Albrecht weiss
berseker classe iv 27 ans, 2m75, 167 kg

Ces jumeaux ont toujours tout partagé. Et lorsque l'on proposa à l'un le protocole Loki, on fit de même pour l'autre. Issu de la 4^e génération de Berserker, ils sont considérés comme stables et peuvent rester sans crise de violence pendant de longues périodes. C'est pourquoi, ils ont été envoyés là comme cobaye. Ce qui permet d'étudier les effets de la vie en apesanteur sur des sujets du protocole Loki.

Pendant tout ce temps...

Rahn est quasiment invincible, les 10 premiers jets de dégâts effectués contre lui, le Crâne, ou la Machine ne servent à rien. Si les PJ sont convaincus de l'inutilité de ce type d'action ou s'ils meurent sans réussir à l'empêcher: cf. **What's if? Vos PJ sont des brutes mais vous vouliez trop vous venger?**

Si les PJ insistent, à un moment ou un autre, Rahn meurt, le Crâne se brise et la Machine explose: cf. **What's if? Vos PJ sont des brutes qui tiennent absolument à se venger?**

Si les PJ insistent, mais que Rahn disparaît lors de l'explosion de la machine et du crâne: cf. **What's if? Il y a 12 000 ans!**

Tous ceux que la lumière touche se désintègrent couche après couche: la peau, la graisse, les os, les organes...

Quand la lumière s'éteint, il ne reste plus personne sur la partie centrale.

épilogues possibles

épilogue 1:
what's if? vos pj sont des brutes, mais vous vouliez trop vous venger?

30 avril 1945...

Se morcelant petit à petit, la Lune tombe en pluie sur la Terre.

La 9^e Génération des Élus du Protocole Loki est dans le Vrîl 8. Ils attendent la fin du processus qui les conduira au Long Sommeil. Ils contemplent l'avènement du Grand Hiver, qui leur permettra de reprendre possession de la Terre. Leur Terre, enfin ouverte aux Übermenschs. Die Ewige Nacht, ne fait que commencer et dans 1 000 ans, lorsqu'ils s'éveilleront, ils régneront tel des Dieux parmi les fourmis...

épilogue 2:
what's if? vos pj sont des brutes qui tiennent absolument à se venger?

Flash lumineux, sensations de vertiges...

8 août 1936...

Là où tout a commencé. Les PJ sont au Havana Club, dans les costumes qu'ils portaient lors du premier scénario. Laissez-les s'extasier, et chercher à comprendre, pendant quelques instants avant de faire intervenir la police: des voitures se garent en trombe devant l'établissement, gyrophares allumés

On entend le bruit de l'air qui s'échappe. La dépressurisation se confirme quand des feuilles de papiers commencent à s'envoler en tourbillon.

Il faut partir et vite!

Il est possible de s'emparer de l'un des Vrîl, mais la machine n'est pas complètement rechargée. Alors forcément, les lampes rouges d'alarme se mettront à briller, bien trop tôt pour ne pas avoir des sueurs froides. Le retour sur Terre est des plus mouvementé, et l'atterrissage est très, très, délicat. Le Vrîl commence à partir en morceaux en traversant l'atmosphère, la chaleur à bord devient intenable et l'appareil est quasiment ingouvernable. (Multipliez les jets de pilotage pour un peu plus de stress, mais ils ne servent à rien, le Vrîl est en autopilotage). Les PJ sont obligés d'amerrir alors qu'ils sont à presque 100 mètres des côtes Canadiennes. Le Vrîl coule à pic. Les PJ s'en extirpent. Quand ils atteignent la côte, ils entendent un grondement sourd. Un immense geyser d'eau jaillit: le Vrîl vient d'exploser.

et sirènes hurlantes. Les gens regardent inquiets autour d'eux, la chanteuse se tait, l'orchestre arrête de jouer.

Les flics **Gorilles blancs** rentrent dans la salle, matraque au poing et main sur leur énorme calibre. L'un de ces **Gorilles blancs** fait signe aux autres. Ils s'avancent vers les PJ:

« Voilà, c'est eux, les Humains que nous recherchions! »

épilogue 3:
what's if? il y a 12 000 ans!

Il s'éveille d'un long sommeil, sa tête et ses membres sont douloureux, des blessures le font horriblement souffrir. Il ouvre enfin les yeux. Il n'est plus sur la Lune. Un homme le regarde et son visage lui est familier: et pour cause... c'est le sien!

« Ne te lève pas encore Voyageur du Futur. Je suis Kâ, Celui qui Fut, Fondateur de la 1^{re} Cité. Avant que Mes souvenirs ne deviennent les tiens, raconte-moi. Raconte-moi pourquoi. Pourquoi nous avons échoué cette fois encore, afin que lors du prochain cycle, l'échec ne soit plus possible. »

Il dresse devant lui le Crâne de Cristal, et, celui-ci écoute attentivement. Il ne faudra pas répéter les erreurs passées.

30 avril 1945...

Adolf Hitler est dans son Bunker, le corps d'Eva Braun à ses côtés. Il pleure. Il est seul, abandonné. Tous, même les plus fidèles l'ont trahi. Il presse sur la détente... BANG! L'Histoire reprend son cours.

Les Déniers du Dragon

Le mystère Otto Rahn, Et l'énigme du Crâne de Cristal aux Yeux de Rubis

Otto Rahn révélé : Dans les méandres de l'Histoire

Dans la campagne *Arkeos*, *Les reflets de l'Histoire*, le protagoniste « Otto Rahn » s'inspire d'un personnage réel, à la vie des plus complexes.

Né le 18 février 1904, fils unique d'une famille Juive, Otto Rahn entre à la faculté des lettres en 1924. L'étude des textes en langues romanes lui permet de s'atteler à la quête du Graal ; « pierre de lumière » tombée sur Terre depuis les Cieux, autour de laquelle s'est regroupée une assemblée de chevaliers. Ils y puisent la force de mener leur combat contre le Mal.

Rahn se rend en Bretagne puis dans les Pyrénées pour trouver le « château du Graal » dont W. von Eschenbach parle dans *Parsifal*. Certaines données l'incitent à penser qu'il s'agit des ruines de Montségur, dernier refuge des cathares, en qui Rahn reconnaît la Table Ronde.

Il est fasciné par leurs châteaux, à ses yeux, témoins d'une proximité de Dieu et l'expression d'une extrême pureté au-delà des entraves de la vie matérielle et des désirs de la chair.

En 1931, il publie 2 ouvrages sur le sujet. Il adhère au S.A. et à l'association des écrivains allemands où il défend sans réserve « la littérature allemande dans l'esprit du gouvernement national ».

Il surviva à « La nuit des longs couteaux », et après un court passage dans la Sipo, rejoindra l'Ordre Noir, l'état-major personnel du Reichsführer Himmler. Outre les nombreux fous et la pléthore de flatteurs, se trouvaient là, quelques individus qu'Himmler considérait comme... intelligents. C'est dans ceux-ci que Rahn fut intégré. La SS étant pour Himmler, un ordre sacré protégeant la « lumière aryenne », le mythe du Graal l'intéressait tout particulièrement.

Il intercédait auprès du Führer, qui nomma Otto Rahn, « Aryen d'honneur », pour services rendus « présents et futurs » envers le Reich.

Rahn idolâtre Himmler, lequel dans un premier temps, le soutient dans ses recherches mythologiques. Mais dès que son homosexualité commence à être connue, les intrigues sapent son travail, et on le détache dans les équipes de surveillance des camps de concentration de Dachau et Buchenwald. Il demande alors officiellement à être congédié de la SS, ce qu'étrangement Himmler accepte. Puis il fuit vers les montagnes du Tyrol.



En mars 1939, des enfants qui jouent près du lit d'un torrent, retrouvent son cadavre. À ses côtés, deux petites bouteilles, dont l'une est encore à moitié pleine : il s'est empoisonné !

La SS publie une annonce laconique : « En mars de cette année, l'Obersturmführer SS Rahn a connu une fin tragique en montagne, lors d'une tempête de neige. Nous perdons avec ce camarade défunt un SS honnête et un remarquable historiographe. » C'est logiquement la fin de l'histoire d'Otto Rahn.

Mais alors commence le mystère Rahn.

Car quelques mois plus tard, son « frère cadet », l'Obersturmführer SS Otto Rahn, intègre l'Ordre Noir. Il est dépêché à Rome, pour effectuer des recherches dans l'« Enfer » au Vatican ! Ensuite on ne retrouve sa trace qu'à la chute de la ville, avec sa mort en compagnie du légendaire espion Allemand Nat Wolf, lors d'une attaque des Alliés.

Il témoignera pourtant, à charge, contre ses supérieurs Nazis de Dachau et Buchenwald ; ce qui ne lui évitera pas la peine de mort et l'exécution pour autant.

On réentend parler de lui (une dernière fois ?) en 1975, lors de l'annonce officielle de son décès, le jour de ses 71 ans. Il était alors PDG d'un consortium industriel Américain !

Sa vie, et ses morts ressemblaient bien trop à celle d'un Grand Méchant, pour qu'il n'en devienne pas un...

Otto Rahn révélé : Le Crâne

Début de la transcription

Le Mage Weistor : Que vois tu ?

(Long silence)

L'Obersturmführer SS Otto Rahn : Seulement des images fugitives, des flashes.

W : Concentre toi.

(Long silence)

O.R. : Je vois une terre grise et morte, une terre de poussière Je ressens la douleur...

W : Continue...

(Long silence)

O.R. : Je vois une terre sauvage, peuplée de bêtes quasi-humaines Je vois une cité, ma cité et mon peuple Ils meurent pour me défendre...

W : Quoi d'autre ?

(Long silence)

O.R. : Il y a de hauts temples, construits en mon honneur, je suis un Dieu et un Roi, et les fleuves m'obéissent...

W : Plus tard, que se passe-t-il encore ?

(Long silence)

O.R. : Une montagne, elle me parle Son peuple m'acclame Le temps est passé trop vite Je reviens, mais je ne suis plus moi, je suis un conquérant, au service d'un conquérant...

W : Quoi d'autre ?

(Long silence)

O.R. : On m'enterre ! On m'a trahi Je ne suis pas mort Les étoiles pleurent mon nom...

W : Plus tard, que se passe-t-il encore ?

(Long silence)

O.R. : Je suis les enseignements d'un Maître Je professe à mon tour...

W : Continue, que se passe-t-il ensuite ?

O.R. : Cesse de m'importuner vermisseau, ou mon courroux t'anéantira. Laisse-nous nous reposer !

W : Cessez l'enregistrement la séance est terminée !

Fin de la transcription. (Extrait des archives du Wewelsburg)

Le Crâne révélé

Qu'est-il, ce crâne de cristal, tant convoité par les GrabRäubers et découvert par les PJ au pied du Sangay ? Une simple clef pour une machine Harayan ? Une banque de données Harayan, basée sur les énergies vibratoires ? Ou... bien plus que cela ?

La légende raconte que Viracotcha lui-même, l'a déposé au pied du Sangay et pourtant c'est un être ayant une ressemblance troublante avec Otto Rahn, qui a été décrit...

Le crâne, très semblable à celui de Mitchell-Hedges – à la différence du symbole sur le front –, est un réceptacle des énergies vibratoires Harayan. En effet, il contient l'énergie vitale d'un Harayan, celui dont le vaisseau s'est écrasé sur la lune. Cette énergie

mystique a trouvé en Rahn et ses incarnations, l'être parfait pour être guidé. Lui donnant pouvoir, le dirigeant dans ses réincarnations, l'énergie de ce Harayan a permis à Rahn de mener de multiples existences, marquant l'histoire de l'humanité... dans l'attente à la date fatidique du 31 octobre 1938, du déclenchement par l'incarnation de Rahn, de la propulsion du vaisseau... crashé sur la lune !

Les yeux de rubis du crâne ont été séparés de celui-ci, et tant qu'ils le sont, le crâne est totalement inerte (un peu comme un jouet sans pile), empêchant ainsi l'esprit Harayan d'agir pleinement.

Caractéristiques

EV : 468 ; Volonté : 17 ; Mental : 15

ArKaos So Pulp !

#04 Les Reflets de l'Histoire

Istanbul, cité éternelle, ne sera que le premier pas vers le dénouement de la campagne. Berlin, Paris, New York vous feront découvrir et affronter le véritable visage d'Otto Rahn, et son incroyable destinée.

La science des Années 30 – de ses folles créations à ses dérives les plus incroyables –, vous permettra sans doute d'arriver sans dommage, au terme de l'aventure. Un savant fou pourra peut-être se révéler salvateur, à moins que le véritable héros de l'histoire ne soit le majordome... ou encore...

Des « Violettes de Mars » Berlinoises, en passant par la célèbre Broadway, ou les prestigieux Champs-Élysées, découvrez l'occident sur le point de sombrer dans la folie de la seconde guerre mondiale. Fastes et décadences, merveilles et horreurs ; ultimes sursauts d'une époque au bord du gouffre !

Allez-vous pleurer sur les *Malheurs de Sophie*, franchir la 9^{me} porte du *Wewelsburg* avant de vous reposer (qui sait ?) à *L'Ombre de la Terre* ?

