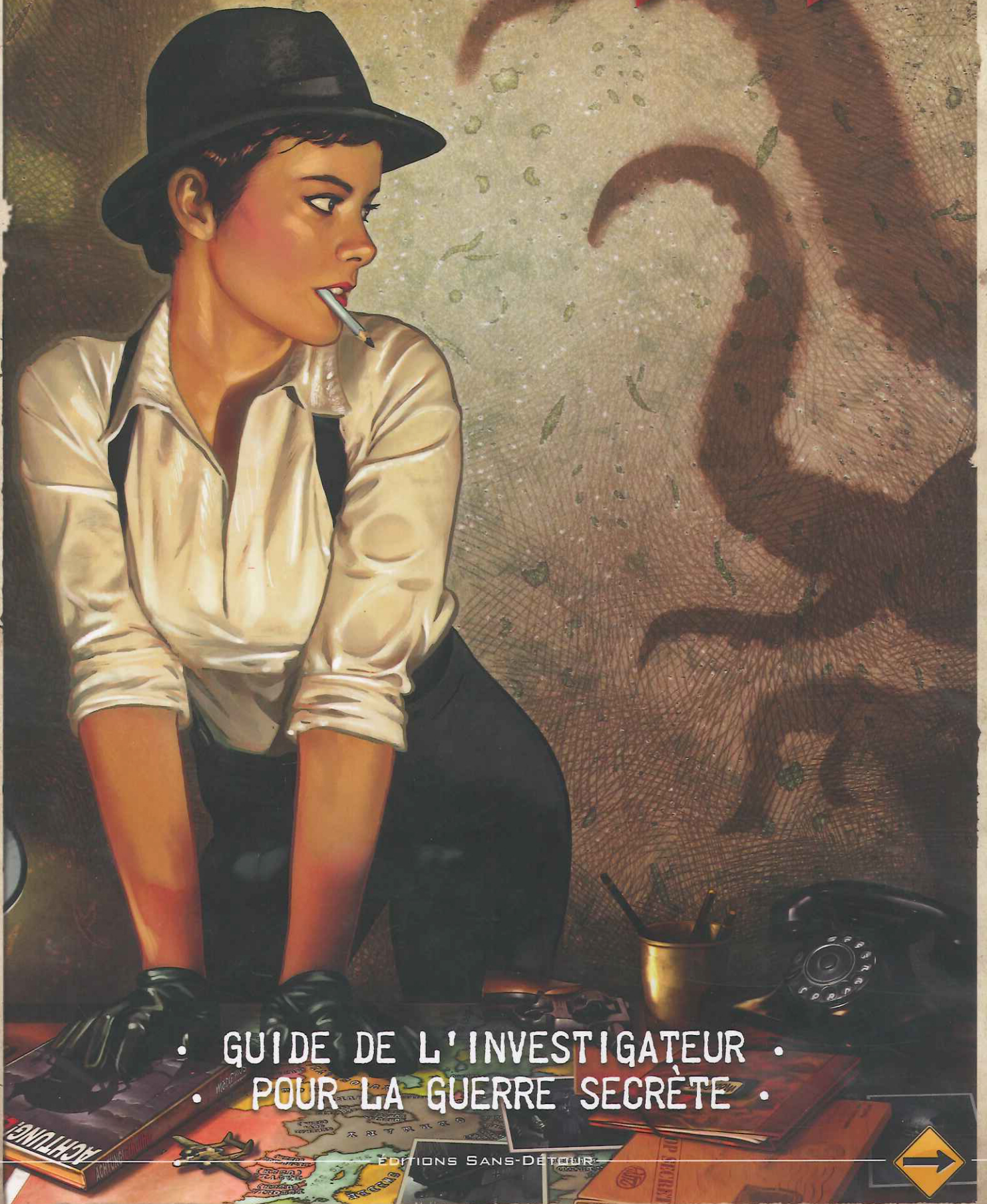


REDNONGS
18

ACHTUNG! Cthulhu™



• GUIDE DE L'INVESTIGATEUR •
• POUR LA GUERRE SECRÈTE •

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



La Guerre Secrète a Commencé !

UN UNIVERS DE JEU DE RÔLE BASÉ SUR UNE VERSION HORRIFIQUE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, COMPATIBLE AVEC L'APPEL DE CTHULHU ET SAVAGE WORLDS.

Découvrez l'histoire secrète de la Seconde Guerre mondiale, ou comment un petit groupe d'hommes et de femmes héroïques affronte l'alliance contre-nature de l'acier et de l'occulte, dévoile des conspirations venues de la nuit des temps et affronte les incroyables machines nées de l'ingénierie nazie. Tremblez en constatant à quel point nous sommes proches d'une fin funeste ! La guerre secrète a commencé !

Alec Towlton

Section M

CE LIVRE CONTIENT UN PAQUETAGE COMPLET :

- DES OCCUPATIONS, DES COMPÉTENCES, DU MATÉRIEL ET DE QUOI CRÉER DES INVESTIGATEURS VENUS D'EUROPE, DU COMMONWEALTH BRITANNIQUE ET DES ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE.
- DE QUOI JOUER DES CIVILS, QU'ILS TENTENT DE MENER UNE VIE RELATIVEMENT NORMALE À L'ARRIÈRE, QU'ILS PARTICIPENT À L'EFFORT DE GUERRE OU QU'ILS AIENT REJOINT LA RÉSISTANCE POUR ABATTRE LE REICH DE L'INTÉRIEUR !
- UNE DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES TROUPES ENGAGÉES DANS LES COMBATS SUR TERRE, SUR MER ET DANS LES AIRS.
- UNE RICHE DOCUMENTATION HISTORIQUE ET FICTIVE SUR LAQUELLE S'APPUYER POUR CRÉER DES PERSONNAGES ET DES PNJ
- UN GÉNÉRATEUR D'ANTÉCÉDENTS PERMETTANT DE CONNAÎTRE LES SOMBRES SECRETS DE VOS PERSONNAGES.

LE GUIDE DE LA GUERRE SECRÈTE À DESTINATION DES INVESTIGATEURS EST L'OUVRAGE DE RÉFÉRENCE SUR LA PÉRIODE DE LA GUERRE, AUTANT POUR LES JOUEURS QUE POUR LE GARDIEN.

EDITIONS SANS-DETOUR

Crédits



Pour la version anglaise

Rédaction

Chris Birch, Dave Blewer, Alex Bund, Adam Crossingham,
Lynne Hardy, Sarah Newton & Matthew Pook

Édition

Lynne Hardy & Michal E. Cross

Illustration de couverture

Pintureiro

Illustrations intérieures

Dim Martin

Conception graphique, mise en page et cartographie

Michal E. Cross

Production et direction artistique

Chris Birch & Lynne Hardy

Relecture

Richard Hardy, Matthew Pook & nos soutiens (cf. les remerciements aux soutiens)

Gestionnaires de communauté

Dave McAlister & Dan Whorl

Publié par

Modiphium Entertainment LTD. • 37A Chesson Road, Londres.
W14 9QR • info@modiphium.com

Pour la version française

Traduction : Olivier Fanton

Relecture : Isabelle Donné, Elise Lemaï

Mise en page : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-86-3 • Édition et dépôt légal : août 2014

Informations légales

Artwork © Modiphium Entertainment Ltd 2013, excepté les logos de *Savage Worlds*, Chaosium et *L'Appel de Cthulhu* qui sont utilisés sous licence. Les photographies sont utilisées sous les termes de la licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 ou sont du domaine public. Merci à Gustav Hicke & Darren Miller pour les photographies.

Les photographies sont uniquement utilisées pour illustrer les uniformes, personnes, lieux et équipements dans un contexte historique.

Ce jeu se base sur le système de jeu de *Savage Worlds*, disponible auprès de Black Book Editions à www.black-book-editions.fr en version française et chez Pinnacle Entertainment Group sur www.peginc.com en version anglaise. *Savage Worlds* et les marques et logos qui y sont associés sont des propriétés de Pinnacle Entertainment Group. Utilisés avec autorisation. Pinnacle ne fait aucune allégation ni n'offre aucune garantie concernant la qualité, la viabilité, ou la validité d'application de ce produit.

L'Appel de Cthulhu est une marque déposée de Chaosium Inc., utilisée avec autorisation. www.chaosium.com

Les logos d'*Achtung! Cthulhu*, de *Nachtwölfe*, du Soleil Noir, de la Section M, de Majestic & de Modiphium sont © 2012, 2013 Modiphium Entertainment Ltd.

Toute utilisation non autorisée de matériel protégé est illégale.

Tous les noms de marques sont utilisés à dessein historique ou fictionnel ; il n'en résulte aucune violation. Il s'agit d'une œuvre fictionnelle. Toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes, ou ayant existé, ne saurait être que fortuite et non intentionnelle, sauf concernant les individus et événements décrits dans un contexte historique.

WWW.SANS-DETOUR.COM

ACHTUNG! Cthulhu™

Table des matières

Avant-propos de Lynne Hardy	4
Chapitre 1 : Bienvenue dans la guerre secrète	5
Chapitre 2 : Faire bouillir la marmite	12
Chapitre 3 : Home, Sweet Home	24
Chapitre 4 : Au service de son pays	36
Chapitre 5 : Votre pays a besoin de vous !	50
Chapitre 6 : Se salir les mains	89
Chapitre 7 : La guerre sauvage	99
Chapitre 8 : Les outils du métier	119
Chapitre 9 : Guide de jeu rapide	135
Chapitre 10 : Ressources	138
Mur des mécènes	144
Index	148
Fiches de personnages	149

*J'ai fini de tout taper, Sir.
Du voulez-vous que je le range ?
- Peggy*

Avant-propos de Lynne Hardy

L'histoire d'*Achtung ! Cthulhu* a commencé lors de la convention Dragonmeet, il y a quelques années, par une rencontre fortuite entre mon mari et Sarah Newton. Au fil de leur discussion, il a mentionné que nous participions à une campagne-maison mêlant grandeur-nature et jeu sur table, dans le cadre de la Seconde Guerre mondiale. Plus tard, nous avons parlé de scénarios potentiels sur le front. La tête pleine d'idées, je me suis plongée dans les livres d'histoire pour mettre de l'ordre dans mes pensées.

Pour faire court, Sarah m'a alors dirigée vers Chris [Birch]. Quand j'ai enfin eu l'occasion de le voir, presque huit mois plus tard, il m'a demandé de lui parler d'une des campagnes que nous avions proposées, *Les Ombres d'Atlantis*. Visiblement, elle lui plaisait. Avant que j'aie eu le temps de dire ouf, nous évoquions les guides du gardien et des investigateurs. Et c'est là que quelqu'un a prononcé le mot « Kickstarter »...

Je me souviens avoir été un peu inquiète quand Chris m'a annoncé qu'il allait demander 8 000 livres pour financer le projet. Ce serait tellement embarrassant si nous ne les atteignons pas, ai-je pensé. Quand ce premier seuil a été largement dépassé, vingt-quatre heures plus tard, j'ai été à la fois soulagée et étonnée. D'autres gens que nous croyaient à ce que nous faisons !

Il va sans dire que la réponse enthousiaste à notre campagne Kickstarter nous a pris par surprise. Grâce à la générosité des soutiens, nous avons pu aller plus loin que prévu et réunir une équipe d'individus talentueux pour donner vie à notre vision sordide et tentaculaire du Mythe dans les années 1940. Au cours du projet, j'ai dû apprendre à gérer, motiver, diriger et cajoler les membres d'une équipe pour qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes. J'espère que vous estimerez vous aussi que tous ces efforts n'ont pas été vains.



Lynne Hardy
Automne 2013



Chapitre 1

Bienvenue dans la guerre secrète

« Vous tenez entre vos mains le futur du monde... »

– Raymond Poincaré

– Feu vert. On y va !

Audrey sauta. Le Whitley disparaissait déjà dans le ciel nocturne quand elle ouvrit son parachute. Le choc provoqua un terrible haut-le-cœur. Le battement du sang dans ses oreilles se calma enfin. Flottant au-dessus de la campagne française dans un silence presque total, sa situation lui apparaissait plus clairement.

Il y a encore six mois, Audrey n'était qu'une secrétaire chez Wyndham et Campbell, occupée à traduire d'ennuyeux journaux scientifiques français. Quand Sa Seigneurie lui avait donné sa carte, lui promettant l'aventure d'une vie, elle avait bondi sur l'occasion. Maintenant qu'elle tremblait autant de terreur que du vent glacé qui lui balayait les cheveux, elle regrettait amèrement le confort et la familiarité de son bon vieux bureau.

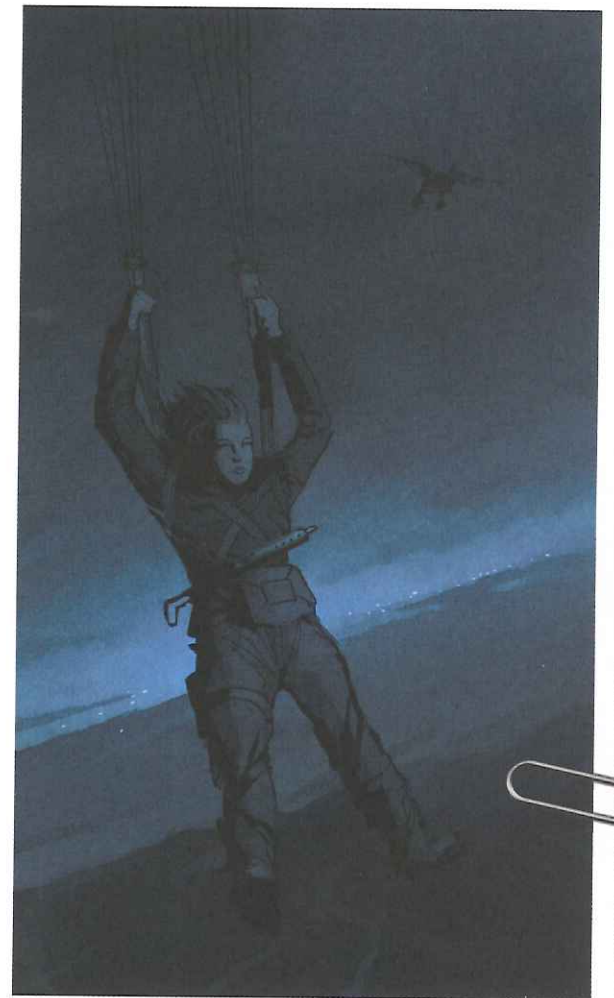
Quand Sa Seigneurie lui avait donné sa carte,
lui promettant l'aventure d'une vie,
elle avait bondi sur l'occasion.

Quelque part au-dessous d'elle l'attendait Ariane, son contact dans la Résistance. Ou du moins, c'est ce qu'on lui avait dit. Qui d'autre serait là ? Durant son entraînement, on lui avait parlé de la Gestapo et de ses méthodes. Mais ils n'oseraient pas lui faire de mal, non ? Après tout, elle n'était qu'une jeune femme sans défense. Ils seraient cléments avec elle...

– Le sol s'approche, ma vieille. Prépare-toi !

Qu'est-ce que lui avait dit ce foutu Granger alors qu'elle montait dans l'avion, poussant son sac réglementaire dans le hublot ?

– Tu sais que les comédiens sont trop superstitieux pour souhaiter bonne chance. Alors, je préfère te dire merde !



QU'EST CE QUE ACHTUNG ! CTHULHU ?

Achtung ! Cthulhu est un univers pour jeux de rôle lovecraftiens, inspiré par la Seconde Guerre mondiale, où les personnages joueurs enquêtent sur les machinations de déments et de monstres tout en luttant pour préserver le monde du chaos de la guerre.

Cet ouvrage est prévu pour être utilisé avec *L'Appel de Cthulhu* des Éditions Sans Détour ou le système *Savage Worlds* de Black Book Éditions. Dans ses pages, vous trouverez tous les détails historiques nécessaires pour introduire autant de réalisme que vous le souhaitez dans vos parties, des règles pour créer des personnages joueurs et une grande variété de matériel pour les aider dans leurs activités.

Cth Si vous jouez à *L'Appel de Cthulhu*, cherchez ce symbole. Il annonce les règles propres à votre système. Lors de la création de votre personnage, référez-vous également au Chapitre 5 : Votre pays a besoin de vous ! (page 50).

Sav Inversement, si vous jouez à *Savage Worlds*, cherchez plutôt ce symbole-ci, et consultez le Chapitre 7 : La guerre sauvage (page 99) pour créer votre héros.

CHRONOLOGIE D'UN MONDE EN GUERRE

Les historiens s'accordent pour faire remonter les causes de la Seconde Guerre mondiale aux années 1918-1919, quand la nation allemande, qui venait de perdre la « Der des Ders », s'est sentie humiliée par les conditions de reddition imposées par les vainqueurs. Tous les événements postérieurs en découlent. C'est pour cette raison que notre chronologie commence avant la déclaration de la guerre, le 3 septembre 1939. D'autre part, elle se concentre sur le front de l'Ouest, avec quelques mentions d'autres fronts pour avoir une vision globale. Le Pacifique, le front de l'Est et l'Afrique du Nord seront traités dans des suppléments spécifiques.

Une pilule qui a du mal à passer

Le traité de Versailles oblige l'Allemagne à endosser la responsabilité de la Première Guerre mondiale, aux côtés de l'Autriche et de la Hongrie, à payer d'écasantes réparations et à concéder une partie de son territoire. Il a également pour but d'empêcher la remilitarisation du pays. En Allemagne, le traité, considéré comme un diktat, provoque un ressentiment contre le reste de l'Europe. La Société des Nations, précurseur des Nations unies, est fondée par le traité, afin de maintenir la paix mondiale et de prévenir d'autres conflits.

Au sein de chaque année, les événements sont listés dans l'ordre chronologique et, quand c'est possible, de mois en mois. Des dates précises sont données pour des événements particulièrement significatifs.

1918

Novembre

L'Allemagne signe l'armistice mettant fin à la Première Guerre mondiale.

1919

Juin

Le traité de Versailles est signé par l'Allemagne.

1925

Octobre

L'Allemagne signe le traité de Locarno. Elle promet, entre autres choses, de ne jamais envahir à nouveau la France ou la Belgique.

1928

Signature du pacte Kellogg-Briand. Les soixante-trois signataires, dont l'Allemagne, la France, la Grande-Bretagne et les États-Unis, promettent de ne plus avoir recours à la guerre pour résoudre leurs désaccords.

1931

L'armée japonaise du Guandong envahit la Manchourie, en Chine, qu'elle renomme Mandchoukouo. En 1932, l'armée place sur le trône Puyi, dernier empereur fantoche de la dynastie Qing.

1933

Janvier

Franklin D. Roosevelt est élu président des États-Unis. Adolf Hitler devient chancelier d'Allemagne.

1934

Avril

Hitler obtient le contrôle absolu de l'Allemagne après la mort du président von Hindenburg.

1935

Février

Robert Watson-Watt teste son concept de localisation des avions par ondes radio. La marine américaine propose le terme RADAR en 1940.

1936

Mars

L'Allemagne rétablit sa présence militaire en Rhénanie, prétendant réagir au traité d'assistance mutuel entre la France et l'Union soviétique, signé en 1935. Bien que ce soit une violation directe

des traités de Versailles et de Locarno, la France et la Grande-Bretagne ne font rien pour s'y opposer.

Juillet

Début de la guerre d'Espagne entre les Républicains et les Nationalistes (fascistes) de Francisco Franco. Ce dernier l'emporte en avril 1939.

1937

Avril

L'Allemagne teste ses tactiques de guerre aérienne en faisant bombarder la ville espagnole de Guernica par la Légion Condor de la Luftwaffe.

Juillet

Le Japon envahit la Chine après l'incident du pont Marco Polo, dans le but d'obtenir les ressources matérielles du pays.

1938

Theodore Oberg et John Mullen inventent les premières lentilles de contact en plastique.

Mars

Anschluss : l'Allemagne annexe l'Autriche.

À propos de l'Anschluss

L'annexion de l'Autriche par l'Allemagne est souvent décrite comme un coup d'État politique et militaire « sans violence ». En réalité, les dissidents et les indésirables ont été arrêtés et éliminés d'une façon ou d'une autre. D'ailleurs, cette action mène à la mobilisation de la Royal Navy britannique.

Septembre

Accords de Munich : souhaitant à tout prix éviter une nouvelle guerre, les Français et les Britanniques accèdent aux exigences d'Hitler, et lui concèdent les Sudètes, une région germanophone de la Tchécoslovaquie.

1939

Mars

L'Allemagne envahit le reste de la Tchécoslovaquie. La Grande-Bretagne et la France ne réagissent toujours pas.

Mai

Signature du Pacte d'Acier entre l'Allemagne et l'Italie, les deux nations se promettant soutien et coordination.

Août

Signature du Pacte germano-soviétique (ou Molotov-Ribbentrop),

Vous prendrez bien un verre ?

Le cocktail Molotov, cette légendaire arme de guérilla urbaine, est apparu pour la première fois durant la « guerre de l'hiver » russo-finlandaise, bien que des armes incendiaires similaires aient déjà été utilisées par le passé. Il tient son nom du ministre russe des Affaires étrangères, haï par les Finlandais, Vyacheslav Molotov.

à la surprise générale, étant donné la haine viscérale des nazis pour le communisme.

Septembre

1^{er} : l'Allemagne envahit la Pologne (opération *Fall Weiss*), utilisant des tactiques qui seront appelées « guerre éclair » ou *Blitzkrieg*. Les « groupes d'action spéciale », ou *Einsatzgruppen*, commencent à exterminer les juifs polonais et d'autres civils. 3 : la Grande-Bretagne et la France déclarent la guerre à l'Allemagne. Les premières victimes de la bataille de l'Atlantique sont les passagers du paquebot SS *Athenia*, à proximité de l'îlot de Rockall. 11 : les troupes de la Force expéditionnaire britannique (FEB) arrivent sur le sol français. 17 : l'Union soviétique envahit la Pologne.

Octobre

La FEB est envoyée dans le nord de la France pour défendre la frontière avec la Belgique.

Novembre

La Belgique et les Pays-Bas déclarent leur neutralité. L'Union soviétique envahit la Finlande.

Décembre

Bataille du Rio de la Plata : son navire ayant été endommagé, le commandant du cuirassé de poche allemand *Amiral Graf Spee* se saborde au large de Montevideo.

1940

Avril

Exercice sur la Weser : l'Allemagne envahit la Norvège via le Danemark pour s'assurer une source de minerai de fer.

Mai

Les troupes anglaises prennent position en Islande pour empêcher une occupation allemande. Churchill devient Premier ministre après la démission de Neville Chamberlain. 10 : l'invasion de la France commence par une feinte à travers les pays neutres de la Belgique et des Pays-Bas, attirant les armées françaises et de la FEB loin de la zone du véritable assaut, la forêt des Ardennes (opération *Fall Gelb*). Celui-ci commence le 12. Les Pays-Bas et la Belgique se rendent à l'Allemagne. Début de l'Opération *Dynamo*, qui consiste à évacuer les soldats français et de la FEB des plages de Dunkerque.

Une propagande efficace

L'Opération Dynamo est un exemple de victoire arrachée de haute volée. du moins dans l'esprit du public anglais. Les efforts combinés des « petits bateaux » et de la Marine royale pendant ces neuf jours permettent d'évacuer près de 338 000 hommes, dont près de 200 000 Britanniques. Ils abandonnent derrière eux leur équipement, une perte que l'armée anglaise mettra des années à combler. Une grande partie des soldats français demandent à être rapatriés immédiatement.

Juin

Fondation de l'Unité de service spécial britannique, suivant la structure des troupes boers de kommandos. L'unité ne prendra le nom sous lequel elle est plus connue, les commandos, qu'à partir de 1941 (ci-contre). 5 : début de la bataille de France (opération Fall Rot). 10 : l'Italie déclare la guerre à la Grande-Bretagne et à la France. 14 : Paris est capturée par les Allemands. 21 : l'Italie envahit le sud de la France. 22 : la France signe un armistice avec l'Allemagne. Deux jours plus tard, elle est contrainte à signer un armistice avec l'Italie.

Juillet

La section D du Service de renseignement britannique, le MLR et le manoir Electra fusionnent pour former la Direction des opérations spéciales (cf. page 27). Fondation des troupes Folboat, tenant leur nom des canoës pliants qu'elles utilisent dans leurs opérations. Elles deviendront plus tard la Section spéciale de marine. Début de la bataille d'Angleterre.

Août

13 : *Adlertag* (jour de l'aigle), début de l'offensive aérienne de la Luftwaffe contre la RAF. L'Italie attaque le Somaliland, une possession britannique, étendant la guerre à l'Afrique.

Septembre

27 : signature du Pacte tripartite entre l'Allemagne, l'Italie et le Japon. Les troupes japonaises occupent l'Indochine française sous le couvert d'une coopération avec les autorités françaises dans le cadre de leur projet de Sphère de coprosperité de la grande Asie

Le goût de la revanche

L'armistice coupe la France en deux : une partie occupée au nord et une « zone libre » au sud, dirigée par un homme de paille, le maréchal Pétain. Par pure mesquinerie, Hitler a insisté pour que la signature se fasse au même endroit et dans le même wagon que l'armistice de 1918. Il est allé jusqu'à s'asseoir sur la même chaise que son prédécesseur, le maréchal Foch. Trois jours plus tard, il fait détruire les lieux. Le wagon est apporté à Berlin comme trophée.

orientale. Les Allemands ajournent l'opération *Seelöwe* (Lion de mer), qui prévoyait l'invasion de la Grande-Bretagne, après que la Luftwaffe n'a pas pu détruire la RAF.

Octobre

Durant une rencontre à Hendaye, en France, Hitler tente de pousser Franco à rejoindre la guerre du côté de l'Axe. Ils ne trouvent pas de terrain d'entente, en partie à cause du pot-de-vin important que les alliés versent au général espagnol. Pour autant, l'Espagne continue à aider discrètement l'Allemagne dès que possible.

1941

Janvier

Le lieutenant-colonel Dudley Clarke commence à travailler sur un Service spécial des airs (SAS) totalement fictif, dans le cadre de sa campagne de désinformation, l'opération *Abeam*. Victor de Laveleye, du service belge de la BBC, propose la campagne « V » pour rallier les mouvements antinazis en Europe. Churchill apprécie tellement cette idée qu'il commence à faire le geste de « V » comme Victoire.

Mars

La Force expéditionnaire britannique accoste en Grèce. Erwin Rommel commence sa campagne en Afrique du Nord.

Avril

L'Allemagne envahit la Yougoslavie et la Grèce pour pallier les difficultés de la campagne italienne. Les deux pays se rendent à l'Axe.

Mai

Peu après que le jeune acteur Jon Pertwee est transféré à son bord, le *HSM Hood* est coulé. Son rival, le *Bismarck*, est pourchassé et coulé trois jours plus tard.

Juin

David Stirling reçoit la permission de former un authentique détachement du SAS. 22 : début de l'invasion allemande de l'Union soviétique, l'opération *Barbarossa*. Malgré les avertissements répétés des renseignements soviétiques, britanniques et américains, Joseph Staline est pris par surprise. L'Union soviétique est maintenant, par défaut, du côté des Alliés. La Finlande commence sa deuxième guerre contre les Soviétiques, en appui de l'invasion allemande.

Juillet

Les Anglais confient le contrôle de l'Islande aux États-Unis. Staline met en place une politique de la terre brûlée pour priver l'envahisseur allemand de ressources.

Septembre

Churchill fonde la Section de direction de Londres, afin de coordonner les plans de désinformation stratégique anglais, puis alliés.

Octobre

Les troupes allemandes attaquent Moscou (opération Typhon).

V comme Salut ?

Si Victor de Laveleye, ancien ministre belge de la Justice, a choisi la lettre V, c'est parce qu'elle est la première lettre de victory, victoire et vrijheid (le mot néerlandais et flamand pour liberté). En juin 1941, le code Morse pour V, trois points et un trait, et l'ouverture de la Cinquième symphonie de Beethoven, qui l'évoque à beaucoup de gens, sont diffusés ensemble, devenant le signal d'identification des stations européennes de la BBC.

Aleister Crowley prétend que l'idée vient de lui, le symbole formant une aura de protection contre le pouvoir de la swastika, et qu'il l'aurait transmise à la BBC pour aider l'effort de guerre anglais. Il prétend également avoir conseillé à Churchill de faire le fameux geste de Juillet, dans le même dessein. Par ailleurs, Joseph Goebbels, Reichsminister de la Propagande, tente de s'approprier le symbole. Le mot allemand pour victoire étant Sieg, sa campagne n'aura pas le succès escompté.

Décembre

7 : l'attaque japonaise de Pearl Harbor fait entrer officiellement l'Amérique dans les hostilités. 8 : les Alliés déclarent la guerre au Japon. 11 : l'Allemagne et l'Italie déclarent la guerre aux États-Unis.

1942

Janvier

Les Nations unies sont fondées par les signataires de la Charte de l'Atlantique. L'opération *Paukenschlag*, appelée « saison de chasse américaine » par les commandants de sous-marins allemands, vise le transport maritime sur la côte Est des États-Unis.

Février

Le commandement des bombardiers de la RAF entame un effort concerté contre les villes allemandes, avec comme mission de détruire les infrastructures industrielles et le réseau de transport.

Mars

Lors de l'opération Chariot, des commandos détruisent les cales sèches de Saint-Nazaire. La production de pénicilline commence lentement, la moitié de la première série étant utilisée sur un seul patient. En juin 1944, les États-Unis produisent plus de deux millions de doses à temps pour le jour J.

Avril

Le roi George VI accorde la Croix de George à l'île de Malte en récompense de sa résistance aux bombardements de l'Axe. À la grande surprise des Japonais, le raid Doolittle voit des B-25 bombardier Tokyo.

Mai

Lors de l'opération Millenium, le premier raid de 1 000 bombardiers de la RAF vise Cologne.

Juin

La bataille de Midway entre les forces navales américaines et japonaises voit le cours de la guerre se retourner en faveur des premières.

Septembre

Début de la bataille de Stalingrad.

Octobre

Hitler donne le *Kommandobefehl* (« l'ordre Commando »). Tous les commandos ennemis doivent être abattus à vue, même s'ils sont désarmés et même s'ils se rendent.

Novembre

Opération Torch : début de l'invasion des territoires français en Afrique du Nord. Les troupes de la France libre affrontent leurs compatriotes fidèles au régime de Vichy. Suite à la reddition de ces derniers, les troupes allemandes marchent sur la « zone libre » (opération Anton). La flotte française stationnée à Toulon se saborde. Sur le front de l'Est, la situation tourne au désavantage de l'armée allemande.

On ne peut ignorer le fait que notre peuple,
notre territoire et nos intérêts courent
un grave danger.

— Franklin D. Roosevelt

1943

Janvier

Sous les ordres de Montgomery, les troupes alliées entrent en Libye et en Tunisie. Fin du siège de Stalingrad.

Mai

Avec la chute de Tunis (opération Vulcan), la guerre en Afrique du Nord se termine. L'opération Chastise vise à briser les barrages de Möhne, Eder et Sorpe, dans la vallée de la Ruhr. Pendant le « mai noir », un quart des U-Boote de la flotte sont coulés. C'est le tournant de la bataille de l'Atlantique.

Juillet

Sur le front de l'Est, la bataille de Kursk (opération Citadelle) est le plus grand affrontement de chars de l'histoire.

Septembre

L'Italie se rend aux Alliés, ce qui conduit au plan noir, l'invasion de l'Italie métropolitaine par les forces allemandes.

Octobre

L'Italie déclare la guerre à l'Allemagne.

Décembre

Introduction du radar H2X, permettant la navigation aérienne par mauvais temps.

1944

Janvier

Dwight D. Eisenhower devient le commandant suprême des forces d'invasion alliées en Europe.

Tuer Hitler

La tentative d'assassinat du colonel Claus von Stauffenberg est la plus connue, mais elle est loin d'être la seule. Bien que la résistance allemande durant la guerre soit fragmentée et essentiellement l'œuvre d'individus, elle a essayé plusieurs fois d'éliminer Hitler avant juillet 1944. L'une des tentatives les plus précoces date de 1934. Elle fut découverte et au moins l'un des instigateurs fut envoyé à Dachau. Une autre, la conspiration Oster de 1938, est annulée par l'apaisement de la crise des Sudètes. En novembre 1939, le complot de Munich échoue quand Hitler quitte la Bürgerbräukeller plus tôt que prévu, évitant de peu l'explosion qui lui était destinée. En mars 1943, conscients que la guerre commence à mal tourner, plusieurs grands militaires allemands, dont une partie est également impliquée dans la cabale de juillet 1944, tentent de faire exploser l'avion du Führer en plaçant une bombe dans une fausse bouteille de Cognac. Mais elle n'explose pas, sans doute à cause de la température trop basse dans la soute. La paranoïa grandissante d'Hitler et son retrait de la vie publique en 1943 limitent grandement les possibilités d'attentats. Des rumeurs commencent à courir sur sa « chance diabolique », chaque tentative échouant mystérieusement.

Juin

6 : jour J, débarquement en Normandie. La lente reconquête de l'Europe occidentale commence.

Juillet

20 : échec du complot Walkyrie, visant à assassiner Hitler et à donner le contrôle de l'Allemagne aux militaires en exploitant les propres plans d'urgence du Reich. Blessé, Rommel est impliqué et poussé au suicide en octobre.

Août

20 : débarquement en Provence (nom de code *Anvil Dragoon*). 25 : libération de Paris. Début du système de convoi du Red Ball Express.

Septembre

Libération de Bruxelles. L'opération Market Garden (« Un pont trop loin ») est lancée à Arnhem, Nimègue et Eindhoven. La majeure partie de la France est libérée par les troupes alliées, à l'exception de quelques poches de résistance allemande.

Décembre

Début de la bataille des Ardennes, qui prend fin en janvier 1945.

J'ai toute confiance en votre courage,
votre sens du devoir et votre habileté au combat.
Nous ne visons rien de moins
qu'une victoire totale !
- Dwight D. Eisenhower

1945

Janvier

Les troupes soviétiques capturent Varsovie.

Février

Début de la bataille d'Iwo Jima. Les bombardiers américains déclenchent l'incendie de Tokyo, quoiqu'un second raid en mars fasse encore plus de dégâts. La Belgique est totalement libérée.

Mars

Les forces alliées traversent le Rhin.

Avril

Début de la bataille de Berlin entre l'Armée rouge et un mélange de militaires et de milices allemands. 12 : mort du président Roosevelt. Les troupes soviétiques capturent Vienne. Les Alliés rejoignent les Soviétiques sur les rives de l'Elbe.

Livraison express

Pour soutenir l'effort de guerre allié, il est essentiel que le ravitaillement soit acheminé rapidement depuis les ports français libérés jusqu'au front. C'est la fonction du Red Ball Express, dont la majorité des conducteurs sont noirs. Les convois empruntent des routes balisées de balles rouges, fermées aux civils. Les camions portent les mêmes balles rouges, assurant leur priorité sur les routes civiles. Le service s'arrête en novembre 1944 avec la libération du port d'Anvers.

Déterminés à échapper à leurs poursuivants, le professeur A. Cowie et ses amis roulent à toute allure dans une Kübelwagen volée, sans réaliser ce qui les attend dans le bosquet obscur...



Et la suite ?

Dans notre monde, les événements de la Seconde Guerre mondiale se poursuivent jusqu'à la fin de l'année 1945 et la reddition des forces de l'Axe. Ses répercussions se font sentir durant de nombreuses années après cela. Mais ce n'est pas notre monde, et rien ne garantit que les choses se passeront de la même façon. En fait, les puissances manipulant dans l'ombre la guerre secrète ont une stratégie en place si jamais le cours de l'histoire ne leur convenait plus. Ce plan sera détaillé dans l'aventure *Assaut sur les Montagnes Hallucinées* et le supplément *Bye Bye Baby*.



Peggy,

Assurez-vous que le capitaine Harris reçoive une copie complète des dossiers de la guerre secrète.

Merci ! A.



Chapitre 2

Faire bouillir la marmite

Il existe un front et une bataille où tout le monde... aura le privilège d'agir au cours de cette guerre. Ce front, il est dans nos foyers, dans nos vies de tous les jours et dans nos tâches quotidiennes.

— Franklin D. Roosevelt

La Seconde Guerre mondiale, plus que n'importe quelle autre guerre avant elle, se déroule autant en première ligne qu'à l'arrière. Dans ce chapitre, nous examinons les conséquences du conflit sur l'emploi, les conditions de vie, la nourriture, la mode et les loisirs de ceux qui ne sont pas partis se battre. Ainsi, vous aurez une image plus complète du monde d'Achtung ! Cthulhu.

DU SANG, DE LA SUEUR ET DES LARMES

Bien qu'elle n'ait rien à voir avec les privations et les horreurs du front, la vie à l'arrière n'est pas toujours facile. Dans certains cas, elle peut être bien plus dangereuse qu'au combat. Dans de nombreuses parties du monde, les pertes civiles dépassent de loin celles des militaires. Au-delà des morts dues aux bombardements, le black-out imposé en Grande-Bretagne et en Allemagne mène à une augmentation des accidents. Et les risques d'amputation sont bien plus élevés suite à un accident industriel dans une usine militaire que face à la même arme sur le champ de bataille.

Sifflez en travaillant

Lorsque le spectre d'une nouvelle guerre mondiale commence à apparaître, l'Amérique et la Grande-Bretagne souffrent encore de la dépression économique globale provoquée par la crise de Wall Street. Pourtant, l'industrie militaire fera un miracle et éradiquera

le chômage de masse gangrenant les deux pays. Ayant elle aussi enduré une période de misère, l'Allemagne jouit du plein emploi à l'aube de la guerre, mais souffre de pénurie dans des domaines-clés, comme le secteur minier et l'agriculture. Durant la guerre, le droit de grève est révoqué en Grande-Bretagne et en Amérique, mais les conditions de travail dangereuses et un traitement injuste provoquent plus de grèves que durant le reste des années trente. Dans d'autres pays, dont l'Allemagne, les travailleurs optent pour des méthodes de résistance passives, comme l'absentéisme ou une réduction de l'efficacité, puisque des actions plus directes sont punies par l'emprisonnement ou pire. En plus de leur travail principal, les ouvriers sont censés accomplir des devoirs volontaires, comme faire le guet contre les raids aériens, gérer des dispensaires de médicaments de premiers secours ou lutter contre les incendies.

Même si la conscription prive le marché de l'emploi de nombreux jeunes, tout le monde n'y est pas sujet. Certaines professions sont jugées si importantes pour l'effort de guerre que les travailleurs sont protégés contre l'appel aux armes. Toutefois, ils restent libres de se porter volontaires. Par exemple, en Grande-Bretagne, les mineurs, les ouvriers de manufacture et les agriculteurs font partie de ces occupations protégées, tout comme l'enseignement pour les femmes. Les ouvriers compétents étant une denrée rare, l'Allemagne vote en 1942 des lois interdisant aux entreprises de dérober les meilleurs éléments de leurs concurrents.

Les risques d'amputation sont bien plus élevés suite à un accident industriel dans une usine militaire que face à la même arme sur le champ de bataille.

Un travail d'homme !

Avant la guerre, on s'attendait à ce qu'une femme abandonne son travail après son mariage, à moins qu'elle ne soit vraiment dans le besoin, afin de se consacrer à son foyer. Les seules activités jugées acceptables pour des femmes mariées étaient les organisations de bénévoles, comme l'Institut des Femmes ou l'Association mondiale des Femmes rurales. Le monde du travail est réservé aux femmes célibataires. Mais avec le début de la guerre, le rôle des femmes change soudainement, même si certains pays font tout ce qui est en leur pouvoir pour réprimer ce mouvement de libération.

L'Allemagne et la France de Vichy sont des régimes natalistes, convaincus que la place des femmes est à la maison et leur mission d'élever de futurs citoyens modèles et de tout ranger pour leur mari. Du moins, c'est le cas pour les femmes de classe moyenne ou supérieure. Les autres femmes peuvent parfaitement être exploitées dans une ferme ou dans une usine sale et dangereuse une fois que les hommes sont partis se battre.

En France, les femmes ont été mobilisées pour travailler dans l'industrie dès la déclaration de guerre. Mais une fois au pouvoir, le maréchal Pétain change la loi, interdisant aux femmes mariées de travailler si leur mari peut subvenir à leurs besoins. La fête des Mères est célébrée dans tout le pays. Les femmes françaises n'ont même pas le droit de vote, contrairement aux Britanniques, aux Américaines et aux Allemandes. Au printemps 1944, le gouvernement naissant de Charles de Gaulle accepte le principe du suffrage universel.

En Allemagne, l'emploi des femmes diminue nettement après le début des hostilités, notamment grâce aux généreuses dotations qu'elles reçoivent si leurs maris servent dans l'armée. Ce n'est qu'une fois que la guerre tourne mal pour eux que les généraux allemands insistent pour engager les femmes dans l'effort de guerre. Néanmoins, elles sont nombreuses à user de leur influence et de leurs connexions pour éviter de travailler ou pour trouver un emploi de complaisance dans une entreprise familiale. Les premières tentatives pour former les femmes à la production d'armes et d'avions ne commencent pas avant décembre 1944. À la même époque, en Grande-Bretagne et aux États-Unis, presque la moitié des ouvriers de l'aviation sont des ouvrières. Toutefois, en Grande-Bretagne, les femmes doivent d'abord obtenir l'autorisation des syndicats avant de travailler dans les domaines qui leur étaient autrefois interdits.

L'Allemagne préfère avoir recours aux esclaves plutôt qu'aux femmes pour soutenir son économie. Non seulement ils coûtent moins cher, mais on peut leur assigner des tâches dangereuses et les faire travailler plus longtemps. En conséquence des exigences de plus en plus élevées de l'Allemagne en travailleurs, les Français sont obligés d'annuler leurs lois contre le travail des femmes.

Avec quelques exceptions, où qu'elles travaillent, les femmes sont payées nettement moins que les hommes pour une tâche identique, avec des salaires entre vingt et quarante pour cent plus bas.

Réalisme et jouabilité

Dans de nombreux pays, les femmes sont toujours l'objet de discriminations. Même dans les contrées plus évoluées, les attitudes ne sont guère meilleures. Pourtant, elles jouent un rôle important dans tous les aspects du conflit, soit directement, en participant à des opérations clandestines ou à la résistance, soit indirectement dans des rôles de soutien tout aussi vitaux. Elles prennent autant de risques que leurs homologues masculins. Ainsi, elles acquièrent une liberté que la plupart d'entre elles n'avaient jamais connue auparavant. Et elles sont prêtes à tout pour la conserver. Dans votre campagne, c'est à vous de voir si vous voulez être réaliste dans les occupations des investigatrices et dans leur implication sur le front.

La même question se pose pour le traitement des Afro-Américains et d'autres minorités ethniques aux États-Unis. Les soldats noirs vivent à part des blancs, sont limités à certains rôles et ne peuvent rejoindre la Marine ou l'armée de l'air. Un décret de 1941 interdit la discrimination dans l'industrie militaire et élargit les postes militaires autorisés, menant à la création d'unités comme les Tuskegee Airmen. Mais si vous n'avez pas envie d'introduire ce type de ségrégation à votre table, alors oubliez-la.

Mais toutes les femmes ne souhaitent pas travailler. Dans certains cas, il est plus lucratif de se marier. Après son entrée en guerre, l'Amérique voit apparaître des « Annie allocations », des femmes sans scrupules qui poussent des soldats sur le départ à les épouser afin qu'elles empochent leur pension. Les Annie les plus douées peuvent avoir jusqu'à six ou sept maris en même temps. Certaines se spécialisent dans les pilotes, qui ont bien plus de chances de se faire tuer en pleine action, ce qui leur vaut des compensations plus importantes.

Home Sweet Home

Bien que la cause de départ la plus courante soit l'engagement dans l'armée, il existe bien d'autres raisons de quitter son foyer. Durant la guerre, la moitié des habitants de l'Angleterre ont déménagé, soit pour changer de travail, soit suite à la destruction de leur maison, soit par peur des bombardements. Des millions de personnes ont été évacuées par vagues au fil des années de conflit. La plupart sont revenues quand la menace ne s'est pas réalisée, ou quand elle s'est avérée moins grave que prévu.

À partir de septembre 1940, des subventions sont dégagées pour aider les parents à payer les frais d'évacuation de leurs enfants à la campagne. À l'été 1943, plusieurs millions de femmes, d'enfants et de personnes âgées sont évacuées de la vallée de la Ruhr, de Berlin et d'autres cités allemandes en réponse aux bombardements alliés.

Si vous avez été victime d'un bombardement, vers qui vous tourner ? En Grande-Bretagne, le Service volontaire des Femmes se charge de vous trouver un nouveau logement, des vêtements et de la nourriture, ainsi que de vous informer sur les morts et de consoler les survivants. En Allemagne, le parti nazi est responsable des centres de repos où vont les victimes pour s'abriter. Mais l'obtention de nouveaux logis est la responsabilité de l'Organisation d'entraide nationale socialiste et de l'Association féminine nationale socialiste. Les propriétés sous-utilisées ou vacantes sont saisies pour loger les citoyens privés de toit.

Aux États-Unis, les mouvements de population sont tout aussi spectaculaires. Douze millions d'Américains ont déménagé hors de leur État et treize millions d'autres à l'intérieur afin de répondre aux besoins grandissants en ouvriers de l'industrie de l'armement. Malheureusement, des migrations de cette ampleur s'accompagnent aussi d'une pénurie du logement dans les quartiers-clés, ce qui mène à une augmentation des loyers, à la discrimination et, à l'occasion, à des émeutes. Un bidonville répugnant se développe autour de l'usine Ford de Willow Run, où est employée l'une des inspirations de la célèbre Rosie la Riveteuse, tout simplement parce qu'il n'y a nulle part d'autre où loger.

Les grandes migrations ne se limitent pas aux pays libres. En France, l'invasion puis l'occupation allemande provoquent un exode. Des villes comme Reims et Lille sont laissées quasiment

désertes. Plus tard pendant la guerre, un grand nombre de Français disparaissent dans la campagne pour éviter le travail obligatoire, devenant des réfractaires. Une petite partie d'entre eux forment la base d'une organisation antivichyste, le Maquis.

À mesure des avancées de l'armée allemande, de nouvelles nationalités s'ajoutent aux réfugiés arrivant en Grande-Bretagne, dont les Polonais, les Belges et les Norvégiens. Une grande partie d'entre eux rejoignent les forces britanniques ou forment des régiments séparés au sein de l'armée anglaise.

SE SERRER LA CEINTURE

L'une des conséquences de la guerre est l'indisponibilité des produits courants, qu'ils soient essentiels ou superflus. En France, en Grande-Bretagne, en Allemagne et en Amérique sont mises en place des politiques de rationnement, afin de maîtriser les prix et les réserves. Cependant, les différents produits subissent des contrôles plus ou moins stricts. Dans tous les systèmes de rationnement, il faut toujours payer ce qu'on veut. Il ne suffit pas d'avoir des coupons pour partir avec. La date de début du système varie selon les pays. En Allemagne, la nourriture est rationnée dès août 1939. En Grande-Bretagne, le premier produit rationné est le pétrole. La nourriture est affectée en janvier 1940. En France, le rationnement commence après la défaite, à l'été 1940. En Amérique, il attend janvier 1942.

Dépendante des importations, la Grande-Bretagne applique rapidement le rationnement pour utiliser au mieux des ressources potentiellement limitées, d'autant plus avec la bataille de l'Atlantique. Le rationnement de la nourriture se fait via un système de coupons. Ils sont distribués de façon à assurer que le plus de gens possible puissent manger à leur faim. Initialement basé sur des poids et des quantités de nourriture spécifiques, il est plus tard remplacé par un système de points permettant aux familles de varier un peu plus leurs menus. Chaque famille doit s'enregistrer auprès d'un magasin identifié pour utiliser ses coupons. Un système de points est également mis en place pour des objets comme les vêtements neufs, le savon et les meubles.

Le Comité agricole exécutif en temps de guerre encourage également les fermiers à travailler d'arrache-pied pour augmenter leur productivité et réduire la dépendance du pays envers la nourriture importée. L'Institut des Femmes ouvre des centres de conservation à la campagne pour mettre en pot et en boîte tous les aliments imaginables, et même certains inimaginables. Généralement, que ce soit dans les régions libres ou occupées, les personnes vivant à la campagne souffrent moins de la privation que les citadins, puisqu'elles ont accès à une production locale et à d'autres sources de nourriture, comme le gibier.

Le pain n'est pas rationné en Grande-Bretagne, mais les boulangers n'ont pas le droit de le vendre frais. Ils doivent attendre une

Avec les meilleures intentions du monde

Au tout début de la guerre, le Bureau de réception des enfants outre-mer projette de déplacer des milliers d'enfants britanniques vers d'autres nations du Commonwealth moins exposées. Le premier bateau affrété, le SS City of Benares, part de Liverpool pour le Canada le 13 septembre 1940, avec quatre-vingt-dix enfants à son bord. Le 17 septembre, il est torpillé par un U-Boot. Soixante-dix-sept enfants meurent, ainsi que la majorité de l'équipage et des accompagnateurs. Le Bureau suspend ses activités peu après, bien que chacun garde le droit d'évacuer ses enfants à ses propres risques.

« Je n'aurais jamais cru que le gouvernement mettrait la main à la poche pour nous payer nos parts. D'un autre côté, s'ils veulent qu'on mange plus de patates, subventionner les *fish'n chips* doit être aussi efficace qu'autre chose. »

— Maggie, Londres, septembre 1940

Parts : nourriture à emporter que l'on peut manger en se déplaçant, comme une tartine de confiture, une tartine de margarine ou un cornet poisson-pomme de terre (ou *fish'n chips*).

L'agent David "Silk" Smith espérait que les faux papiers de Camille étaient aussi bons qu'elle le prétendait, ou ils seraient bientôt les hôtes du Soleil Noir...



journée. Ainsi, le pain est moins appétissant et on le mange moins vite, ce qui protège les réserves de farine. En Grande-Bretagne, en Amérique et en Allemagne, des « jardins de la victoire » sont créés pour améliorer l'accès aux fruits et aux légumes frais. Toutes les terres libres d'Angleterre sont consacrées à l'agriculture, y compris les parcs royaux et les douves de la tour de Londres. Étrangement, la santé de la population civile anglaise augmente nettement durant cette période, le système améliorant l'ordinaire des plus pauvres et limitant les excès des plus aisés.

Le rationnement allemand est parfois chaotique. Les troupes d'Adolf Hitler pillent les nations qu'elles envahissent pour se nourrir elles et leurs familles à l'arrière, mais cela ne suffit pas toujours. Au début de la guerre, l'agriculture allemande souffre d'un grave déficit en main-d'œuvre à cause de la conscription et d'une réticence à faire travailler les femmes. Le système est bien plus complexe que le britannique, répartissant les civils en sept classes distinctes, selon leur âge et leur occupation, qui détermine le nombre de calories quotidiennes auxquelles ils ont droit.

Le régime national se double de rationnements locaux en raison de l'absence de certains biens, comme les patates, les légumes frais ou le poisson. Un système de points existe pour les vêtements, les textiles et les chaussures, mais il ne s'étend pas à la nourriture. Même dans les restaurants, il faut donner des coupons de rationnement avant d'être servi. Par contre, ce n'est pas le cas dans les Restaurants britanniques de Winston Churchill, ce qui en fait une addition bienvenue pour ceux qui peuvent se les payer.

Dès le début de 1942, les restaurants allemands ne peuvent plus servir que des « plats militaires » le lundi et le jeudi, et des plats

Bonne bouffe

Les premiers essais qui mèneront à l'établissement des Centres de restauration communautaire ont lieu en Grande-Bretagne en juillet 1940. Les clients reçoivent entrée, plat et dessert, ainsi qu'une boisson chaude, pour un prix fixe. En mars 1941, Churchill demande à ce qu'ils soient renommés « Restaurants britanniques », un nom moins déprimant et laissant espérer un bon repas. Au cours de la guerre, ils sont de plus en plus populaires. La nourriture est gratuite pendant quarante-huit heures pour les personnes dont la maison a été détruite par un bombardement.

« Je vois les fidèles du Parti s'empiffrer, alors que nous mourons de faim. Clairement, les règles ne s'appliquent pas pour eux. La vie est dure, c'est vrai. Mais dès que le Führer réalisera à quel point ces idiots gèrent mal le pays, il mettra de l'ordre dans tout cela ! »

— Matthias, Hambourg, 1943

végétariens le mardi et le vendredi. Jusqu'à 1943, la nourriture ne manque pas, mais le peuple allemand décrit fréquemment ses repas comme « ignobles ». La guerre s'éternisant, les aliments sont de plus en plus difficiles à importer. Des viandes inhabituelles comme le chien, le renard, l'ours ou le castor sont ajoutées à la liste des nourritures autorisées pour la consommation humaine. Le nombre de travailleurs étrangers augmente significativement au cours de la guerre, faisant autant de bouches à nourrir. Comme le peu de nourriture disponible va d'abord aux citoyens allemands, les ouvriers étrangers, pourtant nécessaires pour les activités de guerre, meurent de faim. De plus, tout le monde n'est pas égal devant le système de rationnement. Les membres du Parti ont un meilleur accès aux ressources, tandis que les simples citoyens ne reçoivent pas toujours tout ce qui leur est dû, ce qui exacerbe les ressentiments. Malgré ces provocations, le peuple allemand ne manifeste pas comme il l'avait fait en 1918, notamment par peur de la répression.

En France, les pénuries de nourriture sont particulièrement brutales suite à l'occupation du pays. Bien que chaque citoyen soit placé dans une classe comme ses compatriotes allemands, la nourriture manque pour satisfaire tout le monde. D'une part, les occupants se servent directement à la source, et d'autre part la main-d'œuvre agricole est mobilisée par le travail obligatoire. Les queues sont longues et les bagarres fréquentes, la patience étant à bout. Les punitions imposées par les dirigeants militaires ont soulevé pour résultat de limiter plus encore l'accès à la nourriture.

Le troc redevient un moyen de se procurer
des fournitures supplémentaires
sans avoir besoin d'argent ou de coupons.

Les Français, réputés pour leur amour de la nourriture, subissent l'affront d'avoir à lire des tracts les prévenant du danger de manger du ragoût de chat. Les cochons d'Inde sont à la mode, non pas comme animaux domestiques, mais pour continuer à manger de la viande. Étant prêts à manger n'importe quoi, les citadins prennent le train le week-end pour partir à la chasse. À partir de l'automne 1941, la population rurale est autorisée à envoyer des paquets à sa famille habitant en ville. Hélas, la nourriture qu'ils contiennent n'est souvent plus comestible lorsqu'elle arrive. Avec l'apéritif de fin d'après-midi interdit suite à la rarefaction de l'alcool et les rations de tabac restreintes, le moral est au plus bas. Inversement, la Grande-Bretagne fait les efforts nécessaires pour que la bière et les cigarettes restent disponibles, afin d'éviter ce problème.

Bien que le rationnement soit aussi introduit en Amérique, il n'est jamais aussi sévère qu'en Europe, les dotations étant très généreuses. Les fermiers deviennent riches en augmentant largement leur productivité, menant à une augmentation de leur niveau de vie. Avec de meilleurs salaires et plus d'heures de travail, de nombreux foyers s'en sortent mieux, réduisant la fracture sociale. Le nombre de supermarchés explose, les vendeurs n'étant plus assez nombreux. On réduit la hauteur des étagères pour que les femmes puissent se servir elles-mêmes.

Sous le comptoir

Bien sûr, là où il y a de la demande, une offre apparaît. En temps de guerre, le marché noir est florissant. Profiter ainsi de la situation est illégal et les sanctions peuvent être très sévères dans certains endroits, mais la population s'inquiète plus de sa survie que de scrupules moraux, même dans les pays où les restrictions de rations sont relativement indulgentes, comme en Amérique. En France, ces délinquants sont appelés des BOF (Bœuf/Beurre, Œuf, Fromage), selon leurs marchandises préférées. Même les écoliers français participent à la combine, gardant les biscuits vitaminés distribués par l'État pour les échanger contre des friandises plus appétissantes.

En Grande-Bretagne, le marché noir se spécialise dans l'essence, le sucre et les tickets de rationnement volés. Pour limiter la revente illicite de carburant destiné à l'armée, on y ajoute un colorant rouge, ce qui le rend aisément identifiable. Toutefois, certains fraudeurs prétendent avoir trouvé une parade. De même, les rations de sucre supplémentaires affectées aux apicultures sont brièvement teintées en vert. Mais le miel ayant une couleur étrange, la pratique est vite interrompue. L'arrivée de GI américains sur le sol britannique et leurs copieuses rations militaires soulagent la population environnante. Le troc redevient un moyen de se procurer des fournitures supplémentaires sans avoir besoin d'argent ou de coupons. L'œuf frais devient rapidement une monnaie comme une autre, du moins en Grande-Bretagne.

Le crime prospère durant la guerre. Non seulement la population ne s'offusque pas des activités du marché noir, mais il est aussi plus facile de commettre des crimes pendant un black-out. Le pillage des sites bombardés est un problème constant et généralisé, même quand la peine de mort s'applique aux personnes prises en flagrant délit, comme en Grande-Bretagne et en Allemagne. Toutefois, cette sanction ne sera jamais appliquée en Angleterre. Les profiteurs de guerre sont tout aussi courants dans d'autres domaines. Avec l'augmentation de la production, des entrepreneurs peu scrupuleux font des économies de bout de chandelle pour maximiser leurs bénéfices, vendant des produits défectueux au prix fort. Certains déclarent de faux employés pour recevoir plus d'aides gouvernementales. L'un des pires exemples est celui de la Compagnie nationale de Fonderie de Bronze et d'Aluminium de Cleveland, qui vend du métal de récupération en tant que pièces pour moteurs de chasseurs, avec des conséquences aussi prévisibles que tragiques.

N'importe quel fer ?

Les GI tiennent leur nom du timbre sur leur packaging. Durant la Première Guerre mondiale, il signifiait Galvanised Iron (« fer galvanisé »). Maintenant, on le comprend comme Government Issue (« distribué par le gouvernement »).

« Ces "œufs" ont une couleur bizarre,
mais l'omelette est bonne. Par contre, pas un mot à Deadman. »
Arthur Morris

TIRÉ À QUATRE ÉPINGLES

Bien que la Grande-Bretagne soit un grand producteur de vêtements, les matériaux bruts sont importés. Avec le blocus naval, on manque de tissu. Pour limiter le marché noir et éviter que les prix des vêtements ne s'envolent, le Plan de Découpe utilitaire est établi en 1941. Il fixe un nombre limité de styles vestimentaires autorisés par le gouvernement, ne gaspillant pas le tissu et améliorant l'efficacité de la production.

Ces réglementations déterminent la quantité de tissu pouvant être utilisée par vêtement, ainsi que le nombre de boutons et de poches. Les rabats sur les pantalons, les vestes doublées, les plissés et les grands ourlets sont interdits. Les vêtements doivent porter le label CC41. On ne sait pas bien ce que signifie CC, les deux candidats les plus sérieux étant *Civilian Clothing* (« vêtements civils ») et *Controlled Commodity* (« article contrôlé »).

En Amérique, le Bureau de production en temps de guerre impose des restrictions similaires aux manufactures de vêtements en mars 1942. Les costumes ne peuvent plus comporter de gilets et les renforts aux coudes sont interdits, à moins qu'ils ne servent réellement à cacher un trou. Comme en Grande-Bretagne, les rabats ne sont plus autorisés sur les pantalons, et les jupes deviennent plus courtes et plus étroites.

La guerre incite également un changement dans le type de tissu employé. Les étoffes traditionnelles, comme la laine, le coton et la soie servent en priorité à la confection des uniformes et d'autres équipements de guerre. De nouvelles fibres synthétiques arrivent sur le marché, comme la rayonne (ou viscose) et le nylon. Ces étoffes nécessitant un entretien complètement différent des anciennes, le ministère britannique de l'Information, en plus de son message « Réparez, ça fera de l'usage », distribue des tracts expliquant comment ne pas détruire sa nouvelle et précieuse tenue.

La mode masculine

Peu de choses changent dans la tenue des civils au cours de la guerre. L'habit standard, composé d'un costume trois-pièces, d'une chemise avec un col détachable, d'une cravate et d'un chapeau reste le même. Seul le gilet est remplacé par un pull ou un cardigan vers la fin de la guerre. Les couleurs sombres prédominent, afin que le costume puisse servir à toutes sortes d'occasions. De toute façon, les teintures nécessaires à des couleurs plus vives sont monopolisées pour l'effort de guerre. Les cravates, au tricot ou au crochet, sont la seule touche de couleur en dehors des toujours populaires pulls Jacquard.

Zut alors !

Les tissus et les vêtements étant devenus rares, le ministère de l'Information lance en 1943 une campagne « Réparez, ça fera de l'usage » (*Make Do and Mend*), le message étant repris de l'autre côté de l'Atlantique et en Europe continentale. De nombreuses brochures sont publiées, montrant comment recycler, réparer et entretenir les vêtements pour qu'ils durent plus longtemps, ce qui permet d'économiser les tickets. Le programme comprend également des cours, des projections de films et l'ouverture de centres de conseil, où l'on enseigne des compétences perdues, comme le reprisage. La valeureuse, impénétrable et souvent morne poupée Mme Sew and Sew est introduite en 1944 pour raviver la campagne. Considéré comme patriotique, le recyclage est à la mode.

Les vestons de costume ont des épaules carrées et rembourrées, de larges revers et une découpe ronde sur le bord inférieur avant. Le « costume utilitaire » britannique et le « costume de la victoire » américain, fabriqués en étoffes synthétiques, suivent à la lettre les recommandations d'austérité. Pour une tenue plus décontractée, on porte une veste de sport ou un anorak léger, en cuir ou en daim. S'arrêtant généralement à la taille, elle s'ouvre par une fermeture éclair ou des boutons pression, avec des bandes élastiques aux poignets et à la taille.

Les pantalons montent haut sur la taille pour tenir chaud dans le dos. La braguette se ferme par des boutons, avec des boutons supplémentaires pour y attacher des bretelles élastiques. Les montants pour ceinture sont rares. Bien que les rabats soient officiellement interdits après 1941/1942, les tailleurs ont toujours tendance à couper les pantalons trop longs, ce qui oblige à les remonter. Couper le tissu excédentaire est considéré comme du gâchis et mal vu. On ne porte les chemises sans col que lorsqu'on effectue un travail manuel fatigant ou lorsqu'on se repose chez soi.

Prévus pour tenir chaud, les manteaux pour hommes sont grands et épais. Ils se ferment avec une ceinture et disposent d'un col. On les porte généralement avec un « collier », une écharpe courte en rayonne, en soie ou en coton. L'imperméable mackintosh est une alternative au manteau. Il est impoli de sortir sans chapeau. En Grande-Bretagne, les plus populaires sont le feutre et la casquette plate ; en Amérique, le chapeau mou (*Fedora*) et le *Homburg*. Au cours de la guerre, les bords et les rubans se sont

raccourcis et le feutre s'est fait plus rugueux, mais les chapeaux n'ont jamais été rationnés.

Les hommes servant dans l'armée ont leurs uniformes. Les ouvriers de l'industrie des deux sexes portent des blouses, souvent par-dessus leur costume ou leur robe. Ces blouses peuvent être des bleus de travail, des salopettes ou de longs manteaux. Aucune de ces tenues de travail n'est rationnée. Ce n'est pas le cas des chaussures. Les fabricants manquant de caoutchouc et de cuir, ils se rabattent sur d'autres matériaux comme le bois et le liège pour les semelles, et le tissu pour le haut. Les mocassins en cuir deviennent de plus en plus rares au fil des années. Les bottes Wellington, que l'on appelle des claques à cette époque, doivent être soigneusement entretenues, les remplacements étant difficiles à obtenir. Pour ce qui est des coiffures, les variations sur la coupe militaire anglaise « courte derrière et sur les côtés » sont les plus courantes. Les cheveux longs sur le dessus du crâne doivent être maîtrisés par toutes sortes de lotions et de potions, comme la brillantine ou la crème Bryl. Cette dernière est tellement associée à la RAF que ses pilotes sont appelés, péjorativement « les gars de la crème Bryl ». Les jeunes hommes sont généralement rasés de frais, tandis que les militaires et les anciens militaires portent la moustache. Seuls les marins, les vagabonds et les universitaires portent la barbe. Le savon à raser n'est pas rationné, afin que les hommes puissent conserver une pilosité socialement acceptable. Enfin, s'ils trouvent des lames de rasoir, qui sont rares dans la Grande-Bretagne de 1942.

Le chic des raids aériens

En dehors du rationnement, la guerre a eu des effets étranges sur la mode. Les femmes ont une nouvelle tenue dans leur panoplie : le costume d'abri (ou de sirène). Cette combinaison, fréquemment pourvue d'une capuche, s'enfile rapidement dans le cas d'un raid aérien. Avant la guerre, les hommes dormaient en robe de chambre longue. Mais avec l'intensification des bombardements, ils se mettent au pyjama, plus pudique, tout comme les femmes. Les masques à gaz suscitent également des problèmes de style, notamment pour les hommes portant une barbe. La bande de serrage centrale est à l'origine d'une coiffure involontaire chez les femmes : « l'épi de masque ». Les lunettes ont également dû être revues pour éviter que leurs branches ne provoquent des fuites. La soie de parachute, venue surtout des mines allemandes, sert à réaliser toutes sortes d'habits, dont des sous-vêtements pour femmes.

La mode féminine

Durant les années d'avant-guerre, le style militaire est populaire, avec notamment des vestes d'uniforme, des boutons en cuivre et des épaulettes. Les épaules larges et la taille fine sont à l'ordre du jour. Au début du conflit, il est très rare et franchement choquant de voir une femme en pantalon. Cela change rapidement avec l'accès au travail et la disparition du nylon. Les pantalons pour femme se ferment sur le côté, avec des boutons. En dehors du travail, ils sont souvent portés avec un pull quelconque. Les jupes descendent juste en dessous du genou, généralement avec un seul pli pour économiser le tissu. Les jupes et hauts séparés gagnent en popularité sur les robes, puisqu'on peut les porter séparément pour varier les tenues. Les habits de tous les jours sont décorés d'accessoires pour apporter une touche personnelle. Les manches bouffantes sont de rigueur, partout. On pille les placards des hommes pour adapter leurs tenues ou les porter telles quelles.

La mode est dictée par deux sources : Paris et Hollywood. Après la chute de la France, de nombreux magasins de couture parisiens ferment leurs portes, d'autres travaillant pour l'occupant. Paris ne pouvant plus organiser la semaine de la mode, New York monte une Fashion Week en 1943, qui place les couturiers américains sous les projecteurs.

Malgré tous les efforts des nazis pour contrôler la mode féminine en Allemagne avant la guerre, la plupart des femmes continuent à s'habiller comme elles le souhaitent, refusant d'adopter le costume traditionnel *Trachtenkleidung* ou les uniformes des organisations. Une fois que les pénuries de tissu frappent l'Allemagne, même ces services auxiliaires n'ont plus les moyens de fournir un uniforme à tous leurs membres. L'appartenance au groupe n'est visible que par un bandeau sur le bras.

Le tablier est le vêtement féminin typique, du moins en Grande-Bretagne. Porté par-dessus les habits, il les protège durant le travail. Combiné à un châle et des rouleaux, il constitue l'image d'Épinal de la femme au foyer britannique de la classe ouvrière. La plupart des femmes adoptent des tenues de travail lorsqu'elles vont à l'usine ou dans les champs, qui sont à la fois plus pratiques et plus chaudes. En Allemagne, le port du pantalon par une femme en dehors du travail provoque un scandale. Il est même illégal dans certaines régions. Toutefois, en 1944, Heinrich Himmler déclare que l'on ne devrait pas poursuivre les femmes qui violent cette règle.

Comme pour les couvre-chefs des hommes, les chapeaux des femmes ne sont pas rationnés. C'est par contre le cas des châles en tissu. Pourtant, on en porte fréquemment au travail, pour éviter de se salir les cheveux ou de les prendre dans des engrenages. Le prix des chapeaux augmentant rapidement, le châle est également une alternative plus économique. Les filets en crochet ou en tricot sont aussi utiles pour maintenir des cheveux longs en place. On peut les porter en journée ou le soir, avec un peu d'effort. Les bérêts sont eux aussi considérés comme élégants. Les talons des chaussures sont limités à cinq centimètres en Grande-Bretagne et deux centimètres et demi en Amérique. Les talons compensés font leur apparition.

« Si Veronica Lake accepte de changer, je peux le faire aussi ! Au moins, maintenant, je vois où je vais... »

— Julia, New York, 1942

Les coupes de cheveux changent elles aussi à mesure que la guerre progresse et que les femmes accèdent à de nouvelles carrières. Les pénuries de shampoing et de produits cosmétiques, comme les lotions de mise en plis, sont une raison supplémentaire pour passer à des chevelures plus pratiques, mais tout aussi élégantes. Toutes les femmes qui peuvent se le permettre arborent une permanente. Les cheveux courts sont à la mode si l'on sert dans les forces auxiliaires féminines.

Même si une femme porte les cheveux longs, ils sont généralement attachés durant la journée. Des célébrités sont recrutées pour promouvoir certains styles, dont l'actrice Veronica Lake. Célèbre pour sa longue chevelure couvrant un œil, imitée par de nombreuses femmes, le gouvernement lui demande de changer de style pour un autre limitant les accidents en usine, le « rouleau de la victoire », baptisé en l'honneur des manœuvres héroïques des pilotes américains. Les coiffures Pompadour dominent au début de la guerre, où les cheveux sont bouclés et relevés sur le devant de la tête. En 1944, un style en brosse est introduit, qui se débarrasse de ces complications.

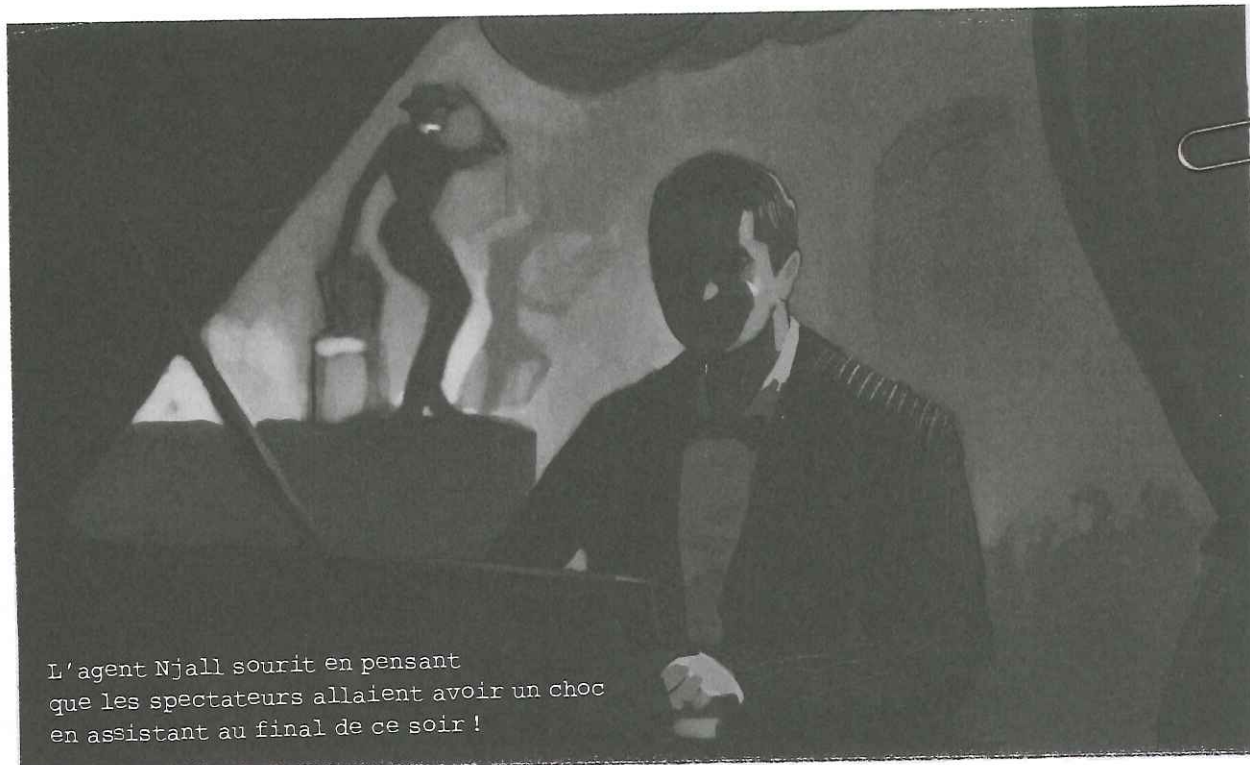
Dans les années 1930, l'utilisation du maquillage n'est plus considérée comme particulièrement vulgaire ou scabreuse, sauf dans l'Allemagne nazie. Une femme bien apprêtée utilise de la poudre, du fond de teint, du rouge à lèvres et du mascara, si elle en trouve. Le vernis à ongles disparaît en 1943 et le rouge à lèvres est de plus en plus dur à obtenir. Les raisons en sont une carence en matière première, mais également le coût des taxes sur les produits de luxe. Le maquillage pour jambes, acheté ou préparé soi-même, gagne en popularité à mesure que les bas se font rares et que les femmes se mettent à porter des chaussettes. Le gouvernement encourage vivement ses citoyennes à prendre le plus grand soin de leur apparence, afin de maintenir le moral de ses citoyens...

LES FEUX DE LA RAMPE

Maintenir le moral est essentiel durant les périodes de crise nationale. La radio, les journaux, les magazines et le cinéma ont tous un rôle à jouer. Ils doivent à la fois réconforter les esprits des citoyens, mais aussi les tenir informés des dernières nouvelles.

Un pas de danse

La danse est l'un des deux passe-temps les plus populaires en Grande-Bretagne durant la guerre. Le fox-trot, un peu trop sérieux, est graduellement remplacé par des pas plus exotiques venus des États-Unis, apportés par les troupes nouvellement débarquées. L'une des plus populaires auprès des jeunes Américains, puis de leurs homologues britanniques, est le Lindy Hop, qui est



L'agent Njall sourit en pensant que les spectateurs allaient avoir un choc en assistant au final de ce soir !

Pennsylvania 6-5000

L'un des plus célèbres partisans du Big Band est Glenn Miller. En mars 1938, Miller forme son deuxième orchestre, avec une section de bois plus importante, qui le mène à développer un « son » caractéristique. En octobre 1942, espérant remonter le moral des troupes par la musique, il se porte volontaire pour le service militaire. On l'assigne au Corps des spécialistes de l'armée. Après avoir terminé ses classes, il fonde l'orchestre des Forces de l'armée et de l'air, qui fait plusieurs tournées triomphales. En décembre 1944, le major Miller s'envole en avion de Twinwood Farm, une base de la RAF près de Bedford, en Angleterre, à destination de Paris. L'avion et ses occupants disparaissent sans laisser de trace.

apparu en 1935. Prétendument baptisé en l'honneur de l'aviateur Charles Lindbergh, il s'inspire des danses afro-américaines. Le Hop parvient à conserver sa place prédominante durant toute la guerre, malgré l'arrivée d'autres pas, comme le jitterbug. L'ère du Swing commence vers la même époque, la musique de Big Band atteignant l'apogée de sa popularité pendant la guerre.

En dehors de la musique instrumentale du Big Band, les chansons alliées se regroupent globalement en trois catégories : les chansons d'amour mélancoliques et romantiques, les hymnes patriotiques émouvants et galvanisants, et les bizarreries légères et comiques. Une même chanson est fréquemment reprise par plusieurs artistes des deux côtés des l'Atlantique, chaque pays ayant ses favoris. En Amérique, Bing Crosby, les Andrews Sisters, Ella Fitzgerald et Benny Goodman sont les noms les plus familiers. En Grande-Bretagne, Gracie Fields, Vera Lynn, George Formby et Joe Loss sont plus connus. Édith Piaf, Maurice Chevalier et Tino Rossi divertissent la France occupée, tandis que Joséphine Baker fait le guet pour les alliés.

L'Allemagne a des goûts musicaux bien plus conventionnels, du moins officiellement. Hitler déteste le jazz. La musique socialement approuvée du Troisième Reich comprend les œuvres de Richard Wagner, Richard Strauss et Carl Orff. La chanteuse suédoise Zarah Leander est appréciée par les soldats allemands.

Musique et chansons de ces années-là

1939

Kiss Me Goodnight, *Sergeant Major* (Arthur Askey) ; *Das Mädchen unter der Laterne*, ou *Lili Marlene* (Lale Anderson) ; *Moonlight Serenade* (Glenn Miller) ; *Over the Rainbow* (Judy Garland) ; *Run, Rabbit Run* (Flanagan and Allen) ; *Strange Fruit* (Billie Holiday) ; *We'll Meet Again* (Vera Lynn) ; *We're Gonna Hang Out the Washing on the Siegfried Line* (Flanagan and Allen) ; *Wish Me Luck as You Wave Me Goodbye* (Gracie Fields).

1940

Bless 'Em All (George Formby) ; *In The Mood* (Glenn Miller) ; *A Nightingale Sang in Berkeley Square* (Vera Lynn) ; *When You Wish Upon a Star* (Cliff Edwards) ; *Whispering Grass* (The Inkspots) ; *You Are My Sunshine* (Jimmie Davies).

1941

Boogie Woogie Bugle Boy (The Andrews Sisters) ; *Chattanooga Choo Choo* (Glenn Miller) ; *I Don't Want to Set the World on Fire* (Horace Heidt) ; *The Last Time I Saw Paris* (Tony Martin) ; *Ça sent si bon la France* (Maurice Chevalier).

1942

Douce France (Charles Trenet) ; *Ich weiß, es wird einmal ein Wunder gescheh'n* (Zarah Leander) ; *Jitterbug Waltz* ("Fats" Waller) ; *Night and Day* (Frank Sinatra) ; *Obey Your Air Raid Warden* (Tony Pastor) ; *Tangerine* (Jimmy Dorsey) ; *Rosie the Riveter* (Kay Kyser) ; *A String of Pearls* (Glenn Miller) ; *The White Cliffs of Dover* (Vera Lynn).

1943

As Time Goes By (Dooley Wilson) ; *C'était une histoire d'amour* (Édith Piaf) ; *Praise the Lord and Pass the Ammunition* (Kay Kyser) ; *When the Lights Go on Again* (Vaughn Munroe) ; *Why Don't You Do Right ?* (Benny Goodman).

1944

Don't Fence Me In (Bing Crosby and the Andrews Sisters) ; *I'll Be Seeing You* (Bing Crosby) ; *It Had to Be You* (Helen Forrest and Dick Haymes) ; *Straighten Up and Fly Right* (Nat King Cole).

Films de ces années-là

Américains

The Adventures of Robin Hood (1938) ; *The Dawn Patrol* (1938) ; *The Hound of the Baskervilles* (1939) ; *Stagecoach* (1939) ; *Gone with the Wind* (1939) ; *The Wizard of Oz* (1939) ; *The Great Dictator* (1940) ; *The Philadelphia Story* (1940) ; *Pinocchio* (1940) ; *The Road to Singapore* (1940) ; *Citizen Kane* (1941) ; *The Maltese Falcon* (1941) ; *Casablanca* (1942) ; *Cat People* (1942) ; *I Walked with a Zombie* (1943) ; *Double Indemnity* (1944) ; *To Have and Have Not* (1944).

Anglais

The Thirty-Nine Steps (1935) ; *The Lady Vanishes* (1938) ; *The Four Feathers* (1939) ; *Goodbye, Mr. Chips* (1940) ; *Let George Do It !* (1940) ; *49th Parallel* (1941) ; *"Pimpernel" Smith* (1941) ; *The First of the Few* (1942) ; *In Which We Serve* (1942) ; *Went the Day Well ?* (1942) ; *The Life and Death of Colonel Blimp* (1943) ; *We Dive at Dawn* (1943) ; *Fanny by Gaslight* (1944) ; *Henry V* (1944) ; *The Way Ahead* (1944) ; *Brief Encounter* (1945).

Français

Le jour se lève (1939) ; *La Règle du jeu* (1939) ; *Moulin rouge* (1940) ; *Paradis perdu* (1940) ; *Remorques* (1941) ; *L'assassin habite au 21* (1942) ; *Les Visiteurs du soir* (1942) ; *Le Corbeau* (1943) ; *L'Éternel Retour* (1943) ; *Le ciel est à vous* (1944) ; *Les Enfants du paradis* (1945).

Allemands

Triumph des Willens (1935) ; *Der Hund von Baskerville* (1936) ; *Die Reise nach Tilsit* (1939) ; *Bismarck* (1940) ; *Jud Süß* (1940) ; *Die grosse Liebe* (1942) ; *Münchhausen* (1943) ; *Titanic* (1943) ; *Die Degenhardts* (1944) ; *Die Feuerzangenbowle* (1944).

En Technicolor !

Aller au cinéma est l'autre loisir préféré de la Grande-Bretagne en temps de guerre, avec la danse. Même les quelques personnes ayant eu accès au service télévisé naissant de la BBC (British Broadcasting Corporation) avant le début de la guerre n'ont plus rien à regarder maintenant qu'il est suspendu. Si les cinémas, les théâtres et les autres salles de spectacle sont fermés en Grande-Bretagne lors de la déclaration de guerre, elles rouvrent à peine deux semaines plus tard.

Le cinéma est aussi populaire en Amérique, son audience doublant entre 1940 et 1942. L'Allemagne dispose d'une industrie cinématographique bien vivante, même si nombre de ses vedettes ont fui vers l'Amérique pour échapper à la persécution et aux interférences du gouvernement. Des cinémas mobiles apportent les dernières nouveautés dans les campagnes allemandes, pour y diffuser le message national socialiste.

Étant un excellent moyen de transmettre un message, les films sont fréquemment utilisés par la propagande. Des personnages historiques ou fictifs, comme Sherlock Holmes ou Le Saint, sont engagés pour soutenir le moral et dénigrer l'ennemi. Les films patriotiques soulignant le devoir et l'honneur des civils et des mili-

taires se font plus nombreux à mesure que le conflit s'intensifie. C'est aussi le cas des films d'évasion.

Les Allemands sont particulièrement friands de comédies musicales romantiques. *Die grosse Liebe* est le film le plus rentable jamais produit par le Troisième Reich. En Amérique, ce sont les films noirs et d'horreur qui prennent la tête du box-office. Même une fois sous le contrôle allemand, l'industrie cinématographique française parvient à réaliser des films de propagande à peine voilée, comme *Les Enfants du paradis*.

Des personnages historiques ou fictifs, comme Sherlock Holmes, sont engagés pour soutenir le moral.

Cinq sur cinq

Sans la télévision, la plupart des gens obtiennent leurs informations de l'une des quatre sources suivantes : la rumeur, le cinéma, les journaux ou la radio, voire, le plus souvent, d'un mélange des quatre. La radio est également une arme importante dans la ba-

Ne vous gênez pas pour moi !

Avec le comique Tommy Handley en vedette et co-écrit par Ted Kavanagh, *Encore un coup de cet homme-là (It's That Man Again)* débute sur les ondes de la BBC en juillet 1939. Diffusée tous les quinze jours, la série se déroule dans une station de radio pirate. Tirant son nom d'une périphrase désignant Hitler dans la presse populaire, elle rencontre initialement un succès limité, mais décolle après la déclaration de guerre. Tommy se retrouve dans le bureau des barjots du ministère de l'Aggravation et des Mystères, puis dans un hôtel du port de Bave-aux-Lèvres. L'émission, l'une des plus populaires de la radio britannique, est à l'origine d'une multitude de personnages et de phrases célèbres.

taille pour le moral de la nation. La musique joyeuse, les divertissements et les programmes comiques sont aussi importants que les nouvelles. Elle peut aussi éduquer. Chaque matin, la BBC passe un programme appelé « La Cuisine du front » pour aider la population à tirer le meilleur parti de ses rations.

La radio sert également à la propagande. L'Axe et les Alliés ne s'en priveront pas tout au long de la guerre, avec des succès divers. En septembre 1939, Lord Haw Haw commence à émettre depuis l'Allemagne vers la Grande-Bretagne et l'Amérique dans un programme appelé *L'Appel de l'Allemagne*. L'alias est utilisé par de nombreux annonceurs, le plus connu étant William Joyce, un fasciste irlandais-américain. La Grande-Bretagne diffuse ses propres programmes de propagande, les stations radio « noires » étant gérées par le Directoire de guerre politique, et en particulier Denis Sefton Delmer. Toutefois, la BBC n'est pas impliquée dans la diffusion de propagande directe, afin d'éviter de compromettre sa réputation internationale d'objectivité.

Indiscretions

La censure de la presse n'est pas la bienvenue dans les pays déclarant combattre au nom de la liberté. En Grande-Bretagne, le ministère de l'Information se charge de censurer la presse dès la déclaration de guerre. Il interdit la publication ou la diffusion de nouvelles qui pourraient porter atteinte au moral du public. Seule la BBC est autorisée à s'autocensurer et à se restreindre de commenter les nouvelles.

Dès 1938, les États-Unis passent des lois interdisant de prendre en photo, de dessiner ou de cartographier des bases militaires sans autorisation. Le président Roosevelt étant réticent à utiliser ses possibilités de censure, il se limite à exiger que les articles soient exacts et ne puissent aider l'ennemi. La censure du courrier et des communications aux États-Unis commence en décembre 1941 avec le premier Décret des pouvoirs en temps de guerre. En janvier 1942, le Bureau de censure présente son premier Code volontaire, permettant à la presse américaine de s'autocensurer.

Bien que la censure américaine soit principalement une affaire individuelle, certains domaines sont protégés. Diffuser des bulletins météo est un sujet délicat. On craint qu'ils donnent des informations stratégiques vitales à un ennemi préparant un raid. La moitié des violations au Code concerne le temps. Les micro-trottoirs sont également interdits, de peur qu'ils ne servent à des agents ennemis pour se passer des messages, même si cela conduit à une perte de revenus publicitaires pour les stations. De même, les dédicaces de chansons à heures fixes et les petites annonces sont désapprouvées, puisqu'elles sont un bon moyen de communication pour des espions ennemis.

Joseph Goebbels, ministre du Reich à l'Éducation du peuple et à la Propagande, contrôle d'une main de fer la diffusion des informations en Allemagne et dans les territoires qu'elle occupe, quel que soit le média. Écouter des stations de radio étrangères ou lire des journaux non officiels est sévèrement puni. Toutefois, la guerre s'éternisant, le peuple allemand ne croit plus aux fausses bonnes nouvelles, ayant compris que les médias en général ne sont qu'un engrenage dans la machine bien huilée de la propagande hitlérienne.

Nuances de gris

La propagande prend de nombreuses formes et agit à différents niveaux. La propagande « blanche » est la plus évidente, venant clairement du camp qui la diffuse. La plupart des films sortis durant la guerre sont de la propagande blanche à peine voilée, visant à galvaniser la population. La propagande « grise » n'a pas de source clairement identifiée, tandis que la « noire » prétend venir d'un camp alors qu'elle provient en réalité d'un autre. La propagande noire cache le mensonge qu'elle souhaite répandre en le présentant au milieu de rumeurs, de fictions et d'une part de vérité. Certaines des stations noires du Directoire de guerre politique sont populaires auprès du public allemand. Même si l'on soupçonne leur véritable nature, leurs programmes sont intéressants et elles disent plus souvent la vérité que les stations officielles allemandes.

Section M, Hôtel Métropole, Londres

À l'attention de : l'éditeur du Times

*Il nous plairait énormément que vous ne publiez pas ces photographies
« monstrueuses », dans l'intérêt national. Vous ne le regretterez pas.*

A. Towton





Chapitre 3

Home, Sweet Home

Cette guerre est celle du peuple. Elle nous concerne tous, nous en sommes tous les soldats.

Alors, battez-vous. Battez-vous de toutes vos forces, et Dieu nous sourira.

– Le vicaire, Madame Miniver, 1942

Quelles que soient les horreurs se déroulant un peu partout dans le monde, loin du front, la vie continue tant bien que mal. Dans les pays occupés, les temps sont durs, même si vous êtes prêts à collaborer avec l'ennemi. C'est à peine mieux dans les pays libres, les civils subissant de plein fouet toutes les privations induites par l'état de guerre.

Les chronologies qui suivent détaillent les événements affectant la vie des citoyens ordinaires de Grande-Bretagne, de France et des États-Unis d'Amérique. Comme celle du premier chapitre, elles sont présentées par année et, quand c'est possible, par mois.

DEAR OLD BLIGHTY

Séparée du reste de l'Europe par la Manche, la Grande-Bretagne est dans une situation inhabituelle et ennuyeuse au début de la guerre, les nations continentales tombant l'une après l'autre face à la puissance militaire allemande. Bien que, techniquement, la

dernière invasion de l'île remonte à presque neuf cents ans, les Anglais ont conscience que leur île-forteresse n'est plus aussi imprenable depuis l'avènement de la guerre moderne et mécanisée.

1922

Novembre

La BBC émet ses premiers signaux radio depuis Londres.

1928

Le révérend Montague Summers publie la première traduction anglaise du *Malleus Maleficarum*.

Frank Whittle dépose son premier brevet de moteur à réaction. Son prototype est opérationnel en 1937.

1931

Décembre

Avec la signature des Statuts de Westminster, l'Empire britannique devient officiellement le Commonwealth. Les anciennes colonies sont maintenant indépendantes, tout en restant sous la souveraineté britannique.

1932

Oswald Mosley fonde l'Union britannique des Fascistes, également appelés les Chemises noires.

1933

Le réseau électrique national est fondé par le Bureau central d'Électricité. Toutefois, le système est encore instable et ne couvre pas tout le pays.

Suggestions de styles de scénarios

Les campagnes basées en Grande-Bretagne impliqueront probablement des « drames douille », de l'espionnage, des missions de récupération clandestines, la défense civile et des opérations de lutte contre des agents ennemis ou des sectes indicibles.



1936

La Grande-Bretagne entame la construction d'un réseau de stations de localisation des avions par ondes radio, en commençant par le sud-est, puis sur toute la côte est. Après la chute de la France en 1940, il est étendu à la côte ouest et à l'Irlande du Nord.

Octobre

Des ouvriers sans emploi organisent une marche de Jarrow à Londres pour attirer l'attention sur la situation des travailleurs du nord-est suite à l'effondrement de l'industrie de la ville, lors de la grande dépression.

Novembre

La chaîne de télévision de la BBC commence à émettre régulièrement depuis le palais Alexandre, à Londres, après des essais plus limités en 1932. La diffusion est interrompue au début de la guerre, en 1939.

Décembre

Le roi Edward VIII, aussi débonnaire que populaire, abdique après avoir régné pendant seulement onze mois, le Parlement refusant de reconnaître son mariage avec une divorcée américaine, Wallis Simpson. Son frère monte avec réticence sur le trône britannique, sous le nom de George VI.

1937

Une force de vigies volontaires est activée dans le cadre des Précautions antiraid aériens. En Grande-Bretagne, le « Sellotape » devient synonyme de ruban adhésif.

1938

Sir John Anderson révèle l'abri antiaérien portant son nom, of-

fert aux familles en dessous d'un certain niveau de revenus annuels. La production cesse en 1941 à cause de la pénurie de métaux. Harry Price fait revivre le Club fantôme, une association organisant des dîners où l'on parle de rencontres surnaturelles.

Mars

Fondation de la Section D du Service secret de renseignement britannique, chargé des activités de sabotage et de propagande. Son quartier général est situé dans l'hôtel Métropole, à Londres.

Mai

Le Service volontaire des Femmes est fondé par Stella Isaacs, marquise de Reading.

Fondation du Service territorial auxiliaire. On demande aux Infirmières volontaires volantes d'être son premier corps de conductrices. Le Premier ministre Neville Chamberlain prononce son fameux discours de paix en revenant d'Allemagne où il a signé les accords de Munich.

Octobre

La première édition du magazine de photo hebdomadaire *Picture Post* est publiée par Hulton Press.

1939

Se basant sur une machine à décoder polonaise, Alan Turing conçoit la Bombe, afin d'accélérer le cryptage des messages codés par Enigma. Les impôts sur le revenu augmentent plusieurs fois pour financer l'effort de guerre.

Avril

Une conscription limitée est introduite pour les hommes entre 20 et 22 ans.

Livres, shillings et pence

Contrairement aux monnaies françaises, allemandes et américaines, le système anglais n'est pas décimal, ce qui perturbe grandement les visiteurs.

£1 = 20 shillings (s) = 240 pence (d)

Un prix d'une livre, six shillings et deux pence (ou tuppence) se note £1 6s 2d.

Été

L'Association des radioamateurs de Grande-Bretagne et le Service de sécurité radio mettent en place les Intercepteurs volontaires, un groupe d'enthousiastes chargé d'intercepter les transmissions ennemies en complément du réseau de stations-Y officiel. Début de l'évacuation officieuse des femmes enceintes, des enfants, de leurs mères et des institutrices des grandes villes.

Juin

On demande aux hommes entre 20 et 21 ans de s'enregistrer auprès des forces armées. Début des exercices de défense civile. Fondation du Corps auxiliaire féminin de l'Air Force et des Femmes dans les Champs.

Juillet

Reformation du Service féminin de la Royal Navy (communément appelé les roitelettes), qui avait été dispersé à la fin de la Première Guerre mondiale.

Août

Installation de la Station X à Bletchley Park, Buckinghamshire. Le projet Observation de masse demande au peuple britannique de décrire leur vie quotidienne dans des journaux intimes. Le Corps des observateurs est mobilisé.

Septembre

1er : instauration du black-out. 2 : le Décret de service national permet la conscription des hommes britanniques âgés de 18 à 41 ans n'étant pas exemptés du fait de leur métier. 3 : une tempête violente frappe le nord de l'Angleterre le jour où Chamberlain fait l'annonce tant redoutée de l'entrée en guerre de la Grande-Bretagne. 8 : création du ministère de la Nourriture. 29 : jour national de l'enregistrement pour les cartes d'identité et les livrets de rationnement. Début de la drôle de guerre en Grande-Bretagne. Début de l'évacuation d'un million et demi de personnes des grandes villes, par peur des bombardements allemands. Des masques à gaz sont distribués aux civils, mais il n'y en a pas pour tout le monde. Rationnement de l'essence. Le ministère de l'Air invente des stratégies de leurre pour protéger les aéroports des bombardiers allemands, les sites Q et R. Reformation de l'Unité des amis ambulanciers.

Octobre

Le ministère de l'Agriculture lance la campagne « Creusez pour la Victoire ». La Section M est créée dans l'hôtel Métropole, oc-

cupant une suite voisine de celle de la section D, avec qui elle travaille de concert.

Décembre

Les premières troupes canadiennes arrivent en Grande-Bretagne. Le gouvernement britannique commence à interner les étrangers ennemis, initialement les Allemands et les Italiens, y compris les réfugiés. La plupart sont installés sur l'île de Man. À l'été 1942, la plupart des étrangers ne présentant pas de risque ont été relâchés. Le prix de denrées de base est fixé pour éviter l'inflation et la tentation de profiter de la guerre.

La Section M est créée dans l'hôtel Métropole, occupant une suite voisine de celle de la section D.

1940

Des camps de récolte pour enfants sont mis en place pour aider les fermiers souffrant d'un problème de main-d'œuvre. Les récoltes sont exceptionnelles grâce à un été et un automne particulièrement clément. Des « trekkers » dorment à la belle étoile en pleine campagne, où ils se sentent en sécurité de la menace des bombardements. Les impôts sur le revenu augmentent encore. Le chômage a quasiment disparu grâce à l'effort de guerre. Formation du Corps des civils.

Janvier

Le rationnement de la nourriture commence par le bacon, le beurre et le sucre.

Février

Début de la campagne « Les indiscretions coûtent des vies ». Formation du Transport aérien auxiliaire, un groupe civil chargé de transporter les avions vers et depuis les aéroports, les usines et les garages.

Mars

La viande est rationnée. Chaque citoyen britannique a maintenant son masque à gaz, qu'il doit avoir en permanence sur lui. La première « Bombe » fonctionnelle, construite par la Compagnie britannique de Machines tabulatrices, et appelée la « Victory », est livrée à Bletchley Park. Les modifications ultérieures de Gordon Welchman augmentent son efficacité.

Rien ne vaut une bonne tasse...

Les Britanniques sont connus pour leur amour du thé. Le ministère de l'Information pense même qu'une bonne tasse est le remède idéal contre les raids aériens. Attention, on ne parle pas des sachets de thé, qui sont quasiment inexistant, mais de bonnes vieilles feuilles de thé libres dans une véritable théière.

"Wild" Jack Howard

Charles Henry George Howard, 13^e comte de Berkshire, 20^e comte de Suffolk (1906-1941). Jeune aristocrate aventureux, il s'enfuit de l'École navale royale pour rejoindre la marine marchande et voyager de par le monde. À son retour, perroquet sur l'épaule, il s'engage dans les gardes écossais. On l'en chasse pour comportement tapageur et vulgarité. Il part pour l'Australie, puis revient et s'inscrit à l'université d'Edinburgh, où il est diplômé en chimie et pharmacologie. Cela l'aide à obtenir un poste au ministère de l'Intendance, qui l'envoie à Paris (cf. page 65). Là, il achète deux gros pistolets, qu'il baptise Geneviève et Oscar et qu'il porte toujours sur lui.

Avril

La Grande-Bretagne lance sa campagne malheureuse en Norvège. Début du Recensement en temps de guerre ; la presse donne aux inspecteurs à domicile le surnom de « Fureteurs de Cooper », d'après le ministre actuel de l'Information, Duff Cooper, quelle que soit l'agence pour laquelle ils travaillent.

Mai

Suite à l'échec de la campagne norvégienne, Chamberlain démissionne. Il est remplacé par Winston Churchill. Le secrétaire d'État à la Guerre, Anthony Eden, annonce la formation des Volontaires de défense locale. L'Union britannique des Fascistes est dissoute et ses dirigeants arrêtés ; Oswald Mosley est emprisonné. Le Comité agricole exécutif en temps de guerre commence un recensement des fermes anglaises, visant à prévoir les mesures nécessaires pour maintenir les réserves de nourriture de la nation. 26 : un jour de prière nationale est annoncé par le roi George VI, à la demande de Churchill.

Juin

Les étrangers et les apatrides, s'ils ne sont pas déjà enfermés, sont sujets à un couvre-feu. Ils doivent rester chez eux entre 22 h 30 et 6 heures du matin. Les ressortissants de pays ennemis doivent également rendre leurs transmetteurs sans fil. Jack Howard forme son équipe de recherche en déminage, qu'il installe dans un bureau du Strand. On retire les panneaux sur les routes pour semer la confusion chez d'éventuelles troupes d'invasion. Le gouvernement interdit de faire sonner les cloches des églises, sauf en cas d'invasion. Le Club équestre annonce l'interruption des courses de chevaux. 18 : Churchill fait son discours « *This Was Their Finest Hour* ». 30 : l'Allemagne envahit les îles anglo-normandes, la seule partie des îles britanniques à être occupée durant le conflit.

Juillet

Le thé est rationné, ainsi que la margarine. Il est interdit de faire voler des cerfs-volants et des ballons ou de lancer des feux d'artifice. Les grèves deviennent illégales. Hugh Dalton forme la Direc-

tion des opérations spéciales (DOS) et déménage sur Baker Street avec ses « Irréguliers ». Les Volontaires de défense locale sont renommés la Garde populaire. Début de la bataille d'Angleterre.

Août

Gaspiller de la nourriture devient officiellement un crime. 13 : la Luftwaffe tente de détruire la RAF en prélude à une invasion. À Londres, sur Primrose Hill, des p'tits gars ayant le sens du commerce louent des longues vues pour que les curieux puissent observer les duels aériens. 21 : Churchill fait son discours « *Never in the Field of Human Conflict* ». 24 : un bombardier isolé de la Luftwaffe lâche accidentellement son chargement sur Londres.

Septembre

7 : début du Blitz de Londres, aussi appelé le Big Blitz. Deuxième jour de prière nationale. 15 : fin de la bataille aérienne de Londres, qui est remplacée par un blocus maritime. Le palais de Buckingham est bombardé alors que le roi et la reine sont présents. Conséquence inattendue, les relations tendues entre le roi et ses sujets commencent à s'améliorer. Le roi crée la croix et la médaille de George pour récompenser la bravoure civile.

Novembre

Coventry est bombardée au cours de l'opération Sonate au clair de lune.

Décembre

Bristol est lourdement bombardée par la Luftwaffe. Le jour férié du lendemain de Noël est annulé.

1941

Le gouvernement introduit les Semaines des armements pour lever des fonds pour l'équipement des soldats. Il augmente à nouveau les impôts.

Mars

Le fromage, le jambon et les conserves sont rationnés. Ernest Bevin, ministre du Travail et du Service national, annonce la Loi de protection des métiers stratégiques, qui oblige les ouvriers qualifiés à s'enregistrer auprès du gouvernement. Le but est de limiter les pénuries de main-d'œuvre engendrées par la conscription et

Entrer dans le dictionnaire

Comme de nombreuses villes industrielles, Coventry souffre de son importance pour l'effort de guerre. En une seule nuit, elle est pratiquement détruite par des bombes incendiaires, la Luftwaffe tentant d'annihiler les manufactures locales. La propagande allemande va même inventer un nouveau verbe « Coventrieren », désignant l'acte de dévaster une ville par un bombardement. Ils cesseront de l'utiliser quand la RAF et l'Air Force américaine se mettront à leur tour à bombarder massivement les cités allemandes dans la deuxième partie de la guerre.



« Certes, on ne peut pas dire que ce soit les vêtements les plus flatteurs au monde, mais ils sont chauds et solides. En plus, ils ne coûtent pas un bras et ne sont pas de l'occasion pour autant. Je suppose qu'on fera avec, au moins pour le moment. »

— Maggie, Londres, octobre 1941

le volontariat. Les abris Morrison, qu'on installe chez soi, doivent leur nom au secrétaire de l'Intérieur Herbert Morrison. *Die Zeitung*, un journal germanophone destiné aux exilés, est publié à Londres. Des versions raccourcies sont dispersées par avion au-dessus de l'Allemagne par la RAF.

Avril

Les premiers cargos de nourriture organisés par le programme Prêt-Bail arrivent en Grande-Bretagne. Le Corps des observateurs devient le Corps royal des observateurs.

Mai

Jack Howard et son équipe sont tués en désarmant « Old Faithful » dans le cimetière de bombes d'Erith Marshes, près de Londres. Officiellement, le Blitz se termine, bien que des bombes continuent à tomber par intermittence tout au long du conflit. Les services de lutte contre les incendies sont nationalisés.

Juin

Les vêtements, les meubles et le charbon sont ajoutés à la liste des denrées rationnées.

Août

Le gouvernement prend en charge les chemins de fer du pays.

Septembre

Les vêtements utilitaires sont introduits pour tenter de limiter les pénuries de tissu (cf. page 17).

Décembre

La deuxième loi de Service national autorise les femmes célibataires, puis mariées, âgées de 19 à 30 ans, à être mobilisées pour

le travail de guerre. Des points de rationnement sont introduits pour certains objets.

1942

Fondation du Comité d'Oxford contre la famine, visant à aider les femmes et les enfants grecs souffrant de l'occupation allemande. Les bas en nylon sont brièvement disponibles en Grande-Bretagne. Une scission chez les Femmes dans les Champs voit la création des Femmes dans la Forêt.

Janvier

Les premières femmes GI arrivent en Grande-Bretagne.

Février

Le savon est rationné. Un système de points complexe permet aux familles de varier ce qu'elles achètent pour couvrir leurs besoins.

Mars

Le rationnement de l'essence s'étend au gaz et à l'électricité.

Avril

En représailles du bombardement de la ville de Lübeck par la RAF, la Luftwaffe entreprend les raids Baedeker contre des villes historiques, mais sans grande importance stratégique. Leur nom vient du guide touristique *Baedeker*, où les cibles seraient choisies selon leur nombre d'étoiles. Les raids continuent jusqu'en juin.

Juillet

L'armée de l'air américaine commence à arriver en Grande-Bretagne. Les confiseries sont rationnées.

Août

Rationnement des biscuits.

Octobre

Eleanor Roosevelt arrive en Grande-Bretagne pour une visite de trois semaines où elle inspecte les troupes américaines et britanniques.

Chaque jour, faites une chose qui vous effraie.
— Eleanor Roosevelt

Novembre

Le *Rainbow Corner*, un club réservé aux soldats américains, ouvre à l'angle de Shaftesbury Avenue, à Londres.

1943

Institution de camps de récolte pour adultes, afin d'aider les fermiers. Les participants effectuent deux semaines de travail payé et les divertissements du soir sont assurés par l'Association de service national de récréation. Introduction du catalogue de meubles utilitaires, faisant pour l'ameublement ce que le programme avait tenté pour les vêtements. La médaille Dickin pour bravoure animale est créée par Marie Dickin, la fondatrice du Dispensaire populaire pour animaux malades.

Mars

Tommy Flowers, un ingénieur des laboratoires de recherche des Postes, commence à travailler sur le Colossus, le premier ordinateur électronique programmable, qui aidera à briser Tunny, le code Lorenz utilisé par les téléscripteurs allemands.

Avril

Un petit nombre de femmes est autorisé à rejoindre officiellement la Garde populaire, en tant que « femmes sélectionnées ».

Décembre

Bevin Boys : 48 000 conscrits britanniques âgés de 18 à 25 ans sont envoyés sous terre plutôt que sur le front, pour lutter contre la pénurie chronique de main-d'œuvre dans les mines de charbon.

1944

Introduction du système de taxation « payez sur vos revenus » en Grande-Bretagne, en raison de l'augmentation du nombre de foyers imposables. Helen Duncan est la dernière personne à être jugée pour sorcellerie selon les lois actuelles.

Janvier

Un mois après son arrivée, le premier Colossus passe ses tests à la Station X (plus connue sous le nom de Bletchley Park). Début du *Little Blitz* contre les zones industrielles, qui dure jusqu'en mars.

Mars

Interdiction de tous les voyages à l'étranger depuis la Grande-Bretagne.

Juin

Les bombes V1, rapidement surnommées « fourmi-lion » par les Anglais, commencent à pleuvoir sur Londres (opération Débaras).

Septembre

Nouveau jour de prière nationale pour le cinquième anniversaire de la guerre. Les V2 tombent sur Londres. Le black-out est officiellement réduit à un « dim-out ».

Décembre

La Garde populaire est officiellement démantelée.

1945

Avril

Le black-out est enfin levé en Grande-Bretagne.

UNE ÉPOQUE PAS SI BELLE

Avec l'occupation allemande, la France n'a un front que pendant une période assez courte, entre septembre 1939 et juin 1940. Toutefois, la Résistance se développe pendant toute la guerre, le pays établissant un front interne clandestin luttant contre l'occupant allemand et les collaborateurs de Vichy.

1930

André Maginot, ministre de la Guerre, lance la construction d'une ligne de défense fixe, comprenant des bunkers en béton et des tourelles de mitrailleuses, le long de la frontière entre la France et l'Allemagne ainsi que l'Italie, appelées respectivement les lignes Maginot et Alpine.

1935

Mai

Signature du traité franco-soviétique d'assistance mutuelle, ayant pour but d'encercler l'Allemagne et de contrer son pouvoir.

1939

Septembre

3 : suite à l'invasion de la Pologne, la France déclare la guerre à l'Allemagne. Le Parti communiste français est poussé à la clandestinité par le Premier ministre Édouard Daladier.

Octobre

Jack Howard, accompagné de sa secrétaire Beryl Morden, est envoyé à Paris en tant que liaison entre le ministère anglais de l'Intendance et son homologue français de l'Armement.

1940

Février

Le travail des femmes est rendu obligatoire dans certaines professions et compagnies, ainsi que dans l'administration.

Suggestions de styles de scénarios

Selon la date à laquelle vous fixez vos scénarios, les campagnes basées en France impliqueront de l'espionnage, des activités de résistance, comme le sabotage et l'infiltration, et des missions de récupération clandestine.

Mars

Daladier démissionne de son poste de Premier ministre. Il est remplacé par Reynaud.

Mai

Début de la bataille de France.

Juin

Charles de Gaulle fuit à Londres, où il lance le mouvement de la France libre. De Gaulle propose à Churchill une déclaration d'union entre la France et la Grande-Bretagne. Portant des millions de livres de diamants et la source mondiale d'eau lourde, Jack Howard, Beryl Morden et un groupe de scientifiques français fuient de Paris à Bordeaux, puis en Angleterre sous le nez de l'armée allemande. Après l'armistice, la France est divisée en une zone occupée au nord et une zone libre au sud contrôlée par Vichy. Initialement, la population soutient le régime de Vichy et l'occupation. Certains soldats français servent même dans des formations SS spéciales, comme le régiment Charlemagne.

Juillet

Pétain obtient les pleins pouvoirs à la tête de l'État français, avec Pierre Laval comme second. La marine royale britannique attaque la flotte française, notamment à Mers el-Kébir, en Algérie, pour éviter qu'elle ne tombe dans les mains des Allemands (opération Catapulte). En conséquence, Pétain annule les relations diplomatiques avec la Grande-Bretagne. À Londres, De Gaulle crée le Service de renseignement (SR), qu'il renomme Bureau central de renseignement et d'action (BCRA) en janvier 1942. Les Allemands coupent les chemins de fer et les routes entre les zones occupées et libres. La France de Vichy introduit le rationnement.

Été

L'un des premiers mouvements de résistance français, le Groupe du Musée de l'Homme, est formé par des intellectuels de gauche liés aux musées parisiens, dans le but de défendre la culture française de l'influence allemande. L'une de leurs activités est la publication d'un journal clandestin, *Résistance*.

Août

Combat, originalement le Mouvement de libération national, l'un des huit plus grands mouvements de résistance, est fondé par Henri Frenay à Lyon.

Une proposition inattendue

Selon le projet de De Gaulle, la Grande-Bretagne et la France formeraient une union politique et nationale, afin d'assurer la protection et la survie des deux pays. Les tentatives du Premier ministre Reynaud pour faire accepter cette idée au conseil des ministres sont combattues par le maréchal Pétain à la tête de l'opposition. Reynaud est contraint à la démission et la France et la Grande-Bretagne continuent leur route séparément, pour le meilleur et pour le pire.

« Non par-ci, non par-là, et tu sais que les choses tournent mal quand même les poissons commencent à se suicider. Le hareng n'est peut-être pas mon plat préféré, mais par les temps qui courent, je prends tout ce qui passe. Au moins, l'envoyer ici depuis les plages de Normandie signifie que les poissons ne sont pas morts en vain... »

— Yves, Paris, 1941

Le prix de la liberté

Le nouveau régime impose un changement de priorité. Le gouvernement de Pétain impute la chute du pays à la décadence de la Troisième République. La devise « Liberté, Égalité, Fraternité » est remplacée par « Travail, Famille, Patrie ».

Octobre

La loi sur le travail des femmes mariées interdit aux femmes de travailler en dehors de chez elles si leur mari peut subvenir à leurs besoins.

Novembre

Les mouvements de résistance naissants reçoivent le soutien de la Direction des opérations spéciales. Le marché noir est en plein boom.

1941

Fondation des Groupes mobiles de réserve, des unités paramilitaires de la France vichyste, par le secrétaire général à la police, René Bousquet.

Février

Le pain est rationné par Vichy.

Juin

Les communistes qui soutenaient le gouvernement de Vichy se retournent contre lui après l'invasion de l'Union soviétique.

Été

La Dernière Colonne, un groupe de résistants du sud, publie un journal clandestin, *Libération*.

Août

Rationnement du vin dans la zone libre.

Septembre

À Paris, les rations de tabac sont réduites, et les femmes n'en ont plus du tout.

1942

Le chocolat et le café ne sont plus disponibles du tout. Le sucre et les confiseries sont également très difficiles à trouver.

Juin

Pétain annonce le programme Relève, permettant aux ouvriers spécialisés français de se porter volontaires pour aller travailler



en Allemagne en échange du retour des prisonniers de guerre français faits durant la bataille de France. Toutefois, trois ouvriers doivent partir pour faire revenir un seul prisonnier.

Septembre

La loi sur le travail des femmes mariées est abrogée en raison du manque de main-d'œuvre. Les femmes sont autorisées à s'engager dans la police. Les filles peuvent être mobilisées en tant qu'ouvrières dès l'âge de 14 ans.

Novembre

En réponse à la reddition des troupes du régime de Vichy face aux forces alliées en Afrique du Nord, les troupes allemandes marchent sur la partie de la France encore inoccupée (opération Anton).

1943

Joseph Darnand fonde la Milice française, une organisation paramilitaire vichyste se consacrant à la lutte contre les mouvements de résistance. Le Bureau des services stratégiques américain soutient les opérations de la Résistance. Formation de Gallia, un réseau spécialisé dans le renseignement militaire et les activités de police.

Janvier

Les Mouvements unis de la Résistance sont formés dans le sud de la France, réunissant les trois principaux groupes que sont Combat, Libération et les Francs-tireurs et partisans (FTP), avec l'aide de Jean « Max » Moulin. La branche armée de l'organisation est connue sous le nom de l'Armée secrète.

Février

La loi du Service du travail obligatoire (STO) est appliquée, obligeant tous les hommes nés entre 1920 et 1922 et non-exemptés à s'enregistrer pour partir en Allemagne. Les désertions massives

qui s'ensuivent conduisent à la formation du Maquis, bien que ce terme ne soit pas employé avant le printemps 1943.

Mai

Formation du Conseil national de la Résistance à Paris.

Juin

Le Comité français de libération nationale est fondé à Alger pour coordonner toutes les forces françaises anti-Vichy et antiallemandes.

Septembre

Début de la construction du canon V3 à Mimoyecques, près de Calais. Il est gravement endommagé par des bombes Tallboy durant un raid aérien de la RAF en juillet 1944.

Octobre

L'armée allemande commence la construction des sites de lancement de V1 dans le nord de la France.

1944

Février

Les lois de Vichy sur le travail obligatoire sont renforcées, permettant maintenant d'envoyer des femmes en Allemagne.

Juin

La Résistance française assassine le ministre de la Propagande vichyste, Philippe Henriot, à Paris. 10 : une partie de la 2^e division de SS-Panzer massacre les habitants d'Oradour-sur-Glane. Ils auraient été informés par la Milice qu'un officier allemand y était prisonnier, mais ils se sont trompés de village, à cause d'une erreur de nom. De Gaulle annonce la formation du gouvernement provisoire de la République française. Les sites de lancement des V1 du nord de la France sont maintenant opérationnels.

Août

25 : Paris est enfin libérée. Pétain est arrêté par les Allemands. Les ministres de Vichy toujours en liberté fuient vers l'Allemagne, par peur des actions toujours plus audacieuses de la Résistance, puis rétablissent leur gouvernement à Sigmaringen.

Septembre

Presque toute la France a été libérée par les troupes alliées, à l'exception de quelques poches de résistance allemande.

MOM & APPLE PIE

Au début de ce qu'ils appellent « la Bonne Guerre », les États-Unis ne sont pas encore affirmés en tant que puissance mondiale. N'ayant pas encore totalement récupéré de la Grande Dépression, le pays ne souhaite pas être entraîné dans un nouveau conflit européen. Si loin du front, ses habitants n'ont pas le même point de vue sur la guerre que ceux qui se trouvent aux portes d'Hitler. Pourtant, par ailleurs, ils vivent des expériences très semblables, la guerre bouleversant la vie de tous les jours.

1929

Octobre

Krach de Wall Street : la chute de la bourse américaine mène à la Grande Dépression, qui n'affecte pas que l'Amérique, mais aussi le reste du monde.

1930

Le ruban adhésif est inventé par 3M sous le nom de *Scotch tape*.

1933

Janvier

Franklin D. Roosevelt est le 32^e président des États-Unis. Dans le cadre de son mandat, il présente le New Deal. Les Grandes Plaines se changent en « plat de poussière ».

Mars

Première diffusion des « conversations au coin du feu » de Roosevelt, durant lesquelles le président explique sa politique à l'aide d'un mélange d'anecdotes et de langage soigneusement choisi.

Suggestions de styles de scénarios

Puisque ce guide ne s'intéresse qu'au front d'Europe de l'Ouest, et qu'il n'y a pas de menace réelle d'invasion des États-Unis eux-mêmes, une campagne basée en Amérique impliquera certainement des enquêtes de détectives, de l'espionnage, de l'infiltration de sectes étranges et d'organisations ennemies, ainsi que des missions clandestines de recherche et de récupération. La guerre contre le Japon sera traitée dans *Achtung ! Cthulhu : Guide du Front Pacifique*.

1935

Janvier

La première bière en canette est vendue à Richmond, en Virginie, par la Compagnie de Brassage Gottfried Krueger de Newark, dans le New Jersey. La Brasserie Fellingfoel de Llanelli, Pays de Galles, introduit sa propre version en Grande-Bretagne à la fin de l'année.

Août

La première loi de Neutralité est votée, poursuivant la politique d'isolation du pays. Elle permet au président d'empêcher l'envoi d'armes aux pays en guerre.

1936

Charles Lindbergh fait son premier voyage en Allemagne, où il retournera souvent, pour constater l'état de l'aviation allemande et de la Luftwaffe. Hermann Göring arrive à lui faire croire qu'elle est bien plus développée et puissante qu'en réalité. Fondation de la Ligue germano-allemande sur les restes du parti nazi américain, avec sa branche militaire et sa version des jeunesses hitlériennes. En 1938, le véritable parti nazi lui demande de ne plus utiliser de symboles nazis officiels. Le groupe se disperse en 1941, suite au bombardement de Pearl Harbor.

1937

Amelia Earhart disparaît quelque part au-dessus du Pacifique, alors qu'elle tente d'achever son tour du monde en avion en solitaire. Le *spam*, un produit alimentaire à base de viande, est mis sur le marché par la compagnie Hormel Food. Il n'arrivera pas officiellement en Angleterre avant 1941, où il devient l'un des aliments caractéristiques de la guerre.

Août

La troisième loi de Neutralité est votée, couvrant les mêmes termes que ses prédécesseurs, tout en ajoutant une clause permettant de commercer avec des belligérants choisis. Le dirigeable *Hindenburg* s'écrase en tentant d'atterrir à Lakehurst, dans le New Jersey. Le reportage radio en direct d'Herbert Morrison devient rapidement légendaire.

1938

Octobre

L'adaptation radio de *La Guerre des mondes* d'H.G. Wells par Orson Welles provoque une panique générale.

1939

L'armée et la marine testent le bateau Eureka d'Andrew Higgins, destiné au débarquement de troupes. Après avoir modifié sa proue, il est intégré sous le nom de LCVP (*Landing Craft, Vehicle, Personnel*, Vaisseau de débarquement de véhicules et d'individus). Une deuxième version, le LCM, est ensuite développée pour les transports mécanisés.

Juin

Formation des Gardes-côtes auxiliaires, initialement appelés la Réserve.

Septembre

Quand la guerre commence en Europe, l'Amérique déclare sa neutralité. Charles Lindbergh prononce un discours à la radio où il implore l'Amérique de rester en dehors de la guerre.

L'adaptation radio de *La Guerre des mondes* d'H.G. Wells par Orson Welles provoque une panique générale.

1940

Introduction des bas nylon dans le commerce. Le nylon a été découvert par Wallace Carothers alors qu'il travaillait pour Du Pont de Nemours en février 1935. Roosevelt commence à moitié officieusement à armer le pays, ce qui marque la fin de la Dépression. Fondation du Service public civil. Le gouvernement émet des obligations de défense ; après décembre 1941, il les renommera en obligations de guerre.

Janvier

Fondation du Service volontaire des Femmes américaines.

Mai

Churchill négocie le « prêt » de cinquante vieux destroyers américains en échange de bases navales aux Bermudes et dans les Antilles britanniques. Le Congrès ne les laisse pas partir avant septembre.

Septembre

Vote de la loi du Service sélectif, permettant la première conscription américaine en temps de paix. Fondation du premier Comité américain, qui promeut l'isolationnisme.

Novembre

Roosevelt est réélu président des États-Unis pour un troisième mandat historique.

Décembre

Roosevelt prononce son discours « *Arsenal of Democracy* », marquant le début de la fin de la politique américaine d'isolationnisme et de non-intervention.

1941**Février**

Fondation des Organisations des services unis, chargées de reconforter les troupes et de les distraire lors de leurs permissions. À partir de novembre, l'organisation divertit également les soldats lors de spectacles aux armées.

Mars

Le Congrès américain ratifie la loi de Prêt-Bail de Roosevelt. Des lois similaires sont ensuite votées pour la Chine (avril) et l'Union soviétique (octobre). Les États-Unis, le Mexique, le Costa Rica et le Venezuela saisissent tous les navires allemands, italiens et danois présents dans leurs ports.

Surnommés « les vilains petits canards » par Roosevelt, les navires de la liberté sont des cargos d'urgence standardisés, préfabriqués et produits en masse. Leur construction est économique et rapide, le record étant de seulement quatre jours et demi. Ils sont également faciles à convertir pour d'autres besoins. Ils ne sont toutefois pas sans défauts, puisqu'ils sont lents et transportent moins de marchandises que d'autres navires. Chaque bateau porte le nom d'une personnalité américaine décédée. Un groupe peut en baptiser un à condition de réunir deux millions de dollars en obligations de guerre. Le *Patrick Henry* est nommé d'après l'homme qui prononça la phrase célèbre : « La liberté ou la mort ! »

Avril

Le Groenland se place sous le contrôle des États-Unis.

Mai

Création du Bureau de défense civile, chargé de coordonner aux niveaux des États et fédéral les mesures de protection des populations civiles en cas de guerre. Eleanor Roosevelt développe la branche de Participation civile de ce Bureau. Formation du Service de guet aérien.

Juin

Tous les avoires allemands et italiens détenus aux États-Unis sont gelés. Le personnel des ambassades et des agences de voyage allemandes et italiennes est expulsé. Les deux pays font de même en représailles. Fondation du Bureau du développement et de la recherche scientifique. En plus de travailler sur la technologie de l'armement, à partir de la fin 1943, il mène des expériences médicales sur les objecteurs de conscience du Service public civil.

Juillet

Ouverture du pont du détroit de Tacoma sur le Puget Sound, dans l'État de Washington. En novembre, il s'effondre, ce qui lui vaut le surnom de « Gertie la Galopeuse ».

Septembre

Après l'attaque de l'*USS Greer* par un *U-Boot*, Roosevelt ordonne à tous les navires américains d'attaquer les vaisseaux allemands et italiens menaçant les convois à travers l'Atlantique. C'est la politique « tirer les premiers ». Le *Patrick Henry* est le premier navire de la liberté à sortir de Baltimore.

Octobre

L'*USS Reuben James* est le premier navire américain à être coulé par un *U-Boot* durant le conflit.

Décembre

7 : des avions japonais bombardent Pearl Harbor, faisant entrer l'Amérique dans la guerre. Quatre jours plus tard, l'Allemagne et l'Italie déclarent la guerre aux États-Unis. Formation de la Patrouille aérienne civile. En avril 1943, elle est transférée du Bureau de défense civile au Département de la guerre, en tant que force auxiliaire de l'armée de l'air. La première loi des pouvoirs en temps de guerre est appliquée. Le premier Comité américain est dissout. La Constitution et la Déclaration d'Indépendance



sont déplacées sous bonne garde des Archives nationales jusqu'à Fort Knox, où elles restent jusqu'en octobre 1944.

1942

Janvier

Le rationnement commence, les pneus étant le premier objet de la liste. La Marine établit son service de patrouille aérienne à Lakehurst. Elle survole les convois de l'Atlantique et du Pacifique pour repérer les sous-marins ennemis. Création du Bureau de production en temps de guerre pour préparer les industries au conflit, superviser l'allocation des matériaux et établir les priorités de production. Roosevelt demande à la Ligue de baseball de poursuivre sa saison normalement. Le Bureau de censure émet son premier code volontaire.

Février

Des sous-marins japonais pilonnent une raffinerie californienne, dans l'une des rares attaques contre l'Amérique continentale. Fondation du Service volontaire de sécurité des ports.

Mars

La deuxième loi des Pouvoirs en temps de guerre permet l'acquisition de terres à but militaire et modifie le processus de naturalisation. Début de l'internement en masse des Américains d'origine japonaise. Ceux d'origine allemande ou italienne sont étudiés au cas par cas. Le scandale de la « vente à l'ennemi » de caoutchouc synthétique par la société Farish/Standard Oil du New Jersey (Exxon) fait connaître l'homme politique Harry S. Truman.

Avril

Les attaques des U-Boote provoquent une vaste coupure de courant sur plus de vingt kilomètres de la côte atlantique.

Mai

Rationnement de l'essence dans l'est de l'Amérique. Fondation du Corps féminin auxiliaire de l'armée.

Juin

Un décret présidentiel crée le Bureau des services stratégiques, pré-décesseur de l'Agence centrale de renseignement (CIA), ainsi que le Bureau Majestic, qui travaillera à ses côtés, homologue de la Section M britannique. Le Commandement des transports aériens remplace le Commandement des convoys (établi en mai 1941).

Juillet

Fondation de la Réserve navale (ou Réserve féminine).

Septembre

Fondation du Service des Femmes-pilotes de l'armée de l'air.

Fondation du Bureau Majestic,
homologue de la Section M britannique.

Octobre

La loi sur le Revenu institue une « taxe de la victoire » de 5 % sur tous les revenus supérieurs à 624 dollars. Jusqu'alors, la grande majorité de la population américaine ne payait pas d'impôt sur le revenu. Formation de la Patrouille des plages.

Décembre

Le café est rationné.

1943

Réactivation du pendant américain des Femmes dans les Champs. Fondation du Corps des infirmières cadettes.

Février

Rationnement des chaussures. Les civils ne peuvent plus acheter que trois paires de chaussures de cuir par an.

Printemps

La Ligue américaine de baseball féminin professionnel organise ses premiers matchs. Elle est formée pour soutenir le moral après la fermeture de nombreuses équipes masculines suite à la conscription.

Mars

Rationnement de la viande.

Avril

Le fromage, les graisses et les denrées en conserve sont ajoutés à la liste des biens rationnés.

Juin

Les troupes fédérales arrivent à Détroit pour écraser une émeute raciale de trois jours provoquée par la discrimination contre la main-d'œuvre noire migrante. En Californie, les « émeutes zooters » opposent l'armée aux jeunes latinos. Elles ne s'arrêtent que quand la mairie interdit Los Angeles aux marins, aux soldats et aux Marines.

Octobre

Découverte de la streptomycine, une nouvelle classe d'antibiotique, à l'université Rutgers, dans le New Jersey.

1944

Pour la première fois, des troupes noires sont autorisées à prendre part au combat.

Janvier

Lancement du premier navire de la Victoire, le SS *United Victory*. Cette classe de vaisseau est plus grande, plus rapide et assemblée dans des usines plus modernes que les navires de la liberté.

Mai

Fin du rationnement de la plupart des types de viande. La loi sur l'Impôt sur le Revenu individuel augmente les taxes des foyers tout en annulant la taxe de la victoire. La plupart des gens ne s'en rendent pas compte et continuent à la payer.

Juin

Dernière diffusion d'une « conversation au coin du feu » du président Roosevelt.

Novembre

Le Japon envoie des bombes en ballon traverser le Pacifique jusqu'en Amérique. En six mois, les seules victimes sont un adulte et cinq enfants qui font exploser un engin en tentant de le récupérer dans un arbre.

1945

Avril

12 : le président Roosevelt meurt après une longue maladie. Le vice-président Truman devient le 33^e président des États-Unis.



Phénomène de mode

La tenue zoot, composée d'un costume flamboyant et d'un pantalon long et bouffant, est principalement portée par les jeunes Mexicains-Américains fans de jazz. Souvent associés dans la presse à la délinquance, le crime et les gangs urbains, ils violent également les régulations sur l'usage du tissu mises en place en mars 1942. Dans certaines régions, ce comportement leur vaut d'être vus comme de mauvais patriotes. Les « émeutes zooters » de Los Angeles s'inscrivent dans le cadre de tensions durables entre les communautés blanches et les minorités de Californie, les vêtements servant d'excuse à la violence et à la discrimination.



Chapitre 4

Au service de son pays

Votre tâche ne sera pas aisée. Votre ennemi est bien entraîné, bien équipé et habitué des champs de bataille. Il se battra avec férocity.

– Dwight D. Eisenhower

En temps de guerre, il y a plus d'un moyen de servir son pays. On peut s'engager dans l'armée, si l'on est prêt à mourir au nom de sa nation. On peut aussi mener une guerre plus discrète, à base de surveillance et de sabotage. Et, bien sûr, on peut rester à l'arrière, pour dresser les barricades et protéger son foyer. Ce chapitre présente la structure de l'armée, des renseignements et des services auxiliaires durant la guerre secrète. *Le Guide du gardien pour la guerre secrète d'Achtung ! Cthulhu* fournit plus de détails sur les forces armées et les services secrets.

ENGAGEZ-VOUS !

Comme c'est trop souvent le cas, les nations alliées victorieuses n'ont pas tiré les leçons du carnage et des impasses de la Grande Guerre. L'Allemagne, bien que dépossédée de sa puissance militaire par le traité de Versailles, se dote d'une nouvelle armée entre les mains des nazis. De plus, elle développe des stratégies adaptées aux temps modernes. Alors que les Britanniques considèrent toujours les tanks comme des véhicules de soutien à l'infanterie, les Allemands ont pris conscience de leur potentiel. Le concept de Blitzkrieg (« guerre éclair ») exploite leur capacité à percer les lignes ennemies.

Cette façon inédite de faire la guerre prend le reste de l'Europe par surprise, les états-majors s'attendant à ce que les assauts allemands suivent les mêmes motifs que ceux de la Grande Guerre. En France et au Benelux, les défenses statiques sont encore à l'ordre du jour. Mais les armées faisant face aux Alliés ont déjà connu

l'épreuve du feu lors des combats acharnés de la guerre d'Espagne, aux côtés de Franco. Elles sont habituées aux combats rapides et dynamiques. En France, les Allemands se contentent de contourner la ligne Maginot, le réseau de fortins et de tranchées longeant la frontière. De son côté, la Force expéditionnaire britannique soutenant l'armée française est acculée à la retraite, encore et encore, victime de l'infériorité de son équipement et de la férocity des vétérans allemands.

Après la capitulation de la France, une grande partie de son armée doit se rendre. Les Britanniques perdent presque tout leur équipement sur les plages de Dunkerque. Si les Alliés, bientôt rejoints par les États-Unis, sont en difficulté, ils parviennent à se réarmer et à apprendre enfin de leurs expériences contre la nouvelle armée allemande. Malgré les efforts des *U-Boote* rôdant dans l'Atlantique, des armes et du matériel atteignent les îles britanniques. Les Alliés se regroupent en préparation d'un retour en Europe.

Grande-Bretagne

La Grande-Bretagne, bien qu'elle ait constaté depuis des années le réarmement allemand, n'est pas prête à se lancer dans une guerre. Si la marine royale reste une force efficace et puissante, l'armée de terre est encore relativement modeste, quoique professionnelle et totalement mécanisée. L'armée de l'air bénéficie de pilotes bien entraînés, d'un excellent système de communication et d'un précieux réseau de radars sur les côtes sud et est. Hélas, elle manque d'avions. Le peuple britannique soutient largement les efforts de Neville Chamberlain pour sauver la paix. Quand les

hostilités se déclarent, l'économie est loin d'être sur le pied de guerre.

Le réveil viendra du désastre de la force expéditionnaire en France et du miracle de Dunkerque, durant lequel 200 000 soldats britanniques et 140 000 français sont tirés des plages du nord de la France sous le feu de la Luftwaffe. Tandis que la RAF mène un combat désespéré contre la Luftwaffe dans le ciel du sud de l'Angleterre et que les bombes du Blitz pleuvent sur Londres et le sud-est, le pays se prépare pour la guerre et se militarise à une vitesse jamais vue dans une nation démocratique.

Soutenue par l'équipement et le matériel américains, obtenus selon les termes de la loi de Prêt-Bail, et inspirée par les discours de Winston Churchill, la Grande-Bretagne devient la plus grande base militaire au monde.

L'armée de terre britannique

L'armée de terre britannique s'est considérablement renforcée depuis le début de la guerre. Partant d'une petite force mobile de quelque 300 000 hommes, elle arrive en 1941 à environ 2,2 millions de soldats. Bien que plus de 1,5 million d'hommes se portent volontaires, la Grande-Bretagne introduit la conscription dès le début de la guerre, l'étendant même aux femmes en 1941, quoique pas dans des rôles de combat.

Bien que toujours handicapées par des stratégies trop prudentes et méthodiques, en 1943, les formations d'infanterie britannique sont entraînées, disciplinées et bien équipées. S'ils ne sont pas aussi voyants ou audacieux que leurs alliés américains, les soldats britanniques sont connus pour leur détermination et leur bravoure. Selon leur réputation, confirmée par l'histoire, ils n'hésitent pas à engager des forces supérieures en nombre... et à l'emporter. Au niveau de la section, les troupes britanniques sont équipées de fusils et de mitrailleuses légères Bren. Elles peuvent compter sur l'appui de l'artillerie et des blindés si nécessaire. En tant qu'armée mécanisée, l'infanterie se déplace en camions et en transports universels, des véhicules légers blindés équipés d'une mitrailleuse (Bren ou Vickers) ou d'un fusil antitchar Boys, ce qui lui permet un déploiement rapide sur le terrain.

Les cinq régiments d'infanterie des Gardes à pied : les Gardes grenadiers, les Gardes du ruisseau, les Gardes écossais, les Gardes irlandais et les Gardes gallois sont parmi les plus anciens, les plus valeureux et les plus expérimentés de l'armée de terre. Chargés de la protection du roi et d'autres tâches cérémonielles, les gardes sont les unités les plus prestigieuses des forces armées britanniques, et certains les considèrent comme son cœur historique.

Le régiment de Parachutistes représente l'évolution de l'infanterie au cours de la Deuxième Guerre mondiale. Surnommés les Diables rouges, la première action d'éclat des précurseurs des paras est de capturer la station radar de Würzburg, à Bruneval, en France. Le succès de cette mission démontre le potentiel d'une troupe d'infanterie aéroportée. Le régiment de Parachutistes est officiellement formé en 1942. Désigné pour sauter avant les autres troupes et capturer des installations-clés, les paras sont de tous les fronts, y compris l'Afrique du Nord, l'Italie et la Normandie, sans oublier la tristement célèbre opération Market Garden.

Bien qu'ils soient des pionniers du développement des tanks, les Anglais commencent la guerre à la traîne des Allemands en matière de conception et de doctrine, et ne combleront jamais tout à fait leur retard. Au début de la guerre, la Grande-Bretagne n'aligne que des divisions blindées, contre neuf à la fin du conflit. Les blindés britanniques sont de deux types : l'appui de l'infanterie, conçu pour avancer avec les fantassins et neutraliser les points forts ennemis, et les tanks-croiseurs, qui agissent indépendamment de l'infanterie et mènent une guerre mobile contre les tanks ennemis. Plus tard, les Britanniques développent leurs blindés, adoptant le tank moyen américain en grand nombre, particulièrement l'omniprésent tank Sherman.

Les Britanniques bénéficient toujours d'une artillerie significative, appuyant l'infanterie par un tir précis guidé par des observateurs avançant avec elle. Impeccablement organisées, les communications radio britanniques rendent le commandement et la prise de décision plus efficaces, quoique l'équipement soit sujet aux pannes sur le terrain.

Si l'armée de terre britannique a subi des défaites majeures dans les premières années de la guerre, elle a encaissé les coups et s'est préparée à mener le combat jusqu'en Allemagne.

Surnommés les Diables rouges,
la première action d'éclat des prototypes des paras
est de capturer la station radar de Würzburg.

La marine royale

Malgré les traités limitant la construction navale avant la guerre, la marine royale est toujours la plus grande au monde, avec des navires modernes et d'autres en construction, y compris quinze cuirassés et croiseurs de bataille, sept porte-avions et plusieurs centaines de croiseurs et de destroyers, plus une flotte de soixante sous-marins. Ayant subi des grandes pertes dans les premières années de la guerre, la marine arrache une série de succès en coulant les navires capitaux allemands, ce qui met un terme à la menace de la marine de surface ennemie. La première mission de la marine royale est la protection du lien atlantique et la défense des convois vulnérables contre les chasseurs silencieux que sont les U-Boote allemands.

La marine royale a perdu la majeure partie de ses capacités aériennes après la Grande Guerre, lors de la création de l'armée de l'air royale. Elle ne retrouve le contrôle de la branche aérienne maritime qu'en 1937. En conséquence, ses porte-avions comme ses avions sont dépassés, bien en deçà des standards américains et japonais. Pour autant, les vieux Swordfish jouent un rôle capital lors de l'attaque du cuirassé allemand le *Bismarck*, prouvant que l'aviation marine britannique a toujours du mordant.

Les sous-marins britanniques sont engagés dans une longue bataille sous l'Atlantique contre la flotte numériquement supérieure des U-Boote. Si les sous-marins allemands se déplacent en meute pour attaquer les convois marchands, ceux britanniques agissent surtout seuls, lors d'opérations clandestines ou de chasses à leurs



"Nos tentatives pour communiquer avec la frégate s'étant avérées vaines, nous décidâmes de l'aborder. Je n'oublierai jamais ce que nous y avons trouvé..."
- Lieutenant John Griffin

homologues ennemis. Durant la campagne d'Afrique du Nord, les sous-marins britanniques ont l'opportunité de harceler les cargos de l'Axe, mais leurs cibles sont limitées comparées à celles des Allemands.

L'armée de l'air royale

N'ayant été officiellement formée qu'en 1918, la RAF a la chance d'être relativement épargnée par les doctrines et les stratégies obsolescentes. Bien que largement en sous-nombre durant la bataille d'Angleterre, elle affronte et repousse les offensives incessantes des bombardiers allemands, prélude à ce qui aurait été l'invasion de la Grande-Bretagne. Au début de la guerre, ses aéronefs ont des capacités limitées, mais ses pilotes sont parmi les meilleurs au monde. L'introduction du Hawker Hurricane et du Supermarine Spitfire rend la RAF encore plus redoutable.

La principale activité de la RAF est le bombardement stratégique des moyens de production militaire allemands. Lors de ses missions nocturnes, elle développe la précision de ses bombardements. L'exemple le plus fameux est le raid contre les barrages de mai 1943. Initialement, l'état-major de la RAF se limite à des cibles militaires, mais après que la Luftwaffe a réduit Rotterdam en ruines en mai 1940, il reçoit l'autorisation de bombarder n'importe quelle cible à l'est du Rhin.

La RAF abrite un large contingent de pilotes étrangers dans ses rangs, particulièrement de France et de Pologne. Lors de la chute de leurs nations, de nombreux pilotes volent jusqu'au territoire allié le plus proche plutôt que d'être capturés par les Allemands. Ces hommes poursuivent ensuite le combat aux côtés de leurs camarades anglais.

La RAF abrite un large contingent de pilotes étrangers dans ses rangs, particulièrement de France et de Pologne.

Commandos

Les brigades de commandos sont les formations de forces spéciales alliées les plus influentes de la Seconde Guerre mondiale. Pour ainsi dire toutes les unités de forces spéciales britanniques ultérieures dérivent des commandos.

Basés sur une idée du lieutenant-colonel Dudley Clarke, les commandos sont formés à la demande express de Winston Churchill en 1940, après la débâcle de Dunkerque. Son but est à la fois de reprendre l'initiative aux Allemands et d'améliorer le moral de son peuple. Le béret vert n'est pas adopté avant 1942. Avant cela, les hommes portent les uniformes et les insignes de leur régiment d'origine.

Entre 1940 et 1943, les commandos sont utilisés comme des forces d'assaut mobiles, ne restant pas sur le terrain plus de trente-six heures. À partir de 1943, ils changent de rôle, se plaçant en avant-garde des troupes de débarquement, comme lors de l'opération Torch en Tunisie, de l'invasion de la Sicile ou du jour J en Normandie.

Voici quelques unités de commando remarquables :

- Commando n° 10 (Interallié) est une unité composée de ressortissants de pays occupés par l'Axe, y compris des juifs allemands et autrichiens engagés sous un nom de guerre. Jamais déployés ensemble, des groupes et des individus sont détachés pour des missions spécifiques nécessitant leurs connaissances linguistiques ou régionales.
- Commando n° 30 (qui devient plus tard l'Unité d'assaut n° 30) est une unité de renseignement travaillant avec les postes avancés du jour J. Ces officiers de la marine royale, gardés par des commandos de marine, sont des spécialistes entraînés à reconnaître les technologies et les documents ennemis, à percer les coffres-forts et à interroger les prisonniers.
- Commando n° 62 (ou Forces d'assaut d'échelle réduite), une petite force de commandos sous le contrôle de la Direction des opérations spéciales (page 43), est chargé de raids de renseignement outre-Manche, ainsi que de tests de tactiques et d'équipement sur le terrain.

États-Unis

Quand la guerre éclate en Europe, l'armée américaine est en pleine transition. Si elle dispose d'excellentes capacités maritimes, l'armée de terre et les marines sont relativement réduites et dépassées, tandis que l'armée de l'air n'est encore qu'une branche de celle de terre. Heureusement, si les États européens sont plongés dans le conflit qu'ils le veulent ou non, les États-Unis échappent à la guerre pendant encore deux ans, ce qui laisse amplement assez de temps à toutes les branches pour se réarmer et se préparer à la tempête à venir.

Malgré les effets dévastateurs de la Grande Dépression et le mouvement isolationniste régnant aux États-Unis, affirmant que le pays devrait rester neutre et laisser l'Europe régler ses problèmes seule, le président Franklin D. Roosevelt signe la loi de Prêt-Bail en mars 1941. Ce programme permet à l'Amérique de fournir du matériel et des munitions aux nations alliées en Europe et en Chine, mettant un terme à la neutralité revendiquée par les USA. Quand, six mois plus tard, la marine japonaise lance son raid spectaculaire sur Pearl Harbor et que l'Allemagne déclare la guerre à l'Amérique, suivant les termes de son traité avec le Japon, l'Axe réveille un géant endormi. À la fin de la guerre, il possédera une armée qui n'est dépassée en nombre que par celle de l'Union soviétique et sans nul doute l'une des forces armées les plus avancées sur le plan technologique.

Armée de terre américaine

En 1939, l'armée de terre américaine comprend environ 175 000 hommes, mais elle est handicapée par un équipement obsolète et des officiers plus intéressés par le carriérisme politique que par la chose militaire. Heureusement, la neutralité de la nation laisse au nouveau chef d'état-major, le général George Marshall, le temps de mener une rénovation rapide. En 1940, grâce à une conscription limitée, l'armée compte 1,4 million d'hommes, dont les armes et les véhicules ont été grandement améliorés.

Contrairement à ce qui se passe dans les armées britanniques ou françaises, en Amérique, la promotion est plus une question de mérite personnel et de qualités de commandement que de classe et de statut social. De plus, l'armée américaine encourage l'innovation et l'initiative chez ses officiers. Malheureusement, cette culture récompense les officiers qui prennent des risques, même au prix de la vie de leurs hommes, plutôt que ceux qui protègent la vie de leurs troupes.

Étonnamment, les hommes engagés dans l'armée américaine n'ont pas la même culture que leurs alliés britanniques ou français, étant traités comme des ressources que l'on peut transférer d'une unité à l'autre selon les besoins. Contrairement à d'autres armées, où les unités brisées sont retirées du combat pour se reposer et se renforcer, l'armée américaine préfère insérer des soldats novices dans les unités affaiblies. Hélas, cela occasionne une perte de cohésion dans la troupe, qui a pour conséquence une baisse du moral et de l'efficacité en combat. De plus, les nouveaux venus n'ont pas le temps d'apprendre auprès des vétérans. Au fil des pertes, l'expérience disparaît lentement.

Ce défaut mis à part, le soldat américain est mieux entraîné et équipé que son allié anglais, et est en meilleure santé et mieux nourri que n'importe quel militaire au monde. La qualité de vie et de nutrition dont disposent les Américains moyens, même au cours de la Grande Dépression, crée des soldats plus forts et plus résistants.

L'équipement standard du soldat américain est le fusil M-1 Garand, une arme ayant une plus grande puissance de feu que les fusils à culasse des autres armées. Toutefois, l'obligation de vider un chargeur entier avant d'en changer est parfois contraignante, d'autant plus quand son « ping » métallique caractéristique signale à tous les ennemis à la ronde que l'arme est vide. L'armement d'appui standard au niveau de l'escouade est le fusil automatique Browning (BAR), une arme puissante, mais limitée, à la fois en termes de capacité en munitions et de cadence de tir, surtout en comparaison du MG34 allemand. Heureusement, vu l'abondance de ressources, la plupart des escouades disposent de plusieurs BAR, ce qui compense sa faiblesse.

Si la majorité des unités de l'armée de terre américaine ont un comportement exemplaire durant la guerre, quelques-unes méritent d'être mentionnées.

Première Force de service spécial

Aussi appelée les Diables noirs, la Première Force de service spécial (PFSS) est créée en 1942 en tant que spécialiste de la guerre hivernale pour harceler les troupes allemandes en Norvège. Toutefois, les nécessités opérationnelles ayant changé, elle est d'abord déployée en Italie en 1943 et 1944, avant d'être transférée dans le sud de la France. Elle est dispersée fin 1944.

Formée de volontaires spécialement recrutés pour leurs compétences de survie en pleine nature, la PFSS est une unité unique, puisque réunissant des soldats américains et canadiens. Les deux mille hommes sont sous les ordres du colonel Robert T. Frederick, ce qui leur vaut un autre surnom : « les Foncours de Freddy ». Ayant suivi les entraînements des commandos, des montagnards et des parachutistes, les hommes de la PFSS utilisent des uniformes, des rations, un équipement et des armes uniques, ainsi qu'une hiérarchie homogénéisée. Leur surnom viendrait d'une référence à leurs visages noircis découverte dans le journal intime d'un officier allemand.

Aéroportée américaine

Un colonel américain, Billy Mitchell, est le premier stratège à suggérer l'insertion de troupes d'assaut par parachute. L'URSS est la première à tester le concept, et l'Allemagne nazie la première à l'employer en combat lors de sa spectaculaire invasion de la Crète. Les unités aéroportées américaines les plus célèbres sont les 82^e et 101^e divisions, cette dernière étant aussi connue sous le surnom d'Angles hurleurs.

Rangers de l'armée américaine

Formés en 1942, les rangers sont l'équivalent américain des commandos. Le 1^{er} bataillon de rangers fait son baptême du feu lors

du raid sur Dieppe de 1942, deux mois après sa création. Il est alors transféré en Afrique du Nord, où il joue un rôle capital dans les campagnes d'Algérie et de Tunisie, menant des assauts de nuit et derrière les lignes.

Les 3^e et 4^e Bataillons de rangers sont créés à partir du 1^{er}. Surnommés les Rangers de Darby, ils sont envoyés en Sicile, puis en Italie en 1943. Les trois bataillons sont décimés lors des combats de la bataille de Cisterna, au début 1944.

Les 2^e et 5^e Bataillons de rangers sont constitués aux États-Unis, avant de participer au débarquement en Normandie en juin 1944. Ils prennent respectivement une batterie côtière à la Pointe-du-Hoc et mènent la percée sur la plage Omaha. Les deux bataillons traversent la France, la Belgique et l'Allemagne les armes à la main, jusqu'en 1945. Rattachés à des unités de cavalerie, ils sont utilisés pour l'infiltration, la traversée des cours d'eau et la capture de carrefours et de campements de prisonniers.

Marine américaine

La marine américaine a déjà une bonne taille en 1939, comprenant quinze cuirassés, cinq porte-avions et trente-sept croiseurs. L'état-major ayant toujours pensé que la principale menace serait le Japon, la marine américaine rivalise avec la japonaise en expertise et en technologie maritime.

Après l'attaque surprise sur Pearl Harbor, durant laquelle dix-huit navires de guerre sont détruits et plus de 2 400 hommes perdent la vie, la marine lance un programme d'urgence de construction navale, commandant des douzaines de nouveaux vaisseaux, dont seize grands et neuf petits porte-avions. À la fin de la guerre, la marine américaine possède plus de bateaux que tous les autres combattants réunis, y compris la marine royale britannique.

Une grande partie des activités de la marine américaine se concentre sur le Pacifique, où elle mène une longue série de batailles contre la formidable marine impériale et soutient les Marines dans leur campagne de libération des îles occupées par les Japonais. Dans l'Atlantique, la marine américaine agit conjointement avec les Britanniques pour garder les routes commerciales ouvertes et défendre les convois de la menace permanente des U-Boote allemands.

Comme les Japonais, la marine américaine concentre ses flottes autour de ses porte-avions, et s'appuie sur leurs aéronefs, à l'aide de bombardements en piqué et de lanciers de torpilles. Plusieurs batailles-clés du Pacifique opposent les flottes aériennes des porte-avions américains et japonais (cf. *Le Guide du front pacifique* d'Ach-tung ! Cthulhu pour plus de détails).

La part de la flotte de sous-marins dans la marine américaine est de moins de deux pour cent, pourtant elle est responsable de plus de trente pour cent des pertes navales japonaises, dont huit porte-avions. Elle contribue à l'isolation de l'économie japonaise des importations étrangères, mais à un coût terrible. La marine perd plus de cinquante sous-marins et 3 500 hommes dans la bataille sous les ondes.

Force aérienne de l'armée américaine

Contrairement à leurs homologues britanniques, les militaires américains n'ont pas de force aérienne indépendante durant la Deuxième Guerre mondiale. L'aviation dépend de la Force aérienne de l'armée de terre ou, dans le cas de l'aviation navale, de la marine. Toutefois, suite à une directive de Roosevelt, la Force aérienne connaît un grand programme d'expansion en 1939. Quand l'Amérique entre en guerre en Europe, elle apporte avec elle un grand nombre de bombardiers et de chasseurs, couplés à un réseau de logistique global capable de soutenir et d'entretenir une telle force de combat.

Si la RAF s'est fait une spécialité des bombardements nocturnes, la Force aérienne américaine a une politique de raids aériens précis, créant le cauchemar d'un bombardement « 24 heures sur 24 ». Vers la fin de la guerre, il s'étend des cibles militaires à l'oblitération des villes allemandes.

Malgré les lourds armements défensifs des bombardiers B-17 et B-24, les premiers raids subissent des pertes terribles. L'absence d'escorte de chasseurs laisse les énormes formations de bombardiers vulnérables aux pilotes d'élite de la Luftwaffe encore intacte. Toutefois, l'introduction d'avions comme le P-51 Mustang assure une meilleure protection. Vers la fin de la guerre, quand la Luftwaffe n'est plus une menace, les raids quotidiens se font dans une relative impunité.

Comme le reste des États-Unis à cette période, la Force aérienne est sujette à la ségrégation raciale. La plupart des soldats afro-américains ne peuvent accéder aux postes de combat. Toutefois, plusieurs escadrons des Forces aériennes sont composés d'aviateurs noirs, y compris le 332^e groupe de Chasseurs (les « Queues rouges ») et le 99^e escadron de Chasseurs, qui gagne trois citations durant la guerre.

France

En 1939, l'armée française compte 900 000 soldats réguliers et des millions d'autres en réserve. Ayant une frontière en commun avec l'Allemagne et des souvenirs encore frais de la Grande Guerre, la France commence son réarmement dès 1936. À la veille de la guerre, l'armée française est considérée comme l'une des plus fortes au monde. Malheureusement, la pensée militaire française stagne depuis des décennies, les premières divisions blindées françaises n'ayant été formées qu'au début de la guerre et la défense restant la stratégie dominante.

Les Français font confiance à la ligne Maginot, un réseau de fortifications s'étendant le long de la frontière, du Luxembourg à la Suisse, pour les protéger contre une agression allemande. Composée de trois lignes fortifiées interdépendantes contenant des fortins anti-tank, des emplacements de mitrailleuses et des positions d'artillerie, c'est une formidable barrière. Hélas, elle s'avérera inutile, puisque l'armée allemande passera par la forêt des Ardennes, contournant totalement la ligne.

Bien que les soldats français se battent avec une grande bravoure contre les envahisseurs allemands, l'absence de commandement



fort les force à battre en retraite. Si environ 140 000 soldats français sont évacués de Dunkerque, la majorité retourne en France après quelques semaines de repos, pour rejoindre les milliers de prisonniers de guerre entre les mains allemandes, menant à la fin de l'armée de la république française en 1940. L'évacuation elle-même ne réussit « miraculeusement » que grâce au sacrifice des 35 000 soldats français de l'arrière-garde, qui se battent jusqu'à ce que les derniers bateaux aient quitté la plage.

Des soldats ayant pu s'échapper de la plage de Dunkerque, environ trois mille restent en Grande-Bretagne, où ils rejoignent l'armée de la France libre de Charles de Gaulle. À la fin 1940, elle passe à 7 000 hommes, principalement grâce à des renforts venus des colonies françaises en Afrique du Nord. La guerre commençant à tourner en défaveur de l'Allemagne, le nombre de volontaires augmente régulièrement. Des unités de la France libre sont intégrées au débarquement en Normandie. Initialement, leur rôle est limité à une poignée de pilotes volant avec la RAF, mais au fil de la guerre, l'armée de la France libre compte jusqu'à dix-neuf divisions, dont plusieurs blindées.

Après la chute de la France, les Britanniques s'inquiètent que la flotte française, dont une grande partie n'était pas dans les ports au moment de la capitulation, ne tombe entre les mains des Allemands et ne soit ensuite employée pour attaquer la Grande-Bretagne. Les navires français reçoivent un ultimatum : soit ils rejoignent les Alliés, soit ils restent neutres. Quand l'ultimatum est rejeté, les Britanniques lancent un assaut contre les vaisseaux français dans le port algérien de Mers el-Kébir. Plus de 1 300 marins français trouvent la mort, un cuirassé est coulé et cinq autres navires sont endommagés. Cette attaque, bien que nécessaire, envenime les relations entre les deux alliés.

Allemagne

Suite à la défaite de l'Allemagne dans la Grande Guerre et aux restrictions que lui impose le traité de Versailles, l'armée allemande est grandement réduite durant l'Entre-deux-guerres. L'armée, la Reichswehr, est limitée à 100 000 hommes et la marine à seulement 15 000 hommes sur une flotte nettement limitée, composée de six cuirassés, six croiseurs et aucun sous-marin. Les avions armés, les tanks et les véhicules blindés sont interdits, ainsi que la production de mitrailleuses, de fusils et d'autres munitions de guerre.

Suite à l'accession au pouvoir d'Adolf Hitler, l'Allemagne affiche un dédain grandissant pour les termes du traité et entame un réarmement concerté. L'Allemagne en profite pour abandonner les doctrines militaires obsolètes existant encore chez les alliés, pour mieux développer de nouvelles stratégies et tactiques plus adaptées à une machine de guerre moderne. Ces nouvelles doctrines sont testées durant la guerre civile espagnole, les Allemands fournissant un soutien aux fascistes de Franco. Elles font la preuve de leur efficacité, tandis que les troupes allemandes acquièrent une expérience qui leur sera précieuse durant les premiers faits d'armes de la guerre.

La Wehrmacht

Formée en 1935 sur les ruines de la Reichswehr, la force de défense de l'Allemagne, la Wehrmacht, se développe rapidement grâce à l'introduction de la conscription. Bien que la propagande allemande la montre souvent comme une armée mécanisée roulant à toute allure à travers l'Europe, en réalité, au début de la guerre, seuls dix pour cent environ des unités d'infanterie sont

équipées de transports motorisés. Le reste se déplace à pied, ou parfois à vélo. Plus tard, les forces mécanisées s'élèveront à cinquante pour cent, mais la guerre de position sur le front et la dévastation des moyens industriels allemands par les bombardements alliés gêne considérablement les transports.

Si les unités centrales de la Wehrmacht sont bien équipées, des pénuries industrielles obligent souvent d'autres unités à recevoir un équipement ancien. Quel que soit le statut de leur ravitaillement, les soldats allemands sont en général bien entraînés et très motivés au début de la guerre. Sur le terrain, ils osent des tactiques agressives. Les officiers ont une certaine liberté dans la façon dont ils accomplissent leurs objectifs, plutôt que d'être obligés de suivre des ordres à la lettre. Plus tard dans la guerre, le succès ne leur souriant plus, les dissensions politiques et les sanctions injustes effritent le moral des troupes. Toutefois, les soldats allemands se battent bec et ongles pour défendre l'Allemagne contre l'Armée rouge soviétique, préférant mourir plutôt que de céder du terrain.

On imagine souvent, à tort, l'armée allemande et ses centaines de chars invincibles défonçant les formations ennemies. En réalité, au début de la guerre, les tanks allemands, s'ils sont de conception plus récente, ne sont pas plus efficaces que les véhicules blindés alliés. La tactique de la Blitzkrieg, qui consiste à percer les lignes ennemies avec force et rapidité, fonctionne grâce à l'intégration des blindés, de l'infanterie et de l'appui de l'artillerie, plutôt que par la seule force des tanks. L'Allemagne ne déploiera des tanks plus avancés sur le terrain, particulièrement le Panthère et le Tigre, qu'après avoir subi des pertes significatives contre des blindés russes supérieurs aux leurs. Bien qu'éprouvant des problèmes de ravitaillement et de réparation, les blindés allemands sont universellement craints par les troupes ennemies. On ne les prend jamais à la légère.

L'artillerie allemande, comme son homologue britannique, se caractérise par des armes lourdes de gros calibre, et est déployée aux niveaux de la division et du corps d'armée pour des tirs de barrage. Les progrès allemands en matière de fusées mènent au développement d'armes telles que le lance-roquettes multiple Nebelwerfer, qui conjugue la puissance destructrice et l'impact psychologique du bruit assourdissant des roquettes. Une arme notable dans l'artillerie allemande est son fameux canon de 88 mm. Originellement conçu comme une arme antiaérienne, il a la particularité unique de pouvoir être monté sur un avion d'attaque horizontal. Cela lui permet d'être déployé comme une arme antitank avec un succès étonnant. Au final, quand les Allemands développent le Tigre, ils choisissent le 88 mm comme arme principale. Comme le mécanisme de chargement est trop imposant, il est décalé sur le côté, à l'intérieur de la tourelle exigüe.

La Luftwaffe

L'aviation militaire allemande a cessé d'exister après la Grande Guerre. Elle se reforme peu après la prise de pouvoir d'Hitler, sous le commandement général d'Hermann Göring, un pilote d'élite arrogant de la guerre précédente. Durant les premières

années, Göring ne s'implique pas directement dans le développement de la Luftwaffe, bien que son influence politique garantisse que ses membres aient une idéologie nazie bien plus marquée que les autres branches de l'armée, à l'exception des Waffen-SS.

La Luftwaffe, contrairement à l'aviation britannique et américaine, accorde peu d'intérêt au bombardement stratégique, employant principalement des bombardiers moyens durant la bataille d'Angleterre et le Blitz. Bien qu'elle dévaste tout le sud-est de l'Angleterre, sa force n'est rien comparée aux raids massifs menés par la RAF et la Force aérienne avec leurs escadrons de bombardiers lourds. Toutefois, la technologie aéronautique allemande est l'une des meilleures au monde, ayant créé des avions comme le chasseur Messerschmitt Bf109, qui s'oppose aux Spitfires et aux Hurricanes de la RAF dans des duels à mort, ou comme le bombardier en piqué Junker Ju-87, aussi appelé Sturzkampfbomber, ou Stuka.

Les Alliés ont échappé de peu à plusieurs défaites terribles grâce à l'arrogance de Göring, qui croit aveuglément à la supériorité de son aviation. Alors que la Force expéditionnaire britannique bat en retraite vers les plages de Dunkerque, Göring insiste pour que la Luftwaffe pousse les alliés à la mer, empêchant le déploiement de la Wehrmacht, qui aurait probablement annihilé les troupes anglaises. De même, l'échec de la Luftwaffe à détruire la RAF durant la bataille d'Angleterre fait tourner court les plans d'invasion allemands.

Les Alliés ont échappé de peu à plusieurs défaites terribles grâce à l'arrogance de Göring.

La Kriegsmarine

La marine allemande, drastiquement limitée en taille après la Grande Guerre, connaît un programme massif de réarmement et d'expansion juste avant la Deuxième Guerre mondiale. Comme les Britanniques, les Allemands conçoivent encore la guerre navale comme une affaire de grands cuirassés. Toutefois, à l'aube de la guerre, seuls vingt pour cent des navires prévus sont achevés. Après quelques succès initiaux, la Kriegsmarine subit des pertes importantes durant la bataille de Norvège. Un effort concerté de la marine royale britannique pour neutraliser les cuirassés allemands a pour conséquence de limiter la flotte à un rôle d'artillerie de soutien le long de la côte baltique pour le reste de la guerre. Si la marine de surface allemande ne réalise pas son potentiel, on ne peut pas dire de même des U-Boote. Grâce à leur surnombre, ils peuvent se déplacer en meute, chassant les convois commerciaux qui traversent l'Atlantique pour apporter des matériaux et des denrées bienvenus à la Grande-Bretagne et à l'Union soviétique. La reddition de la France augmente d'autant le danger. En effet, les Allemands construisent des ports renforcés le long de la côte atlantique française, ce qui augmente la portée des meutes. Ces nouvelles bases, combinées avec un réseau de navires (et même de sous-marins) de ravitaillement, signifient que les flottes d'U-Boote restent un danger constant tout au long de la guerre.

LES MURS ONT DES OREILLES

Au début de la Seconde Guerre mondiale, le grand jeu de l'espionnage est depuis longtemps passé à l'âge adulte. Toutes les nations de l'échiquier mondial y participent, qu'elles soient ou non directement impliquées dans le conflit. Voici un survol des différentes agences de renseignement employées par les Allemands et les Alliés.

Renseignements britanniques

Il ne fait aucun doute que les Anglais emploient l'espionnage depuis longtemps, pour appuyer leurs buts politiques, militaires et même économiques. Le réseau d'agents intérieurs et extérieurs de Sir Francis Walsingham, à l'époque élisabéthaine, en est l'un des premiers exemples. Au fil des siècles, ces activités se poursuivent sur une base informelle, les diplomates et les attachés militaires étant ses principaux agents. L'activité se limitait aux périodes d'hostilités déclarées.

En 1909, le Bureau de la guerre autorise la formation du Bureau des services secrets, afin de coordonner le rôle grandissant de la communauté du renseignement. Organisés en multiples départements, identifiés par le préfixe MI (pour *military intelligence* ou « renseignement militaire ») suivi d'un chiffre, les hommes (et ensuite les femmes) des services secrets, issus des rangs de l'armée de terre, de la marine et de la police métropolitaine, servent avec mérite durant la Grande Guerre. Alors que plusieurs départements des services secrets sont dissous dans l'Entre-deux-guerres, le Service secret de renseignement (MI6) et le Service de sécurité (MI5) poursuivent leur travail. La liste suivante souligne quelques-uns des dix-neuf départements officiels actifs durant la Seconde Guerre mondiale. Pour plus de détails sur les autres, consultez le chapitre « L'autre Guerre Secrète », dans *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu*.

- **MI5** : Service de sécurité, responsable de la sécurité interne et du contre-espionnage.
- **MI6** : Service secret de renseignement, dont la juridiction s'étend à la collecte de renseignements à l'étranger.
- **MI8** : Service de sécurité radio, responsable de la surveillance et de l'analyse des transmissions radio ennemies.
- **MI9** : Département de fuite et d'évasion, chargé d'organiser et d'aider les prisonniers de guerre à s'enfuir.
- **MI17** : Secrétariat fournissant un soutien administratif aux autres départements.

Le spectre de la guerre planant sur l'Europe et les efforts de paix ne menant à rien, de nouveaux départements de renseignement sont mis en place, visant spécifiquement à lutter contre les agressions allemandes. Les activités du premier d'entre eux, la maison Electra, sont considérées comme indignes d'un gentilhomme par

le Bureau des affaires étrangères, alors même qu'il en est à l'origine. Chargée à partir de 1938 de la création et la diffusion de propagande, la maison Electra est un échec de ce point de vue.

La section D, la branche de sabotage et de propagande interne aux services secrets, est créée peu après la maison Electra. Avec la section de guérilla du MI-R, les trois départements doivent se contenter d'un financement minimal et d'un support officiel ténu. De plus, elles s'opposent fréquemment, la section D et la maison Electra menant des missions de propagande redondantes. Les résultats de ces agences sont mitigés, et les premières missions de sabotage de la section D se soldent régulièrement par des échecs. Le MI-R a plus de succès, étant l'un des piliers de la création des compagnies indépendantes qui formeront la base des commandos et de l'entraînement des unités auxiliaires, l'armée britannique de résistance secrète.

Vers la fin 1939, ayant réalisé que certaines opérations sortent du domaine de compétence des services de renseignement et d'espionnage classiques, le gouvernement mène une réflexion qui conduit à la fondation de la Section M, une organisation-sœur de la section D, chargée d'enquêter et de lutter contre les groupes occultes et mystiques allemands. Projet multinational dès le départ, la Section M est appuyée par sa propre unité de service spécial, surnommée les commandos Badger, d'après leur chef, le capitaine Eric « Badger » Harris. Pour plus d'informations sur la Section M, consultez le chapitre « Les sociétés occultes et secrètes », dans *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu*.

Après la capitulation française, en juillet 1940, Churchill demande l'établissement d'une organisation de sabotage unique avec comme mission de « mettre le feu à l'Europe ». La section D, la maison Electra et le MI-R fusionnent pour donner naissance à la Direction des opérations spéciales (DOS). Seules la Section M et l'unité de recherche du MI-R restent indépendantes. Les inventeurs de ce deuxième groupe formeront ensuite ce que l'on appellera le « magasin de jouets de Churchill », le MD1.

Initialement, la DOS, aussi appelée les Irréguliers de Baker Street, en raison de l'emplacement de ses nouveaux quartiers-généraux, est organisée en trois sections : OS1 (propagande), OS2 (opéra-

Des jouets pour adultes

En dehors du ministère de la Défense (MD1), il existe aussi le Département de l'amirauté de développement des armes diverses, plus connu sous son surnom de Siffleurs et Capoteurs. Ils sont tous deux chargés de concevoir l'armement des forces britanniques régulières et irrégulières.

tions actives) et OS3 (planification). Toutefois, l'OS3 est rapidement absorbé par l'OS2, tandis que l'OS1 devient la Direction de la guerre politique au cours de l'année. Le but principal de la DOS est le sabotage et la subversion de l'effort de guerre allemand. Elle vise le réseau ferré, les cibles industrielles et l'infrastructure militaire nazie afin d'en ralentir les activités. Vu les paysages politiques souvent complexes des pays où elle travaille, la DOS instaure plusieurs sections par pays, afin d'assurer leur coordination. La France en compte six à elle seule.

Bien que la DOS ait peu d'agents dans les territoires occupés lors de sa fondation, elle dispose rapidement d'un solide réseau d'espions, d'informateurs et de saboteurs dans toute l'Europe. L'organisation est également moins sujette aux problèmes provoqués par un recrutement limité au cercle des camarades de l'école publique, qui handicape le renseignement militaire. Les candidats proviennent de toutes les strates de la société britannique, y compris la fraternité criminelle. C'est également l'une des rares branches de l'armée britannique acceptant d'envoyer les femmes sur le terrain. Chaque nouvelle recrue suit un lourd programme d'entraînement, couvrant des styles de combat de toutes sortes, les façons d'éviter l'ennemi sur le terrain, les techniques de démolition et de sabotage, l'utilisation d'une radio et de la cryptographie et, point vital, le saut en parachute.

Les forces armées

Pour ajouter à la confusion, l'armée britannique entretient ses propres services de renseignement, séparés de ceux des départements MI. Le Corps de renseignement de l'armée (CRA), formé au tout début de la Première Guerre mondiale, en 1914, est ensuite dispersé en 1929, puis réactivé en juillet 1940. Si la DOS mène une guerre sale en Europe occupée, les hommes du CRA soutiennent l'armée de terre britannique via leurs unités d'interprètes, d'analystes d'images et d'interception de signaux. Avec les autres branches de renseignement militaire, le CRA a tendance à regarder de haut ses collègues de la DOS. Durant toute la guerre, il est réticent à partager ses informations. Pourtant, de nombreux agents du CRA se joignent aux opérations spéciales de la DOS, principalement en Europe et en Extrême-Orient. Environ quarante pour cent du personnel militaire de la station X appartiennent au CRA.

Comme son nom l'indique, le Corps de renseignement soutient l'armée aux niveaux stratégique et tactique. Pour le premier, son analyse et son interprétation des photos sont un outil précieux pour identifier, entre autres, les stations radars, ou pour repérer les sites de lancement de V1. Pour le second niveau, le CRA conserve une flotte de véhicules appelés par euphémisme des « palais à gin », remplis d'équipements de détection radio permettant d'intercepter et de localiser les transmetteurs ennemis.

La Division de renseignements navals (DRN), initialement fondée en tant que Comité de renseignement étranger en 1882, est aussi appelée la « salle 39 » en raison de son emplacement dans l'Amirauté. Probablement l'un des services de renseignement britanniques les plus anciens, son orientation a beaucoup changé au cours des années. Ce qui était d'abord un département essentiel-

lement administratif avec un simple vernis de renseignement se concentre maintenant principalement sur les opérations clandestines. Contrairement aux autres services, la DRN n'est pas active au niveau tactique, se contentant de fournir des informations stratégiques sur les mouvements de navires ennemis et d'analyser les signaux adverses. Elle guide la formation de l'Unité spéciale de renseignement en 1942, qui deviendra plus tard l'unité d'assaut 30 au sein des commandos.

Le plus jeune des services britanniques, la branche de renseignement de la RAF, date officiellement de 1939, bien que l'on puisse faire remonter son origine aux débuts du service lui-même et aux activités de reconnaissance du Corps volant royal. Durant la Seconde Guerre mondiale, il prend le contrôle des écoutes de signal à la station X, tout en poursuivant son rôle d'analyse et d'interprétation des images, travaillant dans la base de la RAF de Medmemham, dans le Buckinghamshire, qui sera plus tard appelée l'Unité centrale d'interprétation. Organisation sœur de Bletchley Park, il incorporera les sections d'évaluation des dégâts du commandement des bombardiers et d'interprétation des photographies nocturnes de la RAF.

La bataille d'Angleterre apporte de nouvelles responsabilités. Les agents du renseignement de la RAF se chargent de l'interrogation des pilotes ennemis abattus au-dessus de la Grande-Bretagne. Au tournant de la guerre, alors que les Alliés commencent à lancer des raids sur l'Allemagne et l'Europe occupée, le renseignement de la RAF développe un réseau d'agents, en conjonction avec la DOS et la résistance locale, afin d'aider les pilotes alliés abattus à éviter d'être capturés par les forces allemandes et à retourner à bon port.

Le but principal de la DOS est le sabotage et la subversion de l'effort de guerre allemand (...) afin d'en ralentir les activités.

Renseignements américains

Ce n'est qu'à la fin du XIX^{ème} siècle que les services de renseignement américains prennent une existence officielle avec la création du Bureau du renseignement de la marine (BRM) et de la Division des services de renseignement militaires (DSR), bien que des opérations informelles aient eu lieu depuis la naissance de la nation. Le BRM continue à fournir des renseignements glanés à travers le monde pendant la Grande Guerre et la Seconde Guerre mondiale. Pendant ce temps, la DSR connaît plusieurs réorganisations, finissant par devenir le Service de renseignement militaire, puis, un mois avant l'attaque japonaise sur Pearl Harbor, l'École de renseignement de la quatrième armée.

Bureau des services stratégiques

Le président Roosevelt, inquiet du manque démontrable d'activité d'espionnage et de contre-espionnage menée par le BRM et la DSR confie à William « Wild Bill » Donovan la tâche d'imaginer un service central de renseignements, capable de conduire les

opérations spéciales nécessaires si les États-Unis devaient entrer en guerre. Vu la qualité de son rapport, Donovan est nommé coordinateur de l'Information en 1941. Mi-1942, le Bureau des services stratégiques est fondé.

Comme la DOS, son homologue britannique, le BSS se charge d'espionnage et de sabotage, avec une mission supplémentaire de propagande noire. Lui aussi souffre de rivalités, avec le FBI, la DSR et le BRM, qui luttent tous pour conserver leurs domaines existants. Cela conduit Donovan à concentrer les efforts du BSS sur les opérations actives sur le terrain, ses agents étant présents sur tous les fronts, où ils travaillent souvent de concert avec la DOS. Toutefois, les relations initiales entre les deux agences sont souvent tendues, en raison des a priori anglais sur l'inexpérience des agents américains et de la méfiance de ces derniers d'une dépendance envers leurs cousins britanniques plus installés.

Deux tiers des agents du BSS sont issus des officiers et des hommes des armées de terre et de l'air. Un quart est composé de civils possédant les compétences et les contacts nécessaires pour des opérations clandestines, qui reçoivent un rang militaire *ad hoc* lors de leur recrutement. Le reste vient de la marine, des Marines et des gardes-côtes. Comme la DOS, le BSS affiche une large part de femmes dans son contingent.

De plus, comme son cousin britannique, le BSS a une organisation sœur chargée des menaces ésotériques venues des forces de l'Axe ou d'ennemis intérieurs. Ce groupe, connu sous le nom de Majestic, est établi par Donovan en même temps que le BSS, bien qu'il en soit largement indépendant. Il a également des relations bien moins amicales avec ses alliés européens, une grande partie de son personnel travaillant initialement pour la Section M. Pour plus d'informations sur Majestic, consultez le chapitre « Les sociétés occultes et secrètes », dans *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu*.

Le Bureau fédéral d'investigation

Le FBI, sous l'œil vigilant de J. Edgar Hoover, est à la fois une unité d'enquête criminelle au niveau fédéral et l'agence de contre-espionnage des États-Unis. Avant le déclenchement de la guerre, le FBI concentrait ses efforts contre le crime organisé, ainsi que sur la sécurité intérieure. Mais les puissances de l'Axe marchant sur l'Europe, ses responsabilités augmentent brusquement. À l'intérieur, son attention se porte sur le danger potentiel des ressortissants allemands, italiens et japonais. Une campagne active d'internement des citoyens japonais se met en place après Pearl Harbor.

En dehors des États-Unis, le FBI a un rôle assez limité. Il a tout de même créé le Service spécial de renseignement pour les actions en Amérique latine, avec pour instruction de surveiller la communauté grandissante des espions allemands. Étrangement, il a plutôt de bonnes relations avec Majestic, partageant volontiers ses informations, surtout dans les domaines « inhabituels ».

Renseignements allemands

Les opérations de renseignement du Troisième Reich suivent un modèle très différent de celui de la Grande-Bretagne et de l'Amé-

Rejoindre l'establishment

La Section M et Majestic ont été conçus pour offrir une organisation d'accueil aux investigateurs, au sein de laquelle ils puissent mener leurs activités liées au Mythe et à la guerre. Tous deux recrutent les meilleurs dans leurs domaines, et travaillent de concert avec l'armée lorsque c'est nécessaire. Cela donne à des investigateurs de tous types l'occasion de travailler ensemble même s'ils n'auraient normalement pas de raison de se fréquenter.

rique. Si l'Abwehr, l'agence de renseignement militaire allemande, a une structure similaire à ses homologues alliés, le Sicherheitsdienst (SD) et la police secrète de la Gestapo se concentrent sur la traque d'ennemis de l'État réels ou imaginaires à l'intérieur de leurs propres frontières. Contrairement aux services de sécurité et de renseignement alliés, ces deux agences jouissent d'une totale impunité. La peur est un élément-clé de leurs activités de répression, ce dont ils ne se cachent pas. Pour plus d'informations sur le SD et la Gestapo, consultez *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu*.

L'Abwehr

Techniquement, l'agence de renseignement militaire allemand est plus ancienne que la nation elle-même, étant née durant les années 1860 lors de la guerre entre la Prusse et l'Autriche. Ayant survécu à l'unification allemande, ses agents sont encore actifs durant la Grande Guerre. Mais l'organisation est officiellement abolie par le traité de Versailles.

Se reformant en 1921, l'Abwehr est purement une force de défense, s'occupant de reconnaissance, de surveillance des communications et de contre-espionnage, sous les ordres de l'Oberkommando der Wehrmacht (OKW, littéralement « commandant suprême des forces armées »). C'est le seul département de renseignement allemand qui ne soit pas directement contrôlé par le parti nazi. Durant les années 1930, le développement de la SD, l'agence de renseignement nazi, marginalise l'Abwehr. Seule l'arrivée d'un nouveau directeur, Wilhelm Canaris, la sauve du démantèlement.

En 1938, Canaris réorganise l'Abwehr en trois sections majeures : la division centrale (planification, stratégie et administration), une branche étrangère (analyse et liaison avec l'état-major de l'armée et le ministère des Affaires étrangères) et les Abwehr I, II et III (respectivement collecte d'information étrangère, sabotage et contre-espionnage). Même handicapée par ses batailles constantes avec le SD, l'Abwehr est une organisation efficace. Durant les premières années de la guerre, elle mène plusieurs opérations avec succès. Beaucoup de ses officiers, bien que nationalistes, ne soutiennent pas le régime nazi.

Vive la France ?

D'autres forces paramilitaires existent en France durant l'occupation allemande. La chronologie française (page 29 et suivantes) donne plus de détails sur ces groupes de collabos, ainsi que sur certains des groupes de résistance mentionnés ci-dessus.

La Résistance française

La défaite française et l'armistice de juin 1940 voient cette fière nation réduite à une dépendance du Troisième Reich. Dans le nord et la zone occupée, la vie se poursuit presque normalement pour la plupart des citoyens, sous les caprices des envahisseurs. Dans le sud, les collaborateurs du régime de Vichy de Philippe Pétain gouvernent l'État français sous l'œil inquisiteur de leurs nouveaux maîtres.

Tous les citoyens font face au même dilemme : collaborer avec les occupants ou rejoindre les insurgés, au nombre encore modeste, mais grandissant. Depuis sa base à Londres, Charles de Gaulle rallie les Forces françaises libres qui se battent aux côtés de leurs alliés anglais et américains. Pendant ce temps, dans les villes occupées, de nouveaux mouvements de résistance apparaissent, avec le soutien de la DOS et du BSS. On compte huit mouvements majeurs : le Front national et les Francs-tireurs et partisans (FTP), communistes ; Libération-Nord et Libération-Sud, majoritairement socialistes ; Combat, principalement gaulliste, ainsi que l'Organisation civile et militaire (OCM), Ceux de la libération et Ceux de la Résistance. À cela, il faut ajouter le Maquis, une force de guérilla rurale désorganisée et politiquement diverse, bien plus libre que ses compatriotes urbains de la France de Vichy, secrète-

ment aidée par la population locale.

Bien que l'affiliation politique de chaque cellule varie d'un groupe à l'autre, elles sont toutes unies dans leur détermination à libérer la France et leur haine de l'ennemi commun. Leurs moyens sont très variables, allant d'amateurs enthousiastes faisant tourner des presses clandestines illégales, jusqu'à des partisans de gauche, vétérans de la guerre d'Espagne.

Au début du conflit, la Résistance est chargée de tâches de sabotage et de subversion, ainsi que d'aide aux services de renseignement britanniques, américains et de la France libre. Elle joue un rôle important pour exfiltrer les personnes fuyant les griffes de la Gestapo, sauvant d'innombrables pilotes alliés et réfugiés juifs. Lorsque la guerre avance et que le débarquement en Normandie prend forme, elle concentre ses efforts sur la destruction des réseaux de transport et de communication, ainsi que d'autres tactiques de diversion et de retardement, souvent à un grand coût personnel.

Exploitant l'équipement à leur disposition, les résistants font de leur mieux. Beaucoup portent encore les armes que leur avait confiées l'armée avant la capitulation. Plus tard, après de nombreux parachutages clandestins de la DOS et du BSS, ils sont mieux armés. Le fusil Sten est alors le symbole des activités de résistance. Si les Alliés soutiennent la Résistance française, ce n'est pas seulement pour conserver de bonnes relations avec De Gaulle, mais aussi parce que ce sont des combattants féroces et déterminés, n'ayant rien à perdre et tout à gagner.

J'entends encore les cris qu'ont poussés
les Allemands quand il s'est transformé.

J'ignore pourquoi il m'a épargné.

Peut-être voulait-il un témoin.

- Monsieur P. Roche



RÔLES AUXILIAIRES

Pour ceux qui ne veulent pas ou ne peuvent pas s'engager dans un service actif, il existe toutes sortes de groupes auxiliaires. La plupart d'entre eux sont de plus en plus féminisés au cours du conflit, libérant les hommes pour se battre sur le front. Certains sont rattachés à l'armée, d'autres sont purement civils, certains étant considérés comme un bon entraînement avant d'entrer dans l'armée.

Divertissement

Les auxiliaires britanniques créés pour divertir les troupes et les ouvriers de l'armement en septembre 1939 s'appellent l'Association de service national de récréation. On surnomme rapidement cette branche des Instituts des armées de terre, de l'air et de la Marine : « Un spectacle raté chaque soir ». L'équivalent américain est les Organisations des services unis, complètement civil, chargé de distraire les troupes lors de leurs permissions, mais aussi sur place dans les bases à l'arrière et plus près du front. À l'étranger, ils sont soutenus par les Unités du service spécial des États-Unis.

Un travail de femme

Civil

Le Service volontaire des Femmes américaines est mis en place à New York pour les mobiliser et les entraîner dans tous les aspects du bénévolat en temps de guerre. Non-politisé et ouvert à toutes, il suit l'exemple du Service volontaire féminin en Grande-Bretagne. Le personnel de ces deux services porte l'uniforme. Tous deux jouent un rôle crucial dans l'effort de guerre, particulièrement le SVF, qui est responsable, entre autres choses, d'organiser et de superviser les protocoles d'évacuation britanniques. En Allemagne, des activités similaires sont encadrées par la Nationalsozialistische Frauenschaft (NSF), la branche féminine du parti nazi.

Nourrir la nation est une tâche capitale en temps de guerre. À cette fin, les Femmes dans les Champs sont réactivées en Grande-Bretagne peu avant l'ouverture des hostilités. Appelées les Filles de la Campagne, elles constituent dix pour cent de la main-d'œuvre agricole. Dans l'équivalent américain, elles sont surnommées « miss fermières ». Une branche de l'organisation britannique, les Femmes dans les Forêts (ou « les bûcheronnes »), emploie des femmes diplômées pour se charger de la logistique et de l'intendance.

Militaire

Les trois branches de l'armée : terre, air et marine disposent d'unités auxiliaires féminines. En Grande-Bretagne, l'armée de terre a créé le Service territorial auxiliaire. En Amérique, le Corps féminin auxiliaire de l'armée obtient un plein statut militaire en 1943, en devenant le Corps féminin de l'armée. Bien qu'elles ne soient pas envoyées sur le front, les femmes du STA sont parmi les dernières troupes évacuées de France après l'invasion allemande. Le personnel du CFA sert derrière les lignes aux quatre coins du monde, même si la plupart ne quittent pas les États-Unis. Elles occupent des postes de secrétariat, de courrier et d'intendance, de chauffeur, de standardiste, mais aussi d'opérateur radar ou même d'artilleur antiaérien.

Faire sa part

Les spectacles aux armées de l'OSU et de l'ASNR participent à maintenir le moral des troupes. De nombreux acteurs, chanteurs et comiques célèbres font des tournées pour aider à l'effort de guerre. On peut citer Bob Hope, Marlene Dietrich, Laurel et Hardy, Al Jolson, George Formby, Vera Lynn et Arthur Askey. Mais d'autres vedettes du grand écran appartiennent aux forces armées, comme David Niven, John Mills et James Stewart, ou travaillent pour les services de renseignement, comme Noël Coward et Joséphine Baker.

Dans la marine royale, on trouve le Service féminin de la Royal Navy (les « roitelettes » ou les « Jenny »). La marine américaine a ses propres auxiliaires féminines, officiellement appelées la Réserve navale américaine, mais que l'on désigne comme les « Women Accepted for Voluntary Emergency Service » (ou WAVES). Les SPARS, un surnom basé sur la devise de l'organisation qui la chapeaute, sont la Réserve féminine des gardes-côtes américains. Ces femmes sont employées dans plusieurs rôles, notamment comme pilote d'avions de transport, comme mécanicien et électricien, comme analyste et agent de renseignement, et comme secrétaire.

Contrairement à leurs homologues de la marine, les femmes du Corps auxiliaire féminin de l'Air Force n'ont pas le droit de piloter les avions de la RAF. Ceci mis à part, elles sont placées aux mêmes postes. Leur rôle le plus iconique est sans doute celui de traceuse, consistant à déplacer les jetons représentant les avions sur les cartes des salles d'opération. En Amérique, le Service des Femmes-pilotes de l'armée de l'air (autrefois les Escadrons volants féminins auxiliaires) a pour mission de déplacer les avions d'une base à l'autre. En Grande-Bretagne, ce rôle est attribué au Transport aérien auxiliaire, une organisation mixte.

En Allemagne, les femmes peuvent rejoindre le Marinehelferinnen (auxiliaires de la marine), divers services de l'armée de terre, dont le Nachrichtenhelferinnen (auxiliaires des signaux, où les femmes sont aussi appelées Blitzmädel), ou le Luftwaffenhelferinnen (auxiliaires de l'armée de l'air). Toutefois, la hiérarchie allemande résiste à la militarisation de la population féminine et la plupart des femmes sont des volontaires. Bien que largement confinées à des postes de secrétariat et d'administration, elles peuvent aussi servir d'auxiliaires anti-aériennes, les Flakhelferinnen. Les Infirmières volontaires volantes sont fondées en Grande-Bretagne comme une unité auxiliaire montée de réaction rapide, destinée à soutenir le Corps médical de l'armée royale avant la Première Guerre mondiale. Lors du recrutement au début de la Deuxième Guerre mondiale, l'un des rares critères est de savoir conduire. Les Infirmières volantes sont également la couverture des femmes servant dans la DOS. Les infirmières britanniques peuvent rejoindre toutes sortes d'autres services, dont le Service des infirmières de l'armée impériale de la reine Alexandra ou les

Les actions valent plus que les mots

En juin 1940, alarmé par la pénurie d'équipement et d'entraînement des VDL, le directeur du *Picture Post*, Edward G. Hulton, décide de mettre la main à la pâte. Avec ses amis le capitaine Tom Wintringham, un vétéran de la guerre d'Espagne, et George Child Villiers, le neuvième comte de Jersey, il établit un centre de formation privé à Osterley Park, Hounslow, où l'on donne des stages de combat de deux jours. Grâce à une campagne nationale et à l'aide de l'Association nationale des armes à feu (NRA), Hulton acquiert des armes qu'il confie à la VDL. Le Bureau de la guerre, inquiet de voir une force paramilitaire agir en dehors de son contrôle, en prend les rênes en septembre 1940. Finalement, Osterley Park ferme en 1941.

Détachements d'aide bénévole. Le Corps des cadettes infirmières américaines est établi dans le cadre du Service de santé publique pour pallier le manque de personnel soignant dans l'armée et la marine. En Allemagne, les infirmières peuvent rejoindre l'une des communautés religieuses ou la Croix rouge allemande.

Défense civile

Étant si proche du continent, l'Angleterre reconnaît le risque des bombardements aériens bien avant le début de la guerre. Le service de Précautions antiraid aériens est mis en place plusieurs années avant l'ouverture des hostilités. En 1940, les volontaires sont remplacés par des surveillants payés à plein temps. Un an plus tard, leurs attributions s'élargissent et ils sont renommés Défense civile (DC). Leur travail consiste alors à faire respecter le black-out, à conduire les ambulances, à appliquer les premiers secours et à aider aux recherches, à la démolition et à la décontamination. Le Corps de défense citoyenne a un rôle similaire en Amérique, sous les auspices du Bureau de défense civile. En Allemagne, le Reichsluftschutzbund (RLB) est responsable d'enseigner aux civils les précautions à prendre en cas de bombardement et d'organiser leurs services. Quoiqu'initialement composé de volontaires, en 1935, la participation devient obligatoire pour tous les citoyens adultes en bonne santé n'ayant pas d'autre occupation.

Le Corps des observateurs, auquel on ajoutera ensuite l'adjectif « royal », est mobilisé pour suivre les mouvements dans le ciel anglais et prévenir le public des raids aériens avec autant d'avance que possible. Les Observateurs marins sont fondés en 1944, et rattachés à la marine royale. Un service similaire, le Luftschutzwarndienst (LSW), traque les avions au-dessus de l'Allemagne. Le Service de guet aérien américain est une branche civile du Corps des observateurs terrestres de l'armée américaine.

En plus des bombardements, l'Angleterre a également peur d'une invasion, même si les risques sont faibles. En mai 1940, une force

de combat civile, les Volontaires pour la défense locale (VDL), se forme à partir d'hommes qui ne sont pas éligibles à la conscription, afin de parer à cette éventualité. L'acronyme étant perverti par le public en « Vois et Détale comme un Lâche », Churchill insiste ensuite pour les renommer « Garde populaire ». On leur confie alors principalement des tâches de défense civile, ce qui libère les soldats pour qu'ils s'entraînent au combat. Au sein de la Garde populaire, une dernière ligne de défense clandestine s'appelle les unités auxiliaires. Recrutés parmi les hommes connaissant bien leur région, comme les gardes-chasses et les braconniers, ils sont chargés de saboter, détruire, assassiner et résister jusqu'à la mort en cas d'invasion allemande.

Quand la Garde nationale est réquisitionnée pour le service militaire à partir de 1940, les États américains forment chacun leurs propres Forces de défense, à l'exception de l'Arizona, du Montana, du Nevada et de l'Oklahoma. Ces milices sont exemptées de service national. L'équivalent allemand de la Garde populaire, le Volkssturm, formé vers la fin de la guerre, rassemble des hommes trop âgés ou trop jeunes pour être appelés. Leur mission est la même que leurs homologues britanniques : fournir une dernière ligne de défense héroïque contre l'envahisseur.

Ayant débuté sous le nom de Réserve des gardes-côtes américains, cette force de bénévoles propriétaires de bateaux est renommée l'Auxiliaire des gardes-côtes en 1941, lors de la création officielle d'une Réserve militaire. Les membres de l'Auxiliaire peuvent rejoindre l'équivalent de la Garde populaire chez les gardes-côtes, la Réserve temporaire ou d'autres branches, comme les Patrouilles des plages et le Service volontaire de sécurité des ports. Ensemble, ils sont responsables de la surveillance et de la protection des côtes américaines.

Les Volontaires pour la défense locale (VDL)
étant pervertis par le public
en "Vois et Détale comme un Lâche",
on les renomme "Garde populaire".

La Patrouille aérienne civile des États-Unis a pour but de survoler le pays et ses frontières à l'affût de sous-marins ou de saboteurs, mais aussi de fournir un service de coursier et d'organiser les missions de recherche et de sauvetage. Le Commandement des transports aériens (CTA) prend la suite du Commandement des convois de l'armée de l'air. Ayant des composantes militaires et civiles, il est responsable du transport des avions, du personnel et du courrier, ainsi que de la maintenance des routes aériennes, en dehors du territoire des États-Unis. En Grande-Bretagne, le CTA est engagé pour convoier les avions de la RAF. Ses pilotes doivent être capables de monter dans n'importe quel aéronef, souvent avec une formation minimale et des instruments rudimentaires.

Sans oublier

Parmi les divers services d'ambulance actifs durant la guerre, les civils du Service de terrain américain travaillent pour plusieurs



armées multinationales, transportant les blessés et les morts hors du champ de bataille, tout comme l'Unité des amis ambulanciers, dont les conducteurs sont des objecteurs de conscience et des quakers britanniques. Les Amis ambulanciers œuvrent aussi en Grande-Bretagne.

En Amérique, les objecteurs de conscience peuvent rejoindre le Service public civil pour remplir leur devoir de façon non-militaire, par exemple dans les domaines de l'environnement, de l'agriculture et du social. En Grande-Bretagne, l'équivalent est le Corps des civils, dont les tâches comprennent le désamorçage des

bombes. En Grande-Bretagne, les objecteurs de conscience peuvent aussi être employés dans l'agriculture et les mines, ou dans le Corps médical de l'armée royale.

Le Sondage géodésique et des côtes, le premier service géographique scientifique civil d'Amérique, fournit des observateurs, des cartographes, des scientifiques et des météorologistes à l'effort de guerre, aux côtés du Bureau de climatologie. L'Office météo britannique, dépendant du ministère de l'Air, fournit également des informations cruciales sur le climat. La cartographie et la géographie sont du ressort des Topographes d'artillerie.





Chapitre 3

Votre pays a besoin de vous !

**Il faut vingt ans de paix ou plus pour faire un homme ;
il suffit de vingt secondes de guerre pour le détruire.**

– Baudouin I^{er}, roi de Belgique

L'éclat aveuglant d'une lampe torche et le sifflement d'une balle à quelques centimètres de sa tête furent les premiers signes de la présence de la patrouille.

– Vous ! Halte ! Mains en l'air ! Schnell ! aboya le sergent, un homme qui tenait à peine dans son uniforme gris.

Figée dans la lumière, Ariane se tenait debout, le dos contre le guidon de son vieux vélo. Une colère froide et dure émanait de son compagnon silencieux, caché au fond du panier. Elle devinait sa soif d'action.

Jouant la nervosité pour qu'ils ne se méfient pas d'elle, la petite Française évalua ses chances. Ils n'étaient que trois. Probablement une patrouille venue d'Orléans, alertée par la récente recrudescence de parachutages alliés. Mais ils avaient tous les trois leur arme à la main. Avec un peu de chance, elle pourrait éviter les tirs de fusils, mais le MP38 l'aurait coupée en deux en moins d'une demi-seconde. Il avait intérêt à savoir ce qu'il faisait. Mais s'était-il déjà trompé auparavant ?

– Que faites-vous là ? Vous savez que le couvre-feu l'interdit, grogna le sergent avec un accent abominable.

Au moins, il parlait correctement français.

– C'est mon père, monsieur. Il est très malade. Je dois aller chercher le docteur, plaida Ariane en tremblant. J'ai mes papiers si vous voulez, monsieur ? continua-t-elle en tendant une main vers le vélo.

– Bien, mais vite.

La conversation ennuyait déjà le sergent, ce qui laissa à Ariane l'opportunité dont elle avait besoin.

– Bien sûr, monsieur. Ils sont dans le panier. Je vous les montre tout de suite.

Ouvrant d'un geste vif la couverture dissimulant le véritable contenu du panier, Ariane fit un pas de côté, puis se jeta au sol avec son vélo, pendant que son partenaire faisait son apparition.

Une fois que les hurlements et les tirs eurent cessés, Ariane releva les yeux.

Les trois Allemands gisaient sur le sol, dans des positions grotesques, illuminés par intermittence par la lampe qui roulait sur la route. Après avoir vérifié que son passager était bien revenu dans son nid improvisé, elle s'éloigna dans les ténèbres en boitillant, impatiente de s'éloigner le plus vite possible et de repartir vers son rendez-vous. Elle espérait qu'elle arriverait avant que la balle allemande qui venait de lui transpercer le flanc ne la vide de ses forces et qu'elle ne puisse plus faire un pas.

Cth AVANT DE COMMENCER...

Pour jouer à *Achtung ! Cthulhu*, un joueur doit d'abord créer son personnage, aussi appelé investigateur. La Seconde Guerre mondiale réunit des gens de tous horizons et de toutes nationalités. Cela signifie que vous n'avez que l'embarras du choix quant à l'origine de votre investigateur, sur son occupation avant le début de la guerre et sur la façon dont il compte lutter contre le mal qui menace d'étouffer le monde.

Dans ce chapitre, nous allons voir comment créer votre investigateur, en commençant par sa nationalité, puis sa profession, et sa première rencontre avec le Mythe de Cthulhu. Nous avons également des règles permettant de créer un personnage militaire, et d'autres pour les civils qui souhaitent s'engager en cours de jeu. Les joueurs de *Savage Worlds* devraient se tourner vers le Chapitre 7.

Un rapide résumé des règles de création de personnage se trouve dans le chapitre « Guide de jeu rapide », à partir de la page 135.

UN EMPIRE UNI DANS L'ADVERSITÉ

Alors que les nations d'Europe tombent comme des dominos sous les bottes du Troisième Reich, la Grande-Bretagne paraît seule dans les ténèbres. Toutefois, les lumières s'éteignant une par une sur le continent, les Britanniques ne sont pas isolés. Ils ont à leur disposition le soutien et les ressources de ce qui fut le plus grand empire que le monde ait jamais connu. Avec ses colonies, ses dépendances et les nations autonomes du Commonwealth déclarant la guerre à l'Allemagne, la Grande-Bretagne devient un creuset de nationalités et de cultures venues des quatre coins du globe.

Les pays du Commonwealth participant de façon significative à l'effort de guerre en hommes et en matériel sont les suivants.

La Seconde Guerre mondiale réunit des gens de tous horizons et de toutes nationalités (pour) lutter contre le mal qui menace d'étouffer le monde.

Australie

Bien qu'ayant gravement souffert durant la Grande Dépression, l'Australie suit la politique britannique envers l'Allemagne nazie et lui déclare la guerre quelques jours après la Grande-Bretagne. De nombreux pilotes australiens se battent galamment pour défendre le roi et le royaume durant la bataille d'Angleterre, tandis que des troupes servent en Afrique du Nord, en Méditerranée, puis dans le Pacifique aux côtés des forces américaines.

Canada

Le Canada suit la déclaration de guerre britannique contre l'Allemagne. Ses troupes sont déployées massivement en Italie et en Europe du Nord. Sa plus grande contribution est son implication dans la bataille de l'Atlantique, visant à maintenir les lignes d'approvisionnement vitales vers la Grande-Bretagne. La marine marchande canadienne perd des milliers d'hommes en bravant les meutes d'U-Boote pour amener de la nourriture et des matériaux bruts dans les ports britanniques. Nombre de ses soldats se battent aux côtés de leurs voisins américains au sein de la Première Force de service spécial (cf. page 104).

Inde

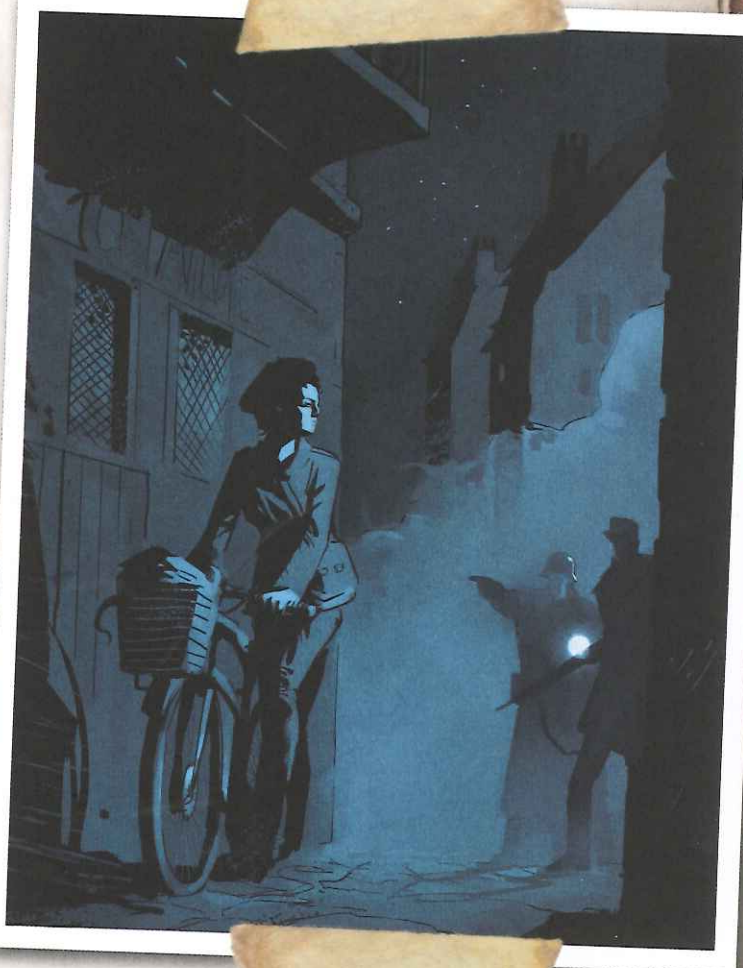
Le Joyau de la Couronne, appartenant toujours à l'Empire britannique, déclare la guerre à l'Allemagne en même temps que la Grande-Bretagne. L'Inde envoie plus de trois millions d'hommes combattre les nazis et fait de larges donations pour soutenir l'effort de guerre. Non seulement les troupes indiennes défendent leurs frontières contre une invasion japonaise, mais elles servent avec honneur sur tous les fronts. La position stratégique du pays dans l'océan Indien en fait un centre de ravitaillement essentiel pour les opérations contre le Japon.

Nouvelle-Zélande

La Nouvelle-Zélande déclare la guerre à l'Allemagne immédiatement après la confirmation de la fin de l'ultimatum anglais. Comme les Australiens, ses troupes servent héroïquement en Afrique du Nord, en Italie et dans le Pacifique. Elle fournit également des hommes à l'armée de l'air royale.

Afrique du Sud

En raison de sa politique raciale, l'Afrique du Sud possède une armée réduite, ses commandants n'armant que des hommes d'ascendance européenne. Toutefois, elle a un grand nombre d'hommes d'origine africaine dans les services d'intendance et de logistique. Les troupes sud-africaines jouent un rôle significatif dans plusieurs batailles d'Afrique du Nord.



Un jour, je n'aurai plus d'âmes à lui offrir.
Qu'adviendra-t-il de mes compatriotes ?

INVESTIGATEURS DU COMMONWEALTH

Même si nous supposons que la plupart des joueurs voudront jouer des personnages américains ou britanniques, ils peuvent être originaires de n'importe quelle nation du Commonwealth et de l'Empire. Choisissez la nationalité de votre investigateur ou déterminez-la au hasard sur la Table 1.

À TERRE, MAIS PAS VAINCU

Les nazis aiment à penser que toute résistance à leur autorité cessera après l'invasion d'une nation, mais les faits leur donnent tort. Alors que leurs tanks et leurs troupes balaient les armées de leurs victimes, certains hommes refusent de se laisser abattre et deviennent des résistants. Certains dirigeants s'enfuient en Grande-Bre-

tagne où ils forment des « gouvernements en exil ». C'est le cas de la Belgique, de la Tchécoslovaquie, de la France libre, de la Grèce, du Luxembourg, des Pays-Bas, de la Norvège et de la Yougoslavie. Tous s'opposent aux régimes mis en place par les nazis. Déterminés à se battre pour la libération de leur patrie, les citoyens expatriés et ayant pu échapper à l'occupant se rassemblent sous la bannière de leur gouvernement déraciné.

Londres, notamment, est un phare pour toutes les nations étouffant sous l'oppression nazie et rêvant de liberté, et pour tous les hommes et les femmes prêts à jouer un rôle dans la libération de leur pays natal. Même s'ils sont évidemment surveillés de près par les forces de sécurité, cela comprend même un certain nombre d'Allemands en exil ayant fui la tyrannie nazie. Certains, comme l'actrice Marlène Dietrich, prennent position contre les fascistes, menant une campagne active contre eux. De plus, bien que leur pays reste officiellement neutre durant la guerre, un certain nombre de républicains espagnols se joignent à la cause alliée après leur défaite aux mains de l'armée fasciste de Franco et de ses soutiens allemands.

Les nazis aiment à penser que toute résistance
à leur autorité cessera après l'invasion
d'une nation.

Table 1 : Nationalité
des investigateurs
du Commonwealth

ID100	Nationalité	ID100	Nationalité
01-15	Australie	61-67	Jamaïque
16-20	Caraïbes*	68-71	Malte
21-25	Cameroun	72-75	Kenya
26-35	Canada	76-83	Nouvelle-Zélande
36-40	Chypre	84-87	Nigeria
41-45	Gambie	88-92	Rhodésie
46-50	Ghana	93-98	Afrique du Sud**
51-60	Inde	99-00	Ceylan (Sri Lanka)

* Les nations des Caraïbes comprennent : Antigua-et-Barbuda, Belize, les Bahamas, la Barbade, la Jamaïque, Saint-Christophe, Sainte-Lucie et Trinité-et-Tobago. La Jamaïque est incluse séparément sur la table en raison de sa plus grande contribution en nombre de troupes.

** L'Afrique du Sud fournit un grand nombre de troupes de support à la cause alliée. De plus, un certain nombre d'autres nations du sud et du centre de l'Afrique envoient des troupes (de support et de combat), dont le Lesotho, le Botswana, le Swaziland, le Mozambique, le Malawi, la Namibie, la Tanzanie et la Zambie.

Citoyens en exil

Alors que les populations déplacées d'Europe se regroupent en Grande-Bretagne, nombre d'entre eux rejoignent le combat contre Adolf Hitler et ses partisans. Tous sont d'excellents choix pour un investigateur. Choisissez l'une des nationalités suivantes, ou déterminez-la au hasard sur la Table 2.

Vous trouverez des conseils sur la façon de gérer des personnages joueurs allemands autres que des exilés dans le chapitre « Au cœur du Reich », dans *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu*.

Table 2 : Nationalité
des investigateurs déplacés

ID100	Nationalité	ID100	Nationalité
01-08	Belge	59-63	Luxembourgeois
09-16	Tchèque	64-70	Polonais
17-24	Néerlandais	71-78	Yougoslave
25-32	Danois	79-85	Républicain espagnol
33-50	Français libre	86-95	Norvégien
51-58	Grec	96-00	Exilé allemand

QUE FAITES-VOUS ?

Si vous n'avez pas une idée claire de ce que votre investigateur fait dans la vie, les tables suivantes vous permettent de déterminer son occupation au hasard. Si n'importe quelle occupation tirée du livre de base de *L'Appel de Cthulhu* et de ses suppléments peut être utilisée avec *Achtung ! Cthulhu*, celles des tables suivantes sont particulièrement adaptées dans le contexte de la guerre secrète. Vous trouverez leur description à partir de ci-contre. Certaines existent à la fois sous forme civile et militaire, ce qui affecte les compétences disponibles (voir leur description pour plus de détails). Si vous souhaitez initialement jouer un investigateur civil, il aura toujours la possibilité de s'engager dans l'armée plus tard. Si vous savez déjà ce que vous voulez que fasse votre investigateur, allez directement à la section correspondante : pour les occupations civiles, à partir de la page 62, pour les occupations clandestines, à partir de la page 67 et pour les occupations militaires, à partir de la page 75.

Occupations civiles

Si vous souhaitez que votre investigateur ait un métier civil, vous pouvez le déterminer aléatoirement en lançant un dé de pourcentage et en consultant la Table 3 : Occupations civiles.

Occupations clandestines

Si vous souhaitez que votre investigateur soit impliqué dans des activités clandestines, vous pouvez déterminer son occupation aléatoirement en lançant un dé de pourcentage et en consultant la Table 4 : Occupations clandestines. Certaines de ces occupations concernent des civils, qui peuvent être recrutés par les services secrets. La description de l'Officier du renseignement militaire se trouve page 81. Il est sujet aux règles de création de personnage militaire (page 70).

Occupations militaires

Si vous souhaitez que votre investigateur fasse partie de l'armée ou soit un civil travaillant pour l'armée, vous pouvez déterminer son occupation aléatoirement en lançant un dé de pourcentage et en consultant la Table 5 : Occupations militaires. Certaines occupations (Bidouilleur et Aviateur) concernent des civils, et ne sont pas sujettes aux règles de création de personnage militaire. Si vous obtenez une carrière qui ne convient pas à votre nationalité, relancez les dés.

COMMENT AVEZ-VOUS CROISÉ LE MYTHE ?

Si vous souhaitez monter le mystère d'un cran et ajouter un peu de profondeur à votre personnage, essayez ces tables de rencontres avec le Mythe. Elles suggèrent que ce n'est pas la première fois

Table 3 :
Occupations civiles

ID100	Occupation	ID100	Occupation
01-04	Antiquaire*	53-56	Travailleur
05-08	Artiste*	57-60	Marin d'État /de commerce
09-13	Aviateur	61-65	Musicien*
14-17	Vendeur au marché noir	66-69	Infirmière
18-21	Bidouilleur	70-74	Parapsychologue*
22-26	Pasteur*	75-78	Inspecteur de police*
27-30	Mécanographe	79-83	Policier
31-34	Docteur*	84-87	Détective privé*
35-39	Conducteur*	88-91	Professeur*
40-43	Velette	92-95	Secrétaire
44-47	Fermier*	96-00	Spirite
48-52	Correspondant		

* Cf. page 73 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu*.

Table 4 :
Occupations clandestines

ID100	Occupation	ID100	Occupation
01-10	Bidouilleur	59-70	Partisan
11-22	Agent du FBI/du MI5	71-81	Professeur*
23-34	Agent du MI6	82-93	Membre de la Résistance
35-46	Officier de renseignement militaire	94-00	Secrétaire
47-58	Agent du BSS/de la DOS		

* Cf. page 73 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu*.

Table 5 :
Occupations militaires

ID100	Occupation
01-04	Armée de l'air : équipier
05-09	Armée de l'air : pilote des missions spéciales
10-13	Armée de terre : artilleur
14-18	Armée de terre : fantassin
19-23	Armée de terre : tireur embusqué
24-27	Armée de terre : tankiste
28-32	Élite : Garde à pied
33-36	Élite : Parachutiste
37-41	Élite : Fantôme
42-45	Élite : Aéroporté américain
46-50	Forces spéciales : Commandos
51-54	Forces spéciales : Première Force de service spécial
55-59	Forces spéciales : Rangers de l'armée américaine
60-63	Marine : Plongeur
64-68	Marine : Marin
69-72	Armée de terre ou marine : Ingénieur
73-77	Médecin
78-81	RAF ou marine : Pilote
82-86	Opérateur
87-90	Spécialiste
91-95	Aviateur
96-00	Bidouilleur

que votre pauvre investigateur tombe sur l'étrange ou l'occulte. Peut-être l'événement date-t-il de son enfance, ou peut-être a-t-il trouvé un objet bizarre ? Peut-être a-t-il vu ou trouvé quelque chose durant ses études, au travail ou après avoir rejoint l'armée ou les services secrets ? Chaque événement, même minime, laisse une marque, qui peut constituer un point de départ pour votre personnage. Il peut impliquer certains choix de carrière dans l'armée ou les forces spéciales, ou certaines études. S'il ne correspond pas à votre concept de personnage, vous pouvez très bien relancer les dés. Par exemple, si vous n'avez pas prévu d'être un agent spécial ou de rejoindre la Résistance, ignorez ce résultat et relancez les dés. Si votre gardien l'accepte, vous pouvez directement choisir la table où vous allez effectivement lancer le dé. Ces événements

Table 6 :
Rencontres avec le Mythe

ID6	Rencontre	Table no
01	Vous aviez (ou vous avez encore) une « chose »...	7
02	Vous n'étiez qu'un enfant...	8
03	Vous étiez à la faculté...	9
04	Ça s'est passé dans la ville où vous viviez...	10
05	Vous veniez juste de vous engager...	11
06	Vous veniez d'être nommé agent...	12

La touche personnelle

Si ces rencontres avec le Mythe ne vous séduisent pas, il n'est pas bien difficile d'écrire les vôtres. Il suffit de poser quelques questions, que ce soit à vous-même, au gardien ou à votre investigateur. Il n'est pas important de répondre à toutes ces questions. Une ou deux suffiront probablement à enflammer votre imagination.

- De quel événement de votre enfance rêvez-vous encore aujourd'hui ?
- Quel jouet étrange gardez-vous toujours avec vous ?
- Qui ou quoi vous observait lorsque vous étiez enfant ?
- Qu'est-ce que votre famille vous a averti qu'il allait se produire un jour ?
- Quelle est cette « chose » dans votre grenier ou votre cave ?
- À votre avis, qu'est-ce que vos parents conservaient dans une boîte fermée à clef ?
- Quelles voix étranges entendiez-vous la nuit et que disaient-elles ?
- Que contenait vraiment ce livre que vos parents ne vous ont jamais laissé lire ?
- Quels bruits étranges venaient de votre maison, la nuit ?
- Quels secrets se cachaient dans votre jardin ?
- Quelle étrange créature avez-vous vu, étant enfant ?
- Quel secret cachez-vous ?
- Quelle marque étrange portez-vous sur la peau ?

sont censés être des amorces d'histoires pour le gardien et l'investigateur, à développer à leur guise.

Lancez 1D6 et consultez la Table 6 pour déterminer où votre investigateur a rencontré quelque chose d'étrange au cours de sa vie. Ensuite, passez à la table correspondante (entre 7 et 12) et lancez 1D10 pour décider aléatoirement des détails de cet événement.

Vérifiez bien les antécédents de chacun des sujets.

— R. D.

*Souvenez-vous, nous nous cherchons des personnes
ayant une certaine « expérience ».*

A.T.

Table 7 :
Vous aviez
(ou vous avez encore)
une "chose"...

ID10 Événement

- 1 Dans le grenier, une boîte renfermait une chose très, très ancienne, dont la famille ne parlait jamais. Quel ancêtre mort depuis longtemps l'avait mis là ? Quelle est la fonction de cet objet ? L'avez-vous gardé quand vous êtes parti de la maison ?
- 2 Une nuit, vous avez découvert une chose sinistre sous une lame du plancher. Comme elle vous faisait peur, vous l'avez remise en place, mais elle vous appelait dans la nuit. Vous avez quitté cette maison depuis longtemps, mais vous n'avez jamais oublié sa voix s'insinuant dans votre esprit. À quoi ressemblait-elle ? Que disait-elle ? L'entendez-vous encore ?
- 3 Votre parrain, un homme étrange qui venait rarement vous voir, est arrivé un jour porteur d'un « cadeau ». Vous ne l'avez plus jamais revu, mais son regard ce jour-là... La chose est toujours rangée sous votre lit et vous savez qu'il avait raison et que vous devrez bientôt vous en servir. Que redoutez-vous qu'il advienne ? Que se passera-t-il lorsque vous utiliserez ce cadeau ?
- 4 Depuis toujours, on l'a confiée à chaque troisième enfant en attente de... Eh bien, il paraît que vous le saurez lorsque vous le verrez. Pourquoi le troisième enfant est-il si important ? Quelle est la forme de cette chose, et que pensez-vous qu'elle fasse ?
- 5 Vous avez gardé ce jouet bizarre depuis votre enfance. En fait, vous ne vous souvenez pas quand on vous l'a offert, comme s'il avait toujours été à vos côtés. Quel étrange sentiment vous submerge lorsque vous le tenez ? Pourquoi le gardez-vous toujours avec vous lors de vos voyages ?
- 6 Un tableau dans le salon représentait un paysage inconnu. L'ayant reçu d'un ami proche, votre père l'avait accroché au-dessus de la cheminée. Parfois, dans la lumière vacillante des flammes, vous aviez l'impression de voir un mouvement. Un jour, vous avez grimpé pour mieux voir, mais vous avez glissé sur le manteau de la cheminée. Vous étiez sur le point de tomber quand une main à la peau foncée est sortie du tableau et vous a rattrapé. Elle est retournée dans les bois aussi vite qu'elle était apparue, vous laissant tremblant. Aujourd'hui, la peinture est enroulée dans vos affaires. Vous ne l'avez pas regardée depuis. À votre avis, quel lieu représente-t-elle ? Qui vous a sauvé ce jour-là ? Pourquoi ne l'avez-vous pas laissée chez vous en partant ?
- 7 C'était une relique de la Grande Guerre, portant un étrange symbole gravé, offert à votre père par un soldat mourant. Il vous l'a confiée dans son testament, accompagnée d'une adresse en Grande-Bretagne. Qui vit à cette adresse ? Quel est cet objet et que signifie ce symbole ? Qui était le soldat mourant ?
- 8 La carte était dans le livre de contes pour enfant que votre mère vous lisait chaque nuit. Elle parlait de terres lointaines et merveilleuses, qu'elle vous montrait sur la carte. Même enfant, vous voyiez bien qu'évoquer ces paysages inaccessibles remplissait son regard de tristesse, mais qu'elle était aussi heureuse que vous l'écoutez et que vous vous souveniez. Après sa mort, vous avez juré de retrouver ce pays. Mais à chaque fois que vous avez essayé de regarder la carte par vous-même, les détails vous paraissaient flous et changeants. Un jour, vous percerez ce mystère. De quoi avez-vous besoin pour lire la carte ? Pourquoi était-elle si triste en parlant de cet endroit ? Quel prix allez-vous payer pour vous rendre là-bas ?
- 9 L'instrument traînait dans le bazar du grenier, après avoir longtemps servi à une tante morte depuis des années. Quand vous en avez joué pour la première fois, vous avez eu l'impression d'avoir pratiqué toute votre vie. Des choses étranges accompagnaient le flot de notes. Qu'avez-vous appris sur cette tante ? D'après vous, que se passait-il lorsque vous jouiez de cet instrument ?
- 10 Vous l'avez trouvé lors d'une balade, un objet visiblement manufacturé, mais d'aspect étrangement naturel. Il était au milieu du chemin, comme si on l'avait laissé là pour quelqu'un. Peut-être quelqu'un comme vous ? Il est maintenant sur votre buffet, une curiosité pour vos visiteurs, mais vous savez qu'il cache un secret. À quoi ressemble-t-il ? Pourquoi pensez-vous qu'il a été laissé à votre intention ? Quand en aurez-vous besoin ?

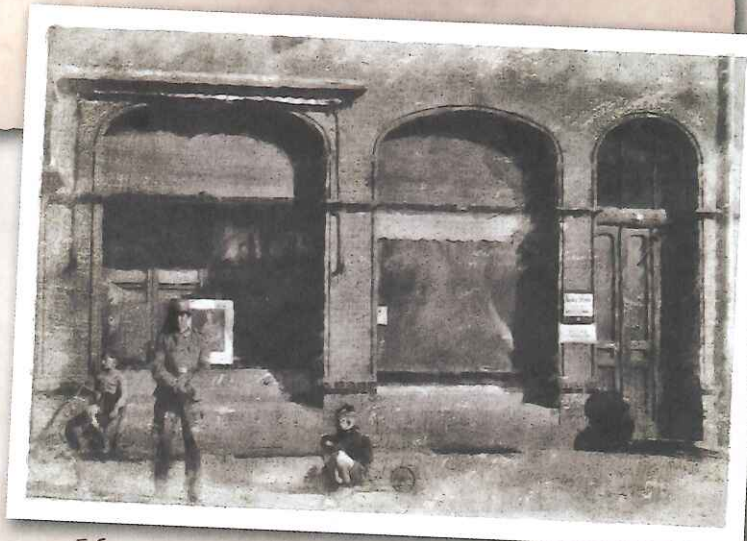
Table 8 : Vous n'étiez qu'un enfant...

ID10 Événement

- 1 Il y avait quelque chose de pourri dans la maison de famille. Les objets se déplaçaient la nuit. Personne ne marchait dans les couloirs à la nuit tombée, sans jamais en parler. Avez-vous déjà vu ou senti quelque chose ? Pourquoi votre maison ? Que s'est-il passé quand vous êtes parti ?
- 2 L'ombre de votre frère ou de votre sœur a quelque chose d'étrange. On dit la même chose de la vôtre. Vous avez l'impression que quelque chose est tapi à l'intérieur, attendant d'en sortir. Que se passera-t-il alors ? Pourquoi votre famille est-elle différente ? Quel prix aurez-vous à payer ?
- 3 Vous vous cachez depuis toutes ces années, dit grand-mère, pour qu'ils ne vous attrapent pas. Mais la guerre a tout changé. Vous savez qu'elle n'est pas d'accord, mais peut-être pouvez-vous exploiter ce que vous êtes. En quoi êtes-vous différent ? Qui vous chasse ?
- 4 Lorsque vous étiez jeune, une chose terrible est sortie de la forêt. Votre famille est parvenue à la repousser, mais vous savez qu'elle est toujours là, prête à bondir. Pourquoi en a-t-elle après vous ? Où est-elle passée maintenant ?
- 5 Il y avait une porte étrange dans la cave, barrée et fermée à clef, mais vos parents affirmaient qu'elle ne conduisait nulle part. Un jour, vous avez trouvé la clef. Pourquoi prétendez-vous n'avoir jamais ouvert cette porte ? Qu'avez-vous vu à travers elle ? Savent-ils ce qui se trouve derrière ?
- 6 Dans le jardin se trouve une ruine, incroyablement vieille. Parfois, vous entendiez des voix, venant des pierres elles-mêmes. Une nuit, alors que vous vous promeniez dans le jardin suite à un caprice d'enfant imprudent, les voix vous ont entouré, prononçant des phrases étranges qui se sont gravées dans votre mémoire. Que vous est-il arrivé cette nuit-là ? Pourquoi les voix vous ont-elles appelé ? Que découvrirez-vous lorsque vous comprendrez enfin leur langue ?
- 7 Vous êtes parti avant que votre famille puisse vous initier. Vous frissonnez rien que d'y repenser. Jamais vous n'y retournerez ! Que faisait votre famille ? Qu'avez-vous vu ? Est-elle à votre recherche ?
- 8 Enfant, vous aimiez bien jouer à côté de la mare, avec vos petits bateaux en bois. Avant cette journée. Ensuite, vous sentiez ces yeux sur vous, froids et calculateurs. Mais ils ne se sont plus jamais approchés. Que s'est-il passé ce jour-là et pourquoi la chose est-elle restée à l'écart ?
- 9 Les voix de votre maison parlaient par intermittence, toujours pour demander de l'aide. Vous étiez le seul à les entendre. Un jour, vous les avez suivies et vous avez découvert de quoi elles parlaient. Depuis, même votre famille a peur de vous regarder dans les yeux. Qu'avez-vous découvert ? Qui (ou quoi) étaient les voix ? Pourquoi votre famille a-t-elle peur ?
- 10 Cela s'est passé en Inde, où vous voyagez avec votre famille, avant la guerre. Vous ne vous en souvenez pas bien, et votre famille refuse d'en parler. L'étrange cicatrice que vous a laissée l'incident vous lance de plus en plus souvent. Que s'est-il passé ce jour-là ? À quoi ressemble la cicatrice ? Que va-t-il se passer ?

En lisant les dossiers, je me rends compte que je ne suis pas le seul à avoir eu une enfance sortant de l'ordinaire.

— R. D.



Gustav Hicke - Un enfant et un soldat allemand
- Utilisé avec permission

Table 9 : Vous étiez à la faculté...

ID10 Événement

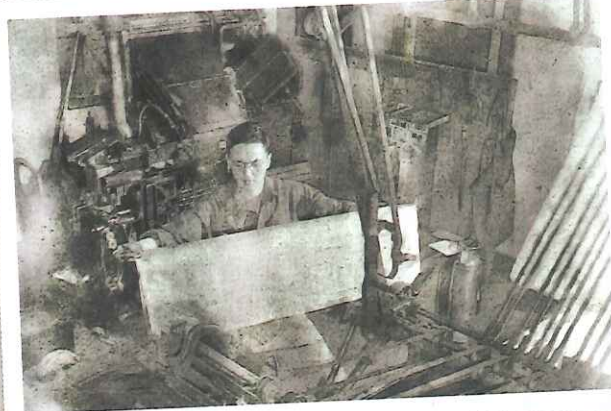
- 1 La bibliothèque universitaire n'a plus jamais été la même après les risques qu'ont pris ces étudiants. Le problème, c'est que vous les avez vus et qu'ils le savent. Pourquoi n'ont-ils rien fait ? Et qu'avez-vous vu, à votre avis ?
- 2 Les expériences prennent parfois des tours étranges, mais celle-ci mériterait de figurer dans les livres. Le seul souci, c'est que vous n'êtes pas sûr d'avoir été l'expérimentateur ou le sujet de l'expérience. Après avoir vu votre création prendre forme, vous vous êtes demandé ce que vous pouviez vraiment réaliser. Réessaieriez-vous un jour ? De quel(le) substance ou objet unique avez-vous besoin pour l'expérience ? Que se passera-t-il à votre avis, si vous réussissez ?
- 3 Être invité à rejoindre la société fut l'un des jours les plus importants de votre vie d'étudiant. C'était si prometteur... jusqu'à ce que vous appreniez ce qu'on attendait de vous en tant que membre. Quelles étaient ces obligations ? Quelle personne dans votre entourage actuel est aussi un membre ? Êtes-vous bien vu de la société ou non ? Quel est le symbole de la société ?
- 4 L'entraînement de boxe était votre façon de vous détendre, jusqu'à ce qu'il rejoigne l'équipe, un homme de petite taille aux yeux perçants. Personne d'autre n'acceptait de se battre contre lui. Son style étrange vous faisait peur. À partir de ce jour, vous avez été des rivaux. Il vous harcelait constamment, non seulement sur le ring, mais aussi sur le campus. Et puis, il a réapparu dans votre vie, mais cette fois les choses sont différentes. Pourquoi vous embêtait-il à l'université ? Pourquoi pensez-vous avoir besoin de lui dans le futur ?
- 5 Le professeur marmonnait constamment en marchant dans les couloirs entre deux cours. Une fois, vous l'avez surpris à répéter ce mot terrible que vous aviez entendu dans un cauchemar. Dans vous lui en avez parlé, il a eu l'air d'un animal acculé. Ce qu'il vous a répondu vous a glacé jusqu'au cœur. Qu'a-t-il dit ? Que s'est-il passé dans votre cauchemar ? Qu'est-il arrivé avec le professeur ?
- 6 La bibliothèque du professeur était différente de celle de l'université, pleine de livres anciens, souvent des copies de textes encore plus vieux. Parfois, il les montrait en cours, comme exemple de ce à quoi vous devriez aspirer. Pour une raison inconnue, il vous a pris sous son aile et vous a demandé de l'aider à cataloguer sa collection. Pour quelqu'un d'obsédé par l'ésotérisme comme vous, c'était une vraie caverne au trésor. Quel ouvrage vous a offert le professeur lorsque vous êtes parti ? Quelle légende avez-vous lue dans un parchemin antique ? À votre avis, que cachait le professeur ?
- 7 Personne ne prêtait plus attention à la vieille statue dans un coin de la cour centrale de l'université. Après tout, c'était juste l'une des nombreuses bizarreries de votre campus. Mais après un voyage en Afrique avec vos parents, vous savez qu'il n'en est rien. Qu'avez-vous découvert à propos de cette statue ? Quels secrets cache-t-elle ? Que s'est-il passé lors de la nuit d'orage où vous avez tenté de confirmer vos soupçons ?
- 8 Le campus abritait de nombreuses merveilles et autant de secrets, mais l'un en particulier vous attirait comme une mouche vers une toile d'araignée. Sans votre propre secret de famille, vous auriez pu en mourir. Qu'avez-vous découvert ce jour-là ? Quel secret cache votre famille ? À quel terrible destin avez-vous échappé ?
- 9 Vous portiez une pile de livres à rendre à la bibliothèque lorsqu'ils sont arrivés et qu'ils ont commencé à maltraiter les étudiants au bout du couloir. Ils vérifiaient chaque chambre à la recherche d'un livre, celui de votre pile. Quand vous avez réalisé votre erreur, vous vous êtes glissé par la fenêtre. Depuis lors, vous êtes en cavale, avec le livre. Quelle erreur avez-vous commise ? Qu'y a-t-il dans ce livre ? Qui est à sa recherche ?
- 10 À l'université, vous étiez un idiot, toujours prêt à faire des farces et à vous moquer de ces professeurs coincés qui vous pourrissaient la vie. Les autres étudiants allaient adorer ce que vous aviez prévu. Mais vous vous êtes arrêté quand vous vous êtes approché de la salle des professeurs et que vous avez vu ce qu'ils faisaient. Vous n'en avez parlé à personne depuis, mais ce secret vous brûle les lèvres. Qu'avez-vous vu ? Pourquoi avoir attendu autant de temps ? Et surtout, vous ont-ils vu ?

Table 10 :
Ça s'est passé
dans la ville où vous viviez...

ID10 Événement

- 1 L'homme a couru vers vous dans la rue, une nuit, un air de panique sur le visage. N'ayant pas peur des ennuis, vous avez tenté de le calmer, mais sans succès. Quelque chose remontait la rue derrière lui. Alors, il a repris sa course et a disparu. Vous n'arriviez pas à discerner la chose dans le noir, elle restait perpétuellement floue. Elle est passée à côté de vous, vous laissant interdit sur le bord de la route. Pourquoi vous sentez-vous différent depuis ? Qu'est-il arrivé à cet homme ?
- 2 Le gymnase se trouvait au bout d'une impasse. D'habitude, à cette heure de la nuit, il ne manquait pas d'activité. Quand vous êtes arrivé, c'était comme si tout le monde venait de disparaître. Un haltère roulait par terre, un punching-ball se balançait. Alors, vous vous êtes souvenu du nouveau et de ce qu'il avait dit. Était-il vraiment ce qu'il prétendait ? Que vous a-t-il dit ? Pourquoi pensez-vous que vous allez le revoir ? Et où sont-ils tous passés ?
- 3 Vous vous êtes toujours interrogé à propos du vieux monument en ville. Chaque fois que vous passiez à côté, vous sentiez un picotement dans votre colonne vertébrale. Quelle est l'étrange histoire de ce monument ? Pourquoi est-il lié à votre famille ? Que racontent les légendes locales sur le jour de votre naissance ?
- 4 La police municipale a refusé de s'en occuper. Vous seul avez été assez idiot pour dire à la vieille femme que vous acceptiez de le chercher. Maintenant, vous vous dites que vous auriez mieux fait de la fermer. Qu'a-t-elle perdu ? Pourquoi la police avait-elle peur de s'en approcher ?
- 5 Le prêtre a prétendu avoir connu vos parents, avant leur accident. Il dit qu'ils lui ont confié le livre et les notes, à votre intention. Qu'y a-t-il dans ce livre ? Pourquoi avez-vous peur de lire ces notes ?
- 6 Depuis ce Noël, votre tante ou votre oncle est interné dans un sanatorium. Vous aviez l'habitude de lui rendre visite chaque dimanche, avec l'espoir qu'il finirait par vous raconter ce qui s'est passé. La semaine dernière, il vous a dit où trouver une clef et une serrure dans la maison. Qu'avez-vous trouvé à l'intérieur ? Pourquoi avez-vous pris le premier train avec des bagages préparés à la hâte ?
- 7 La publicité revenait dans le journal chaque semaine. Elle prenait la forme d'une question, et pour une raison inconnue, vous connaissiez la réponse. Mais quand vous vous êtes présenté à leurs bureaux, ils étaient abandonnés. Apparemment, la compagnie avait acheté ces publicités avec quelques années d'avance. Mais pourquoi ? Qu'avez-vous trouvé dans les placards poussiéreux ? Qu'espérez-vous découvrir un jour ? Quelle était la question ?
- 8 Les docks étaient déjà dangereux sans eux. Les gens avaient peur et vous faisiez de votre mieux pour les éviter. Mais un jour, vous vous êtes retrouvé dans la mauvaise rue au mauvais moment. Ils vous ont entouré, mais quand ils ont croisé votre regard, il s'est passé quelque chose. Leur chef a murmuré une phrase, une espèce de malédiction, apparemment, et ils sont partis en courant ! Maintenant qu'ils ont déguerpi, les gens s'interrogent. Qu'y avait-il dans vos yeux ? Qui étaient-ils ? Quelle était cette malédiction ?
- 9 L'hôtel était déjà une vieille dame dans les années 1920. Il devait être luxueux pour avoir survécu jusque-là. Mais aujourd'hui, il est délabré et à moitié inhabitable. Vous aidiez à le retaper en échange de quelques repas quand vous êtes tombé sur l'ancienne salle de bain. Qu'avez-vous trouvé à l'intérieur ? Quelles étaient ces étranges inscriptions ? Pourquoi refuser absolument d'y retourner, quel que soit le salaire qu'ils vous proposent ?
- 10 Vous avez commencé à recevoir ces lettres par la poste, de plus en plus chaque jour. D'où leurs auteurs vous connaissent-ils ? Qui vous écrit ? Et pourquoi vous écrivent-ils à vous, plutôt qu'à d'autres ? Que contiennent ces lettres ?

*Ils avaient beau réessayer,
la presse sortait toujours la même image.*



Faites attention au lot suivant, Parker. Certains d'entre eux ont subi des expériences déstabilisantes ces derniers temps.

A. T.

Table 11 :
Vous veniez juste
de vous engager...

ID10 Événement

- 1 Votre unité a été appelée dans le camp d'entraînement pour venir en aide à la police. Vous n'aviez jamais rien vu de tel... Des tas de gars n'en sont pas revenus. Était-ce une expérience qui a mal tourné ? À quoi cela ressemblait-il ? Comment l'avez-vous arrêté ?
- 2 Vous et quelques-uns de vos camarades avez trouvé d'anciens tunnels sous le campement. Vous êtes le seul à en être sorti vivant. Que s'est-il passé là-dessous ? Pourquoi l'armée vous a-t-elle promu ? Auriez-vous pu faire quelque chose pour sauver les autres ?
- 3 Durant l'évacuation de France, vous combattiez dans les bois quand ces... choses... sont apparues et ont emporté des soldats des deux camps. Avant que vous ayez le temps de réfléchir, vous et un ami vous êtes retrouvés dos à dos avec quelques Allemands, coopérant pour survivre à cette nuit. Le lendemain matin, ils vous ont laissé de l'avance et grâce à eux, vous avez pu rejoindre Dunkerque. Que se passera-t-il lorsque vous reverrez ces Allemands ? Quelles étaient ces choses ? Où les aviez-vous déjà vues auparavant ?
- 4 C'était un avant-poste isolé, avec des scientifiques cinglés qui faisaient leurs affaires à l'intérieur. Pas de bol, c'était sur vous qu'était tombée la mission de les surveiller dans le vent et la pluie jusqu'à ce qu'ils aient terminé. Le QG n'avait pas précisé combien de temps cela allait prendre, ce qui vous rendait nerveux à l'idée que ce soit l'une de « ces » missions. Il ne vous a jamais prévenu de vous méfier de ce qui émergerait du labo. Vous et Jones furent les seuls à en sortir en vie, et il a perdu les pédales pour de bon. Qu'est-ce qui est sorti du labo ? Où est Jones maintenant ? Quelles ont été ses dernières paroles avant qu'ils ne l'emmènent ?
- 5 Le convoi sur l'Atlantique traversait une tempête mémorable lorsque c'est arrivé. Vous étiez occupé à attacher la cargaison. Si vous n'aviez pas été aussi rapide, il vous aurait pris vous aussi. Qu'avez-vous vu dans ses yeux ? Qu'est-ce qui vous a sauvé ?
- 6 Une brume étrange a enveloppé votre unité alors que vous patrouilliez dans la vallée. Vous n'oublierez jamais le regard des gars de votre unité quand ils ont commencé à s'entretuer. Aucun n'a essayé de vous tuer. Pourquoi n'avez-vous pas été affecté ? Pourquoi ne vous ont-ils pas attaqué ?
- 7 Quand votre unité s'est mise à l'abri dans les ruines, vous avez glissé dans un trou et vous êtes retrouvé dans une chambre souterraine. Les obus et les explosions faisant tomber la poussière du plafond, vous distinguiez la silhouette invisible devant vous. Que pensez-vous avoir trouvé ce jour-là ? Pourquoi est-ce dangereux ? Où aviez-vous déjà vu quelque chose de semblable ?
- 8 L'avion volait en rase-mottes pour éviter les radars, mais ce qui vous a repéré vous a traité comme un simple hors-d'œuvre. Chutant comme un insecte expulsé d'une boîte en fer-blanc, vous avez dû regarder, impuissant, l'équipage être dévoré par ces choses. Vous portiez un parachute, mais ne l'ouvrir qu'au dernier moment vous a probablement sauvé la vie. Chaque nuit, vous revoyez ces créatures dans votre sommeil. Par quoi votre avion a-t-il été attaqué ? Pourquoi le pendentif que vous a donné votre petite amie brûle-t-il contre votre peau ? Pourquoi le QG n'a-t-il pas paru surpris par votre rapport ?
- 9 Les gars de la compagnie blindée vous ont raconté les rumeurs. Bien sûr, il a fallu que vous alliez voir par vous-même. Le tank était encore là où ils avaient dit qu'ils l'avaient laissé. Quand vous êtes revenu, ils ont su ce que vous aviez fait. Inutile de dire qu'ils ne vous provoquent plus depuis. Pourquoi le tank a-t-il été abandonné là ? Qu'avez-vous fait ? Quels rêves étranges faites-vous depuis ?
- 10 Une nuit, vous êtes rentré tard de patrouille et à votre réveil, tout le monde avait disparu. Tout le monde, sauf vous. Votre tente était couverte d'étranges symboles. Pourquoi avez-vous été épargné ? Que signifient ces symboles à votre avis ?

Table 12 :
Vous veniez
d'être nommé agent...

ID10 Événement

- 1 Berlin était magnifique au printemps, avant l'arrivée des nazis. Oh, ils ont bien fait des efforts pour vous impressionner, avec leurs grands plans et leurs nouveaux bâtiments. Mais certains d'entre vous ne sont pas aussi stupides. Les Berlinoises n'aimaient pas Hitler dès le départ. Mais il y a pire que lui dans Berlin, et c'est pour cette raison que vous avez rejoint la Résistance. Qu'avez-vous vu ? Pourquoi participez-vous réellement à l'insurrection ?
- 2 Depuis le début de la guerre, vous fuyez. Il ne reste rien de votre ancienne vie, en dehors de ce que vous avez porté dans votre valise sur tous ces kilomètres. Maintenant, dans votre nouveau foyer de l'Europe occupée, vous vous êtes trouvé un nouveau but. Avec le contenu de votre valise, vous pouvez faire une différence, vous en êtes convaincu. Qu'avez-vous dans cette valise ? Qui vous a pris sous son aile ? Quel but partagez-vous ?
- 3 Quand on vous a recruté, vous n'imaginiez pas être parachuté en Europe occupée, et pourtant, vous voilà, avec de nombreux nouveaux amis pour vous aider. Mais il y a ces rapports... Tout d'abord, vous avez cru qu'il s'agissait des Allemands, mais c'est différent. Vous êtes déterminé à découvrir la vérité et à y mettre un terme avant qu'il ne vienne aux Alliés ou aux Allemands l'idée de s'en servir ! Quels sont les rapports qui vous inquiètent ? Qu'avez-vous découvert ? À quoi cela pourrait-il vous servir si vous ne l'arrêtez pas d'abord ?
- 4 L'entraînement est le moment le plus pénible. Il n'est pas étonnant que lors de l'événement, vous ayez été l'un des rares survivants. Que s'est-il passé ? Qui sont les autres survivants ? Pourquoi ont-ils peur de vous ? Qu'avez-vous oublié ?
- 5 L'étape suivante de votre entraînement devait avoir lieu dans ce bâtiment banal, mais vous ne vous attendiez pas à ça. Cela a fait plus que laisser une marque ! Que vous ont-ils appris à l'intérieur ? Quelle est cette marque et pourquoi l'ont-ils faite ?
- 6 Ils vous ont choisi pour une autre raison que vos talents. Quelque chose qui vous distingue des autres. Qu'avez-vous vu ? Que savez-vous qui fait qu'ils ont tant besoin de vous ?
- 7 Vous avez été capturé et interrogé. Ils ne feront plus cette erreur, mais vous avez un autre problème maintenant. Pourquoi vous ont-ils laissé partir ? Quelles conséquences vont avoir vos actions ?
- 8 Vous étiez supposé aider à évacuer un groupe de personnes et leur équipement hors de France avant l'arrivée des Allemands. Mais personne n'avait parlé d'un camion plein de livres et d'un prêtre fou ! À votre avis, que lui veulent les Alliés ? Comment vous et le prêtre avez-vous survécu à ce voyage ? Quel livre vous a-t-il offert en remerciement ? Que vous a-t-il dit d'en faire ?
- 9 Durant votre première mission, quelque chose a horriblement mal tourné. Vous êtes plusieurs à en avoir fait l'expérience, mais le QG refuse de vous croire. Vous savez tous ce qui s'est passé, mais que pouviez-vous faire d'autre ? Que s'est-il passé lors de cette nuit funeste ? Qui a survécu et où sont-ils maintenant ? Pourquoi pensez-vous que ce n'est pas la dernière fois que vous allez vivre des choses pareilles ?
- 10 Protéger un officier haut gradé lors de son retour de France, d'accord. Mais ils ont précisé : le protéger de lui-même plutôt que des dangers extérieurs... Tentait-il de se blesser ? Que disait-il ou faisait-il ? Qu'avez-vous vu d'autre durant ce voyage dont vous avez refusé de parler jusqu'à aujourd'hui ?

LE TRAVAIL, C'EST LA SANTÉ

L'occupation que vous avez choisie pour votre investigateur aide à déterminer ses compétences, mais aussi ses contacts et sa carrière. Comme nous l'avons déjà mentionné dans « Que faites-vous ? » (page 53), n'importe laquelle des occupations listées dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu* ou dans un supplément peut être utilisée dans la guerre secrète, à condition d'avoir l'autorisation du gardien. Toutefois celles qui suivent ont été modifiées pour s'ajuster au mieux à l'univers d'*Achtung ! Cthulhu*. Les altérations peuvent se limiter à lui trouver un nom plus évocateur, ou inclure une mise à jour de sa description et de ses compétences pour mieux refléter la période. Certaines nouvelles occupations sont spécialement conçues pour *Achtung ! Cthulhu*. Toutes les occupations sont accessibles aux personnages hommes ou femmes, quoique le personnel féminin de l'armée sera sans doute cantonné aux corps auxiliaires si vous optez pour une version historique du jeu.

Chaque occupation débute par une courte description de ce qu'elle couvre, suivie de ses revenus moyens (pour les civils uniquement), des connexions suggérées, des spécialisations potentielles, des compétences associées et de tous les autres bénéfices qu'elle accorde. La description des compétences se trouve page 89 de cet ouvrage et à partir de la page 79 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu*.

OCCUPATIONS NON MILITAIRES

Si vous souhaitez que votre investigateur suive une carrière civile ou dans le renseignement ou l'espionnage, plutôt que militaire, alors choisissez l'une des occupations indiquées ci-dessous, ou comme mentionné ci-dessus, dans n'importe quel supplément de *L'Appel de Cthulhu* autorisé par votre gardien. Suivez les règles de création de personnage habituelles (livre de base de *L'Appel de Cthulhu*, pages 66-111). Vous avez ÉDUx20 points à dépenser uniquement sur les compétences accordées par votre occupation, jusqu'à un maximum de 99 points par compétence. Après cela avez INTx10 points à attribuer aux compétences personnelles, qui peuvent être n'importe lesquelles, à l'exception de Mythe de Cthulhu.

Certaines occupations confèrent à l'investigateur un bonus à une ou plusieurs caractéristiques. Ils peuvent les faire monter au-dessus de leur valeur maximale. Dans le cas de l'ÉDU et de l'INT, elles augmentent le nombre de points de compétence. Toutefois, les pourcentages liés aux caractéristiques (Connaissance, Pouvoir, etc.) ne peuvent pas dépasser 99 %.

Si vous souhaitez plus tard que votre personnage s'engage ou soit appelé dans l'armée, consultez les règles *ad hoc* page 70.

Jour de paye

Le *Manuel des Investigateurs* introduit l'idée de déterminer les revenus annuels en fonction de la classe sociale pour chaque occupation, plutôt qu'en tirant les dés lors de la création du personnage, comme le propose le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*. *Achtung ! Cthulhu* utilise ce système destiné aux années 1920, même si le cloisonnement des classes sociales commence à se désagréger dans les années 1940, et que l'endroit où l'on habite influence grandement ses revenus. Les salaires suivants ne concernent que les civils. Les soldes des militaires suivent une échelle très différente, le fantassin anglais de base touche autour de quatorze shillings (environ \$3) par semaine, alors que l'américain gagne £3 10s (approximativement \$14) ou plus.

Classe	Grande-Bretagne (£)	Grande-Bretagne/ Europe (\$)*	États-Unis (\$)
Pauvre	50-150	200-600	350-1 000
Pauvre à moyenne	150-250	600-1 000	1 000-1 750
Moyenne	250-500	1 000-2 000	1 750-3 500
Moyenne à supérieure	500-1 000	2 000-4 000	3 500-7 000
Supérieure	1 000-2 500	4 000-10 000	7 000-17 500
Riche	2 500+	10 000+	17 500+

* Pour les investigateurs habitant en Allemagne, utilisez les mêmes revenus de classe sociale que les Britanniques. Pour les investigateurs habitant en France, les revenus sont 75 % de ceux indiqués à Paris ou dans une autre grande ville, et 50 % à la campagne.

Rappel : Si vous jouez dans une version plus historique de la guerre secrète, alors les femmes, les Afro-Américains et les autres minorités sont payés entre 20 % et 40 % de moins que les sommes indiquées ci-dessus.

Taux de change

£1 = \$4

\$1 = 2.5 RM

1 RM = 20 F

(RM = Reichsmark ; F = Franc français)

" L'imbécile obéit aux règles,
le sage s'en inspire. "

- Douglas Bader

OCCUPATIONS CIVILES

Aviateur

Pas besoin d'être dans l'armée pour apprendre à voler. L'Aviateur en est la preuve. De nombreux jeunes hommes et femmes, fascinés par la possibilité de voler et la liberté qui l'accompagne, volent par loisir, pour le profit ou parfois pour les deux. Les pilotes civils comme l'Aviateur peuvent être employés par les services militaires, par exemple dans le Transport aérien auxiliaire britannique (page 47).

Revenus

Pauvre à moyen, moyen, moyen à supérieur.

Connexions

Constructeurs aéronautiques, personnel de l'aéroport, compagnies de coursiers, studios de cinéma, services de cartographie du gouvernement, mécaniciens, pilotes. Accès à un avion.

Spécialisations

Convoyage d'aéronefs, pilote d'essai pour constructeur aéronautique, coursier, cartographie et topographie, transport de passagers, pilote de course, batteur de records, cascadeur aérien.

Compétences

Écouter, Métier : électricité, Métier : mécanique, Négociation, Orientation (air/mer), Piloter (monomoteur ou multimoteur), Radiophonie, Trouver Objet Caché, plus jusqu'à deux autres compétences professionnelles ou personnelles.

Bonus

Terre natale : l'Aviateur bénéficie d'un bonus supplémentaire de +20 % en Orientation lorsqu'il vole au-dessus d'un terrain familier.

Amy Johnson

Amy Johnson (1903-1941). Ayant découvert l'aviation comme un loisir, Mlle Johnson prouve rapidement qu'elle maîtrise parfaitement son appareil, étant la première femme à voler en solitaire de Grande-Bretagne à l'Australie. D'autres premières et records ne tardent pas à suivre. Après la déclaration de guerre, elle rejoint le Transport aérien auxiliaire (page 47) en tant que convoyeuse. Malheureusement, elle sera aussi son premier membre à mourir en mission, dans des circonstances qui restent mystérieuses. Un film racontant sa vie, *They Flew Alone*, a été tourné en 1941.

Barnes Wallis

Barnes Wallis (1887-1979). Ayant suivi un entraînement d'ingénieur naval, Wallis change de cap une première fois et se consacre aux dirigeables. Il est alors le principal concepteur du R100 britannique. Ensuite, Vickers le recrute comme concepteur d'avions. Là, il participe au développement du bombardier Wellington. Wallis est sans nul doute un scientifique, un ingénieur et un inventeur de talent. Toutefois, il est surtout connu pour les bombes rebondissantes, nom de code Upkeep, utilisées dans les raids contre les barrages de la Ruhr, lors de l'opération Chastise (cf. page 9) et les bombes sismiques Tallboy, qui servirent contre les sites de lancement des V2.

Bidouilleur

Scientifique ou ingénieur avant tout, le Bidouilleur a une orientation nettement plus pragmatique que son cousin universitaire, le Professeur. Son esprit est constamment occupé à réfléchir à des inventions ou procédures inédites, ou à améliorer celles qui existent déjà. Rien ne ravit plus un Bidouilleur qu'un nouveau problème à résoudre. Toujours civils, les Bidouilleurs sont souvent recrutés par l'armée en temps de guerre.

Revenus

Moyen.

Connexions

Universitaires, artisans, fournisseurs d'équipement, soldats du génie, agents du renseignement, personnel militaire. Accès à des outils et à un équipement adapté.

Spécialisations

Anatomiste, botaniste, chimiste, géologue, physicien nucléaire, physiologiste, physicien, concepteur d'armes, zoologiste.

Compétences

Bibliothèque, Connaissance des institutions, Métier (au choix), Persuasion, Trouver Objet Caché, plus jusqu'à six autres compétences professionnelles et une personnelle.

Bonus

Crâne bien rempli : le Bidouilleur reçoit un bonus de +1 en ÉDU et de +1 en INT.

Correspondant / Photojournaliste

Les informations importantes valent de l'or. Avec la situation politique du monde actuel, le Correspondant est un rouage précieux et respecté de la presse. D'autant plus que, par les temps qui courent, il semble que seuls les espions, les diplomates et les journalistes peuvent encore se déplacer librement. Un type de correspondant spécialisé est le Photojournaliste, qui prend des photos pour accompagner ses articles. Il peut travailler en indépendant, pour l'un des magazines photo les plus populaires, comme *Life* ou le *Picture Post*, ou encore pour une équipe de films d'actualité.

Revenus

Selon l'importance et la richesse de son employeur : pauvre à moyen, moyen.

Connexions

Diplomates, gouvernements étrangers, hôteliers, contacts militaires, membres de la presse écrite ou cinématographique, hommes du monde. Le Photojournaliste a également accès à un appareil photo voire, potentiellement, à une caméra.

Spécialisations

Rubrique arts et société, rubrique criminelle, rubrique divertissements, photojournaliste, correspondant politique, correspondant de guerre.

Compétences

Correspondant : Baratin, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Langue étrangère (au choix), Langue natale, Négociation, Persuasion, Psychologie, Se cacher, plus jusqu'à trois autres compétences professionnelles ou personnelles.

Photojournaliste : Athlétisme, Athlétisme : saut, Baratin, Bibliothèque, Écouter, Langue étrangère, Langue natale, Négociation, Persuasion, Photographie, Psychologie, Sciences formelles : chimie (développement photo), Se cacher, plus jusqu'à deux autres compétences professionnelles ou personnelles.

Bonus

Estomac solide : selon la spécialisation du Correspondant et la région où il est envoyé, il est immunisé à la perte de SAN provoquée par la vue de blessures graves ou de morts.

Par les temps qui courent, il semble que seuls les espions, les diplomates et les journalistes peuvent encore se déplacer librement.

À l'amour comme à la guerre

Comme vous l'avez sans doute remarqué, les occupations listées ici ont un petit plus que celles du livre de base de *L'Appel de Cthulhu* n'ont pas : les bonus. Pour s'assurer que les joueurs optant pour un personnage classique ne soient pas pénalisés, voici des suggestions de bonus pour les occupations.

Utilisez les bonus du Médecin militaire pour les Docteurs civils, et ceux de la Vedette pour les Musiciens. Le Détective privé a le choix entre Estomac solide ou Foi ardente, voire les deux, selon son domaine d'expertise.

Antiquaire et professeur

Crâne bien rempli : l'investigateur reçoit un bonus de +1 en ÉDU et de +1 en INT.

Artiste

Compétence spécialisée : Histoire de l'art, avec une chance de succès de 40 %.

Conducteur

Doué pour la mécanique : lorsqu'il s'agit de réparer une automobile que le conducteur connaît bien, considérez tous les tests de Métier : mécanique comme Faciles.

Fermier

Dur comme du vieux cuir : le Travailleur reçoit un bonus de +1 en CON ou en FOR.

Si le Fermier possède sa propre ferme, il reçoit également la compétence Crédit.

Inspecteur de police

Méfiant : l'Inspecteur de police est pratiquement immunisé contre le Baratin et la Persuasion. Considérez les tentatives de ce genre comme des tests de compétence Difficiles.

Estomac solide : l'Inspecteur de police est immunisé à la perte de SAN provoquée par la vue de blessures graves ou de morts.

Pasteur et Parapsychologue

Foi ardente : selon son entraînement et ses croyances personnelles, le Pasteur/Parapsychologue est immunisé à la perte de SAN provoquée par la vue d'événements paranormaux relativement ordinaires, comme les fantômes.



Infirmière

Les docteurs établissent peut-être le diagnostic, mais, au final, c'est l'Infirmière qui soigne les malades. Les principes de base du métier n'ont pas changé depuis l'époque de Mary Seacole. L'Infirmière peut aussi bien se trouver près du front qu'aux côtés d'un patient aisé. Dans une campagne plus historique de la guerre secrète, l'Infirmière est l'une des rares professions qu'une investigatrice peut suivre sans soulever l'indignation et la condamnation.

Revenus

Pauvre à moyen, moyen.

Connexions

Hôpitaux, écoles d'infirmières, compagnies de fournitures médicales, morgues. Accès à des médicaments et des équipements médicaux.

Spécialisations

Infirmière de quartier, infirmière d'hôpital, sage-femme, infirmière militaire (cf. page 82), infirmière privée, infirmière de chirurgie.

Compétences

Bibliothèque, Conduite : automobile, Crédit, Médecine, Persuasion, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie : biologie, Sciences de la vie : pharmacologie, plus jusqu'à trois autres compétences professionnelles ou personnelles.

Bonus

Estomac solide : selon la spécialisation de l'Infirmière et la région où elle est envoyée, elle est immunisée à la perte de SAN provoquée par la vue de blessures graves ou de morts.

Marin d'État/de commerce

Navigant sur les océans, les mers et les rivières du monde entier, le marin civil a un travail difficile et dangereux. Cela n'a fait qu'empirer depuis le début de la guerre, avec les meutes d'U-Boote et les pillards.

Revenus

Pauvre (matelot), pauvre à moyen (capitaine).

Connexions

Docker, bars du port et leurs clients, syndicats de marins, compagnies de transport maritime.

Spécialisations

Cargo, bateau de pêche, navire océanique, route particulière (Atlantique, Méditerranée, etc.).

Compétences

Athlétisme, Athlétisme : nage, Athlétisme : saut, Conduite : engins de travaux, Contrôle des dégâts, Manipulation des cordes, Métier : électricité, Métier : mécanique, Navigation : bateau ou Navigation : navire, Orientation (mer), plus une autre compétence professionnelle ou personnelle.

Bonus

Une bière dans chaque port : le marin de commerce peut trouver une bière et une femme dans tous les ports où il fait escale. Le marin d'État parle 1D6 langues modernes, chacune à ÉDU×1.

*Même le candidat
le plus improbable
peut nous apporter
quelque chose d'intéressant.*
E. H.

Mécanographe

Bien qu'ils n'en soient encore qu'à leurs balbutiements, les ordinateurs et les machines de décryptage électromécaniques commencent à tourner dès 1940, sous une forme ou une autre. On peut citer le Z3 allemand et le Colossus britannique. Des spécialistes sont nécessaires pour programmer les réglages et récupérer l'information vitale pour l'effort de guerre. C'est le rôle du mécanographe.

Revenus

Pauvre, pauvre à moyen.

Connexions

Universitaires, inventeurs, agents de renseignement, personnel militaire, secrétaires. Accès à des machines de calcul ou de décodage.

Compétences

Baratin, Bibliothèque, Langue étrangère (au choix), Mécanographie, Métier : électricité, Métier : électronique, Métier : mécanique, Sciences formelles : cryptographie, Sciences formelles : mathématiques, Sciences formelles : physique, Trouver Objet Caché, plus jusqu'à trois autres compétences professionnelles ou personnelles.

Bonus

Doué : le Mécanographe reçoit un bonus de +1 en INT.

Secrétaire

Quoi que puissent en penser des films comme *More Than a Secretary* (1936), la Secrétaire de l'époque n'est pas coincée dans un bureau en attendant une chance d'épouser son patron. Elle vit des aventures palpitantes l'impliquant dans les débuts des ordinateurs et du décodage (comme le personnage de Beryl Morden dans *Wild Jack Howard*) ou dans des affaires d'espionnage (comme la secrétaire du comité XX jouée par Gisela Ashley dans *Double Cross*).

Revenus

Pauvre, pauvre à moyen.

Connexions

Selon le patron de la Secrétaire : entreprises et commerces, services de renseignement, agences de maintien de l'ordre, professions légales, médecins, militaires. Accès aux archives et à l'équipement de la compagnie.

Compétences

Bibliothèque, Comptabilité, Connaissance des institutions, Crédit, Écouter, Langue étrangère, Langue natale, Négociation, Persuasion, Premiers soins, Psychologie, plus jusqu'à deux autres compétences professionnelles ou personnelles.

Bonus

Compétences spécialisées : Sténographie et Dactylographie, chacune avec une chance de succès de 40 %.

Spirite

Étudiant des arts magiques et mystiques ou, selon le point de vue, charlatan de talent, le Spirite sonde l'inconnu, à la recherche de l'illumination, du pouvoir ou de récompenses plus terre à terre. Les amateurs et les pratiquants viennent de toutes les couches de la société, d'où le large éventail de revenus.

Revenus

Pauvre, pauvre à moyen, moyen, moyen à supérieur.

Connexions

Sociétés psychiques et occultes, bibliothèques, musées, théâtres, le clergé et, pour les médiums malhonnêtes, avocats, agences de maintien de l'ordre.

Spécialisations

Pouvoirs psychiques, rituels d'invocation et de manifestation, médium.

Compétences

Baratin, Bibliothèque, Dissimulation, Écouter, Imposture, Langue étrangère, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : anthropologie, Sciences humaines : histoire, Sciences occultes, Spectacle, Trouver Objet Caché, plus jusqu'à deux autres compétences professionnelles ou personnelles.

Difficultés dans Achtung ! Cthulhu

Il arrivera dans les aventures et les suppléments d'*Achtung ! Cthulhu* qu'une situation augmente ou diminue les chances de succès d'un investigateur. Dans ce cas, le pourcentage de sa compétence est temporairement modifié. Si la situation est facile, mais qu'il existe toujours un risque de revers, le niveau de compétence est doublé. Inversement, si la situation est difficile, le niveau de compétence est divisé par deux. Par exemple, un investigateur ayant 30 % en Trouver Objet Caché aurait 60 % de chances de réussite pour un test Facile et seulement 15 % pour un test Difficile. Cette modification s'applique également aux tests de caractéristiques, comme Connaissance ou Intuition. Bien sûr, le gardien est libre de modifier la difficulté des tests de compétence à sa guise.

Bonus

Force intérieure : le Spirite reçoit un bonus de +1 en POU.

Foi ardente : selon son entraînement et ses croyances personnelles, le Spirite est immunisé à la perte de SAN provoquée par la vue d'événements paranormaux relativement ordinaires, comme les fantômes.

Travailleur

Quelqu'un doit faire le sale boulot, sans quoi le monde s'arrêterait de tourner. Et ce quelqu'un, c'est le Travailleur. Souvent sans qualification, il est bien moins payé qu'un Artisan compétent. Toutefois, la pénurie d'ouvriers dans les industries militaires fait que les compagnies se battent pour recruter les meilleurs parmi ceux qui restent. Et l'agriculture a toujours besoin de gars costauds pour les récoltes.

Revenus

Travailleurs ordinaires, comme les manœuvres et les journaliers : Pauvre.

Ouvriers en usine (selon l'industrie et la période pendant la guerre) : pauvre à moyen, moyen.

Connexions

Autres travailleurs, employeurs locaux, syndicalistes. Accès à des outils, du matériel et d'autres équipements propres à son métier.

Spécialisations

Ouvrier d'usine générale, journalier agricole, bûcheron, ouvrier dans une manufacture de munitions, ouvrier dans une usine spécialisée (moteurs aéronautiques, avions), Femme dans les Champs, Femme dans les Forêts.

Compétences

Athlétisme : esquive, Baratin, Conduite : automobile ou hippomobile (selon le métier), Conduite : engins de travaux, Corps à corps : bagarre, Métier : mécanique, Négociation, Premiers soins, plus jusqu'à trois autres compétences professionnelles ou personnelles.

Bonus

Dur comme du vieux cuir : le Travailleur reçoit un bonus de +1 en CON ou en FOR.

Vedette

Il y a autant de types de vedettes qu'il y a d'étoiles dans le ciel. La Vedette peut être un chanteur, un danseur ou un acteur de théâtre ou de cinéma, voire fréquemment un peu de tout à fois. Les Vedettes ont un rôle important à jouer dans le moral de leur pays. Du théâtre classique et du vaudeville jusqu'au grand écran, le public adore suivre leurs péripéties. Une Vedette déterminée ne laisse pas une broutille telle que la guerre l'éloigner de ses admirateurs, où qu'ils soient.

Revenus

Pauvre (saltimbanques et musiciens de rue), pauvre à moyen, moyen, moyen à supérieur, supérieur (star de cinéma).

Connexions

Gilde des acteurs, designers, membres de l'industrie du cinéma, journalistes, autres vedettes, directeurs de théâtre, auteurs. Accès potentiel à des costumes et du maquillage.

Spécialisations

Acteur, comique, danseur, chanteur.

Compétences

Athlétisme : esquive, Baratin, Écouter, Imposture, Langue natale, Négociation, Persuasion, Psychologie, Se cacher, Spectacle, plus jusqu'à trois autres compétences professionnelles.

Bonus

La Vedette peut choisir l'un des bonus suivants :

Beau comme un ange : la Vedette reçoit un bonus de +1 en APP.

Souple : la Vedette reçoit un bonus de +1 en DEX.

Vendeur au marché noir

La guerre est pleine d'opportunités, si l'on sait où les chercher. Le Vendeur au marché noir est un mélange de voleur, de contrebandier, de parieur et d'entrepreneur. Toujours à l'affût d'une marchandise intéressante qu'il peut revendre avec un profit confortable, il a des cachettes disséminées ici et là. Échapper à la police, qui n'apprécie guère son sens des affaires, est un élément essentiel du métier.

David Niven

James David Graham Niven (1910-1983). Diplômé de l'École militaire royale, Niven est transféré à l'Infanterie légère des Highlands et sert deux ans à Malte. Terrassé par l'ennui après avoir été confiné dans ses quartiers suite à une remarque impertinente faite à un officier supérieur, il s'enfuit en Amérique pour y devenir acteur. En train de devenir une star hollywoodienne quand la guerre est déclarée, il retourne en Grande-Bretagne pour y faire son service militaire, malgré les conseils de son Ambassade. Après un bref passage dans la brigade de fusiliers, il rejoint les commandos nouvellement formés, au sein du régiment Fantôme (page 83). Il travaille également pour l'unité cinématographique de l'armée. En plus de tourner de nombreux films de propagande, il aide à monter l'opération de désinformation Copperhead, où M.E. Clifton-James se fait passer pour le Field Marshal Montgomery avant les débarquements du jour J.

Revenus

Pauvre, pauvre à moyen, moyen.

Connexions

Criminels (y compris le crime organisé), douaniers, dockers, policiers de quartier, commerçants.

Spécialisations

Nourriture, essence, objets de luxe, carnets de rationnement.

Compétences

Athlétisme, Baratin, Comptabilité, Corps à corps : bagarre, Discretion, Dissimulation, Écouter, Emprunter, Métier : contrefaçon, Métier : serrurerie, Négociation, Persuasion, Psychologie, Se cacher, Trouver Objet Caché, plus jusqu'à deux autres compétences professionnelles.

Bonus

Méfiant : le Vendeur au marché noir est pratiquement immunisé contre le Baratin et la Persuasion. Considérez toutes les tentatives de ce genre comme des tests de compétence Difficiles.

*Peu importe qu'on ne puisse pas
l'obtenir par des moyens légaux.
nous connaissons des gens qui arrivent
à mettre la main sur n'importe quoi.
Et je dis bien n'im-por-te-quoi.*
— R. D.

OCCUPATIONS D'ESPIONNAGE ET DE RENSEIGNEMENT

Agent du FBI/du MI5

Un Agent du MI5, l'organisation britannique de sécurité interne et de contre-espionnage, œuvre main dans la main avec ses collègues de la police et de la branche spéciale à pourchasser les espions et les saboteurs étrangers. À l'occasion, son travail le conduit hors des frontières, particulièrement dans les colonies, qui sont un creuset d'activité clandestine. L'Agent du FBI, célèbre pour sa lutte contre le crime organisé et la contrebande durant la prohibition, est surtout actif aux États-Unis et en Amérique latine. Durant la guerre, il remplit plus ou moins les mêmes fonctions que l'Agent du MI5.

Revenus

Moyen.

Merci à Brett



Connexions

Criminels, agents du gouvernement, informateurs, avocats, police.

Spécialisations

Arrestation, interrogation, surveillance et ragots. Avec l'autorisation du gardien, il peut être un agent double, travaillant pour ou contre son pays.

Compétences

Armes à feu : armes de poing, Baratin, Conduite : automobile, Droit, Écouter, Espionnage, Imposture, Négociation, Persuasion, Psychologie, Se cacher, Trouver Objet Caché, plus jusqu'à deux autres compétences professionnelles ou personnelles.

Bonus

Méfiant : en raison de sa nature suspicieuse, l'Agent du MI5 est pratiquement immunisé contre le Baratin et la Persuasion. Considérez les tentatives de ce genre comme des tests de compétence Difficiles.

Juan Pujol

Juan Pujol Garcia (1912–1988). Détenteur d'un diplôme d'éleveur de poulets, alors qu'il déteste la volaille, Pujol apprend à détester le fascisme et le communisme au cours de la guerre d'Espagne. Déterminé à devenir un espion, Pujol n'a cure des refus répétés des Alliés à ses nombreuses demandes. Il s'invente un réseau fictif d'agents, grâce auquel il communique de fausses informations aux Allemands. Pris au sérieux une fois que les responsables allemands commencent à lui faire confiance, Pujol s'installe en Angleterre où il devient agent double pour le MI5 sous le nom de Garbo. Figure centrale du réseau XX, son armée d'espions imaginaires participe grandement à la campagne de désinformation précédant l'opération Overlord.

Agent du MI6

Appartenant au service britannique de renseignement étranger, l'Agent du MI6 se trouve dans les ambassades de Sa Majesté tout autour du globe ou cuisinant ses contacts dans les rues d'une cité étrangère. Tandis qu'il rassemble des informations et conduit des actes d'espionnage, il doit constamment veiller à éviter les agents de contre-espionnage ennemi. Bien qu'ils aient les mêmes buts, lui et l'Agent de la DOS ne s'entendent pas du tout, ce dernier estimant que les actes de sabotage et de destruction du MI6 risquent de créer une situation encore plus chaotique.

Revenus
Moyen.

Connexions
Criminels, diplomates, expatriés, informateurs, hommes d'affaires locaux, militaires.

Spécialisations
Analyse, décryptage, renseignement, surveillance. Avec l'autorisation du gardien, il peut être un agent double, travaillant pour ou contre son pays.

Compétences
Armes à feu : armes de poing, Baratin, Dissimulation, Espionnage, Imposture, Langue étrangère, Négociation, Sciences formelles : cryptographie, Sciences humaines : anthropologie, Se cacher, Trouver Objet Caché, plus jusqu'à deux autres compétences professionnelles ou personnelles.

Bonus
Un des leurs : en raison de ses missions à l'étranger, l'agent du MI6 possède une connaissance approfondie d'un pays autre que le sien, au point de pouvoir passer inaperçu au milieu des habitants de cette nation. Considérez les tests d'Imposture nécessaires comme Faciles.

Agent du BSS/de la DOS

Faisant partie du plan de Churchill pour mettre le feu à l'Europe, l'Agent de la DOS travaille en plein territoire occupé. Là, il sabote les transports, répand la propagande et assiste les mouvements de la Résistance, compliquant autant que possible la vie de son ennemi. Jouant en permanence au chat et à la souris avec la Gestapo, il mène une existence précaire où entendre frapper à la porte peut être le signe qu'il finira ses jours en prison. Son homologue américain, l'Agent du BSS, travaille de concert avec la DOS, quoiqu'avec un budget bien plus conséquent.

Revenus
Moyen.

Connexions
Criminels, agents du gouvernement, militaires, partisans, résistants.

Spécialisations
Démolition, liaison, planification, propagande, opérateur radio.

Compétences
Armes à feu : armes de poing, Armes à feu : mitraillette, Corps à corps : arts martiaux (Defendu), Discrétion, Dissimulation, Espionnage, Imposture, Langue étrangère, Métier : explosifs, Premiers soins, Radiophonie, Sciences formelles : cryptographie, Se cacher, plus deux compétences professionnelles ou personnelles.

Bonus
Inébranlable : l'Agent est entraîné à résister aux interrogatoires. Considérez les tests de Psychologie joués contre lui comme Difficiles.
Estomac solide : l'Agent est immunisé à la perte de SAN consécutive à la vue de blessures graves ou de morts.

La surprise de Shanghai

Inspiré des techniques utilisées pour former la police municipale de Shanghai avant la guerre, le Defendu est un système de combat au corps à corps qui mêle des éléments venus de la boxe et du jujitsu. Il est enseigné aux agents de la DOS et du BSS lors de leur entraînement, ainsi qu'à leurs compatriotes militaires des commandos britanniques.

Partisan

Ayant combattu les fascistes pendant la guerre d'Espagne, le Partisan a disparu dans la montagne ou la forêt quand ils sont arrivés dans son pays, pour préparer la guérilla. Bien qu'équipé par les Alliés, c'est avant tout un combat personnel, qu'il mène de la seule façon qu'il connaît : frapper fort, ne pas faire de prisonniers, ne laisser que des cadavres en guise d'avertissement. Ses opinions politiques vont du communisme à l'anarchisme en passant par le nationalisme. S'il peut mépriser les groupes de partisans rivaux, il met ces différends de côté lorsqu'il a l'occasion de châtier les envahisseurs.

Revenus

Pauvre.

Connexions

Population locale, partisans de groupes rivaux, agents de la DOS.

Spécialisations

Forêt, montagne.

Compétences

Armes à feu : fusil, Armes à feu : mitraillette, Armes lourdes : mitrailleuse, Athlétisme, Athlétisme : nage, Conduite : automobile, Discrétion, Dissimulation, Équitation, Métier : explosifs, Orientation (terre), Pister, Premiers soins, Se cacher, Survie.

Bonus

Héros régional : honoré par les habitants de sa région natale, le Partisan peut leur demander de la nourriture, des fournitures et un abri, et ils lui viendront volontiers à l'aide.

Estomac solide : le Partisan est immunisé à la perte de SAN consécutive à la vue de blessures graves ou de morts, en ayant tellement vu durant la guerre d'Espagne.



Merci à Mette Windekilde

Résistant

Vive la Résistance ! La fierté de sa nation ayant été bafouée par les envahisseurs nazis, le Résistant s'est voué à la cause de la libération. Travaillant avec le soutien des services de renseignement britanniques et américains, il se fait passer pour un citoyen sans histoire le jour, tout en luttant contre les Allemands la nuit. Parachuté après avoir été entraîné en Grande-Bretagne, il court constamment le risque d'être découvert et exécuté, mais c'est le prix à payer pour libérer son pays. Se limitant à ses contacts régionaux pour éviter de compromettre son réseau, le Résistant ne dispose que de ressources limitées et n'a personne à appeler en renfort.

Revenus

Pauvre.

Connexions

Criminels, habitants du quartier, partisan, contrôleurs de la DOS.

Spécialisations

Coursier, opérateur radio, sabotage, stratégie et planification.

Compétences

Armes à feu : armes de poing, Armes à feu : mitraillette, Baratin, Discrétion, Dissimulation, Espionnage, Métier : explosifs, Métier : serrurerie, Photographie, Premiers soins, Radiophonie, Sciences formelles : cryptographie, Se cacher, plus deux autres compétences professionnelles de couverture.

Bonus

Force intérieure : croyant fermement à sa cause et déterminé à libérer son pays, le Résistant reçoit un bonus de +1 en POU.

Estomac solide : le Résistant est immunisé à la perte de SAN consécutive à la vue de blessures graves ou de morts, ayant vu tellement de ses camarades mourir aux mains de la Gestapo.

CRÉATION DE PERSONNAGE MILITAIRE

Ceux qui servent

Les occupations militaires sont semblables aux autres. Toutefois, les recrues sont soumises à un entraînement intensif qui en fait des combattants compétents, capables de se battre en unités soudées, quelle que soit la pression. Pour cette raison, ces occupations confèrent des compétences et des capacités supérieures à celles des civils.

Les nations recrutant pour gonfler les rangs de leurs armées, tous les hommes en âge de combattre font face au même dilemme : se porter volontaire ou attendre d'être appelé. La première solution a l'avantage de laisser le choix de la branche, et même parfois du service. Certaines forces, particulièrement la marine américaine, les Forces aériennes de l'armée américaine et les corps des Marines n'acceptent que les volontaires. Bien que ce soit également le cas de certaines unités de l'armée de terre américaine, comme l'Aéroportée, celle-ci reste la destination la plus courante pour les conscrits. Ils vont là où l'on a le plus besoin d'eux, et pendant la majorité de la guerre, c'est l'armée de terre.

Il existe deux méthodes pour créer un investigateur militaire. Il peut soit choisir d'entrer dans l'armée comme occupation principale et devenir soldat de métier, le pilier des forces armées. Il peut aussi avoir commencé une carrière civile et, ensuite, s'être porté volontaire pour répondre à l'appel du devoir ou avoir reçu sa lettre d'incorporation.

À cette époque, la plupart des pays interdisent aux femmes de servir à des postes de combat, même si les exemples ne manquent pas de femmes se joignant à la bataille quand la situation de la nation devient vraiment désespérée. Toutefois, les Alliés appellent aussi des femmes pour remplir des fonctions à l'arrière. Les détails des occupations militaires spécifiques aux femmes se trouvent page 82).

Soldat de carrière

Créer un soldat de carrière

La création d'un soldat de carrière suit les règles habituelles de *L'Appel de Cthulhu*, avec plusieurs changements reflétant l'entraînement spécialisé fourni par l'armée.

Détermination des caractéristiques

Tirez les caractéristiques de votre investigateur (3D6 pour la FOR, la CON, le POU, la DEX et l'APP, 2D6+6 pour la TAI et l'INT, et 3D6+3 pour l'ÉDU), puis calculez sa SAN de départ et tout le reste (cf. le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*, page 69 pour plus de détails).

Table 13 : Appelé !

ID10	Armée
1-8	Armée de terre
9	Marine
10	Armée de l'air

Choisir une branche

Les investigateurs décidant de devenir militaires de carrière peuvent choisir la branche dans laquelle ils entrent. Celles-ci imposent certaines conditions avant de considérer un candidat. L'armée elle-même accepte pratiquement tous les hommes se présentant, quitte à trouver un poste de non-combattant à ceux qui ne sont pas aptes au service actif. Elle ne les rejette à l'issue des classes qu'en dernier ressort.

Par contre, si l'investigateur est appelé au lieu de s'être porté volontaire, consultez la Table 13 pour déterminer aléatoirement sa destination.

Classes

Toutes les recrues, quel que soit le service auquel elles se destinent, doivent passer par les classes avant d'entrer dans l'armée. Durant entre 8 et 10 semaines, elles se concentrent sur la remise en forme physique, la discipline et l'esprit d'équipe, et une introduction aux compétences essentielles du service. Pour toutes les armées, les classes sont conçues pour endurcir les hommes et les préparer au stress du combat. Dans les régimes les plus sauvages, elles servent à briser l'individu pour le reconstruire selon les besoins de l'armée.

Une grande partie des classes se concentre sur la forme physique de la recrue, afin de s'assurer qu'il est capable de faire son devoir une fois sur le terrain. La guerre s'intensifiant, l'armée répugne à rejeter un candidat. Elle ne le fera qu'en cas de graves problèmes physiques ou mentaux qui constitueraient un danger pour les autres soldats. Lancez un jet de pourcentage, puis consultez la Table 14 : Aptitude physique pour déterminer le résultat des classes.

S'il le désire, le gardien peut autoriser un joueur à relancer les dés s'il rate ce test à CON×11, particulièrement s'il avait très envie d'interpréter un personnage militaire.

Entraînement de base

Une fois que l'investigateur a achevé la partie physique de ses classes, il lui reste à apprendre les compétences essentielles à tout soldat. Cet entraînement étant considéré comme distinct des compétences d'occupation, il ne puise pas dans les ÉDU×20 points qui doivent y être distribués.

Table 14 : Aptitude physique

Jet de % comparé à la valeur de CON	Résultat
CON×11 ou plus	Inapte au service militaire. L'armée estime que l'investigateur ne tirera aucun bénéfice de son programme physique et refuse de l'accepter. Il doit choisir une autre occupation non-militaire et se préparer à expliquer régulièrement pourquoi il n'est pas en uniforme.
CON×10	Occupations à l'arrière uniquement. L'armée peut trouver une utilité au personnage, mais de justesse. On lui assigne un poste administratif où sa mauvaise santé ne sera pas un problème.
CON×9	Occupations à l'arrière uniquement. Cf. ci-dessus.
CON×8	Montez la CON jusqu'au minimum si elle est inférieure. Les instructeurs s'intéressent tout particulièrement à l'investigateur et le font travailler deux fois plus que les autres recrues. Augmentez la CON jusqu'au minimum requis pour l'occupation de base du service. Toutefois, l'investigateur n'est pas éligible pour les spécialisations ayant des conditions plus élevées.
CON×7	Montez la CON jusqu'au minimum si elle est inférieure. Cf. ci-dessus.
CON×6	CON +1D2. L'investigateur était en petite forme lorsqu'il s'est engagé, mais pas au point que l'armée ne puisse faire de lui un homme. Augmentez la CON de 1D2 points.
CON×5	CON +1D2. Cf. ci-dessus.
CON×4	CON +1. L'investigateur termine son entraînement physique en bonne forme, augmentant sa CON de 1 point.
CON×3	CON +1. Cf. ci-dessus.
CON×2	Pas d'ajustement. L'investigateur termine l'entraînement en pleine forme, mais sans avantage supplémentaire.
CON×1	Meilleur de sa classe. L'investigateur traverse l'entraînement sans difficulté, allant jusqu'à gagner l'admiration des instructeurs. Avec plus d'hommes comme lui, on pourrait bien gagner cette guerre.

Consultez la Table 15 : Classes et donnez à votre investigateur une augmentation de compétence de +1D6 par point. Par exemple, les classes de l'armée de terre indiquent « Connaissance du terrain (2) ». Cela signifie que l'investigateur doit lancer 2D6 et ajouter le résultat à son niveau dans cette compétence.

Table 15 : Classes

Armée	Augmentations
Armée de terre	Armes à feu : fusil (1), Close combat (1), Connaissance du terrain (2), Premiers soins (1), Tactique (1)
Marine	Armes à feu : fusil (1), Contrôle des dégâts (1), Navigation : bateau (1), Orientation (mer) (1), Premiers soins (1), Tactique (1)
Armée de l'air	Armes à feu : fusil (1), Connaissance du terrain (2), Premiers soins (1), Tactique (2)

Grade initial

Une fois les classes achevées, l'investigateur peut rejoindre l'armée de son choix en tant qu'homme du rang, que sous-officier ou qu'officier. Comme pour l'engagement initial, chaque grade impose des conditions minimales. Consultez la Table 16 : Entraînement selon le grade. Si l'investigateur remplit ces conditions, il reçoit une augmentation de compétence de +1D6 par point.

Le grade final de l'investigateur doit être déterminé après qu'il a effectué son entraînement d'occupation. Du coup, il peut recevoir à la fois l'entraînement de sous-officier et d'officier.

Occupations militaires

L'investigateur est maintenant prêt à choisir une occupation plus spécialisée dans son armée. Les descriptions, à partir de la page 75), donnent également les compétences associées, ainsi que les conditions à remplir pour la rejoindre, et les bénéfices conférés en dehors des compétences.

Table 16 :
Entraînement selon le grade

Grade	Conditions	Augmentations
Homme du rang	Aucune	Doctrin militaire (1)
Sous-officier	INT 11 ou plus	Commandement (1), Doctrin militaire (1), Enseigner (1), Tactique (1)
Officier	INT 11 ou plus, ÉDU 12 ou plus	Armes à feu : arme de poing (1), Commandement (2), Crédit (1), Doctrin militaire (1), Tactique (1)

Les conditions des occupations spécialisées peuvent prendre la forme d'entraînements requis et de valeurs de caractéristiques minimales. L'armée accepte presque tout le monde, mais si vous ne remplissez pas les conditions exigées, vous devrez trouver un autre moyen de servir votre pays.

Entraînements supplémentaires

Grâce à l'armée, vous tirez le meilleur de votre potentiel. Mais certains hommes sont faits pour aller encore au-delà. Tous les protagonistes de la Seconde Guerre mondiale disposent d'unités d'élite et de spécialistes, entraînés à combattre derrière les positions ennemies et à remplir leurs objectifs de mission dans les conditions les plus extrêmes. Les soldats de ces forces spéciales sont sélectionnés parmi les troupes régulières, pour suivre un entraînement éreintant qui les prépare à leurs tâches particulières.

Table 17 :
Grades comparés des armées alliées*

Hommes du rang Armée de terre britannique	Marine royale	Armée de l'air royale	Armée de terre US	Marine US	USAAF
Soldat	Matelot ordinaire	Aviateur de seconde classe	Soldat	Matelot recrue	Soldat
—	Matelot habile de première classe	Aviateur de première classe	Soldat	Matelot apprenti de première classe	Soldat
Vice-Caporal	—	Aviateur-chef	Caporal	Matelot	Caporal
Caporal	Quartier-maître	Caporal	Caporal	Quartier-maître de troisième classe	Caporal
Sous-officiers Armée de terre britannique	Marine royale	Armée de l'air royale	Armée de terre US	Marine US	USAAF
Sergent	Second-maître	Sergent	Sergent	Quartier-maître de deuxième classe	Sergent
Sergent-major	—	Sergent de section	Sergent d'état-major de première classe	Quartier-maître	Sergent d'état-major
Adjudant-chef	Maître	Adjudant	Premier sergent	Quartier-maître en chef	Premier sergent
Officiers Armée de terre britannique	Marine royale	Armée de l'air royale	Armée de terre US	Marine US	USAAF
Second lieutenant	Sous-lieutenant	Officier pilote	Second lieutenant	Enseigne	Second lieutenant
Lieutenant	—	Officier volant	Premier lieutenant	Aspirant lieutenant	Premier lieutenant
Capitaine	Lieutenant	Lieutenant d'aviation	Capitaine	Lieutenant	Capitaine
Major	Lieutenant-commandant	Chef d'escadron	Major	Lieutenant-commandant	Major
Lieutenant-colonel	Commandant	Commandant d'aile	Lieutenant-colonel	Commandant	Lieutenant-colonel
Colonel	Capitaine	Capitaine de groupe	Colonel	Capitaine	Colonel
Général de brigade	Commodore	Commodore d'aviation	Général de brigade	Contre-amiral ou commodore	Général de brigade
Général de division	Contre-amiral	Vice-maréchal d'aviation	Général de division	Contre-amiral	Général de division
—	Vice-amiral	Maréchal d'aviation	Lieutenant-général	Vice-amiral	Lieutenant-général
Général d'armée	Amiral	Maréchal-chef d'aviation	Général d'armée	Amiral	Général d'armée

* Hiérarchie simplifiée pour le jeu.

Avant de poursuivre la création de votre investigateur, vous devez décider s'il souhaite rejoindre l'une des unités de forces spéciales. Les descriptions des occupations militaires indiquent quels entraînements supplémentaires sont disponibles pour chaque armée. Ces entraînements sont listés en fin de chapitre, page 87). Une recrue doit remplir certaines conditions pour se qualifier. Contrairement aux conditions des occupations, elles comprennent également des niveaux de compétence minimaux à remplir pour être autorisé à suivre l'entraînement. Notez-les avant de choisir votre spécialisation, et pensez ensuite à dépenser vos points de compétence d'occupation en conséquence.

Afin de représenter l'entraînement intense et la condition physique nécessaires pour rejoindre les forces spéciales, chaque entraînement ne s'achève avec succès que si l'on passe un test. Votre investigateur doit le réussir avant d'accéder aux augmentations de compétences associées à l'entraînement. Dans la plupart des cas, une deuxième tentative est autorisée, mais en cas de nouvel échec, l'investigateur est renvoyé à son unité d'origine. Achever avec succès un entraînement supplémentaire confère une augmentation de compétence de +1D6 par point. Ces augmentations ne se cumulent pas si l'on suit plusieurs entraînements. Seule la valeur la plus élevée pour chaque compétence est prise en compte.

Par exemple, après avoir rempli les autres critères d'entrée dans les commandos, l'investigateur Peter Bancroft a passé les entraînements des commandos et au combat en hiver ou en montagne. Ils donnent chacun deux augmentations d'Athlétisme. Mais puisqu'ils ne se cumulent pas, le joueur lance seulement 2D6 et pas 4D6. De même, il ajoute seulement 5D6 à sa compétence Navigation : bateau, plutôt que huit.

Spécialisation

Chaque occupation militaire donne également une liste de spécialisations, correspondant aux divers rôles qu'elle remplit sur le terrain. Choisissez une spécialisation en même temps que votre occupation, et notez les compétences supplémentaires qu'elle accorde.

Comme dans les règles habituelles de *L'Appel de Cthulhu*, multipliez l'ÉDU de votre investigateur par 20, et répartissez le résultat entre les compétences associées à votre occupation. Le niveau d'une compétence ne peut pas dépasser 99.

Compétences personnelles

Une fois que vous avez dépensé tous les points de compétence d'occupation, que vous avez terminé les entraînements supplémentaires et que vous avez noté les bonus de votre occupation, multipliez l'INT de votre investigateur par 10. Ce sont vos points de compétences personnelles, que vous pouvez dépenser sur n'importe quelle compétence, à l'exception de Mythe de Cthulhu. Ils représentent les loisirs et les activités de votre investigateur lors de ses précieuses heures de repos hebdomadaire, avant qu'il ne replonge dans l'enfer du devoir.

Grâce à l'armée, vous tirez le meilleur de votre potentiel. Mais certains hommes sont faits pour aller encore au-delà.

Grade et décoration (optionnel)

Maintenant que votre investigateur a terminé sa formation militaire, il est assigné à une unité et commence sa carrière. On considère que les investigateurs ayant choisi d'être des soldats de métier ont déjà plusieurs années de service derrière la ceinture, et qu'ils peuvent avoir été promus depuis leur engagement.

Votre investigateur commence sa carrière au grade minimal de sa catégorie initiale (homme du rang, sous-officier ou officier). Consultez la Table 17 : Grades comparés des armées alliées.

Pour déterminer le grade actif de votre investigateur au début d'une campagne d'*Achtung ! Cthulhu*, additionnez son INT et son POU, lancez un dé de pourcentage et consultez la Table 18 : Promotion.

Suivant les indications, relancez les dés sur cette table jusqu'à rater un jet de INT+POU ou arriver au grade de Major. Notez ce grade final et d'éventuelles décorations sur la fiche de votre investigateur. Développez les événements majeurs de son service actif, en collaboration avec le gardien.

Une autre option consiste à fixer le grade initial de votre investigateur en discutant avec le gardien plutôt qu'en lançant les dés. D'autant plus que le gardien peut avoir l'intention de mener une campagne à un certain niveau, par exemple uniquement avec des hommes du rang. Si le gardien souhaite simuler une chaîne de commandement réaliste, il peut ignorer la limite de grade et laisser les personnages progresser au-delà de major.

Table des décorations

Si votre investigateur est décoré au cours de son service actif, lancez un dé de pourcentage et comparez le résultat à votre POU, puis consultez la Table 19 : Décorations pour déterminer la médaille reçue.

Vous devriez discuter du résultat de la table des décorations avec le gardien, et vous mettre d'accord sur les circonstances vous ayant valu cette médaille. Le gardien est libre d'introduire d'autres décorations appropriées à l'époque, comme la Croix de George décernée aux civils, et la croix de Victoria en Grande-Bretagne ou la médaille d'honneur en Amérique. Elles n'ont pas été incluses dans la table des décorations pour des raisons d'équilibre.

Les investigateurs civils et l'armée

Malgré le dévouement patriotique de ceux qui consacrent leur vie à l'armée, les Alliés ont besoin de tous les hommes disponibles, que ce soit par le biais de la conscription ou de l'engagement volontaire. Dans les premiers jours de la guerre, le besoin en hommes est à son comble. L'armée est prête à accepter toute per-

Table 18 : Promotion

Résultat du dé de pourcentage

Échec critique (96-00)

Conséquence

L'investigateur est blessé en mission. Lancez 1D10 :

1-3 : perte de 1 FOR, 4-5 : perte de 1 DEX, 6-9 : perte de 1 CON, 10 : perte de 1 APP.

L'investigateur reçoit une médaille pour blessure, dépendant de sa nation (cf. la table des décorations) et commence le jeu à son grade actuel. Avec l'aide du gardien, racontez comment et où vous avez été blessé.

L'investigateur ne fait pas d'autres tests de promotion.

Échec (supérieur à INT+POU)

L'investigateur remplit les tâches demandées, mais il n'est pas sélectionné pour une promotion. Il commence le jeu à son grade actuel, sans faire d'autres tests de promotion.

Réussite (inférieur ou égal à INT+POU)

Le comportement de l'investigateur dans l'accomplissement de son devoir a été remarqué, et il a été promu. Il passe immédiatement au grade supérieur et reçoit à nouveau les augmentations de compétences liées à sa catégorie sur la Table 16 : Entraînement selon le grade (cf. page 72). Faites un nouveau test de promotion.

Quand un homme du rang atteint le grade maximum de cette catégorie, il est automatiquement promu sous-officier. Il reçoit alors les augmentations de compétences associées à sa nouvelle catégorie.

Quand un sous-officier atteint le grade maximum de cette catégorie, il n'est pas promu officier. Il reste sous-officier et reçoit des augmentations en tant que telles.

Réussite critique (01-05)

Les actions de l'investigateur ont largement dépassé ce qu'on attendait de lui.

En reconnaissance de son héroïsme, il a été décoré par ses supérieurs. Lancez un dé de pourcentage et consultez la table des décorations.

De plus, il passe au grade supérieur et reçoit à nouveau les augmentations de compétences liées à sa catégorie sur la Table 16 : Entraînement selon le grade (cf. page 72).

Un homme du rang est automatiquement promu sous-officier et reçoit les augmentations de compétences associées.

Un sous-officier est reconnu en tant qu'officier potentiel et reçoit une commission provisoire. Il est promu officier et reçoit les augmentations de compétences associées.

Faites un nouveau test de promotion.

Table 19 : Décorations

Dé de pourcentage

Grande-Bretagne

États-Unis

POUx3 ou plus

Citation

—

POUx2

Marine : croix pour service distingué

Armée de terre : croix militaire

Armée de l'air : Croix du service distingué dans l'Aviation

Étoile d'argent

POUx1

Ordre du service distingué — faits

de commandement (officier uniquement)

Médaille pour bravoure exemplaire (hommes du rang/sous-officiers)

Croix pour service distingué, croix de la marine, ou Croix du service distingué dans l'Aviation

Notre véritable ennemi n'a cure des décorations.

sonne remplissant les critères d'âge et de condition physique pour constituer ses bataillons, mais aussi pour exploiter leurs compétences.

Au lieu de créer un soldat de métier, vous pouvez faire de votre investigateur un civil qui, par choix personnel ou par le hasard de la conscription, a rejoint les forces armées pour combattre au nom de son pays. Les règles suivantes sont là pour vous guider.

Créer un investigateur civil

Tout d'abord, créez votre investigateur civil selon la procédure de la page 61. Une fois que vous avez dépensé vos points de compétences, vous pouvez soit vous porter volontaire, soit accepter la conscription et lancer les dés sur la Table 13 : Appelé ! Maintenant que vous savez dans quelle branche il va servir, votre investigateur suit les mêmes classes qu'un soldat de métier. Lancez un dé de pourcentage et consultez la Table 14 : Aptitude physique pour savoir comment il se comporte durant son entraînement physique. Notez qu'il est possible que votre investigateur soit jugé inapte au service et congédié. Dans ce cas, il ne reçoit ni entraînement, ni expérience supplémentaire.

En supposant que votre investigateur passe cette étape, il est envoyé aux classes, où il reçoit les augmentations de compétences associées à sa branche (cf. page 72). Si l'investigateur n'a mis aucun point dans une compétence, il part à son niveau de base, tel qu'indiqué dans sa description (les compétences nouvelles ou modifiées se trouvent page 89 et suivantes, les autres dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*), auquel il applique les augmentations. Ensuite, déterminez le grade initial de votre investigateur et augmentez ses compétences selon la Table 16 : Entraînement selon le grade (cf. page 72). Lorsque vous choisissez son grade initial, prenez en compte les antécédents et l'occupation civile de votre investigateur. Par exemple, un professeur de l'université Miskatonic a plus de chance d'être incorporé en tant qu'officier qu'un vagabond, tandis qu'un détective privé peut être envisagé comme officier, mais ferait probablement un excellent sergent.

Entraînement militaire

Contrairement au soldat de métier, un civil qui rejoint l'armée a déjà passé des années à apprendre son ancienne profession. Étant pressée d'entraîner ses recrues pour les envoyer sur le front, l'armée ne peut pas consacrer autant de temps à les former. Pour représenter cet entraînement limité, un investigateur civil reçoit un nombre d'augmentations de compétences égal à son INT, qu'il peut dépenser sur les compétences de son occupation militaire.

Par exemple, Kelsey Pilanksy, un ancien policier new-yorkais révolté par l'invasion de sa Pologne natale, a rejoint la Force aérienne de l'armée américaine. Étant plutôt malin, avec une INT de 14, il dispose à la fin de ses classes de 14 augmentations de compétences à répartir entre ses compétences d'occupation militaire.

Malgré le sacrifice patriotique de ceux qui consacrent leur vie à l'armée, les Alliés ont besoin de tous les hommes disponibles.



Merci à Joseph Vanden Borre

Les investigateurs civils peuvent essayer de suivre des entraînements supplémentaires tant qu'ils en remplissent les conditions. Contrairement aux soldats de métier, ils n'ont pas la possibilité de personnaliser leur formation militaire dans ce but. S'ils satisfont les conditions, tant mieux. Sinon, tant pis pour eux !

Une fois que l'investigateur a alloué ses augmentations d'occupation militaire, il entame son service actif à son grade initial. D'éventuels tests de promotion sont entièrement à la discrétion du gardien.

OCCUPATIONS MILITAIRES

Armée de l'air

Équipier

Un pilote ne suffit pas pour faire voler un avion de grande taille, comme un bombardier ou un transporteur. L'artilleur lâche les bombes avec précision, le navigateur planifie le trajet et l'ingénieur surveille les systèmes et aide le pilote, tandis que le canonier assure la défense de l'avion.

Conditions et prérequis

- ÉDU 13 ou plus. CON 11 ou plus. TAI 14 ou plus.
- Classes : armée de l'air.
- Pour devenir Équipier, l'investigateur doit suivre avec succès l'entraînement au saut en parachute.

Grade

Artilleur aéronaval/ingénieur aéronaval : sous-officier, officier.

Canonnière : homme du rang, sous-officier.

Navigateur : sous-officier.

Spécialisations

Artilleur aéronaval, ingénieur aéronaval, canonnière, navigateur.

Compétences

Communes : Armes lourdes : mitrailleuse, Connaissance du terrain, Premiers soins, Sauter en parachute.

Artilleur aéronaval : compétences communes, plus Artillerie : aérienne, Piloter, Radiophonie.

Ingénieur aéronaval : compétences communes, plus Métier : électronique, Métier : mécanique, Radiophonie, Systèmes aéronautiques.

Canonnière : compétences communes, plus Armes lourdes : canon d'avion, Métier : mécanique, Trouver Objet Caché.

Navigateur : compétences communes, plus Orientation (air), Radiophonie, Sciences formelles : météorologie.

Bonus

Les Équipiers peuvent choisir l'un des bonus suivants :

Béni : l'Équipier bénéficie d'un bonus de +5 % sur les tests de Chance lors de ses missions officielles.

Évasion : l'Équipier est entraîné à éviter d'être capturé s'il est abattu au-dessus du territoire ennemi. Il reçoit un bonus de +10 % en Connaissance du terrain pour éviter d'être pris.

Pilote

Les pilotes sont le pilier de l'armée de l'air. Sans eux, elle n'existerait tout simplement pas. Dans certaines armées, seuls les officiers sont pilotes, dans d'autres les sous-officiers ont également le droit de voler. Plus un avion est grand et son équipage nombreux, plus il est probable que le pilote soit un officier. Tous les pilotes s'entraînent sur des monomoteurs. Ceux qui sont sélectionnés pour des missions de bombardement, de transport ou de patrouille s'entraînent également sur des aéronefs multimoteurs. Les chasseurs ont une image héroïque, mais servir à bord d'un bombardier est plus dangereux. Un pilote de chasseur ayant cinq victoires confirmées est appelé comme un As, tandis qu'un pilote de bombardier ayant survécu à 30 missions est juste considéré comme chanceux.

La guerre se prolongeant, les premiers avions à réaction font leur apparition sur le champ de bataille, dont le Gloster Meteor britannique et le Messerschmitt Me 262 allemand. Des hélicoptères sont également développés avant la fin de la guerre : le Flettner Fl 282 "Kolibri" et le Focke-Achgelis Fa 223 "Drache" allemands, et le Sikorsky R-4 américain.

La Marine emploie également des pilotes. La puissance aérienne s'avère être un facteur décisif des conflits navals durant la Deuxième Guerre mondiale. La perte d'un porte-avions peut sceller le sort d'une bataille. La victoire de la marine américaine à Midway, résultat de sa domination aérienne, causera des dommages irréversibles à la marine impériale japonaise.

Conditions et prérequis

- ÉDU 13 ou plus. CON 12 ou plus. TAI 14 ou plus.
- Classes : armée de l'air (marine pour les pilotes de la marine).
- Pour devenir Pilote, l'investigateur doit suivre avec succès l'entraînement au saut en parachute.

Grade

Sous-officier, officier.

Spécialisations

Bombardier, chasseur, chasseur de nuit, pilote d'essai, transporteur.

Compétences

Communes : Connaissance du terrain, Métier : électricité, Métier : mécanique, Orientation (air/mer), Piloter (monomoteur), Radiophonie, Sauter en parachute, Sciences formelles : météorologie.

Bombardier/Transporteur : compétences communes, plus Piloter (multimoteur), Systèmes aéronautiques.

Chasseur/Chasseur de nuit : compétences communes, plus Armes lourdes : mitrailleuse, Tactique, Trouver Objet Caché. Avec l'autorisation du gardien, vous pouvez également prendre Piloter (moteur à réaction).

Pilote d'essai : compétences communes, plus Métier : électronique, Piloter (multimoteur), Systèmes aéronautiques. Avec l'autorisation du gardien, vous pouvez également prendre Piloter (moteur à réaction) ou Piloter (aile rotative).

Bonus

As : (Chasseur) effectuez un test de Piloter. Si vous obtenez une réussite spéciale (quand le résultat des dés est inférieur à un cinquième de votre pourcentage), lancez 1D6 pour déterminer le nombre d'avions ennemis déjà abattus par le Pilote. En cas de réussite critique (01-05), utilisez plutôt 1D20. Avec au moins 5 avions abattus, le Pilote est un As. Consultez le gardien pour fixer les détails de chaque duel. Il revient au gardien d'évaluer les conséquences en jeu de votre statut d'As. Par contre, si le test de compétence rate de plus de 20 %, lancez 1D4 pour déterminer le nombre de fois où le Pilote a été abattu ou s'est écrasé.

Tours : (Bombardier) effectuez un test de Piloter. Si vous obtenez une réussite spéciale, lancez 5D6 pour déterminer le nombre de missions déjà réussies par le Pilote. Continuez les tests de compétence jusqu'à ce qu'il échoue ou que vous acheviez un Tour. Pour les pilotes de la RAF, un Tour compte 30 missions de combat. Pour l'armée de l'air américaine, un tour complet est de 25, puis 30 et enfin 50 missions. Lorsqu'il complète un Tour, le Pilote augmente sa compétence Piloter de +2D6 points. Le gardien doit convenir que le personnage a eu le temps de mener ses missions avant le début de l'aventure. Après avoir terminé leur Tour, les

Pilotes alternent entre des postes de bureau et d'entraînement. Toute mission de combat réussie durant une aventure s'ajoute normalement à ce total.

Chanceux : (Pilote d'essai) dans une situation catastrophique, après un échec (ou même un échec critique) de Piloter, vous avez droit à un nouveau test de Piloter (ou de Volonté si elle est plus élevée).

Pilote de la marine

Compétences

Artillerie : aérienne, Métier : électricité, Métier : mécanique, Orientation (air/mer), Piloter (monomoteur), Radiophonie, Sauter en parachute, Tactique, Trouver Objet Caché.

Bonus

Terre natale : le Pilote de la marine scrute l'horizon à la recherche de cuirassés. Il bénéficie d'un bonus de +10 % sur ses tests d'Orientation et de Trouver Objet Caché joués pour localiser ses cibles.

Armée de terre

Artilleur

L'artillerie est l'arme la plus mortelle de l'armée de terre, et l'amie du fantassin. Elle soutient l'avancée des troupes tout en éliminant l'opposition. L'artillerie est employée sur le front, où elle vise ses cibles directement, ou derrière les lignes en tir indirect. Elle sert également en défense antiaérienne. L'artillerie de la Seconde Guerre mondiale et ses servants sont groupés en batteries au niveau opérationnel.

Conditions et prérequis

- CON 10 ou plus. FOR 10 ou plus.
- Classes : armée de terre.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Antiaérien, antitank, observateur avancé, artilleur, artilleur de montagne, reconnaissance.

Compétences

Artillerie (au choix), Conduite : automobile, Conduite : chenillé, Conduite : engins de travaux, Connaissance du terrain, Métier : explosifs, Métier : mécanique, Observateur : observateur avancé, Radiophonie, Tactique.

Bonus

Du sang et des tripes : les soldats sont immunisés à la perte de SAN consécutive à la vue de cadavres, de morts violentes et de blessures sanglantes. Si l'Artilleur est un soldat de carrière, ce bonus est acquis dès sa création. S'il était d'abord un civil, alors

le bonus ne s'applique qu'une fois que 10 points de Santé Mentale ont été perdus de cette façon. Dans les deux cas, l'Artilleur souffre d'une phobie secrète qui peut se manifester quand il est loin du front. Discutez des détails avec le gardien.

Un Artilleur spécialisé en canons (de n'importe quel type) peut également choisir l'un des bonus suivants :

Ligne de vue : l'Artilleur bénéficie d'un bonus de +10 % sur son test d'Artillerie lors d'un tir direct.

Tir rapide : si tous les canonnières d'une batterie réussissent leur test de Tactique, ils peuvent augmenter le nombre d'obus tirés par leur canon à chaque round de combat pendant toute la durée du barrage.

"Plus les armes avec lesquelles nous nous battons deviennent mécaniques, moins l'esprit qui les dirige doit l'être."
- Field Marshal Wavell

Fantassin

Le fantassin est la base de l'armée de terre. Sa doctrine se résume à s'approcher de l'ennemi et le détruire.

Conditions et prérequis

- CON 10 ou plus. FOR 10 ou plus.
- Classes : armée de terre.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Armes lourdes, infanterie, opérateur radio, appui d'escouade.

Compétences

Infanterie : Armes à feu : fusil, Tactique, plus cinq compétences parmi les suivantes : Armes à feu : armes de poing, Armes à feu : grenade à fusil, Armes à feu : mitraillette, Athlétisme : lancer, Close combat, Connaissance du terrain, Corps à corps : bagarre, Corps à corps : coup de pied, Corps à corps : lutte, Doctrine militaire.

Spécialisations : Choisissez une compétence parmi les suivantes : Armes lourdes : armes antichars, Armes lourdes : lance-flammes, Armes lourdes : mitrailleuse, Armes lourdes : mortiers légers, Conduite : automobile, Conduite : moto, Radiophonie.

Bonus

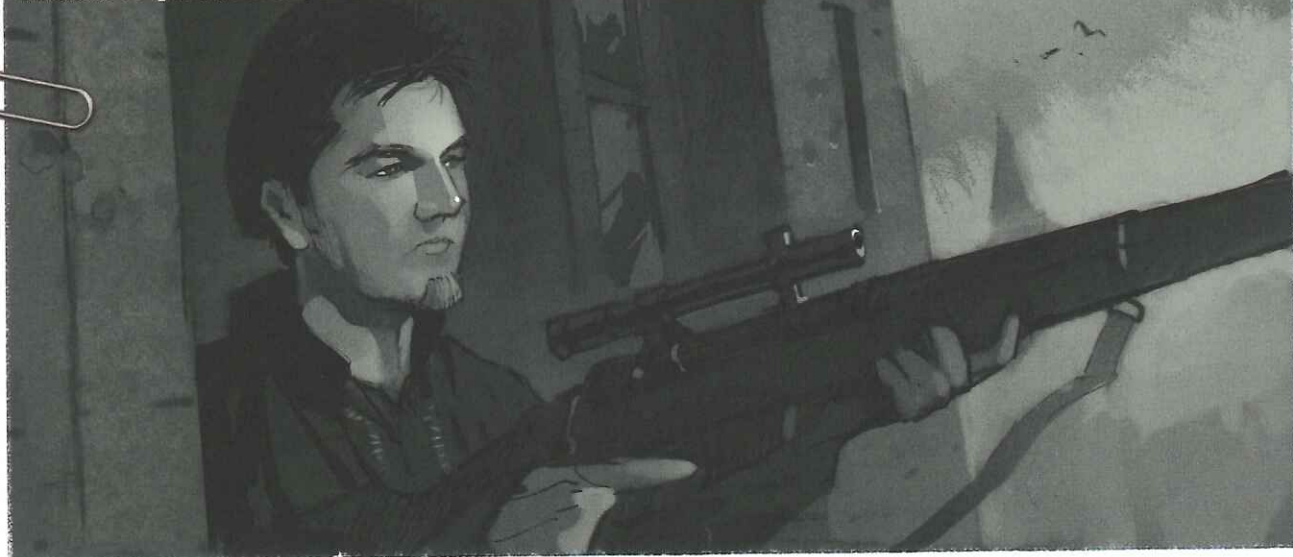
Du sang et des tripes : ce bonus est décrit ci-contre.

Un Fantassin peut également choisir l'un des bonus suivants :

Cinq coups rapides : le Fantassin peut doubler sa cadence de tir lorsqu'il est chargé par un ennemi, pendant toute la durée de la charge.

Emprunteur (POU × 3) : le pauvre Fantassin sait se débrouiller pour trouver les petits plaisirs de la vie ou les denrées essentielles du quotidien. Utilisez cette compétence pour récupérer de la nourriture, des boissons, des armes et des munitions sur le front, ou pour acquérir un équipement alternatif dans un baraquement. Cette compétence est décrite plus en détail page 92.

Sachant ce qui attendait ses camarades de la Section M, l'agent Foote savait qu'il n'avait pas le choix...



Tankiste

Né lors de la Première Guerre mondiale, le blindé est arrivé à maturité durant la seconde. Heinz Guderian, pionnier allemand de son développement, a déclaré : « Le front se trouve là où sont les tanks ». La Blitzkrieg prouve que les blindés peuvent remporter des victoires tactiques en un temps réduit. Mais au final, leur faiblesse est la façon dont ils sont déployés.

L'évolution continue des blindés en fait un ennemi terrifiant sur le champ de bataille. L'avantage numérique des Alliés compense la supériorité des tanks allemands comme le Panthère ou le Tigre. L'infanterie invente également des contre-mesures visant à combattre les plus gros blindés. Au cours de la guerre, des variations apparaissent : le tank-destroyer, le canon d'assaut, le tank-lance-flammes et d'autres véhicules à chenilles du génie, comme les nettoyeurs de mines ou les constructeurs de pont.

Conditions et prérequis

- CON 10 ou plus. TAI 14 ou moins.
- Classes : armée de terre.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Commandant, conducteur, canonnier, chargeur, opérateur radio.

Compétences

Armes lourdes : mitrailleuse, Artillerie : tir direct, Conduite : chenillé, Connaissance du terrain, Métier : électricité, Métier : mécanique, Tactique.

Bonus

Du sang et des tripes : ce bonus est décrit page 76.

Point faible : le Tankiste bénéficie d'un bonus de +10 % sur les tests d'une compétence qu'il possède (par exemple Artillerie : tir direct, Conduite : chenillé, Tactique, etc.) joués pour identifier et cibler les points faibles d'un blindé ou d'un véhicule ennemi.

Tireur embusqué

Un tireur embusqué est chargé d'éliminer des cibles adverses, mais aussi de mener des missions de reconnaissance et de renseignement. Généralement accompagné d'un observateur, un tireur embusqué peut aussi se débrouiller seul si nécessaire. Contrairement à ce que l'on voit dans les films, la meilleure position pour s'installer n'est pas nécessairement le clocher d'une église ou les branches d'un arbre.

Au début de la Seconde Guerre mondiale, seule l'armée soviétique dispose de tireurs embusqués dans ses rangs. Les Britanniques les adoptent rapidement, leurs tireurs d'élite ralentissant l'avance allemande à Dunkerque et les écoles de tireurs embusqués de la Première Guerre mondiale étant réouvertes. Les Allemands font de même, les jeunesses hitlériennes fournissant des tireurs doués mais suicidaires vers la fin de la guerre. En 1943, la plupart des pays en guerre ont des tireurs embusqués du même niveau.

Chaque armée a développé des versions spécifiques de leurs fusils de combat. Les Allemands vont jusqu'à produire des balles spéciales.

Conditions et prérequis

- CON 11 ou plus. DEX et INT 14 ou plus.
- Classes : armée de terre.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Compétences

Armes à feu : fusil, Athlétisme, Connaissance du terrain, Doctrine militaire, Écouter, Psychologie, Tactique, Trouver Objet Caché.

Bonus

Du sang et des tripes : ce bonus est décrit page 76.

Un Tireur embusqué peut également choisir l'un des bonus suivants :

L'œil du mort : le Tireur embusqué considère les cibles situées à une distance supérieure à trois fois la portée de base de leur arme comme étant un cran de portée plus bas. Ainsi, une portée quadruple est considérée comme triple, une quintuple comme quadruple, et ainsi de suite.

Invisible : le Tireur embusqué bénéficie d'un bonus de +10 % sur les tests de Connaissance du terrain lorsqu'il se cache, et sur les tests de Trouver Objet Caché lorsqu'il tente de localiser un tireur embusqué ennemi.

Marine

Marin

Les cuirassés, les porte-avions, les destroyers, les frégates, les corvettes, les dragueurs de mines, les vaisseaux de ravitaillement et les sous-marins ont tous besoin de marins pour naviguer. En temps de guerre, le marin ne porte pas le nom de son navire sur son bonnet. Les canonnières navals sont fréquemment déployés sur les vaisseaux civils pour aider à les protéger pendant un convoi.

Conditions et prérequis

- CON 9 ou plus. ÉDU 9 ou plus.
- Classes : marine.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Compétences

- **Matelot** : choisissez huit compétences parmi les suivantes : Armes à feu : fusil, Armes à feu : mitrailleuse, Armes lourdes : mitrailleuse, Artillerie : armes anti-sous-marines, Artillerie : navale, Athlétisme : nage, Conduite : engins de travaux, Contrôle des dégâts, Manipulation des cordes, Métier (au choix), Métier : électricité, Métier : mécanique, Navigation : bateau, Navigation : navire, Observateur : solutions de tir, Orientation (mer), Radiophonie, Radiophonie : sonar, Sciences formelles : cryptographie, Torpille.
- **Sous-marinier** : Navigation : sous-marin, plus sept compétences de matelot.
- **Navire de surface** : Navigation : bateau ou Navigation : navire, plus sept compétences de matelot.
- **Officier** : comme ci-dessus, plus Commandement.

Bonus

Un Marin peut choisir l'un des bonus suivants :

Barrer le T : le Marin bénéficie d'un bonus de +10 % aux tests d'Observateur : solutions de tir lorsqu'il utilise les canons du navire.

Mines larguées ! : le Marin bénéficie d'un bonus de +10 % aux tests d'Artillerie : armes anti-sous-marines lorsqu'il chasse un sous-marin.

12 secondes avant impact : le Marin bénéficie d'un bonus de +10 % aux tests d'Observateur : solutions de tir lorsqu'il utilise un lance-torpilles.

Une bière dans chaque port : le Marin de commerce peut trouver une bière et une femme dans tous les ports où il fait escale. L'investigateur parle 1D6 langues modernes, chacune à ÉDU×1.

Plongeur

La plupart des vaisseaux capitaux transportent des marins sachant plonger. Ils sont nécessaires pour inspecter les dégâts et les réparer, effectuer la maintenance, dégager les hélices et fouiller des compartiments inondés, ainsi que pour désarmer et récupérer les mines.

Les plongeurs peuvent utiliser un scaphandre complet ou un appareil respiratoire autonome. Ces derniers, existant depuis 1900, consistent en un circuit fermé, qui élimine le dioxyde de carbone de l'air et recycle l'oxygène. Les recycleurs sont plus courants et permettent des plongées plus longues que les systèmes à circuit ouvert qui apparaissent à la fin de la guerre.

Conditions et prérequis

- CON 10 ou plus. DEX 12 ou plus.
- Classes : marine.

Grade

Homme du rang, sous-officier.

Spécialisations

Homme-grenouille, scaphandrier.

Compétences

Armes blanches : couteau, Athlétisme, Athlétisme : nage, Génie de combat, Métier : explosifs, Métier : mécanique, Navigation : bateau, Plongée.

Bonus

Costaud : le Plongeur reçoit un bonus de +1 en CON et en FOR.

Occupations militaires communes

Certaines occupations sont communes à plusieurs branches de l'armée. Elles sont rassemblées ici pour ne pas encombrer les sections spécifiques précédentes. Si vous en choisissez une, appliquez les classes propres à votre armée, puis achetez vos compétences dans la liste de l'occupation.

Ingénieur (armée de terre ou marine)

Dans l'armée de terre, le génie est chargé des travaux de garnison, de camoufler l'équipement et les pièces d'artillerie, de créer des positions fortifiées et de dégager les routes et les obstacles. Son équivalent de la marine entretient les systèmes des navires et répare les dommages dus aux combats ou à l'usure. Une autre fonction des ingénieurs militaires consiste à percer les obstacles et les défenses, à franchir les cours d'eau et les tranchées, à disposer des champs de mines et à détruire les ponts et les autres installations importantes.

Conditions et prérequis

- CON 9 ou plus. ÉDU 11 ou plus.
- Classes : armée de terre ou marine.
- Pour devenir Ingénieur des forces spéciales, l'investigateur doit suivre avec succès les entraînements des commandos et du saut en parachute.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

- Armée de terre : génie, génie de combat, mineur.
- Marine : électricité, moteurs, systèmes d'armes.

Compétences de l'armée de terre

Armes à feu : fusil, Tactique, plus six compétences parmi les suivantes : Conduite : automobile, Conduite : chenillé, Conduite : engins de travaux, Connaissance du terrain, Génie de combat, Métier (au choix), Métier : électricité, Métier : explosifs, Métier : mécanique.

Compétences de la marine

- **Communes** : Athlétisme : nage, Contrôle des dégâts, Métier : mécanique, Sciences formelles : chimie, Sciences formelles : physique.
- **Électricité** : compétences communes, plus Conduite : engins de travaux, Métier : électricité.
- **Moteurs** : compétences communes, plus Conduite : engins de travaux.
- **Systèmes d'armes** : compétences communes, plus Armes lourdes : mitrailleuse, Artillerie : navale, Métier : explosifs, Torpille.

Bonus

Un Ingénieur de l'armée de terre peut choisir l'un des bonus suivants :

Dispositif piège : l'Ingénieur bénéficie d'un bonus de +10 % aux tests de Métier : explosifs lorsqu'il arme ou désarme un dispositif piège.

Champ de mines : l'Ingénieur bénéficie d'un bonus de +10 % aux tests de Génie de combat lorsqu'il arme, détecte ou désarme une mine.

Un ingénieur de la marine reçoit :

Tant que ça flotte... : l'Ingénieur bénéficie d'un bonus de +10 % aux tests de compétence nécessaires pour réparer les dégâts subis par son navire et le remettre en état de marche.

Médecin militaire

Les aides-soignants militaires donnent les premiers secours sur le champ de bataille, et prennent soin des blessés le temps qu'ils soient évacués du front vers des postes de secours et des hôpitaux de campagne. En règle générale, ils ne sont pas armés, mais dans certaines régions comme le Pacifique, ils portent de quoi se défendre.

Que ce soit sur le terrain ou dans les hôpitaux, les infirmiers veillent sur leurs patients jusqu'à ce qu'ils récupèrent de leurs blessures. C'est l'une des rares occupations militaires ouvertes aux femmes dans une campagne historique.

Dans les postes de secours et les stations de traitement des victimes, les docteurs filtrent les entrées selon la gravité de leur état et stabilisent les patients. Ils sont aussi présents dans les hôpitaux de campagne ou de l'arrière, où ils remettent les soldats sur pied. Les chirurgiens traitent les victimes évacuées dans les hôpitaux de campagne. Les docteurs peuvent aussi travailler pour la marine et l'aviation.

Les navires-hôpitaux sont l'équivalent naval des hôpitaux de campagne. L'armée de terre américaine élabore les hôpitaux chirurgicaux militaires mobiles (dont l'acronyme anglais est MASH) en 1945, remplaçant l'hôpital de campagne en rapprochant les installations médicales des premières lignes.

Conditions et prérequis

- CON 10 ou plus. ÉDU 11 ou plus.
- Classes : armée de l'air, armée de terre ou marine.

Grade

Aide-soignant : homme du rang, sous-officier.

Infirmier, docteur/chirurgien : officier.

Spécialisations

Docteur, aide-soignant, infirmier, chirurgien.

Compétences

Aide-soignant : Baratin, Connaissance du terrain, Doctrine militaire, Médecine, Persuasion, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie : biologie, Sciences de la vie : pharmacologie, Tactique.

Infirmier : Conduite : automobile, Doctrine militaire, Médecine, Persuasion, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie : biologie, Sciences de la vie : pharmacologie.

Docteur/Chirurgien : Chirurgie, Doctrine militaire, Écouter, Langue étrangère (latin), Langue natale, Médecine, Persuasion, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie : biologie, Sciences de la vie : pharmacologie, Trouver Objet Caché.

Bonus

Estomac solide : le Médecin militaire est immunisé à la perte de SAN provoquée par la vue de blessures graves, de morts et du sang.

Éducation : (Docteur/Chirurgien) l'Investigateur reçoit un bonus de +1 en ÉDU.



Officier de renseignement militaire

Les services de renseignement aident les commandants à prendre des décisions. En temps de paix, ils rassemblent leurs informations auprès de sources publiques et d'autres plus clandestines, comme les écoutes de trafic sans fil, la mise à jour des cartes d'état-major, etc. En temps de guerre, ils récoltent leurs données à partir de patrouilles et de photo-reconnaissance. Les unités de sécurité de campagne réunissent des informations sur les champs de bataille, questionnent les informateurs et interrogent les prisonniers de guerre. Cette occupation travaille pour les services de renseignement internes à une branche de l'armée (terre, air ou marine), plutôt qu'une agence externe, comme le MI6.

Conditions et prérequis

- CON 10 ou plus. ÉDU 11 ou plus.
- Classes : armée de l'air, armée de terre ou marine.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Agent des corps de renseignement, sécurité de campagne, attaché militaire.

Compétences

Agent des corps de renseignement : Armes à feu : fusil, Doctrine militaire, Interprétation photo, Langue étrangère, Photographie, Sciences formelles : cryptographie, Trouver Objet Caché.

Sécurité de campagne : Armes à feu : armes de poing, Baratin, Conduite : automobile, Corps à corps : bagarre, Doctrine militaire, Langue étrangère, Persuasion, plus Armes à feu : fusil ou Armes à feu : mitrailleuse.

Attaché militaire : Armes à feu : armes de poing, Baratin, Doctrine militaire, Espionnage, Langue étrangère, Persuasion, Sciences humaines : anthropologie.

Bonus

Sprechen sie Deutsch ? : l'Officier de renseignement parle couramment la langue d'un ennemi, recevant automatiquement la compétence Langue étrangère à ÉDUx4.

En temps de paix, ils rassemblent leurs informations auprès de sources publiques et d'autres plus clandestines.

Opérateur

Les signaux permettent aux forces armées de la Seconde Guerre mondiale de communiquer, d'assurer leur cohérence et de coordonner les attaques. Composante essentielle du commandement, les signaux emploient, en dehors de la transmission sans fil, des lignes téléphoniques, des lampes à signaux et l'alphabet sémaphore. Dans certaines circonstances, on utilise encore des pigeons voyageurs. Les opérateurs des forces spéciales savent également se servir du S-phone, un système de communication sol-air.

Conditions et prérequis

- CON 9 ou plus. ÉDU 11 ou plus.
- Classes : armée de l'air, armée de terre ou marine.
- Pour devenir Opérateur des forces spéciales, l'investigateur doit suivre avec succès les entraînements des commandos et du saut en parachute.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Compétences

Écouter, Métier : électricité, Métier : mécanique, Radiophonie, Sciences formelles : cryptographie, Téléphonie, Trouver Objet Caché.

Bonus

Morse rapide : l'Opérateur bénéficie d'un bonus de +10 % sur les tests de Radiophonie joués pour envoyer ou décoder rapidement un message en morse.

Spécialiste

Certaines carrières militaires ne rentrent pas facilement dans des cases. Nous les appelons des spécialistes.

Conditions et prérequis

- CON 10 ou plus. DEX 10 ou plus.
- Classes : armée de l'air, armée de terre ou marine.

Grade

Démineur, musicien : homme du rang, sous-officier, officier.

Aumônier : officier.

Spécialisations

Démineur, musicien, aumônier.

Compétences

Démineur : Conduite : automobile, Conduite : engins de travaux, Doctrine militaire, Écouter, Métier : électricité, Métier : explosifs, Métier : mécanique, Sciences formelles : chimie, Sciences formelles : physique.

Musicien : Armes à feu : fusil, Connaissance du terrain, Doctrine militaire, Langue étrangère (musique), Premiers soins, Psychologie, Spectacle, Tactique, plus Baratin ou Persuasion.

Aumônier : Baratin, Connaissance des institutions, Doctrine militaire, Langue étrangère (latin ou hébreux), Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences occultes, Théologie.

Bonus

Couper le fil rouge : (Démineur) l'investigateur bénéficie d'un bonus de +10 % sur tout test de compétence joué pour désarmer une bombe, un explosif ou un dispositif piège.

Marche rapide : (Musicien) si le Musicien réussit un test de Spectacle, toute personne l'entendant jouer bénéficie d'un bonus de +10 % pour les tâches fatigantes ou répétitives.

Paroles réconfortantes : (Aumônier) si l'Aumônier réussit un test critique de Baratin, de Persuasion ou de Théologie, une personne qui l'écoute regagne 1D3 SAN.

OCCUPATIONS MILITAIRES FÉMININES

Les armées (terre, air et marine) des principaux pays en guerre, à l'exception de l'Union soviétique et du Japon impérial, possèdent des services auxiliaires féminins, chargés de missions de support plutôt que de combat. L'Union soviétique autorise les femmes à intégrer les unités militaires, y compris en première ligne (pour plus de détails, consultez le supplément *Achtung ! Cthulhu* à venir : *Guide du front* est). Tous les services infirmiers sont très majoritairement féminins.

Si vous jouez dans une campagne historiquement réaliste, les personnages militaires féminins peuvent choisir l'une des occupations suivantes : Aviateur/Pilote, Artilleur, Conducteur, Médecin ou Opérateur. Vous trouverez plus de détails sur les diverses forces auxiliaires page 47 et sur la Table 20.

Table 20 :
Services auxiliaires féminins

Pays	Armée de terre	Armée de l'air	Transport aérien	Marine	Infirmierie
États-Unis	Corps féminin de l'armée	Corps féminin de l'armée	Service des Femmes-pilotes de l'armée de l'air	Femmes acceptées pour les Services volontaires d'urgence	Corps médicaux de l'armée
Grande-Bretagne	Service territorial auxiliaire	Corps auxiliaire féminin de l'armée de l'air	Transport aérien auxiliaire	Service féminin de la Royal Navy	Infirmières volontaires volantes. Corps des infirmières de l'armée impériale de la reine Alexandra. Service des infirmières de l'armée de l'air de la princesse Mary. Service des infirmières de la marine royale de la reine Alexandra
Allemagne	Plusieurs, dont le Nachrichtenhelferinnen	Luftwaffenhelferinnen	—	Marinehelferinnen	—

OCCUPATIONS MILITAIRES D'ÉLITE

Aéroportée américaine

Comme les Britanniques, les forces aéroportées américaines sont bâties sur le modèle des Fallschirmjäger, avec un entraînement mettant en valeur l'endurance et l'autonomie. Seuls les volontaires sont acceptés pour l'entraînement au saut en parachute. L'aéroportée est connue pour son uniforme caractéristique, ses bottes et ses casques de saut, qui sont différents du reste de l'armée de terre américaine.

L'aéroportée américaine se bat en Sicile, en Italie, en France, aux Pays-Bas, en Allemagne, en Nouvelle-Guinée et aux Philippines.

Conditions et prérequis

- CON 13 ou plus. DEX 12 ou plus.
- Classes : armée de terre.
- L'investigateur doit suivre avec succès l'entraînement au saut en parachute.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Soutien de combat, parachutiste, éclaireur.

Compétences

Soutien de combat : Sauter en parachute, Tactique, plus six compétences parmi celles de l'Artilleur (page 77) ou du Génie de combat (page 92).

Parachutiste : Armes à feu : fusil ou mitraillette, Connaissance du terrain, Corps à corps : bagarre, Sauter en parachute, Tactique, plus cinq compétences du Fantassin (page 77).

Éclaireur : Armes à feu : fusil ou mitraillette, Connaissance du terrain, Corps à corps : bagarre, Métier : explosifs, Radiophonie, Sauter en parachute, Tactique, plus trois compétences du Fantassin (page 77).

Bonus

Ne rien lâcher : L'Aéroporté bénéficie d'un bonus de +10 % sur les tests de Tactique lorsqu'une position qu'il vient de prendre est contre-attaquée.

Fantôme

Officiellement appelé le régiment de liaison d'état-major, le Fantôme est une unité de reconnaissance secrète, impliquée dans la collecte et la dissémination d'informations sur le terrain en temps réel. Ses membres sont spécifiquement recrutés pour leurs com-

pétences existantes, puis entraînés à l'opération des transmissions sans fil et des codes.

Rattachés à d'autres unités militaires selon leurs besoins, les escadrons de Fantômes sont présents en Méditerranée, en Afrique du Nord, en Italie, en France, dans le nord-est de l'Europe et en Allemagne.

Conditions et prérequis

- L'une des compétences suivantes à 60 % ou plus : Conduite : automobile, Conduite : moto, Langue étrangère, Métier : électricité, Métier : mécanique.
- Classes : armée de terre.
- Pour devenir Fantôme des forces spéciales, l'investigateur doit suivre avec succès l'entraînement des commandos.
- Pour devenir Fantôme des SAS, l'investigateur doit suivre avec succès les entraînements des commandos et du saut en parachute.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Installateur d'antenne, conducteur, opérateur radio.

Compétences

Armes à feu : fusil, Doctrine militaire, Radiophonie, Sciences formelles : cryptographie, Tactique, plus trois compétences parmi les suivantes : Conduite : automobile, Conduite : moto, Connaissance du terrain, Langue étrangère, Métier : électricité, Métier : mécanique.

Bonus

Guerre sans fil : le Fantôme peut distinguer le trafic radio de différentes unités ennemies juste en les écoutant. Dans ce cadre, il bénéficie également d'un bonus de +10 % sur ses tests de Radiophonie (ou d'Écouter s'il est plus élevé).

Un para est formé à être discipliné, autonome et agressif, puisqu'il sera lâché derrière les lignes ennemies où il devra capturer des objectifs.

Garde à pied

Les Gardes à pied forment certains des régiments d'infanterie les plus anciens et les plus valeureux : les Gardes grenadiers, les Gardes du Ruisseau, les Gardes écossais, les Gardes irlandais et les Gardes gallois. Ils ont la réputation de suivre le règlement à la lettre, d'avoir toujours une tenue impeccable quelles que soient les conditions et d'être d'excellents tireurs. Les Gardes irlandais sont le régiment de prédilection des officiers catholiques.

Conditions et prérequis

- CON 11 ou plus. DEX 12 ou plus. TAI 15 ou plus.
- Classes : armée de terre.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Aéroportée, garde, infanterie motorisée.

Compétences

Communes : Armes à feu : fusil, Doctrine militaire, Tactique.

Aéroportée : compétences communes, plus six compétences supplémentaires de la spécialisation de Parachutiste (page 84). Les Gardes aéroportés doivent passer avec succès l'entraînement au saut en parachute.

Garde : compétences communes, plus six compétences supplémentaires du Fantassin (page 77).

Infanterie motorisée : compétences communes, plus Armes lourdes : mitrailleuse, Artillerie : tir direct, Conduite : chenillé, Connaissance du terrain, Métier : électricité, Métier : mécanique.

Bonus

Un Garde à pied peut choisir l'un des bonus suivants :

Propre et net : un Garde entretient toujours consciencieusement son arme et son équipement. Ignorez les risques d'enrayement.

Dans les règles : un Garde bénéficie d'un bonus de +10 % en Tactique. Toutefois, leur déploiement n'est pas discret et ils peuvent être débordés par des adversaires qui réussissent leur test de Doctrine militaire.

Parachutiste (Régiment de paras)

Pleinement formé en 1942, le régiment de Paras connaît son engagement le plus célèbre à Arnhem, fin 1944. Il tient son surnom de « Diables rouges » des « Diables verts », les parachutistes allemands de la Fallschirmjäger, en Tunisie en 1943. Un para doit être discipliné, autonome et agressif, puisqu'il sera lâché derrière les lignes ennemies pour capturer des objectifs et les tenir contre les forces ennemies.

Le régiment de paras combat en Afrique du Nord, en Italie, en France, aux Pays-Bas et en Allemagne.

Conditions et prérequis

- CON 13 ou plus. DEX 12 ou plus.
- Classes : armée de terre.
- L'investigateur doit suivre avec succès l'entraînement au saut en parachute.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Parachutiste, éclaireur.

Compétences

Parachutiste : Armes à feu : fusil ou mitrailleuse, Connaissance du terrain, Corps à corps : bagarre, Sauter en parachute, Tactique, plus quatre compétences de la liste suivante : Armes à feu : armes de poing, Armes à feu : mitrailleuse, Athlétisme : lancer, Athlétisme : saut, Close combat, Corps à corps : coup de pied, Corps

à corps : lutte, Doctrine militaire. Ajoutez une compétence parmi les suivantes : Armes lourdes : armes antichars, Armes lourdes : mitrailleuse, Armes lourdes : mortiers légers.

Éclaireur : Armes à feu : fusil ou mitrailleuse, Connaissance du terrain, Corps à corps : bagarre, Métier : explosifs, Radiophonie, Sauter en parachute, Tactique, plus deux compétences parmi la liste suivante : Armes à feu : armes de poing, Armes à feu : mitrailleuse, Athlétisme : lancer, Athlétisme : saut, Close combat, Corps à corps : coup de pied, Corps à corps : lutte, Doctrine militaire. Ajoutez une compétence parmi les suivantes : Armes lourdes : armes antichars, Armes lourdes : mitrailleuse, Armes lourdes : mortiers légers.

Bonus

Marche forcée (CON × 6) : un test de compétence réussi permet au Parachutiste de marcher sur 80 km en 25 heures, puis de se battre sans malus.

OCCUPATIONS DES FORCES SPÉCIALES

Grande-Bretagne Commandos

Dur et intense, l'entraînement des commandos devient la base des forces spéciales et des unités paramilitaires de la DOS. L'endurance est primordiale, les marches et les parcours d'assaut sont la base des six semaines de classes. Les enseignants sont des maîtres d'une forme de combat peu orthodoxe venue de Shanghai. Toutefois, les commandos n'offrent pas qu'un entraînement éprouvant et des missions dangereuses. Les soldats trouvent leurs propres logements plutôt que de dormir dans une caserne, ce qui leur permet de se reposer des rigueurs de la vie militaire.

Entre 1940 et 1943, les commandos sont envoyés dans les raids, pour des missions courtes, de moins de trente-six heures. À partir de la fin 1943, ils sont utilisés comme troupes d'assaut en préparation d'une invasion. On les charge de sécuriser des objectifs stratégiques à l'aide de leurs compétences spécialisées et de les tenir jusqu'à l'arrivée du gros des troupes.

S'ils sont capturés lors d'un raid, ils peuvent être victimes de l'ordre Commando.

Conditions et prérequis

- Volontaires uniquement. Les conscrits peuvent se porter volontaires après les classes.
- CON 13 ou plus.
- Classes : armée de terre.
- L'investigateur doit suivre avec succès l'entraînement des commandos.
- Les entraînements suivants sont optionnels : saut en parachute, combat d'hiver et de montagne.



Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Renseignement (UA n° 30), N° 10 Interalliée, raid.

Compétences

Raid : Armes à feu : armes de poing, Armes à feu : fusil, Armes à feu : mitraillette, Athlétisme, Athlétisme : lancer, Close combat, Connaissance du terrain, Corps à corps : arts martiaux (Defendu), Corps à corps : bagarre, Corps à corps : lutte, Métier : explosifs, Navigation : bateau, Survie (arctique/désert/tempéré/tropical*), Tactique, plus une compétence parmi les suivantes : Armes lourdes : mitrailleuse, Armes lourdes : mortiers légers, Premiers soins, Radiophonie.

No 10 Interalliée : comme le raid, plus Langue étrangère (anglais) à ÉDU×3.

UA n° 30 : comme le raid, plus Langue étrangère (allemand), Métier : serrurerie, Persuasion, Trouver Objet Caché.

* Choisissez un climat approprié selon le front sur lequel vous êtes déployé.

Bonus

Un Commando peut apprendre l'une des compétences spécifiques suivantes :

Tuer en silence ([FOR + DEX] × 2) : un test de compétence réussi confère à l'investigateur une attaque d'empalement auto-

matique. En cas de succès critique (01-05), la cible de l'attaque est tuée instantanément.

Dégainer instinctivement ([DEX] × 3) : s'il réussit un test de compétence, l'investigateur peut ignorer les effets d'une attaque surprise sur son niveau de DEX.

Pilote/Équipier de missions spéciales de la RAF

Un pilote de missions spéciales sait parfaitement voler de nuit, à la lumière de la Lune. Survolant l'Europe à basse altitude, il peut localiser un petit champ balisé et y atterrir pour déposer ou ramasser des agents de la DOS ou livrer du personnel ou du matériel par parachute.

L'escadron 161 est composé de pilotes de Lysander ou d'autres types d'avions, qui parcourent l'Europe pour y insérer des agents de la DOS ou du Service secret, ou les récupérer, eux ou d'autres individus.

À bord d'Halifaxes et de Stirlings, l'escadron 138 parachute des agents dans les territoires occupés ou des caissons de matériel de guerre destinés à des groupes de résistants. Un équipier des missions spéciales est nécessaire pour les avions les plus importants.



Merci à Graeme Comyn

*Un autre que Dudley-Clarke
se serait satisfait de créer
une force spéciale,
mais il lui en a fallu trois !*
E. H.

Conditions et prérequis

- Volontaires, recommandés par leur officier supérieur pour les missions spéciales.
- La compétence Piloter doit être de 60 % ou plus. Pour les Équipiers, leur compétence principale doit être de 60 % ou plus.
- Classes : armée de l'air.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Spécialisations

Coursier, dépôt de ravitaillement et d'agents.

Compétences

Coursier : Armes à feu : armes de poing, Doctrine militaire, Métier : électricité, Métier : mécanique, Orientation (air/mer), Piloter (monomoteur), Radiophonie, Sauter en parachute, Trouver Objet Caché.

Dépôt de ravitaillement et d'agents : utilisez les compétences des occupations de Pilote et d'Équipier.

Bonus

Un Pilote de missions spéciales peut aussi choisir l'un des bonus suivants :

Vision nocturne : une fois acclimaté, le Pilote de missions spéciales n'est pas pénalisé lorsqu'il agit à la lumière de la Lune ou dans d'autres conditions de pénombre.

Navigation à l'estime : un Pilote de missions spéciales bénéficie d'un bonus de +10 % sur ses tests d'Orientation lorsqu'il vole au-dessus d'un territoire ennemi.

Un pilote de missions spéciales sait parfaitement
voler de nuit, à la lumière de la Lune.

États-Unis d'Amérique

Première Force de service spécial

La Première Force est une brigade d'élite de deux mille hommes formés en tant que commandos, parachutistes et spécialistes du combat en montagne. Elle a la caractéristique unique d'être une unité multinationale, réunissant des Américains et des Canadiens.

Conditions et prérequis

- Volontaires uniquement. Doit être célibataire. Entre 21 et 35 ans.
- CON 12 ou plus. ÉDU 14 ou plus.
- Classes : armée de terre.
- L'investigateur doit suivre avec succès les entraînements des commandos, au saut en parachute et au combat en hiver ou en montagne.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Compétences

Armes à feu : armes de poing, Armes à feu : fusil, Armes à feu : mitraillette, Athlétisme, Close combat, Conduite : chenillé, Connaissance du terrain, Corps à corps : arts martiaux, Sauter en parachute, Ski, Survie (arctique), Tactique, plus une compétence parmi les suivantes : Armes lourdes : armes antichars, Armes lourdes : lance-flammes, Armes lourdes : mitrailleuse, Armes lourdes : mortiers légers, Athlétisme : lancer, Métier : explosifs, Métier : mécanique, Premiers soins, Radiophonie.

Bonus

Les soldats de la Première Force peuvent apprendre l'une des compétences spécifiques suivantes :

Tuer en silence $([FOR + DEX] \times 2)$: un test de compétence réussi confère à l'investigateur une attaque d'empalement automatique. En cas de succès critique (01-05), la cible de l'attaque est tuée instantanément.

Dégainer instinctivement $([DEX] \times 3)$: s'il réussit un test de compétence, l'investigateur peut ignorer les effets d'une attaque surprise sur son niveau de DEX.

Rangers de l'armée américaine

Équivalent américain des commandos, les rangers sont formés en 1942. Leur entraînement est identique, avec des exercices à balles réelles. Après une première mission à Dieppe en 1942, ils sont transférés en Afrique du Nord, puis en Sicile, avant de participer au débarquement en Normandie.

Conditions et prérequis

- Volontaires uniquement.
- CON 13 ou plus.
- Classes : armée de terre.
- L'investigateur doit suivre avec succès l'entraînement des commandos.

Grade

Homme du rang, sous-officier, officier.

Compétences

Armes à feu : armes de poing, Armes à feu : fusil, Armes à feu : mitraillette, Athlétisme, Athlétisme : lancer, Close combat, Connaissance du terrain, Corps à corps : arts martiaux, Corps à corps : bagarre, Corps à corps : lutte, Métier : explosifs, Navigation : bateau, Survie (désert/tempéré/tropical*), Tactique, plus une compétence parmi les suivantes : Armes lourdes : mitrailleuse, Armes lourdes : mortiers légers, Premiers soins, Radiophonie.

Bonus

Les Rangers peuvent apprendre l'une des compétences spécifiques suivantes :

Tuer en silence $([FOR + DEX] \times 2)$: un test de compétence réussi confère à l'investigateur une attaque d'empalement automatique. En cas de succès critique (01-05), la cible de l'attaque est tuée instantanément.

Dégainer instinctivement $([DEX] \times 3)$: s'il réussit un test de compétence, l'investigateur peut ignorer les effets d'une attaque surprise sur son niveau de DEX.

ENTRAÎNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Chacun des entraînements listés ci-dessous détaille la durée des classes, leurs conditions de succès et les augmentations reçues s'il est réussi. Comme mentionné dans le passage les concernant, page 70, si un investigateur suit plusieurs entraînements supplémentaires, il n'obtient que la meilleure augmentation pour chaque compétence. Elles ne se cumulent pas. Le chiffre entre parenthèses est le nombre de D6 à lancer pour augmenter cette compétence.

Entraînement de nageur de combat

- **Durée des classes** : cinq semaines.
- **Succès** : l'investigateur doit réussir deux tests : un d'Athlétisme : nage et un autre d'Endurance. Une relance (d'un ou deux tests) est autorisée si l'entraînement échoue à la première tentative. Par la suite, un échec conduit à un retour à l'unité d'origine.
- **Compétences** : Athlétisme : nage (4), Close combat (2), Métier : explosifs (4), Navigation : bateau (5), Navigation : sous-marin de poche (5), Plongée (4).

Entraînement des commandos

- **Durée des classes** : six semaines.
- **Succès** : l'investigateur doit réussir un test d'Endurance. Une relance est autorisée si l'entraînement échoue à la première tentative. Par la suite, un échec conduit à un retour à l'unité d'origine.
- **Compétences** : Armes à feu : armes d'épaule (1), Armes à feu : armes de poing (1), Armes à feu : mitraillette (2), Armes lourdes : mitrailleuse (2), Athlétisme : escalade (2), Athlétisme : lancer (2), Close combat (2), Connaissance du terrain (2), Corps à corps : arts martiaux (3), Corps à corps : bagarre (1), Corps à corps : lutte (2), Métier : explosifs (5), Navigation : bateau (3), Survie (arctique/désert/tempéré/tropical*) (4).
- **Bonus** : *Maniement des armes de l'ennemi*. Les commandos peuvent utiliser les armes de l'infanterie ennemie sans malus.

* Choisissez un climat approprié selon le front sur lequel vous êtes déployé.

Entraînement au combat en hiver ou en montagne

- Durée des classes : neuf semaines.
- Succès : l'investigateur doit réussir un test d'Endurance. Une relance est autorisée si l'entraînement échoue à la première tentative. Par la suite, un échec conduit à un retour à l'unité d'origine.
- Compétences : Athlétisme : escalade (2), Navigation : bateau (5), Ski (5), Survie (arctique) (3).

Entraînement au saut en parachute

- Durée des classes : deux semaines.
- Succès : l'investigateur doit réussir un test d'Agilité. Une relance est autorisée si l'entraînement échoue à la première tentative. Par la suite, un échec conduit à un retour à l'unité d'origine.
- Compétences : Athlétisme : saut (2), Sauter en parachute (5).
- Bonus : l'investigateur peut porter le badge du parachutiste, aussi appelé les « ailes de saut ».

(L'investigateur) n'obtient que la meilleure augmentation pour chaque compétence.
Elles ne se cumulent pas.





Chapitre 6

Se salir les mains

« Ce n'est pas l'action qui m'inquiète, mais l'inaction. »

– Winston Churchill

Cth

Bien que de nombreuses compétences mentionnées dans le chapitre précédent se trouvent dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*, au début de la guerre, les Années folles se sont terminées depuis presque une décennie. Outre les simples effets du temps, une multitude de formations et de métiers ont été créés en préparation du conflit à venir. Voici donc une liste de compétences nouvelles ou mises à jour pour les investigateurs participant à la guerre secrète.

Armes à feu : grenade à fusil (15 %)

Cette compétence est utilisée lors du tir direct ou indirect de grenades lancées à l'aide d'un fusil doté de l'accessoire *ad hoc*, comme la grenade à fusil 22 mm américaine compatible avec le fusil et la carabine M1 Garand, et la grenade M9A1 à charge creuse anti-tank. La compétence Lance-grenades en est l'équivalent moderne.

Armes blanches (variable)

Pour les personnages civils, ou des militaires qui ne reçoivent pas de formation en Close combat, la compétence Armes blanches est utile en combat rapproché. Il existe plusieurs types d'armes de corps à corps ou de combat rapproché.

Spécialisations : le couteau, l'épée, le gourdin, la hache et la lance, entre autres. La chance de base varie selon la spécialisation (cf. la Table 21).

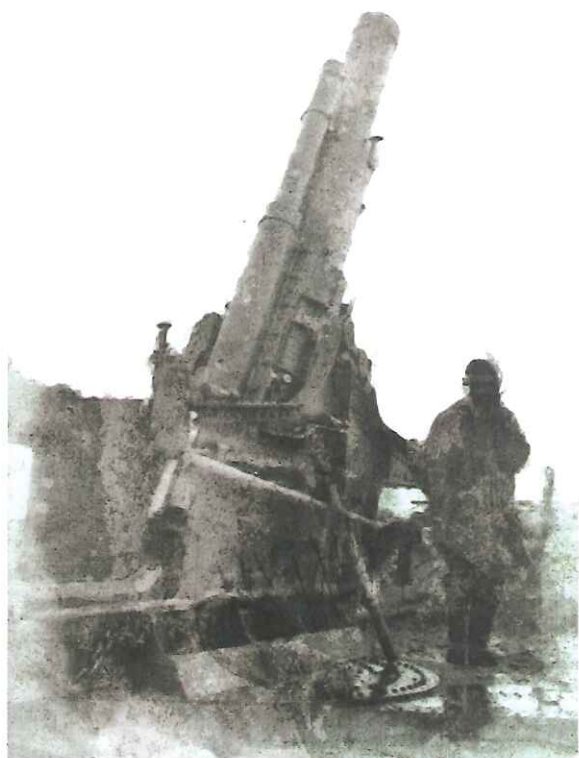
Table 21 :
Spécialisation
en armes blanches

Spécialité	Chances de base
Couteau	25 %
Épée	15 %
Gourdin	25 %
Hache	20 %
Lance	15 %

Armes lourdes (15 %)

La compétence Armes lourdes représente l'entraînement au maniement des armes d'infanterie de gros calibre, généralement utilisées en soutien ou contre les blindés. Les personnages ayant suivi une formation militaire ont une connaissance générale de toutes les armes de ce type. Ainsi, lorsqu'il choisit une spécialité, le personnage peut tenter d'utiliser d'autres armes lourdes à la moitié de son niveau de compétence habituel.

Spécialisations : Armes antichars (y compris les fusils anti-tanks, les PIAT, les bazookas et les Panzerfaust), Artillerie antiaérienne légère, Canon d'avion, Canons légers, Lance-flammes, Mines antichars, Mitrailleuse, Mortiers légers.



Artillerie (01 %)

(Militaires uniquement.) La compétence Artillerie est nécessaire pour se servir d'une arme lourde non-portable, comme les canons de campagne, de blindés ou navals, ainsi que les batteries côtières. Une grande partie de ces armes nécessitent plusieurs servants. Les utiliser seul est une action Difficile, mais peut être tout simplement impossible pour les armes les plus grandes, à la discrétion du gardien.

Spécialisations : Aérienne (bombes, bombes à sous-munitions et torpilles lancées par des avions), Antiaérienne, Antichar (armes tractées, dont le redouté 88 mm allemand), Armes anti-sous-marines (grenades anti-sous-marines), Navale (y compris les batteries côtières), Roquettes, Tir direct (canons d'infanterie, canons de tank), Tir indirect (y compris les canons de campagne, les mortiers et les obusiers).

Bricolage (25 %)

Vous pouvez être certain que lorsqu'un équipement tombera en panne, vous n'aurez pas sous la main les pièces ou les outils nécessaires pour le réparer. C'est pourquoi la capacité à se débrouiller avec les moyens du bord est particulièrement précieuse. Un test réussi de Bricolage permet de fabriquer un objet simple à par-

tir des matériaux disponibles ou de réparer un objet endommagé ou hors d'usage. Cela peut aussi bien être un pont de bric et de broc, une fortification rudimentaire ou même un piège ou un leurre. En conjonction avec Métier : électricité et Métier : mécanique, vous pouvez bricoler des objets plus sophistiqués, à condition d'avoir les composants nécessaires, des outils, voire un atelier. Vous voulez installer un blindage et une mitrailleuse sur cette Volkswagen volée ? C'est possible !

Chirurgie (01 %)

Les avancées de la technologie médicale du XX^{ème} siècle ont grandement amélioré les chances de survie des hommes blessés au combat. Toutes les armées emploient dorénavant des chirurgiens de campagne au sein de leur personnel médical. Sous des tentes, derrière le front, ils soignent les blessures les plus graves. Les personnages possédant la compétence Chirurgie peuvent pratiquer des opérations, même dans des conditions de combat, afin de sauver la vie de leurs patients. Opérer dans un hôpital de campagne est une tâche de difficulté Normale. La même opération, sur la plage d'Omaha, sous le feu d'une mitrailleuse, est au moins Difficile.

Les avancées de la technologie médicale du XX^{ème} siècle ont grandement amélioré les chances de survie des hommes blessés au combat.

Close combat (25 %)

(Militaires et espionnage uniquement.) Le fusil d'un fantassin est son meilleur ami. De nombreuses heures de sa formation sont consacrées à son maniement au corps à corps, particulièrement quand il est équipé d'une baïonnette, mais aussi avec d'autres armes. Grâce à cet entraînement, un investigateur possédant la compétence Close combat peut l'utiliser pour toutes les attaques à l'aide d'une baïonnette ou d'un couteau, ou lorsqu'il emploie la crosse de son arme comme un gourdin. De plus, dans un combat désespéré, le fantassin peut utiliser cette compétence lorsqu'il manie une arme improvisée, comme une chaîne de vélo ou le fidèle outil de retranchement fourni par l'armée (page 120).

Commandement (05 %)

(Militaires uniquement.) Le grade de votre investigateur peut lui donner le droit de commander, mais il a besoin de la compétence Commandement pour passer à la pratique. Elle permet de mener des hommes lors de manœuvres complexes, en combat ou pas, mais aussi de déterminer le niveau des troupes sous ses ordres. Par exemple, si un personnage a 50 % en Commandement, alors ses troupes auront 50 % de chance de réussir les activités qu'il leur ordonne d'effectuer.

Si l'investigateur réussit son test, l'unité affectée pourra utiliser de l'artillerie, des explosifs, des armes lourdes, des fusils, ou se battre au corps à corps, entre autres. Toutefois, l'unité devra tout

de même effectuer un test de son côté pour réussir la tâche demandée. Toute activité tentée par l'unité doit correspondre à son type. Après tout, une unité d'infanterie aura du mal à réparer ou piloter un bombardier, quel que soit le niveau de Commandement de son officier.

Le nombre de troupes affectées par cette compétence est déterminé par le grade du personnage. Les sous-officiers ne peuvent commander que leur propre unité, un lieutenant une section, un capitaine une compagnie et un major un bataillon. Un homme du rang peut tenter d'utiliser Commandement, mais seulement aux chances de succès de base (à moins qu'il n'ait dépensé des points de création de personnage pour augmenter son niveau) et seulement pour sa propre unité.

Toute unité non-rattachée rencontrée sur le terrain peut également être commandée grâce à cette compétence, ainsi que celle dont l'officier est d'un grade inférieur au personnage. Dans ce dernier cas, la tentative est Difficile si l'officier qu'il tente d'usurper est apprécié par ses hommes.

- **Catastrophe** : les tâches de l'unité deviennent Difficiles jusqu'à ce que le personnage réussisse un jet de Commandement ou que 1D6+1 rounds se soient écoulés.
- **Échec** : les tâches de l'unité subissent un malus de -5 % pendant 1D4 rounds.
- **Réussite** : l'unité suit correctement les ordres du personnage.
- **Réussite spéciale** : les tâches de l'unité bénéficient d'un bonus égal au POU du personnage pendant 1D4 rounds.
- **Réussite critique** : les tâches de l'unité deviennent Faciles pendant 1D4 rounds.

Il est possible de commander des troupes d'une autre branche que la sienne, par exemple un lieutenant de l'armée de terre à la tête de marins, mais c'est une action Difficile.

Conduite : moto (15 %)

Permet de piloter une moto ou un side-car.

Conduite : chenillé (10 %)

(Militaires uniquement). Remplaçant Conduite : engins de travaux pour les véhicules militaires, cette compétence permet de conduire les véhicules à chenille, y compris les auto-chenilles, l'artillerie mobile et les blindés dans des conditions normales. Une boue ou de la neige épaisse, ou d'autres mauvaises conditions, imposent une tâche Difficile.

Connaissance des institutions (01 %)

Reflète ce que l'investigateur connaît du fonctionnement et des complexités d'une organisation, généralement à laquelle il appartient, comme une université ou un ministère. Le niveau de la

compétence représente aussi bien la familiarité de l'investigateur envers l'organisation et les gens qui y travaillent, que la façon dont ses collègues le considèrent et sa facilité à avoir accès à ses supérieurs dans cet univers fortement hiérarchisé. L'investigateur connaît automatiquement les informations les plus courantes, mais il doit réussir un test si elles sont plus techniques ou obscures.

Cette compétence peut également servir lorsque l'investigateur est bloqué dans une procédure ou qu'il a du mal à trouver le bon interlocuteur. Ainsi, il pourrait court-circuiter la chaîne de commandement bureaucratique pour obtenir un rendez-vous avec le directeur du département ou convaincre le service du courrier de le laisser apporter ses lettres au doyen.

Connaissance du terrain (05 %)

(Militaires uniquement.) Remplaçant Dissimulation, Discrétion et Se cacher pour les personnages militaires, la compétence Connaissance du terrain représente les capacités exigées d'un soldat sur le terrain, comme la furtivité, le camouflage et le sens de l'observation. Un personnage possédant cette compétence saura de quel côté approcher l'ennemi en restant à couvert, comment traverser les rivières et de quelle façon préparer une embuscade.

Connaissance du terrain représente également les techniques de camouflage servant à se cacher ou à dissimuler un piège. De plus, elle peut être utilisée pour survivre dans la nature à court terme, par exemple en récoltant des aliments et en recherchant un abri.

Contrôle des dégâts (15 %)

Les incendies étant particulièrement dangereux à bord des navires et des sous-marins, tous les marins apprennent les règles fondamentales du Contrôle des dégâts et des réparations d'urgence. Cette compétence permet d'utiliser l'équipement de lutte contre le feu et de donner des ordres pour s'assurer que les incendies sont rapidement maîtrisés.

La formation en Contrôle des dégâts donne également au personnage la capacité à réparer des dégâts critiques infligés à un navire durant le combat, afin de s'assurer qu'il conserve son étanchéité. Tous les dégâts critiques, y compris les brèches dans la coque, peuvent être temporairement réparés en réussissant un test de Contrôle des dégâts, bien que le gardien puisse classer les brèches comme une tâche Difficile.

- **Catastrophe** : les actions du personnage ne font qu'empirer la sévérité des dégâts. Selon leur localisation, les conséquences peuvent être funestes pour le navire.
- **Échec** : le personnage ne parvient pas à réparer les dégâts.
- **Réussite** : le personnage répare temporairement les dégâts. Dans le cas d'une brèche dans la coque, il parvient à obstruer la voie d'eau.

- **Réussite spéciale** : les réparations sont solides et le personnage progresse sur les dépannages secondaires, ce qui lui confère un bonus de +10 % sur son prochain test de Contrôle des dégâts.
- **Réussite critique** : non seulement la réparation résout le problème, mais elle est d'une telle qualité qu'il sera inutile d'y revenir après le combat.

Bien que le terme « Contrôle des dégâts » désigne une formation et des activités propres aux navires, la compétence peut s'étendre à des conditions similaires sur terre, comme la protection d'installations ou de bâtiments.

Doctrines militaires (05 %)

(Militaires uniquement.) La Doctrine militaire représente la connaissance des forces armées, y compris les grades et les insignes, les protocoles et les procédures, et les concepts tels que la stratégie militaire et ses différentes écoles. Les personnages peuvent employer cette compétence pour obtenir des informations spécifiques sur des questions militaires, comme la façon correcte de contacter le quartier-maître général ou la formation standard lors de l'attaque d'une fortification par des troupes d'infanterie.

On peut également utiliser cette compétence pour éviter des ralentissements bureaucratiques ou justifier des actions qui pourraient être considérées comme contraires au règlement. Une entorse mineure exige un test de compétence Normal. Une entorse majeure nécessite un test Difficile de Doctrine militaire. Elle est alors justifiée et réduite à une entorse mineure, qu'un deuxième test ne permet pas de réduire plus avant. L'exemple classique du personnage ayant un haut niveau en Doctrine militaire serait « l'avocat de baraquement » capable de sortir des passages du règlement justifiant n'importe quelle action (ou inaction le plus souvent).

Un gardien peut utiliser cette compétence pour identifier les erreurs dans le plan de bataille des personnages. Une fois qu'ils l'ont dressé, le gardien peut demander un test de Doctrine militaire pour conseiller les personnages sur ses défauts potentiels.

Emprunter (10 %)

Cette compétence est particulièrement utile à la survie dans des zones habitées. Un test réussi permet d'obtenir de la nourriture, de petites quantités d'essence ou même quelques outils par toutes sortes de moyens : le vol, le troc ou l'emprunt (non consentant la plupart du temps) d'objets qui traînent par là. Emprunter peut être utilisé en conjonction avec d'autres compétences, comme Métier : mécanique et Bricolage, dans les cas où l'investigateur a besoin de matériaux spécifiques pour terminer des réparations.

Cette compétence est inutile dans des régions sauvages, puisqu'elle s'appuie sur la présence de la civilisation dans les environs. On ne peut emprunter que des biens qui ont une raison logique de se trouver à cet endroit. On ne trouvera pas de robe de mariée sur les plages du débarquement, à moins de savoir à qui demander, bien sûr...

Enseigner (10 %)

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à transmettre ses connaissances et son savoir-faire à une autre personne. Pour enseigner une compétence, le professeur doit avoir au moins le double du niveau de l'élève, avec un minimum de 50 %. Une session de cours de 1D3 jours confère, en cas de réussite, une augmentation pour la compétence choisie.

Espionnage (01 %)

(Espionnage uniquement.) L'Espionnage réunit toutes méthodes employées dans le renseignement clandestin et les opérations secrètes. Cela comprend les techniques de subterfuge et de dissimulation de ses activités en territoire ennemi, les transmissions et la contre-surveillance, les moyens de communication par signaux, par boîte aux lettres morte ou autre, ainsi que des connaissances opérationnelles spécifiques. L'Espionnage sert également pour le contre-espionnage, afin de détecter l'activité des agents ennemis, de les surveiller et de les arrêter.

Folklore (05 %)

Connaissance des coutumes, des légendes et des croyances propres à une zone, une région ou une population, comme le territoire d'une tribu nomade, les Celtes ou les Roms. Étant principalement liée aux mythes et aux superstitions, cette compétence peut remplacer Sciences humaines : anthropologie pour détecter la présence historique d'un peuple donné à travers ses gravures et d'autres signes.

Génie de combat (15 %)

(Militaires uniquement.) Un investigateur possédant la compétence Génie de combat sait travailler en condition de combat, qu'il établisse ou sape des défenses, qu'il pose des obstacles comme les pièges à blindés ou les fils barbelés, qu'il déploie, détecte ou désarme des mines, ou qu'il camoufle des positions d'artillerie.

Désarmer des explosifs ou des mines est une tâche Normale en dehors du combat, et Difficile au milieu des balles. Lorsqu'il désarme des explosifs, une catastrophe (ou échec critique) indique que le personnage a accidentellement provoqué sa détonation.

Un échec dans des conditions moins stressantes signifie que le personnage n'est pas sûr de lui et qu'il a besoin de continuer à étudier l'explosif avant de tenter à nouveau de le désarmer le round suivant. Un échec en condition de combat implique que le personnage a voulu aller trop vite et qu'il court le risque de tout faire exploser. Il doit effectuer un test d'Intuition. S'il rate également, l'engin explose. Sinon, le personnage peut reprendre son souffle et refaire un essai dès le round suivant.

La compétence Génie de combat sert également au personnage pour manier des machines spécialisées comme la torpille Bangalore, qui sert à dégager les fils barbelés.



Hypnose (05 %)

Cette compétence représente la capacité à placer des individus dans un état de transe durant laquelle ils sont sensibles à la suggestion, qui peut aider à gommer les dépendances, à se débarrasser de mauvaises habitudes et à apaiser les douleurs chroniques. Tenter de mettre quelqu'un dans une transe hypnotique requiert un test de compétence. Malgré ce que les films d'aventure hollywoodiens voudraient vous faire croire, le sujet doit être consentant, ou du moins ne pas résister (certains médicaments peuvent y aider). Une fois en transe, le sujet peut recevoir l'ordre de suivre des ordres simples. L'hypnotiseur doit réussir un test de Psychologie pour le convaincre si l'action est contraire à sa nature ou potentiellement dangereuse.

- **Catastrophe** : le sujet en question et le personnage sont incompatibles. Ce dernier ne réussira jamais à l'hypnotiser.
- **Échec** : le sujet ne s'est pas laissé hypnotiser, mais le personnage peut retenter une session après un délai raisonnable (à la discrétion du gardien).
- **Réussite** : le sujet plonge en transe.
- **Réussite spéciale** : le sujet plonge en transe. L'effet est si fort que le personnage pourra ensuite le remettre en transe sans faire de test d'Hypnose.
- **Réussite critique** : le sujet plonge en transe. L'effet est si fort que le personnage pourra ensuite le remettre en transe sans faire de test d'Hypnose. Toutes les tentatives visant à le persuader d'agir contre sa nature ou de façon dangereuse sont considérées comme Faciles.

Interprétation photo (01 %)

La capacité à analyser des images photographiques à la recherche d'informations et de motifs spécifiques, afin d'en tirer des rensei-

gnements utiles. L'entraînement en Interprétation photo permet à un personnage d'identifier la position des troupes ennemies et d'obtenir d'autres informations à partir d'images prises par la RAF lors de ses vols de reconnaissance réguliers au-dessus de l'Europe occupée. Les personnages possédant cette compétence peuvent en faire un test pour repérer des forces ennemies dissimulées et d'autres éléments intéressants, comme les sites de lancement de missiles. De plus, elle permet de reconnaître les photos retouchées ou modifiées.

Manipulation des cordes (10 %)

Bien que l'époque des navires nécessitant des centaines de mètres de cordes soit depuis longtemps révolue, les marins savent toujours les nouer. Grâce à Manipulation des cordes, un personnage peut faire différents types de nœuds et utiliser des cordes pour attacher et immobiliser quelqu'un. Il sait également comment s'échapper après avoir été ligoté. Les personnages possédant cette compétence peuvent construire des palans improvisés entre deux bateaux.

Mécanographie (01 %)

Durant la Seconde Guerre mondiale, les ordinateurs en sont encore à leurs balbutiements. Immenses machines de calcul occupant des pièces entières avec des lampes à vide et des thyatronns à la pointe de la technologie, ils nécessitent un entretien constant. La compétence Mécanographie permet d'utiliser l'un de ces appareils, de remplacer les éléments qui vont inmanquablement tomber en panne et de vérifier que les calculs sont exacts. Dans le cas où un personnage aurait accès à l'une de ces machines exceptionnelles alors qu'il travaille sur un problème scientifique ou cryptographique, un test de Mécanographie peut permettre d'ob-

tenir un bonus sur un test de Sciences formelles : physique, cryptographie ou mathématiques. (Cela permet de briser des codes complexes qui seraient normalement impossibles à l'aide de la seule compétence Sciences formelles : cryptographie. Le temps nécessaire pour briser un code est à la discrétion du gardien.)

- **Catastrophe** : les efforts du personnage ont provoqué une panne grave, grillant plusieurs éléments essentiels. Non seulement ses calculs sont inutilisables, mais l'ordinateur doit être éteint pendant 1D6 jours pour réparation.
- **Échec** : le personnage ne tire aucune conclusion significative des données produites.
- **Réussite** : les calculs effectués par l'ordinateur font avancer le projet du personnage, ce qui lui donne un bonus de +10 % sur son prochain test de Sciences formelles : physique, cryptographie ou mathématiques.
- **Réussite spéciale** : les calculs font grandement avancer le projet, ce qui confère un bonus de +15 % sur le prochain test de Sciences formelles : physique, cryptographie ou mathématiques. De plus, le personnage a découvert de nouvelles méthodes d'utilisation de l'ordinateur. Il peut augmenter sa compétence Mécanographie de +1D6 %.
- **Réussite critique** : non seulement l'ordinateur donne des résultats stupéfiants (bonus de +25 % sur le prochain test de Sciences formelles : physique, cryptographie ou mathématiques), mais ceux-ci aident le personnage dans la compréhension de son propre domaine, ce qui lui permet d'augmenter sa compétence de +1D6 %.

Métier : contrefaçon (01 %)

Si la contrefaçon est un crime en tant de paix, durant la guerre, c'est une activité primordiale dans le monde de l'espionnage. Toutes les agences de renseignement comportent un département d'experts faussaires, capables de reproduire des permis ennemis, des papiers d'identité et des documents compromettants. À supposer que le personnage ait accès au matériel nécessaire, ou qu'il puisse l'emprunter (cf. page 92), un test réussi de Métier : contrefaçon lui permet, en 1D6 heures, de fabriquer un permis ou des papiers pour une personne. Si le document à reproduire est particulièrement compliqué ou si le personnage a dû emprunter les matériaux, alors le test est Difficile.

- **Catastrophe** : le personnage fait une erreur irréparable lors de son travail. Il doit tout reprendre à zéro avec de nouveaux matériaux.
- **Échec** : le document obtenu passe une inspection rapide, mais si la personne à qui on le présente réussit un test de Trouver Objet Caché, elle l'identifiera comme un faux.

- **Réussite** : le document résiste à un examen superficiel, mais on peut y trouver un défaut en réussissant un test Difficile de Trouver Objet Caché.
- **Réussite spéciale** : le document résiste à un examen superficiel, et le personnage choppe le tour de main pour réaliser d'autres copies, ce qui lui donne un bonus de +20 % sur les tentatives ultérieures concernant le même document.
- **Réussite critique** : le document est une copie parfaite. Même un examen minutieux n'y verra pas un faux.

Si la contrefaçon est un crime en tant de paix, durant la guerre, c'est une activité primordiale dans le monde de l'espionnage.

Métier : explosifs (01 %)

Qu'elle vienne d'un entraînement militaire ou professionnel, la compétence Métier : explosifs permet le stockage, le transport et l'usage des explosifs (comme la dynamite et le TNT) pour accomplir des tâches spécifiques, comme la destruction de ponts et de fortifications ou l'immobilisation de blindés. Elle couvre également le désamorçage d'engins explosifs et l'emploi de retardateurs et de détonateurs, y compris le modèle « crayon » utilisé par la DOS.

Si le niveau du personnage en Métier : explosifs est d'au moins 60 %, il devrait réussir automatiquement les actions les plus courantes. La démolition de constructions importantes, comme les ponts, les barrages et les bâtiments, est une tâche Difficile à moins que le personnage n'ait accès à des plans précis.

- **Catastrophe** : l'explosif se déclenche pendant que le personnage le met en place, ou plus tôt que prévu dans le cas d'une explosion retardée.
- **Échec** : la charge n'explose pas, ou fait beaucoup trop (ou trop peu) de dommages.
- **Réussite** : la charge inflige les dommages souhaités. Les conséquences spéciales (comme l'effondrement d'un pont) n'ont lieu que si le personnage réussit également un test de Chance (et qu'elles sont du domaine du possible, bien sûr).
- **Réussite spéciale** : la charge inflige des dommages optimums et tous les effets spéciaux désirés.
- **Réussite critique** : la charge provoque les effets désirés et ignore l'armure de la cible.

Les investigateurs ne bénéficiant pas d'une formation militaire ou professionnelle peuvent remplacer cette compétence par Métier : électricité, avec la permission du gardien.

*Quels que soient vos talents de limier, vous ne trouverez
jamais une bonne tasse de café en Angleterre.*

B. C.



Navigation (01 %)

La description de cette compétence dans livre de base de *L'Appel de Cthulhu* s'applique toujours, avec des spécialisations différentes : bateau, navire, sous-marin (militaire uniquement), sous-marin de poche (militaire uniquement).

Observateur (05 %)

(Militaires uniquement.) La compétence Observateur représente la capacité du personnage à déterminer les coordonnées de tir pour les armes à longue portée.

Voici ses spécialisations :

- **Solutions de tir (artillerie navale) :** les armes à longue portée, que ce soit en tir direct ou indirect, sont affectées par de nombreux facteurs, dont la vitesse et la direction du vent, la distance et même la courbure de la terre. En mer, s'y ajoutent le cap et la vitesse du navire. En conséquence, des calculs fastidieux sont nécessaires pour garantir un ciblage précis. Un personnage peut chercher une solution de tir pour un lieu ou un navire, et tenter de l'utiliser pour réduire d'une catégorie la portée d'une attaque d'Artillerie contre cette cible.
- **Contrôle aérien avancé :** permet à un personnage de diriger les attaques de l'aviation contre des cibles au sol sans risquer d'atteindre les troupes alliées. Si le gardien décide qu'un appui aérien est disponible, un personnage muni d'une carte et d'une radio peut demander un bombardement des positions ennemies. Des conditions de visibilité réduite rendent le test Difficile. En cas de succès, la frappe aérienne touche sa cible.
- **Observateur avancé (artillerie terrestre) :** à condition d'être en contact avec la batterie ou ses contrôles, un observateur avancé peut tenter d'ajuster le tir de ses alliés. À chaque round de tir, l'observateur avancé peut communiquer et corriger les coordonnées de la cible, à condition de réussir un test de compétence. Chaque réussite successive augmente de 5 % la précision de l'artillerie, jusqu'à concurrence du niveau de compétence de l'observateur. Si le test échoue, l'artillerie tire à côté. Un observateur avancé peut également essayer de demander un tir sur

une position, à condition de la voir. Il doit réussir un test de compétence pour transmettre les coordonnées. Une fois le tir effectué, il peut alors les ajuster comme décrit ci-dessus.

Piloter (01 %)

Fondamentalement, la compétence Piloter ne change pas par rapport à sa description de la page 73 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu*, mais les spécialisations suivantes sont disponibles : aile rotative (militaire uniquement), monomoteur, moteur à réaction (militaire uniquement), multimoteur.

Plongée (01 %)

Bien que l'équipement soit disponible dans le commerce dès les années 1930, menant à la création de clubs de plongée, l'utilisation d'appareils de respiration subaquatique durant la Seconde Guerre mondiale est suffisamment inhabituelle pour justifier de ne pas être couverte par la compétence Athlétisme : nage. Ces deux compétences, utilisées conjointement, permettent toutes sortes d'activités sous-marines. Dans des circonstances normales, le personnage devrait faire un test de Plongée lors de la descente et un autre lors de sa remontée, afin de s'assurer qu'il n'a pas de problème. Mais s'il est pris dans un combat, toutes les actions (y compris les attaques) se font à la moitié du niveau normal, à moins de réussir un test de Plongée Difficile. La compétence comprend les procédures d'urgence à appliquer sous l'eau. Elle peut également servir pour tenter de réparer un équipement de plongée en panne.

Radiophonie (01 %)

Les radios sont rapidement devenues des éléments essentiels sur le champ de bataille, particulièrement pour l'artillerie et le soutien aérien. Cette compétence permet d'utiliser l'équipement de détection et de transmission radio, ainsi que de l'entretenir et le réparer ou de forcer le brouillage ennemi. Pour ce dernier cas, un test de Radiophonie réussi permet de transmettre normalement

pendant 1D6 minutes malgré les interférences, après quoi l'ennemi peut à nouveau tenter de bloquer la transmission. La compétence Radiophonie sert également à l'utilisation des radars (une technologie naissante) pour localiser les avions ennemis.

En plus de tout cela, cette compétence comprend la faculté à lire et transmettre en Morse, à un rythme d'un mot par minute et par point de pourcentage.

Les soldats de la marine peuvent choisir de se spécialiser en sonar, ce qui leur permet d'utiliser cet équipement pour détecter les navires et les sous-marins ennemis. Lors de l'usage d'un radar ou d'un sonar, un test de Radiophonie Normal est nécessaire, Difficile si l'ennemi s'efforce d'échapper à la détection (comme c'est le cas des sous-marins).

- **Catastrophe** : le contact ennemi a complètement échappé au détecteur radar ou sonar, restant invisible à toutes les tentatives suivantes. De plus, il reçoit un bonus de +10 % sur sa première action, puisqu'il bénéficie d'une surprise totale.
- **Échec** : le contact ennemi a été momentanément perdu. Le personnage peut effectuer un nouveau test dès le round suivant pour tenter de réacquiescer la cible.
- **Réussite** : le personnage a détecté l'ennemi, bien qu'il doive continuer à réussir des tests de compétence chaque round pour maintenir le contact.
- **Réussite spéciale** : le personnage a verrouillé le contact ennemi, qui ne peut pas échapper à la détection pour le reste du combat.
- **Réussite critique** : le personnage a verrouillé le contact ennemi, qui ne peut pas échapper à la détection pour le reste du combat. Grâce à la maîtrise du personnage, toute attaque contre cette cible bénéficie d'un bonus de +20 % au premier essai.

Sabotage (05 %)

(Espionnage uniquement.) Cette compétence englobe les connaissances et techniques nécessaires pour saboter l'équipement et les véhicules, avec ou sans explosifs. Un test de Sabotage réussi indique que le personnage sait comment désactiver sa cible sans utiliser d'explosifs, et comment infliger le maximum de dégâts ou de délai. Il peut également aider un test de Métier : explosifs ou de Génie de combat en augmentant ses dommages ou son efficacité.

- **Catastrophe** : le personnage est découvert alors qu'il est en train de saboter sa cible.
- **Échec** : la cible subit peu ou pas de dommages.
- **Réussite** : la cible est inutilisable pendant 1D4 jours.
- **Réussite spéciale** : la cible est inutilisable pendant 1D4 semaines.
- **Réussite critique** : la cible est définitivement hors d'usage.

Sauter en parachute (01 %)

(Militaire et espionnage uniquement.) Au début de la guerre, le parachutage est encore un concept relativement nouveau pour

l'armée, mais à la fin du conflit, après les débarquements en Crète, en Normandie et aux Pays-Bas, il a été définitivement accepté en tant qu'outil de guerre. Cette compétence permet à un personnage d'ouvrir son parachute et d'atterrir sans se blesser. Dans des conditions idéales, un seul test est nécessaire à l'atterrissage pour vérifier qu'il se passe bien. En cas d'échec, le personnage subit 1D6 points de dégâts à cause de l'impact. Une catastrophe indique que non seulement le personnage s'est blessé, mais qu'il est aussi à plusieurs kilomètres de l'endroit prévu. Quand le vent est fort ou au milieu d'une bataille, un test Difficile est nécessaire pour atterrir ou changer sa direction. Toutes les actions tentées au cours de la chute, comme le tir d'une arme, sont considérées comme Difficiles.

Au début de la guerre, le parachutage est encore un concept relativement nouveau pour l'armée.

Sciences criminelles (05 %)

Bien que les sciences criminelles soient encore rudimentaires comparées aux techniques modernes, les investigateurs possédant cette compétence sont entraînés à établir des faits à partir des indices scientifiques trouvés sur la scène d'un incident, tout en s'assurant que les preuves ne sont pas corrompues. La compétence peut servir à chercher des empreintes digitales ou d'autres traces subtiles, mais cela prend plusieurs heures, trop pour une fouille rapide.

Un personnage utilisant la compétence Sciences criminelles peut apprendre une information cachée à propos d'un lieu en passant 1D6 heures à l'analyser méticuleusement. Cette information est purement factuelle, comme le nombre de personnes impliquées dans une fusillade ou une empreinte sur le tisonnier sur une scène de meurtre. Un succès critique peut fournir un deuxième succès, à la discrétion du gardien, tandis qu'un échec critique indique que le personnage a contaminé la scène dans sa précipitation à récolter les preuves.

Sciences formelles : cryptographie (01 %)

Cette compétence concerne la création, l'utilisation et le décryptage de codes. Un test réussi permet de coder ou décoder un message dont on connaît la clé. Il ne permet pas de décrypter des codes militaires. Après tout, durant toute la guerre, des équipes entières de spécialistes ont consacré un temps et une énergie considérables à la création de ces miracles. Il peut toutefois, à la discrétion du gardien, permettre de décrypter des clés simples ou des codes de mauvaise qualité. Un échec donne une transcription inintelligible, tandis qu'une catastrophe mène à une traduction incorrecte et potentiellement dangereuse.

Sciences formelles : météorologie (10 %)

La compétence Sciences formelles : météorologie permet de prédire les conditions climatiques locales ou régionales sur une période de trois jours, à condition de connaître les motifs du climat à cet endroit. Elle permet également d'identifier différents effets climatiques, leurs causes et le danger qu'ils peuvent présenter. De plus, un météorologiste pourrait facilement détecter un aspect subtil, mais inhabituel, comme un brouillard incongru ou des nuages se déplaçant étrangement, que d'autres personnes ne verraient pas.

Sciences formelles : mathématiques (ÉDUx2 %)

Compétence sœur de Sciences formelles : physique, représentant la capacité à effectuer des calculs mathématiques avancés, c'est une arme essentielle pour décrypter les codes. Un niveau de 20 % correspond à l'analyse et la géométrie analytique, un niveau de 40 % au calcul différentiel et intégral, ainsi qu'à la compréhension de la géométrie non-euclidienne. À 60 %, le personnage est capable de travaux mathématiques originaux. Il risque d'être contacté pour discuter de certains projets en cours au Nouveau-Mexique. Au-delà de 90 %, le personnage peut aisément discuter de théorie avec Einstein, mais il peut aussi être plus sensible aux pertes de SAN du fait de la nature de son travail.

Ski (05 %)

Cette compétence couvre la descente à ski, les longs trajets sur la neige et les techniques d'entretien de l'équipement. Avec un entraînement limité, la plupart des gens arrivent à skier dans des conditions normales, ne nécessitant qu'un jet de Ski par heure de voyage. Un terrain ou des conditions climatiques difficiles peuvent justifier des tests supplémentaires. En combat, un personnage tentant de faire autre chose que skier, comme tirer avec une arme à feu, doit réussir un test Difficile pour y parvenir. En cas de catastrophe, le personnage est tombé durant sa manœuvre et risque de se blesser. Un test d'Athlétisme : saut est nécessaire pour éviter de subir 1D10 points de dégâts.

Spectacle (05 %)

Cette compétence représente l'aisance d'un personnage devant un public, qu'il soit musicien, comédien, danseur ou chanteur. Elle peut indiquer que le personnage a eu une carrière à la scène, à la radio, ou même au cinéma avant le début de la guerre. Bien que la BBC ait stoppé toute diffusion télévisée en 1939, ses services radiophoniques ont gardé le moral de la nation à flot durant la guerre, tout en donnant aux services secrets un moyen de communication avec leurs agents à l'étranger. Les personnages possédant cette compétence et parlant une langue étrangère sont des candidats idéaux pour les nombreux services diffusant de la propagande dans les pays de l'Europe occupée.

Survie (01 %)

Cette compétence regroupe des techniques de survie dans les régions sauvages et les environnements extrêmes, dont se vêtir correctement, trouver un abri, assurer sa sécurité, chasser, récolter et une connaissance rudimentaire des traitements des problèmes médicaux associés (comme les engelures ou la malaria). Elle est uniquement applicable si la survie du personnage est menacée par l'environnement, comme un manque d'eau, de nourriture ou d'abri.

Lorsque le personnage s'entraîne en Survie, il doit spécifier le type d'environnement concerné, entre : arctique, désert, tempéré, tropical ou montagne.

Systèmes aéronautiques (01 %)

Avec la marche du progrès, poussée par les besoins de la guerre, les avions ont gagné en complexité. Cette compétence mesure la compréhension des principes des systèmes aéronautiques et de la conception des avions, ainsi que la capacité à les utiliser, les réparer et les modifier, à condition d'avoir les pièces et les outils nécessaires. On peut essayer de réparer un avion sans cela, mais les tests de compétence sont Difficiles et ils ne fonctionnent que pour des dommages mineurs.

Tactique (01 %)

(Militaires uniquement.) La compétence Tactique permet de discerner les flux et les reflux d'une bataille, et de choisir ses actions en conséquence. L'utilisation de Tactique affecte toute une gamme de compétences, allant de l'arme employée à la position du personnage sur le champ de bataille. Utiliser ces compétences sans avoir d'abord testé Tactique est automatiquement Difficile. Fonctionnant essentiellement à un niveau individuel, Tactique ne peut affecter des troupes plus importantes que lorsqu'elle est combinée à la compétence Commandement.

- **Catastrophe** : l'évaluation tactique pitoyable du personnage impose un malus de -25 % à tous ses tests de combat durant les 1D4 rounds suivants.
- **Échec** : la compréhension imparfaite du personnage impose un malus de -10 % à tous ses tests de combat durant les 1D4 rounds suivants.
- **Réussite** : le personnage a une vision correcte de la situation, et ses actions de combat vont systématiquement dans le sens de ses buts tactiques.
- **Réussite spéciale** : le personnage tire de précieuses conclusions tactiques de sa lecture de la situation, qui lui confèrent un bonus de +10 % sur tous ses tests de combat durant les 1D4 rounds suivants.
- **Réussite critique** : le personnage prend des décisions tactiques aussi sages qu'efficaces, ce qui lui confère un bonus de +25 % sur tous ses tests de combat durant les 1D4 rounds suivants.

Téléphonie (01 %)

Cette compétence sert à faire fonctionner et à réparer l'équipement téléphonique, particulièrement les téléphones de campagne et les commutateurs téléphoniques. Un personnage possédant cette compétence peut ainsi rediriger des signaux téléphoniques à travers un commutateur, écouter les appels et procéder aux réparations et à l'entretien de base. Il peut également tenter de placer des mouchards sur un appareil téléphonique, et saura reconnaître le bruit d'une ligne que l'on écoute.

Théologie (05 %)

La Théologie est l'étude du divin, et plus particulièrement l'analyse et l'argumentation aidant à comprendre et développer des théories religieuses. Un personnage ayant suivi des études de théologie doit spécifier pour quelle religion. Il en connaît le credo, l'histoire, le dogme et les enseignements. Il peut même conduire des services religieux, à condition d'avoir reçu l'ordination adéquate. Les théologiens universitaires ne s'occupent pas des rites, mais sont plutôt des historiens ou des archéologues s'intéressant à la chose religieuse.

Les personnages possédant la compétence Théologie ont tendance à en savoir plus que la moyenne sur les autres religions. Ils

reçoivent la moitié de leur niveau de compétence pour les enquêtes théologiques sur des religions similaires. L'islam, le christianisme et le judaïsme partagent certains points communs, tandis que le bouddhisme et l'hindouisme ont une même fondation géographique et culturelle.

Torpille (01 %)

(Militaires uniquement.) Cette compétence fournit les connaissances nécessaires à l'entretien, au chargement et au tir des torpilles navales, depuis les tubes d'un sous-marin ou les lanceurs d'un navire. À cette époque, les torpilles ne sont pas encore téléguidées. On les tire à l'œil, ce qui en fait des armes extrêmement imprécises. L'usage de la compétence Observateur : solutions de tir peut grandement augmenter les chances de toucher sa cible. Tirer une torpille est une tâche Normale si le vaisseau (un navire de surface ou un sous-marin) est stationnaire. Elle est Difficile s'il est en mouvement.

La compétence Torpille peut être utilisée pour désarmer des torpilles ayant fait long feu, bien que ce soit toujours considéré comme une tâche Difficile. Référez-vous à la description de la compétence Génie de combat pour les règles sur le désamorçage d'engins explosifs.



Merci à Mark Margraf



Chapitre 7

La guerre sauvage

« Il ne suffit pas de connaître les règles du jeu.
Encore faut-il apprendre à y jouer mieux que quiconque. »
– Albert Einstein

Sav

Dans le Chapitre 5 : *Votre pays a besoin de vous !*, nous avons expliqué comment créer un personnage joueur pour *Achtung ! Cthulhu* à l'aide de *L'Appel de Cthulhu*. Dans ce chapitre, nous allons explorer le mécanisme de construction d'investigateur pour le système *Savage Worlds* de Pinnacle Entertainment.

mander à votre meneur de jeu la permission de la tirer au hasard sur les tables de nationalité de la page 52. Le meneur de jeu (qui nous appelons dans le reste de ce livre « le gardien ») peut avoir un (ou plusieurs) pays en tête pour sa campagne, alors prenez garde à vérifier que votre choix est compatible avec ses besoins.

L'ENTRAÎNEMENT

2. Rôle

Créer un personnage pour *Savage Worlds : Achtung ! Cthulhu* est aisé. Comme n'importe quelle recrue, il faut suivre les exercices (décrits ci-dessous). Vous aurez besoin d'un exemplaire des règles de *Savage Worlds*, publiées en français chez Black Book Éditions, que vous ouvrirez au Chapitre 1 : Création de personnage. Si vous avez déjà créé un personnage pour ce jeu, vous reconnaîtrez la plupart des étapes suivantes, bien que certaines soient propres à l'univers de la guerre secrète.

1. Race

Tous les investigateurs d'*Achtung ! Cthulhu* sont humains. Ils reçoivent un Atout supplémentaire durant la création de personnage, mais ils doivent en remplir les conditions d'entrée normalement.

Nationalité

Vous pouvez choisir votre nationalité parmi les nations alliées. Si vous n'avez pas déjà choisi un pays natal, vous pouvez de-

Choisissez une branche

Si vous choisissez d'être un héros dans l'armée, décidez s'il appartient à l'armée de terre, à la marine, aux forces aériennes ou encore aux Marines. Là encore, votre meneur de jeu peut vous imposer de jouer un personnage d'une branche spécifique selon la campagne qu'il a prévue.

Dans le monde d'*Achtung ! Cthulhu*, les civils disposant de connaissances spécialisées peuvent être appelés dans les forces armées et envoyés dans des missions désespérées, souvent par delà les lignes ennemies. Si vous souhaitez jouer l'un de ces braves, alors vous n'avez pas besoin de choisir une branche de l'armée. C'est également le cas si votre meneur de jeu compte jouer une campagne à l'arrière.

Choisissez une spécialité militaire ou une occupation civile

Choisissez le poste de votre personnage au sein de sa branche (cf. page 101). Vous pouvez aussi opter pour un métier civil, qui vous donne des compétences utiles pour la guerre secrète.

3. Traits

Attributs

Maintenant, définissez les Attributs de votre héros comme vous le feriez pour n'importe quel autre univers *Savage Worlds*. Ils commencent à une valeur de D4. Souvenez-vous que certaines spécialités militaires peuvent exiger un niveau minimal.

"Apprenez les règles du jeu.
Puis, jouez mieux que n'importe qui d'autre."
- Albert Einstein

Santé Mentale

L'exposition aux terreurs indicibles du Mythe a un effet délétère sur l'esprit, avec toutes sortes de conséquences désagréables. La Santé Mentale est une caractéristique dérivée qui mesure l'équilibre et le bien-être de votre personnage.

La Santé Mentale de départ d'un investigateur est égale à 2 plus la moitié de son Âme, à laquelle on applique les modificateurs d'éventuels Atouts ou Handicaps. Cette valeur fluctue à mesure que le personnage affronte l'horreur de la guerre, et bien pire encore. Si le personnage augmente son Âme par la suite, sa Santé Mentale actuelle augmente aussi d'un point.

Bien sûr, la Santé Mentale va surtout baisser... Cela finit par conduire l'investigateur à la Section 8, ou pire. Le meneur de jeu dispose de plus d'informations sur la gestion de la Santé Mentale dans *Le Guide du gardien pour la guerre secrète d'Achtung ! Cthulhu*.

Compétences

Dans *Savage Worlds : Achtung ! Cthulhu*, les investigateurs débutants reçoivent 15 points de compétence, comme d'habitude. Toutefois, une partie de vos choix sont déterminés par votre branche et votre spécialité.

Le meneur de jeu peut autoriser des personnages n'ayant pas effectué leurs classes à être appelés dans l'armée en raison de leurs compétences ou de leurs connaissances. Dans le monde d'*Achtung ! Cthulhu*, un vieux professeur de folklore et de mythologie pourrait certainement être parachuté derrière les lignes ennemies (quoique pas de gaieté de cœur) et sauver des centaines de personnes d'une mort abominable.

Classes : pour s'assurer que tous les soldats, les marins, les pilotes et les Marines possèdent les compétences essentielles à leur travail dans l'armée, chaque recrue doit suivre des classes. Notez les compétences de classe correspondant à votre branche, et payez le coût associé. Les civils appelés n'ont pas besoin de suivre ces classes.

Spécialité : une fois ceci fait, prenez les compétences imposées par votre spécialité militaire ou votre occupation civile.

Points supplémentaires : dépensez les points restants comme d'habitude, pour représenter la vie de votre personnage avant son entrée dans l'armée.

4. Atouts et Handicaps

Comme mentionné ci-dessus, tous les personnages ont un Atout gratuit à la création. Certains conviennent particulièrement bien à une spécialité donnée. Ils sont listés comme Atouts utiles, mais vous n'êtes pas obligés de les prendre s'ils ne correspondent pas au concept de votre personnage.

Vous pouvez également prendre un Handicap Majeur (valant 2 points) et deux Mineurs (valant 1 point chacun). Vous pouvez utiliser les points acquis de cette façon pour obtenir l'un des avantages suivants :

Pour 2 points de Handicap, vous pouvez :

- Augmenter un Attribut d'un type de dé.
- Choisir un Atout.

Pour 1 point de Handicap, vous pouvez :

- Gagner un point de compétence supplémentaire.

5. Grade (uniquement pour les militaires)

Tous les personnels militaires ont un grade (ou rang). À moins que votre meneur de jeu n'annonce le contraire, ou que vous n'ayez acheté l'Atout Grade (sous-officier) ou Grade (officier), votre personnage ne peut pas avoir un grade supérieur à caporal (ou quartier-maître dans la marine) lors de la création. Consultez la table page 71 pour connaître la hiérarchie de chaque branche.

Si une escouade compte deux officiers de même grade, les deux joueurs concernés doivent décider qui a la préséance. Ce sera souvent celui qui s'est engagé le premier.

6. Équipement

L'équipement standard alloué aux investigateurs militaires varie énormément d'un pays à l'autre. Toutefois, à moins que votre meneur de jeu ne précise le contraire, vous recevez un uniforme, un sac de couchage, une gamelle et une arme de base (les munitions étant généralement distribuées sur le front en fonction des besoins).

L'équipement supplémentaire requis par votre spécialité est indiqué dans sa description, dans les pages suivantes.

Tant qu'ils sont en mer, les marins n'ont généralement pas d'arme personnelle. Ils en reçoivent, prises dans l'armurerie de bord, quand c'est nécessaire. On y trouve des fusils, des pistolets, des mitraillettes et des mitrailleuses légères des types utilisés par leur pays.

S'ils sont armés, les pilotes de l'armée de l'air se contentent généralement de l'arme de poing standard pour leur armée.

Les personnages civils possèdent l'équipement nécessaire pour leur métier, avec la permission du meneur de jeu, ainsi que ce qui est listé dans la description de leur occupation.

Tous les personnages ont également \$50 en objets personnels ou en monnaie, à moins que le contraire ne soit indiqué.

L'exposition aux terreurs indicibles du Mythe
a un effet délétère sur l'esprit,
avec toutes sortes de conséquences désagréables.

7. Histoire personnelle

Enfin, il est temps d'écrire l'histoire de votre personnage. D'où vient-il ? Que faisait-il avant la guerre ? Qu'en est-il de sa famille ? Quel genre de personnalité a-t-il ? S'il est dans l'armée, a-t-il été appelé ou s'est-il engagé ? Les réponses à ces questions devraient vous aider à choisir la branche de votre personnage ou le métier qu'il a fini par faire.

Si vous le désirez, vous pouvez utiliser les tables des pages 52-59 pour déterminer la façon dont votre personnage a déjà croisé le Mythe de Cthulhu. Ce ne sont que des rencontres superficielles. Si vous voulez en tirer un avantage en jeu, vous devez prendre l'Atout de background Exposition au Mythe.

BRANCHES DE L'ARMÉE, SPÉCIALITÉS MILITAIRES ET OCCUPATIONS CIVILES

Quand un personnage rejoint l'armée, sa branche détermine les compétences de base qu'on lui enseigne, ainsi que les postes qu'il peut occuper. Commencez par les classes, en vous assurant que votre personnage remplit les conditions d'Attribut et de Compétence. Si aucun type de dé n'est précisé pour une Compétence, un niveau de D4 est suffisant.

La section « Équipement » indique ce que l'investigateur possède (si c'est un civil) ou ce qu'on lui a alloué (s'il est militaire) dans des circonstances normales. Notez que des « circonstances normales » varient énormément d'une nation et d'une campagne à l'autre. Par exemple, des soldats russes recrutés pour la bataille de Stalingrad auront déjà de la chance de recevoir une arme. Ils n'auront sûrement pas d'uniforme, de sac de couchage, de masque à gaz et ainsi de suite.

Après avoir fait vos classes, passez à la spécialité militaire de votre personnage. Elle est là pour créer rapidement le genre de personnages que l'on va trouver sur le champ de bataille. Bien sûr, il existe bien d'autres spécialités que celles présentées ici, mais la plupart s'occupent d'intendance ou d'administration, et sont rarement sur le terrain.

Si votre investigateur n'appartient pas à l'armée, alors passez directement à son occupation civile, à moins qu'il n'ait été recruté par les militaires et envoyé aux classes en préparation d'une opération secrète (à la discrétion du meneur de jeu).

CLASSES

Armée de terre, commandos et corps des Marines

Les fantassins forment le pilier de la défense de toutes les nations. Durant la Seconde Guerre mondiale, les armées ont pris des tailles inconcevables, regroupant des millions d'hommes (et un bon nombre de femmes, surtout en Union soviétique).

- **Attributs nécessaires** : les Marines américains et les commandos britanniques exigent un D6+ en Âme.
- **Compétences nécessaires** : Combat, Tir.
- **Équipement** : casque en acier, baïonnette ou couteau, ceinture (à serrage) avec bretelles et quatre poches de munitions, sac à dos, pansements, gamelle, masque à gaz, outil de retranchement, uniforme de rechange, bottes (ou chaussures avec jambières), quatre paires de chaussettes, sac de couchage, imperméable, tente pour une personne. Poids total : 21 kg.

Marine

Durant la guerre, les forces navales décident du destin des nations. Elles transportent des armes et des provisions vitales, amènent une puissance de feu colossale sur les côtes et font débarquer des vagues de soldats sur le littoral ensanglanté.

- **Attributs nécessaires** : Agilité D6+.
- **Compétences nécessaires** : Natation, Navigation, Tir.
- **Équipement** : sac de marin, uniforme de rechange, chaussures, casque en acier, gilet de sauvetage, gilet de protection (généralement porté sur le pont durant une bataille). Poids total : 16 kg.

Armée de l'air

Les forces aériennes arrivent à maturité à l'occasion de la Seconde Guerre mondiale. Les raids de bombardiers entravent la production et les formations serrées, tandis que les parachutistes s'emparent de cibles-clés derrière les lignes, comme les carrefours menant en Normandie lors du jour J. De plus, les chasseurs retirent une épine du pied de l'armée, les blindés allemands, supérieurs à ceux des Alliés. Bref, le camp ayant la supériorité aérienne dispose d'un avantage conséquent... tant qu'il fait beau.

Aéroportée américaine/Parachutiste (mil.)

Les paras aéroportés sont formés à l'usage des parachutes pour leur déploiement sur le champ de bataille. Leur entraînement est bien plus sévère que celui des bidasses ordinaires, puisqu'ils doivent s'attendre à être largués derrière les lignes ennemies et à se battre quasiment sans soutien.

- **Attributs nécessaires :** Force D6+.
- **Compétences nécessaires :** Discrétion, Lancer, Perception.
- **Atouts utiles :** les paras doivent prendre l'Atout Qualifié en saut.
- **Spécial :** rien.
- **Équipement :** aucun.

Agent du renseignement (divers)

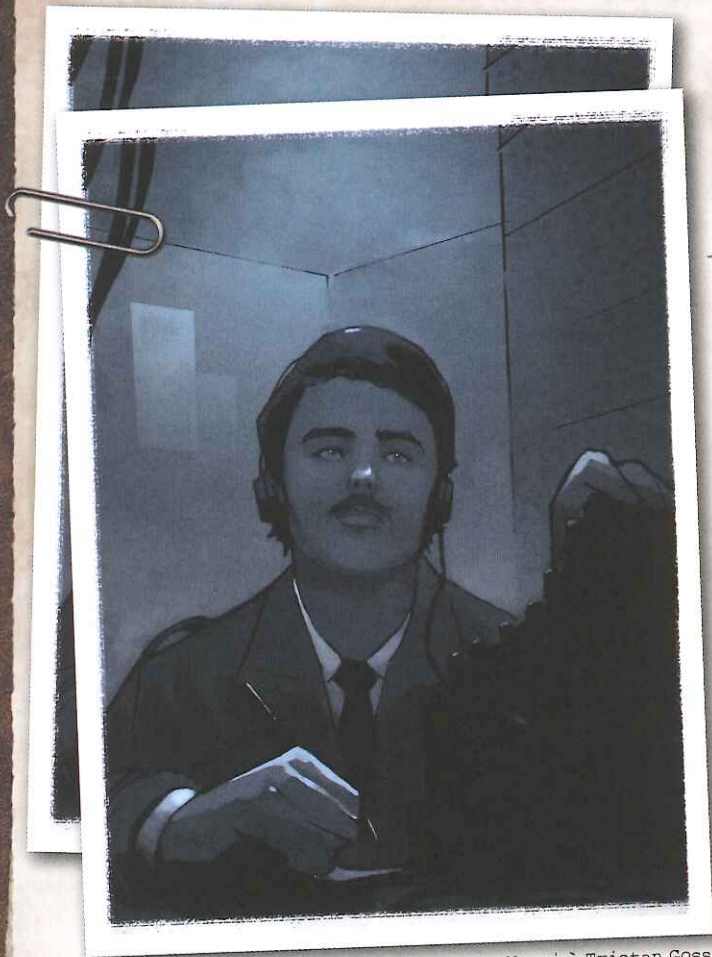
Le MI5 est l'organisation britannique de sécurité interne et de contre-espionnage. Ses agents œuvrent main dans la main avec leurs collègues de la police et de la branche spéciale à pourchasser les espions et les saboteurs étrangers. À l'occasion, leur travail les conduit hors des frontières, particulièrement dans les colonies, qui sont un creuset d'activité clandestine.

Le FBI, célèbre pour sa lutte contre le crime organisé et la contrebande durant la prohibition, est surtout actif aux États-Unis et en Amérique latine. Durant la guerre, ses agents remplissent plus ou moins les mêmes fonctions que ceux du MI5.

Le MI6 est le service britannique de renseignement étranger. Ses agents se trouvent dans les ambassades de Sa Majesté tout autour du globe ou cuisinant leurs contacts dans les rues des cités étrangères. Tandis qu'ils rassemblent des informations et conduisent des actes d'espionnage, ils doivent constamment veiller à éviter les agents de contre-espionnage ennemis.

Les officiers du renseignement militaire sont directement rattachés à une branche de l'armée (terre, air ou marine). Ils aident les commandants à prendre des décisions à l'aide des meilleures informations possible. Ils réunissent les données récoltées par les patrouilles et la photo-reconnaissance, écoutent les transmissions sans fil et interrogent les prisonniers de guerre.

La Direction des opérations spéciales et son équivalent américain, le Bureau des services stratégiques, travaillent de concert avec les différents mouvements de résistants pour « mettre le feu à l'Europe ». Leurs agents sabotent les transports ennemis, répandent de la propagande et assassinent les officiers de la Gestapo. Ils mènent une existence précaire où entendre frapper à la porte peut être le signe que l'on finira ses jours en prison, ou pire.



Merci à Tristan Goss

- **Attributs nécessaires :** Intellect D6+.
- **Compétences nécessaires :** Réparation, Tir.
- **Équipement :** casque en cuir, lunettes, masque à oxygène, uniforme de rechange, veste de pilote, bottes ou chaussures, tenue chauffée électriquement, combinaison de vol en cuir, holster d'épaule, bouée, kit de survie, couteau, parachute. Poids total : 28 kg.

OCCUPATIONS

Voici les occupations les plus courantes ouvertes aux personnages de l'univers d'*Achtung ! Cthulhu*. Mélangeant les spécialités militaires (« mil. ») et les occupations civiles (« civil »), cette liste ne prétend nullement être exhaustive. Vous êtes libre de créer exactement le personnage que vous désirez si vous ne le trouvez pas ici... Tant que vous avez l'autorisation de votre meneur de jeu, bien sûr.

Vous trouverez pages 52 à 54 une série de tables qui vous permettront de déterminer aléatoirement l'occupation de votre personnage, si vous le désirez.

- **Attributs nécessaires :** Intellect D6+.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Cryptographie), Connaissance (Espionnage), Discrétion, Intimidation, Perception, Recherche, Réseaux.
- **Atouts utiles :** Artificier (BSS/DOS), Contacts, Don des langues (MI6, BSS/DOS), Investigateur, Volonté de fer.
- **Spécial :** rien.
- **Équipement :** de faux papiers s'il est en mission à l'étranger.

Aide-soignant (mil.)

Sur un champ de bataille, la plupart des combattants n'ont qu'une idée : faire des trous dans la peau de leurs adversaires. L'Aide-soignant, lui, s'inquiète de les panser. L'usage veut qu'on ne tire pas sur les brancardiers, mais certains portent tout de même des armes. On notera que le Corps des Marines ne dispose pas d'aides-soignants. La marine américaine fournit des « hommes de corps » aux unités de Marines.

- **Attributs nécessaires :** aucun.
- **Compétences nécessaires :** Connaissance (Médecine), Perception, Soins.
- **Atouts utiles :** Aide-soignant, Guérisseur, Véloce.
- **Spécial :** rien.
- **Équipement supplémentaire :** trousse de secours.

Antiquaire (civil)

Préférant se tourner vers le passé que le présent, les antiquaires collectionnent et étudient les objets, les manuscrits et les civilisations anciennes. Échanger des antiquités est le seul moment où il risque de se salir les mains. Le conflit actuel fait courir un grand danger pour la passion de l'Antiquaire, les nations fermant leurs portes les unes après les autres pour se protéger de la tempête à venir. Qu'on brûle des livres en Allemagne le trouble tout particulièrement.

- **Attributs nécessaires :** Intellect D8+.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Histoire), Recherche, Perception.
- **Atouts utiles :** Diplômé d'université, Contacts, Don des langues, Érudit.
- **Spécial :** rien.
- **Équipement :** l'Antiquaire dispose de \$500 (à la discrétion du meneur de jeu) pour acheter son équipement et ses possessions.

Artilleur (mil.)

L'artillerie peut être le meilleur ami du fantassin... ou son pire ennemi. Appartenant à une unité d'artillerie ou de mortiers, les artilleurs sont des servants d'un canon. Ils savent l'installer et le désinstaller, le charger, viser et tirer.

- **Attributs nécessaires :** Force D6+.
- **Compétences nécessaires :** Conduite, Connaissance (Artillerie), Réparation.

- **Atouts utiles :** Aptitude pour la mécanique.
- **Spécial :** rien.
- **Équipement supplémentaire :** aucun.

L'artillerie peut être le meilleur ami
du fantassin... ou son pire ennemi.

Artiste (civil)

Doué pour capturer la réalité dans son médium de prédilection, l'Artiste doit faire appel à d'autres compétences que celles qu'il a acquises aux beaux-arts s'il compte payer son loyer. Bien que la guerre signifie que l'argent et les riches clients sont moins nombreux, elle permet aussi de devenir artiste de guerre. Ce n'est peut-être pas glorieux, mais c'est un revenu stable.

- **Attributs nécessaires :** aucun.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Psychologie), Recherche, Perception, Persuasion.
- **Atouts utiles :** Charismatique, Poigne ferme, Vigilant.
- **Spécial :** rien.
- **Équipement :** appareil photo, pellicule, fournitures artistiques (peinture, pinceaux, toiles, etc.).

Aviateur (civil)

Pas besoin d'être dans l'armée pour apprendre à voler. Le ciel appelait déjà de nombreux individus aventureux avant la guerre, qui le sillonnent avec grâce. Une grande partie de ces âmes courageuses sont maintenant employées dans l'effort de guerre, où leur talent peut faire toute la différence.

- **Attributs nécessaires :** Agilité D6+, Intellect D6+.
- **Compétences recommandées :** Connaissance (Navigation), Perception, Pilotage.
- **Atouts utiles :** Aptitude pour la mécanique, As, Contacts, Vigilant.
- **Spécial :** rien.
- **Équipement :** aucun.

Bidouilleur (civil)

La technologie ne progresse jamais aussi vite qu'en temps de guerre. Chaque nation consacrant des budgets énormes et toute la puissance de son économie à la modernisation de ses armements, le travail ne manque pas pour les chercheurs et les inventeurs. Il arrive même que ce travail les conduise sur les champs de bataille.

- **Attributs nécessaires :** Intellect D8+.
- **Compétences recommandées :** n'importe quelle Connaissance, Perception, Recherche.
- **Atouts utiles :** Diplômé d'université.
- **Spécial :** rien.
- **Équipement :** un bidouilleur dispose de \$500 (à la discrétion du meneur de jeu) pour acheter son équipement et ses possessions.

Commandos/Première Force de service spécial/Rangers de l'armée américaine (mil.)

Les meilleurs des meilleurs, les combattants d'élite de la machine de guerre alliée. Les commandos ont été formés en 1940 et les rangers en 1942. Ces forces spéciales reçoivent les missions les plus dures, souvent derrière les lignes ennemies, où elles affrontent un ennemi en surnombre et mieux armé. La Première Force est une unité multinationale canado-américaine entraînée au combat en hiver et en montagne.

- **Attributs nécessaires** : Agilité D6+, Âme D6+, Intellect D6+, Force D8+, Vigueur D8+.
- **Compétences nécessaires** : Combat, Discrétion, Survie, Tir.
- **Atouts utiles** : Commando, Forestier, Sixième sens, Vigilant.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : aucun.

Conducteur/Docteur/ Fermier/Infirmière/ Pasteur/Secrétaire/ Travailleur (civil)

Les personnages civils peuvent aussi bien être un ouvrier en usine qu'une femme au foyer, un docteur, un politicien ou un cadre. C'est un profil générique qui regroupe toutes les occupations civiles qui ne sont pas déjà couvertes ailleurs, comme Docteur, Travailleur ou Secrétaire.

- **Attributs nécessaires** : Force D8+ (Travailleur).
- **Compétences recommandées** : toutes, mais au moins une devrait être liée à votre profession. Par exemple, un Docteur devrait prendre Soins.
- **Atouts utiles** : As (Conducteur), Contacts (Pasteur), Costaud (Travailleur, Fermier), Érudit (Pasteur), Guérisseur (Docteur/Infirmier), Investigateur (Secrétaire), Lien animal (Fermier).
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : un civil dispose de \$200 (à la discrétion du meneur de jeu) pour acheter son équipement et ses possessions.

Correspondant (civil)

Le moral et la détermination à se battre des populations ont déjà décidé de la conclusion de nombreuses guerres. Le Correspondant de presse est toujours tiraillé entre l'envie de fournir une information honnête et celle de faire de la propagande. En temps de guerre, un journaliste doit savoir quand approfondir une histoire et quand ne pas donner suite.

- **Attributs nécessaires** : Intellect D6+.
- **Compétences recommandées** : Discrétion, Perception, Persuasion, Recherche.
- **Atouts utiles** : Charismatique, Contacts, Investigateur, Poigne ferme, Vigilant.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : appareil photo, carnet.

Détective privé/ Inspecteur de police/ Policier (civil)

Gardien de la paix, gendarme, le policier est le fantassin du maintien de l'ordre. Connaissant le quartier où il fait sa ronde, il aide à détecter et prévenir ce qui peut sembler n'être que des fautes mineures en temps de guerre, mais qui n'en restent pas moins des crimes.

Officiers en civil, les inspecteurs ne sont pas moins dévoués à la loi dans les rues déchirées par la guerre d'Europe et d'ailleurs. Souvent un ancien flic ou un inspecteur ayant besoin d'un deuxième boulot, le détective privé fait le même travail que la police, mais sans l'autorité ou le soutien de ses cousins officiels.

- **Attributs nécessaires** : aucun.
- **Compétences recommandées** : Connaissance (Loi), Intimidation, Perception, Recherche, Réseaux.
- **Atouts utiles** : Investigateur, Véloce, Vigilant.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : matraque, revolver, sifflet.

Équipier (mil.)

Un pilote ne suffit pas pour faire voler un avion de grande taille. Il a besoin d'artilleurs, de navigateurs et de canonnières. Les équipiers connaissent plusieurs types d'avions sur le bout des doigts, y compris leur armement et leurs contrôles. Même s'ils n'ont probablement jamais piloté eux-mêmes, ils pourraient se débrouiller, en cas d'urgence.

- **Attributs nécessaires** : Intellect D6+ (Artilleurs, Navigateurs).
- **Compétences nécessaires** : Connaissance (Systèmes aéronautiques, Bombardement, Navigation), Perception, Tir.
- **Atouts utiles** : Vigilant, Tir destructeur, Qualifié en saut, Instinct de tueur, Marmite, Poigne ferme, Aptitude pour la mécanique.
- **Spécial** : selon sa branche et sa nationalité, un Artilleur aérien ou un Navigateur doit prendre l'Atout Grade (sous-officier) ou Grade (officier) durant la création de personnage.
- **Équipement** : les équipiers de bombardiers peuvent porter un gilet de protection et un casque métallique s'ils acceptent ce poids supplémentaire.

Fantassin (mil.)

La mission d'un fantassin est de s'approcher de l'ennemi pour le détruire par les armes et la manœuvre. Du moins, c'est ce que disent les livres. La plupart ne souhaitent que survivre à la guerre et rentrer chez eux en un seul morceau.

- Attributs nécessaires : aucun.
- Compétences nécessaires : Lancer, Perception.
- Atouts utiles : les fantassins ont besoin d'autant d'Atouts de combat que possible !
- Spécial : rien.
- Équipement supplémentaire : aucun.

Fantôme (mil.)

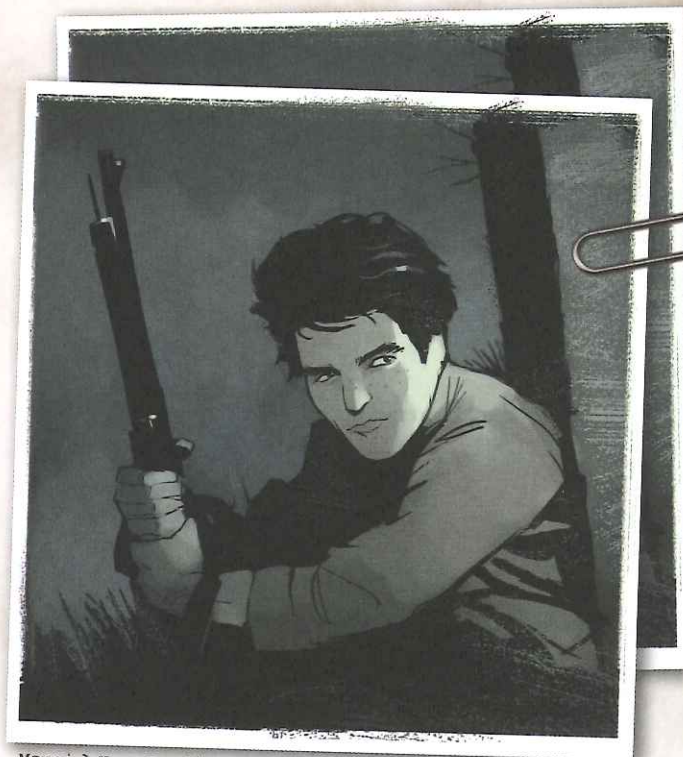
Officiellement appelé le régiment de liaison d'état-major, le Fantôme est une unité de reconnaissance secrète, impliquée dans la collecte et la dissémination d'informations sur le terrain en temps réel.

- Attributs nécessaires : Intellect D6+.
- Compétences nécessaires : Conduite, Connaissance (Communications), Connaissance (Cryptographie), Discrétion, Réparation, Survie.
- Atouts utiles : Aptitude pour la mécanique, As, Véloce.
- Spécial : rien.
- Équipement : aucun.

Gardes à pied (mil.)

Les Gardes à pied forment certains des régiments d'infanterie les plus anciens et les plus valeureux : les Gardes grenadiers, les Gardes du Ruisseau, les Gardes écossais, les Gardes irlandais et les Gardes gallois. Ils ont la réputation de suivre le règlement à la lettre, d'avoir toujours une tenue impeccable quelles que soient les conditions et d'être d'excellents tireurs. Les Gardes irlandais sont le régiment de prédilection des officiers catholiques.

- Attributs nécessaires : Agilité D6+, Vigueur D6+.
- Compétences nécessaires : Lancer, Perception.
- Atouts utiles : Charismatique, Tireur d'élite.
- Spécial : rien.
- Équipement : aucun.



Merci à Hugo Ferdinand et Erik Reinert

Ingénieur (civil/mil.)

Les ingénieurs militaires sont généralement rattachés au quartier général, et envoyés en mission selon les besoins. Ils se chargent des tâches courantes de construction et de démolition (y compris la pose d'explosifs et leur désamorçage). Les ingénieurs navals ont un rôle capital. Sans leurs efforts constants et souvent éreintants, les navires tomberaient en panne et dériveraient avec le courant.

- Attributs nécessaires : Intellect D6+.
- Compétences nécessaires : Connaissance (Explosifs), Connaissance (Ingénierie), Réparation.
- Atouts utiles : Aptitude pour la mécanique, Artificier, Assemblage.
- Spécial : rien.
- Équipement : boîte à outils.

*Il va falloir plus que de l'eau pour éteindre
l'incendie qu'a provoqué le Soleil Noir.*

— R. D.

Marin d'État/ Marin de commerce/ Marines (civil/mil.)

Navigant sur les océans, les mers et les rivières du monde entier, le Marin de commerce a un travail difficile et dangereux. Cela n'a fait qu'empirer depuis le début de la guerre, avec les meutes d'U-Boote et les pillards.

Le Marin d'État n'a pas une tâche plus facile que son homologue civil, mais sans lui, les navires de la flotte seraient littéralement comme une barque sans rame.

- **Attributs nécessaires** : aucun.
- **Compétences recommandées** : Escalade, Natation, Navigation, Perception, Réparation.
- **Atouts utiles** : Aptitude pour la mécanique, As, Assemblage, Contacts, Poigne ferme.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : boîte à outils.

Mécanographe (civil)

Bien qu'ils n'en soient encore qu'à leurs balbutiements, les ordinateurs et les machines de décryptage électromécaniques commencent à tourner dès 1940, sous une forme ou une autre. On peut citer le Z3 allemand et le Colossus britannique. Des spécialistes sont nécessaires pour programmer les réglages et récupérer l'information vitale pour l'effort de guerre. C'est le rôle du Mécanographe.

- **Attributs nécessaires** : Intellect D6+.
- **Compétences recommandées** : Langues étrangères, Recherche, Connaissance (Cryptographie), Perception, Persuasion, Réparation.
- **Atouts utiles** : Aptitude pour la mécanique, Contacts, Don des langues, Investigateur, Vigilant.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : aucun.

Musicien/Vedette (civil)

Avant la guerre, vous étiez un acteur ou un musicien. Peut-être avez-vous eu un peu de succès et même frôlé la gloire et la fortune, mais la guerre a mis un terme à tout cela. Aujourd'hui, vous employez vos talents à entretenir le moral de vos compatriotes dans cette période difficile.

- **Attributs nécessaires** : aucun.
- **Compétences recommandées** : Connaissance (Psychologie), Perception, Persuasion.
- **Atouts utiles** : Charismatique, Commandement, Séduisant.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : instrument de musique.

Opérateur (mil.)

Les signaux permettent aux forces armées de communiquer, d'assurer leur cohérence et de coordonner les attaques. Composante essentielle du commandement, les signaux emploient, en dehors de la transmission sans fil, des lignes téléphoniques, des lampes à signaux et l'alphabet sémaphore. Dans certaines circonstances, on utilise encore des pigeons voyageurs.

- **Attributs nécessaires** : Intellect D6+.
- **Compétences nécessaires** : Connaissance (Communications), Perception, Réparation.
- **Atouts utiles** : Aptitude pour la mécanique, Vigilant.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : radio.

Parapsychologue (civil)

Depuis que la fondation de la Société des recherches psychiques en 1882, il y a eu énormément d'études sur le monde du paranormal, à la fois par des amateurs et des universitaires. Le Parapsychologue est d'un de ces chercheurs, capable de trouver la vérité se cachant derrière des phénomènes inexplicables ou de dénoncer de faux médiums. Il peut utiliser des méthodes scientifiques, comme les chercheurs de l'université Duke, ou préférer se rendre sur le terrain pour assister en personne à ces manifestations étranges.

- **Attributs nécessaires** : Intellect D6+.
- **Compétences recommandées** : Connaissance (Occulte), Connaissance (Psychologie), Perception, Recherche, Réparation.
- **Atouts utiles** : Érudit, Investigateur, Vigilant.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : aucun.

Partisan/ Résistant (civil)

Des mouvements de résistance apparaissent dans quasiment tous les pays occupés par les puissances de l'Axe. Certains, comme la Résistance française, sont une part active et importante de l'effort de guerre allié, fournissant des renseignements précieux aux stratégies britanniques et américains.

Les membres de la Résistance sabotent les routes, les ponts et les dépôts, monopolisant de grandes quantités de ressources ennemies. Certains vont jusqu'à assassiner des responsables ennemis, paralysant temporairement les opérations de l'Axe, mais ils en payent le prix.

Le Résistant agit dans la clandestinité, se faisant passer pour un citoyen apeuré lorsqu'il a affaire à l'occupant. Le Partisan, lui, a totalement abandonné son ancienne vie et s'est réfugié dans le maquis, comme un bandit.

- **Attributs nécessaires** : aucun.
- **Compétences recommandées** : Connaissance (Espionnage), Discrétion, Perception, Réseaux (s'il vient d'une région urbaine), Survie (s'il vient d'une région rurale), Tir.
- **Atouts utiles** : tous.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : fusil ou pistolet selon le front, couteau, \$200 pour acheter son équipement et ses possessions.

Pilote (mil.)

Un pilote est l'un des soldats les plus hautement qualifiés des forces armées de son pays. Qu'il pilote des bombardiers ou des chasseurs, il a travaillé dur pour obtenir ses ailes. Après tout, il est responsable de la vie de chaque personne à bord et sait que son chargement est vital pour la survie de sa nation.

- **Attributs nécessaires** : Agilité D6+, Intellect D6+.
- **Compétences nécessaires** : Perception, Pilotage, Connaissance (Artillerie aérienne) et Connaissance (Orientation) sont obligatoires pour les pilotes de monoplaces, optionnelles pour les pilotes de bombardiers.
- **Atouts utiles** : Aptitude pour la mécanique, As, Instinct de tueur, Marmite, Qualifié en saut, Tir destructeur, Vigilant.
- **Spécial** : selon sa branche et sa nationalité, un Pilote doit prendre l'Atout Grade (sous-officier) ou Grade (officier) durant la création de personnage.
- **Équipement supplémentaire** : certains pilotes de chasseur portent des prototypes de combinaisons anti-g.

Pilote/Équipier de missions spéciales de la RAF (mil.)

Un pilote de missions spéciales sait parfaitement voler de nuit, à la lumière de la Lune. Survolant l'Europe à basse altitude, il peut localiser un petit champ balisé et y atterrir pour déposer ou ramasser des agents de la DOS ou livrer du personnel ou du matériel par parachute. Un équipier de missions spéciales est nécessaire pour les avions les plus importants.

- **Attributs nécessaires** : Agilité D6+, Intellect D8+.
- **Compétences nécessaires** : Connaissance (Orientation) D8+, Perception D8+, Pilotage D8+, Réparation D8+ (Équipier).
- **Atouts utiles** : Aptitude pour la mécanique, As, Marmite, Qualifié en saut, Vigilant.
- **Spécial** : selon sa branche et sa nationalité, un Pilote de missions spéciales doit prendre l'Atout Grade (sous-officier) ou Grade (officier) durant la création de personnage.
- **Équipement** : aucun.

Plongeur (mil.)

La plupart des navires transportent des marins sachant plonger, nécessaires pour fouiller les compartiments inondés et dégager les mines ou d'autres obstacles. Les plongeurs peuvent utiliser un scaphandre complet ou un appareil respiratoire autonome. Ces derniers, existant depuis 1900, consistent en un circuit fermé, qui élimine le dioxyde de carbone de l'air et recycle l'oxygène. Les recycleurs sont plus courants et permettent des plongées plus longues que les systèmes à circuit ouvert qui apparaissent à la fin de la guerre.

- **Attributs nécessaires** : Agilité D6+.
- **Compétences nécessaires** : Combat, Connaissance (Explosifs), Natation, Perception.
- **Atouts utiles** : Artificier, Comme un poisson dans l'eau, Homme-grenouille.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : tenue de plongée.

Professeur (civil)

Souvent titulaire d'une chaire dans une université ou une faculté, le Professeur est un érudit avant tout. Doté de connaissances et d'intérêts moins pragmatiques que le Bidouilleur, le Professeur reste un expert dans son domaine, même s'il a parfois du mal à se faire comprendre de ses étudiants. De nombreux professeurs sont recrutés par les services de renseignement au début de la guerre, soit comme conseillers, soit comme directeurs d'unités de renseignement.

- **Attributs nécessaires** : Intellect D8+.
- **Compétences recommandées** : Connaissance (au choix), Persuasion, Recherche.
- **Atouts utiles** : Contacts, Diplômé d'université, Érudit, Investigateur.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : aucun.

Le professeur reste un expert dans son domaine, même s'il a parfois du mal à se faire comprendre.

Spécialiste (mil.)

Certaines carrières militaires ne rentrent pas facilement dans des cases. Nous les appelons des spécialistes.

Choisissez Démineur, Musicien ou Aumônier. Une fois cette décision prise, vous devez vous conformer à l'une des spécialités militaires, puis ajouter l'occupation : Ingénieur (page 105), Musicien (page 106) ou Pasteur (page 104). Votre personnage fait maintenant partie de l'armée et peut servir son pays dans la carrière choisie.

La barrière de la langue

Utiliser un équipement relativement complexe comme un avion, une pièce d'artillerie, un navire ou un véhicule dont les instruments sont étiquetés dans une autre langue impose un malus de -2. Ce malus s'applique également lors des tentatives d'intimidation ou de sarcasme contre des adversaires qui ne parlent pas votre langue. Le meneur de jeu doit faire preuve de bon sens : intimider un ennemi en pointant une arme vers lui n'est pas sujet à ce malus, contrairement à lui crier dessus dans une langue qu'il ne comprend pas.

Spirite (civil)

Étudiant des arts magiques et mystiques ou, selon le point de vue, charlatan de talent, le Spirite sonde l'inconnu, à la recherche de l'illumination, du pouvoir ou de récompenses plus terre à terre. Les amateurs et les pratiquants viennent de toutes les couches de la société.

- **Attributs nécessaires** : Âme D6+.
- **Compétences recommandées** : Connaissance (Occulte), Connaissance (Psychologie), Intimidation, Perception, Persuasion.
- **Atouts utiles** : aucun.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : aucun.

Tankiste (mil.)

Un tankiste est un membre de l'équipage d'un véhicule de combat blindé. Il peut être le conducteur, le canonnier ou le commandant, mais il est aussi formé aux autres postes au cas où l'un de ses camarades est mis hors combat. Chaque équipier connaît les procédures de base du véhicule comme le piloter, charger les obus et tirer.

- **Attributs nécessaires** : aucune.
- **Compétences nécessaires** : Conduite, Réparation.
- **Atouts utiles** : Aptitude pour la mécanique, As, Poigne ferme, Tir destructeur.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement supplémentaire** : casque de tankiste, lunettes.

Tireur embusqué (mil.)

Un tireur embusqué est chargé d'éliminer des cibles adverses notables : les officiers, les sous-officiers, les opérateurs radios, et ainsi de suite. Il peut agir au sein d'une unité, fournissant un tir d'appui précis en cas de besoin, ou être envoyé seul pour abattre une cible donnée ou semer le désordre et la confusion.

- **Attributs nécessaires** : Âme D6+.
- **Compétences nécessaires** : Discrétion, Perception, Pistage, Survie, Tir D8+.
- **Atouts utiles** : Arme fétiche, Dans le mille !, Sixième sens, Tireur d'élite.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement supplémentaire** : lunette de fusil.

Vendeur au marché noir (civil)

La guerre est une période de besoins et d'opportunités, à la fois sur le front et à l'arrière. Le Vendeur au marché noir fournit un service précieux à ceux qui ne trouvent plus les produits essentiels à la vie quotidienne, sans même parler des objets de luxe. Le Vendeur au marché noir est un mélange de voleur, de contrebandier, de parieur et d'entrepreneur, toujours du mauvais côté de la loi.

- **Attributs nécessaires** : Agilité D6+, Intellect D6+.
- **Compétences recommandées** : Combat, Crochetage, Discrétion, Jeu, Persuasion, Réseaux.
- **Atouts utiles** : Charismatique, Contacts, Recycleur, Vigilant, Voleur.
- **Spécial** : rien.
- **Équipement** : outils de crochetage, des marchandises de contrebande d'une valeur de \$500 cachées quelque part.

COMPÉTENCES

Toutes les Compétences du livre de base de *Savage Worlds* sont disponibles, à l'exception de celles liées au background Arcanes. Quelques-unes suivent des règles spéciales dans cet univers, qui sont indiquées ci-dessous.

Conduite

La Compétence Conduite fonctionne normalement. On suppose que les personnages ont l'habitude des véhicules à roues, comme les voitures et les camions. Les premières heures derrière le volant d'un véhicule à chenilles, d'une moto ou d'un autre type de véhicule inhabituel devraient s'accompagner d'un malus de -2. Les personnages ayant des antécédents appropriés, comme les tankistes, ignorent ce malus dans les blindés et véhicules à roues.

Connaissance

Les Compétences de Connaissance sont très importantes dans l'univers d'*Achtung ! Cthulhu*. De nombreuses spécialités militaires dépendent directement d'une spécialité de Connaissance. En voici une liste partielle.

Artillerie

La Compétence Artillerie couvre l'usage et la maintenance d'armes à tir indirect nécessitant des servants, comme les mortiers, les pièces d'artillerie, les roquettes, les canons navals et les torpilles. Toutes ces armes peuvent être tirées sans avoir la cible dans sa ligne de vue. En général, un personnage possédant cette Compétence appartient à une équipe. Il connaît les procédures de base de tir et de préparation, mais il ne peut pas nécessairement l'utiliser seul. Il revient au meneur de jeu de décider ce qui est faisable ou pas. Par exemple, un homme seul peut charger et tirer un mortier, mais préparer un canon naval de 40 cm est une autre histoire (rien que les obus sont trop lourds). Si c'est important (et possible), considérez qu'il faut à une personne seule autant de rounds pour charger une arme que la taille habituelle de son équipe de servants.

Artillerie aérienne

Cela recouvre le largage de bombes ou de torpilles depuis un avion. Cette Compétence peut être prise à la fois par les pilotes et les membres d'équipage, mais elle n'est pas nécessaire pour les pilotes de grands bombardiers stratégiques comme le B-29. Cette Compétence permet plusieurs techniques de largage : droite, en piqué ou en ricochet (quand le pilote arrive à basse altitude au-dessus de l'eau pour faire rebondir la bombe vers sa cible).

Artillerie navale

Cette Compétence fonctionne exactement comme Connaissance (Artillerie), si ce n'est qu'elle s'applique à l'usage, la connaissance et le tir de grands canons navals (tout ce qui dépasse les batteries anti-aériennes).

Bataille

Cette Compétence permet d'employer des unités militaires au combat. Elle se divise en spécialités : aérienne, terrestre et navale, chacune étant une Compétence différente. Par exemple, un officier de l'armée de terre sait manœuvrer une section de fantassin, mais il ne fera pas grand-chose d'une escadre de vedettes-torpilleurs. Cette compétence sert à résoudre les Combats de masse entre unités (cf. « Chapitre 4 : Règles de situation », dans le livre de base de *Savage Worlds*). Elle peut également servir à analyser un plan de bataille ennemi ou d'autres tâches subjectives.

Communications

L'usage et la maintenance de l'équipement de transmission sans fil et d'appareils de communication téléphonique sont regroupés dans cette Compétence. Elle comprend également la connaissance du Morse. Une utilisation réussie de Connaissance (Com-

S'ils ne parvenaient pas à lui faire lâcher la piste de la voiture blindée, le soldat Lee Sweeney n'aurait aucune chance de les ramener au QG.



munications) signifie que les messages envoyés par l'opérateur sont clairs et compréhensibles, tandis qu'un échec implique qu'il est brouillé ou incomplet. Lors de la réception d'un message, le succès signifie que l'opérateur peut déchiffrer le message malgré le bruit ou règle le récepteur pour obtenir un meilleur signal.

Cryptographie

Cette Compétence est nécessaire pour les opérateurs des machines à coder et décoder, comme Enigma. Elle couvre également la connaissance de l'histoire et de la théorie de la cryptographie. Un personnage peut aussi créer ses propres codes et tenter de déchiffrer des codes dont il ne connaît pas la clé.

Espionnage

Cette Compétence regroupe tous les savoir-faire utiles aux espions, dont la mise en place et la gestion de la surveillance, de la contre-surveillance et des réseaux d'informateurs, mais aussi des techniques comme les rendez-vous clandestins et les transferts par boîte aux lettres morte. L'utilisation de cette compétence détermine la qualité des activités d'espionnage du personnage et s'il parvient ou non à détecter ou reconnaître l'intervention d'autres agents.

Explosifs

Cette Compétence couvre tous les aspects de l'usage des explosifs. Elle permet de poser et de désamorcer des charges et d'estimer la quantité nécessaire pour démolir un bâtiment ou une construction.

Occulte

Les savoirs mystérieux et surnaturels tombent dans l'Occulte. Les amateurs de ce champ d'études connaissent l'histoire des sociétés

Dégager le terrain (littéralement)

Quelqu'un a dit : « La plupart des problèmes peuvent être résolus par une charge suffisante de TNT. » Si vous êtes d'accord, alors les explosifs sont votre réponse. Voici ce que vous pouvez faire avec la dangereuse Compétence Connaissance (Explosifs).

Poser une charge

Cela correspond à l'installation d'une charge unique, déclenchée par une mèche ou un détonateur manuel. Si plusieurs charges doivent partir en même temps à partir d'une seule mèche ou d'un détonateur, le jet de Connaissance (Explosifs) subit un malus de -1 par charge au-delà de la première. Poser une charge prend une seule action.

Désamorcer une charge

Un personnage peut automatiquement désamorcer ses propres charges en une seule action, à moins que le meneur de jeu estime que ce soit suffisamment compliqué et mérite un jet. Obtenir un 1 sur le dé de Connaissance signifie que la charge explose immédiatement. Désamorcer une charge posée par quelqu'un d'autre requiert un jet de Connaissance (Explosifs) avec un malus de -2. En cas de

succès, la charge est désarmée. En cas d'échec, elle explose normalement.

Estimer la charge

Un vrai professionnel emploie exactement la quantité d'explosif nécessaire, ni plus, ni moins. Un jet réussi permet à un personnage de juger de combien d'explosif il aura besoin pour faire le travail.

Dispositif piège

Les modificateurs aux dés pour installer un dispositif piège sont les mêmes que pour une charge. Repérer ce piège nécessite un jet opposé de Perception contre Connaissance (Explosifs). Chaque minute supplémentaire consacrée à la pose du dispositif piège augmente sa sophistication, et ajoute un +1 à ce jet de Connaissance (jusqu'à un maximum de +3).

Boom !

Un échec critique lors de la pose d'une charge indique qu'elle a explosé. Le personnage et toutes les personnes prises dans l'explosion subissent l'intégralité des dégâts.

secrètes, des traditions magiques (comme la kabbale, le vaudou, le chamanisme ou les magies tribales) et le paranormal.

Orientation

Cette Compétence est particulièrement importante pour les officiers et sous-officiers de toutes les branches de l'armée. Même un homme du rang ne perd rien à savoir lire une carte et utiliser un compas. L'Orientation sert à déterminer sa position, à préparer un itinéraire et à calculer le temps de trajet. En cas d'échec sur un jet d'Orientation, le personnage est perdu, dans la mauvaise direction ou mettra plus longtemps que prévu à arriver à destination (ce qui peut être dangereux si son véhicule est bientôt à court d'essence ou si les rations viennent à manquer).

Sonar

Votre héros est formé à l'utilisation des sonars pour détecter les navires et les sous-marins. De bons opérateurs de sonars peuvent déterminer la vitesse et la direction d'un contact, son type, s'il vient de lancer une arme (comme une torpille ou une grenade sous-marine) et même identifier et filtrer le bruit de fond.

Connaissance (Mythe)

Cette Compétence est suffisamment importante pour mériter sa propre entrée, plutôt que d'être perdue dans les autres Connaissances ci-dessus. Mais plus important encore, elle ne peut pas être prise lors de la création de personnage.

Cette Compétence de Connaissance mesure les progrès de la lente réalisation de toute l'horreur du Mythe de Cthulhu. Elle sert également à identifier des créatures et des sorts, soit par une observation directe, soit par les traces qu'ils laissent derrière eux, ainsi que des ouvrages du Mythe, ou à lancer des sorts.

Vous trouverez plus d'informations sur la façon dont vous pouvez augmenter votre niveau de Connaissance (Mythe) dans *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu*. Pour l'instant, tout ce que vous avez à savoir, c'est que chaque fois que vous augmentez cette Compétence, la Santé Mentale de votre investigateur baisse d'un point de façon définitive. Mieux vaut y penser avant de s'engager sur ce chemin sombre et damné.

Connaissance (Psychologie)

Cette Compétence est tellement importante pour la Santé Mentale des investigateurs qu'elle mérite sa propre entrée. Elle permet non seulement de discerner les motifs et la personnalité d'autrui, mais aussi de soigner les instabilités mentales provoquées par l'exposition au Mythe de Cthulhu. Elle peut servir soit à choquer un sujet pour le sortir d'une crise temporaire de démence ou de phobie, ou, à l'aide d'un traitement plus long, à restaurer un semblant de Santé Mentale chez un investigateur plus gravement atteint. Vous trouverez plus de détails dans *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu*.

Navigation

La Navigation couvre tous les aspects ordinaires de l'usage des bateaux, des navires et même des sous-marins, y compris pour maintenir un cap, connaître sa position et entretenir son bateau. Dans *Achtung ! Cthulhu*, le meneur de jeu devrait parfois traiter cette Compétence comme relevant de la Culture générale. Par exemple, un marin ayant passé la majorité de son temps sur un sous-marin pourrait subir un malus de -2 durant les premiers jours en arrivant sur un cuirassé, ou les premières heures sur une vedette-torpilleur. Notez l'expérience de votre personnage dans son historique, afin de vous aider à déterminer quand il devrait subir un malus.

Pilotage

Le Pilotage régit tous les aspects du vol et de la maintenance de routine des avions, que ce soient les transports, les chasseurs ou les bombardiers. Comme Navigation, travailler avec une nouvelle forme de véhicule devrait imposer un malus de -2 jusqu'à ce que le pilote s'habitue. Dans la plupart des cas, le malus disparaît après 10 heures de vol sur la nouvelle machine. Quelques remarques dans l'historique de votre personnage sur le type d'avions sur lesquels il a déjà volé ou sur lesquels il a travaillé peuvent aider à déterminer quand un malus est justifié.

Réparation

La Réparation fonctionne normalement, mais des travaux particulièrement complexes ou spécialisés en dehors des habitudes devraient encourir un malus de -2. Par exemple, un mécanicien aéronautique subirait ce malus s'il avait à travailler sur l'hydraulique d'un sous-marin. Après quelques jours dans l'atelier, le meneur de jeu peut lever le malus.

Saut en parachute

Dans des circonstances normales, un saut en parachute requiert un jet réussi d'Agilité (à -1) pour atterrir sans encombre. Un échec exige un nouveau jet réussi d'Agilité, sans quoi l'investigateur perd un niveau de Fatigue qui persiste jusqu'à ce qu'il reçoive des

soins médicaux avec succès ou se soit reposé 6 heures. Des investigateurs tentant d'atterrir la nuit, près d'une zone peuplée, sans alerter les gardes (dans un rayon d'un kilomètre environ) doivent également réussir un test de Discrétion pour éviter d'être repérés lors de leur descente. De jour, les investigateurs se font automatiquement voir.

Survie

Un personnage possédant la Compétence Survie connaît les bases de la survie dans la plupart des situations, y compris les skis ou la traversée de jungles inhospitalières. Notez le climat auquel votre héros est habitué, comme arctique, désertique, tempéré, tropical ou montagneux. Quand le personnage est hors de son élément, il subit habituellement un malus de -2 sur ses jets.

Tir

Tir couvre tous les types d'armes à tir direct, y compris les armes à feu personnelles allant des pistolets aux mitrailleuses lourdes, les lance-roquettes portatifs, les lance-flammes et les armements montés sur un avion (mitrailleuse, canon ou roquettes). Cette compétence concerne également les blindés et les canons antitank ou anti-aériens. Les armes à tir indirect, comme les mortiers et les pièces d'artillerie, sont couvertes par Connaissance (Artillerie),



Le capitaine William Seddon s'apprête à engager un nouvel ennemi inattendu...

les canons navals par Connaissance (Artillerie navale) et les bombes larguées par avion par Connaissance (Artillerie aérienne).

Tripes

Achtung ! Cthulhu n'utilise pas la Compétence Tripes, mais des jets d'Âme. Le meneur de jeu a plus de détails sur la peur et la Santé Mentale dans *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien*.

NOUVEAUX HANDICAPS

Si tous les Handicaps des règles de *Savage Worlds* sont potentiellement disponibles dans *Achtung ! Cthulhu*, le meneur de jeu devra réfléchir à ceux qu'il autorise les personnages à prendre, surtout dans une campagne militaire. La plupart des armées n'acceptent pas les personnages Gamins ou Âgés, par exemple, et les Manchots serviront plutôt à l'arrière, s'ils ne sont pas tout simplement démobilisés. Ces Handicaps restent tout à fait acceptables pour des civils ou pour des soldats ayant des connaissances spécialisées que les généraux ne peuvent pas se permettre de perdre.

Aimant à balles (Majeur)

Certains soldats se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment, mais ce personnage en fait une habitude. Le malheureux est frappé par un tir accidentel (suivant les règles des Dommages collatéraux) sur un résultat de 1-2 pour les armes à tir unique et de 1-3 pour les armes automatiques et les fusils de chasse. Il risque également d'être pris dans une fusillade sur un 1-2 (cf. le chapitre « Les règles de l'engagement sauvage » dans *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu* pour plus de détails).

Fanatique (Majeur)

Votre héros croit si fermement en son pays, son parti politique, sa philosophie ou sa religion qu'il est prêt à tout pour lui. Il est souvent tenté de persuader, d'amadouer, de convertir ou de vilipender ceux qui ne partagent pas encore ses croyances. Le fanatisme est fréquent chez les troupes ennemies (notamment les SS et de nombreux soldats japonais), mais il peut aussi être présent chez les troupes alliées d'élite, comme les commandos, les paras ou les Marines, ainsi que chez les simples fantassins.

Si votre personnage reçoit un ordre correspondant parfaitement à ses croyances, il doit y obéir, même s'il est dangereux ou idiot. Son attitude au sein des troupes de son camp peut être désavantageuse dans certaines situations, ce qui autorise le meneur de jeu à appliquer un modificateur de Charisme de -2 quand c'est le cas.

Lent (Majeur)

Tout le monde n'a pas des réflexes de chat. Ce soldat est un peu lent à la comprenette, ou se fige quand les balles commencent à siffler. En combat, il pioche deux cartes et agit sur la pire des deux. S'il tire un joker, il l'utilise normalement et ignore ce Handicap pour le round.

Les personnages Lents ne peuvent pas prendre l'Atout Vif, mais ils peuvent améliorer leur temps de réaction en prenant l'Atout Tête froide (mais pas lors de la création de personnage). Pour ce soldat, Tête froide permet de piocher une seule carte et d'agir normalement. Sang-froid lui confère deux cartes et le laisse agir sur la meilleure des deux.

Stress traumatique (Mineur ou Majeur)

Le champ de bataille moderne impose un stress conséquent aux soldats. Certains d'entre eux le supportent mieux que d'autres, mais au final, ils ont tous un point de rupture. Une fois ce point dépassé, l'esprit commence à s'effondrer. Les soldats l'appellent la tremblote, l'obusite ou le syndrome des éboulés.

Au niveau Mineur, le Handicap Stress traumatique signifie que votre personnage a un malus de -1 en Santé Mentale et regarde souvent dans le vide. En tant que Handicap Majeur, la Santé Mentale et le Charisme subissent un malus de -2. Aux deux niveaux, à chaque fois que le personnage subit une Bizarrerie ou souffre d'une Phobie, il doit effectuer un jet d'Âme sous peine d'être dans un État mental critique durant 1D6 rounds (2D6 pour un Handicap Majeur).

Le champ de bataille moderne impose un stress conséquent aux soldats. Certains d'entre eux le supportent mieux que d'autres.

Sceptique (Majeur)

En plus des effets décrits dans *Savage Worlds*, les personnages Sceptiques ne sont pas prêts à affronter les choses qu'ils vont rencontrer dans le monde d'*Achtung ! Cthulhu*. Lorsque cela se produit, ils reçoivent le double de points de Démence (cf. *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu* pour plus de détails). En revanche, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur leur Santé Mentale initiale, résultat de leur foi têtue en un univers rationnel.



NOUVEAUX ATOUPS

Contrairement aux Handicaps, tous les atouts ne sont pas adaptés à *Achtung ! Cthulhu*. Les suivants ne sont pas recommandés : tous les Backgrounds Arcanes, Champion, Guerrier saint/impie, Mentaliste et Mage. Riche, Très riche et Noble sont acceptables, mais ils ne seront pas très utiles.

Atouts de background

Cadet de l'académie

Prérequis : Novice, Intellect D6+.

Votre personnage est un cadet de l'une des plus prestigieuses académies militaires de son pays. Parmi les officiers, il est considéré comme appartenant à un club privilégié. Des années d'exercices draconiens l'ont préparé aux rigueurs du combat et aux intrigues politiques internes à l'armée.

Le futur général bénéficie d'un bonus de +2 en Charisme lorsqu'il a affaire à des officiers d'État-major (plutôt que de terrain) de la même branche (armée de terre ou marine), en plus des autres bonus qu'il peut obtenir de ses Atouts sociaux. Cet officier ignore également le prérequis de Grade pour les Atouts de commandement.

Malheureusement, la plupart des appelés ont un point de vue plus sévère sur les cadets, et il subit un malus de -2 en Charisme

face aux appelés jusqu'à ce qu'il atteigne le grade de capitaine. Ces frondeurs auront tendance à désobéir aux ordres et à semer la pagaille quand ils pensent pouvoir s'en tirer.

Diplômé d'université

Prérequis : Novice, Intellect D8+.

Cet investigateur a passé du temps dans une université avant d'entrer dans la vie active, d'être appelé ou de s'engager. Il dispose de 4 points supplémentaires, à dépenser sur des Compétences d'Intellect. Au moins l'une d'entre elles doit être une Connaissance à D6 ou plus, correspondant à son sujet d'étude.

Exposition au Mythe

Prérequis : Novice, Intellect D8+.

À un certain point de son passé, votre personnage a rencontré le surnaturel. Cela peut être une maison hantée où il a passé la nuit par défi, ou les tomes étranges qu'il a pris dans le coffre fermé à clef du grenier de son grand-père pour les lire et où il a appris des choses qu'il ne pourra jamais oublier. Quels que soient les détails, votre personnage pressent que l'univers n'est pas aussi tranquille et rationnel qu'on veut bien le croire, et il n'en est que plus fort. Il augmente sa Santé Mentale de +2 et bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de peur provoqués par des événements surnaturels.

Stéréotype national

Prérequis : Novice, Joker.

Un stéréotype est associé aux soldats de chaque nation en guerre. Les Américains sont chanceux, les Britanniques courageux et les

Soviétiques font preuve d'un stoïcisme fataliste pendant la majeure partie du conflit. Les soldats possédant cet Atout justifient ce stéréotype. Ils peuvent choisir l'une des capacités spéciales suivantes.

Nous n'avons gardé que quelques-unes de la centaine de nations participant à la Seconde Guerre mondiale. Si celle de votre héros n'est pas sur notre liste, comme la Grèce, les Philippines ou la Roumanie, vous pouvez choisir l'une des capacités suivantes, si votre meneur de jeu estime qu'elle correspond à la vision de son identité nationale. Bien sûr, vous pouvez également inventer un effet plus spécifique, avec la permission du meneur de jeu.

- **Chance américaine** : aux yeux du reste du monde, le GI souriant ne pouvait paraître qu'extrêmement fortuné. La chance souriait souvent aux Yankees en combat. Quand le personnage dépense un jeton, lancez un D6. Sur un 6, il le récupère immédiatement (il peut même être à nouveau dépensé sur le même jet !).
- **Cœur canadien** : la jeune nation canadienne est la première du Commonwealth à rejoindre l'Angleterre dans sa guerre contre l'Allemagne. Ses soldats ont hâte de faire leurs preuves. Ils reçoivent un bonus de +3 sur leurs jets de dégâts et de trait lorsqu'ils piochent un joker, plutôt que +2.
- **Courage britannique** : la froideur des Britanniques les rend particulièrement résistants, même dans les pires circonstances. Les soldats britanniques bénéficient d'un bonus de +2 pour résister à la Peur, à l'Intimidation et aux pouvoirs d'arcanes. Ce bonus ne s'applique pas sur les jets d'Âme joués pour récupérer d'un état Secoué.
- **Élan français** : les Français résistent à l'occupant allemand courent un risque terrible. Les espions sont abattus à vue, tandis que ceux qui passent pour des collaborateurs sont la cible de leurs voisins. Apprendre à vivre dans de telles circonstances n'est possible qu'avec un esprit déterminé. Si un Français possédant cet Atout dépense un Jeton sur un jet, il peut relancer les 1.
- **Fatalisme soviétique** : de nombreux Russes semblent se résigner aux souffrances inévitables, que ce soit dans les tranchées, en captivité ou dans une ferme collective. Pourtant, jamais ils n'abandonnent la lutte, même lorsqu'ils attendent que les Britanniques et les Américains rallument le front Ouest. Les personnages soviétiques possédant cet Atout sont partiellement insensibles à leur destin et ignorent un niveau de modificateur de blessure.
- **Fierté polonaise** : les Polonais souffrent terriblement sous l'occupation nazie. Bien que leur armée soit vaincue dans la Blitzkrieg de 39, ils mobilisent ensuite des résistants, des forces spéciales (comme celles qui accompagneront les troupes britanniques lors de l'opération Market Garden) et des divisions entières en France et en Afrique. Leur désir de libérer leur pays en fait des combattants particulièrement résistants. Les personnages polonais ajoutent +1 à leur Résistance (après 1939).

Stoïque

Prérequis : Aguerri, Âme D8+.

L'investigateur peut ignorer les malus à ses jets sur les tables

d'Horreur et de Terreur (cf. *Le Guide de la guerre secrète pour le Gardien d'Achtung ! Cthulhu* pour plus de détails).

Vieux de la vieille

Prérequis : Novice, Âme D6+, Intellect D6+, Vigueur D8+, Combat D8+, Tir D8+.

Ce vétéran a déjà été sur le champ de bataille et a survécu. Pour représenter son expérience, il entre en jeu au Rang Aguerri et son grade militaire est plus élevé. Un Vieux de la vieille bénéficie de quatre Progressions, comme s'il avait gagné 20 points d'expérience. Tout cela a un prix : le personnage doit rembourser cette avance. Les 20 premiers points d'expérience qu'il va recevoir seront effacés pour rembourser la dette.

Un homme du rang prenant cet Atout commence comme sous-officier. S'il prend aussi l'Atout Grade, il commence comme Officier.

Atouts de combat

Attention !

Prérequis : Aguerri.

Après un moment, de nombreux vétérans sont capables de distinguer le bruit des différents types de tirs d'artillerie, alliés ou ennemis, et de déterminer s'il s'agit de courrier entrant ou sortant. Quand un personnage possédant l'Atout Attention ! est la cible d'une attaque d'artillerie, il peut se jeter à terre avant l'impact, ce qui réduit les dégâts de l'attaque de -2. Cet avantage se cumule avec celui de Retranchement.

Chasseur de tanks

Prérequis : Novice.

Pour un fantassin ordinaire, un tank est un monstre crachant le feu, blindé et quasiment invincible. Pour un personnage possédant cet Atout, un tank n'est qu'une cible comme les autres, juste plus grande.

Lorsqu'il attaque un véhicule blindé, un Chasseur de tanks sait où sont les points faibles et il ajoute +4 à la valeur de PA de son arme. Ce bonus ne s'applique qu'aux armes antitank à distance ou aux armes comme les mines limpet, les chapelets de grenades et les cocktails Molotov.

Grand chasseur de tanks

Prérequis : Novice, Chasseur de tanks.

Le Grand chasseur de tanks ajoute un D6 aux jets de dégâts contre les véhicules bénéficiant d'une Armure lourde.

Marmite

Prérequis : Novice, Connaissance (Artillerie aérienne) D6+ ou Pilotage D6+.

Le but premier des bombardiers tactiques et stratégiques est, bien sûr, de déposer leurs « œufs » (bombes) ou leurs « poissons » (torpilles) « dans la marmite » (sur la cible). Cet Atout aide les pilotes et les équipiers à bien viser. Un personnage possédant cet Atout reçoit un bonus de +2 sur les jets de compétences nécessaires pour toucher sa cible avec une bombe ou une torpille.

Retranchement

Prérequis : Novice, Intellect D6+.

Ce soldat est remarquablement doué pour se faire tout petit et tirer le meilleur parti de son abri. Lorsqu'il se trouve derrière ce dernier, ses adversaires subissent un malus de -1 sur leurs jets d'attaques physiques contre lui. Le héros ajoute également +1 à sa Résistance contre les dégâts d'effets de zone tant qu'il est allongé ou abrité.

Retranchement supérieur

Prérequis : Aguerri, Retranchement.

Comme Retranchement, mais le malus aux attaques est de -2 et le bonus en Résistance contre les dégâts d'effet de zone de +2.

Tac-tac-tac

Prérequis : Novice, Tir D8+.

Les mitrailleurs possédant cet Atout sont plus doués que la moyenne pour les tirs de suppression. Lorsqu'il utilise une mitrailleuse fixe moyenne ou lourde, ce tueur peut appliquer un tir de suppression sur une zone égale à deux gabarits moyens. Le deuxième doit être égal au premier (dans n'importe quelle direction), et l'arme dépense deux fois plus de munitions que d'habitude.

Tac-tac-tac-tac-tac-tac

Prérequis : Aguerri, Tac-tac-tac.

Grâce à cet Atout, le mitrailleur peut appliquer un tir de suppression sur une zone égale à trois gabarits moyens, ce qui consomme le triple de munitions. Les deux gabarits supplémentaires doivent être adjacents au premier.

Tir destructeur

Prérequis : Aguerri.

Les machines de guerre ennemies ont beau être perfectionnées et menaçantes, des canonnières bien entraînés et expérimentés savent où tirer pour toucher leurs points faibles. Un personnage possédant ce don peut modifier le résultat de son dé de Dégradation critique contre un véhicule d'un point, vers le haut ou vers le bas.

Tir rasant

Prérequis : Aguerri, Rock'n'roll !, Tir D8+.

Cet Atout permet à votre personnage d'utiliser une mitrailleuse plus efficacement en mode de tir de suppression. Les cibles obtenant un 1 ou un 2 sur leur test d'Âme sont touchées et subissent des dégâts.

Tir très destructeur

Prérequis : Héroïque.

Comme Tir destructeur, mais le résultat de dégradation peut être modifié de 2 points.

Tripes et boyaux

Prérequis : Vétéran.

Ayant vu plus que sa part de sang et de carnage, ce combattant a fini par être blasé. Il réussit automatiquement les tests de Peur

provoqués par le sang. De plus, sa sauvagerie lui confère un bonus de +1 aux dégâts en combat au corps à corps.

Atouts de commandement

Grade (sous-officier ou officier)

Prérequis : Novice, Intellect D6+, qualifié pour sa spécialisation militaire.

Les sous-officiers (comme les sergents) et les officiers (lieutenants et au-delà) donnent des instructions à leurs subordonnés, mais ils sont aussi responsables du succès ou de l'échec des hommes et de leur mission. Ils connaissent le plaisir d'un plan qui se déroule sans accroc et l'angoisse de le voir s'écrouler.

Dans *Achtung ! Cthulhu*, l'Atout Grade permet aux sous-officiers et aux officiers de donner des ordres, mais c'est une épée à double tranchant qui confère peu d'avantages. Pour compenser, les personnages qui achètent cet Atout obtiennent quelques bénéfices supplémentaires. (Les personnages non-joueurs, ainsi que les joueurs qui sont promus en cours de jeu, ne reçoivent pas ces bénéfices.)

Les sous-officiers sont la colonne vertébrale de leur unité. Ils doivent être plus costauds et plus solides que ceux qu'ils dirigent. Pour refléter leur nature coriace, un personnage possédant l'Atout Grade (sous-officier) ajoute +2 à sa Résistance de base.

Le grade exact du personnage est le plus bas pour un sous-officier de sa branche (un sergent dans l'armée de terre américaine, par exemple).

Étant là pour galvaniser et mener leurs hommes, les officiers devraient se concentrer sur les Atouts de commandement au cours de leur progression. Pour les aider, les officiers reçoivent un jeton supplémentaire par session de jeu, qu'ils doivent toujours dépenser pour les hommes sous leurs ordres. (Note : un officier ayant l'Atout Lien mutuel peut céder ce jeton à n'importe qui, pas juste aux hommes sous ses ordres.)

Les Américains sont chanceux, les Britanniques courageux et les Soviétiques font preuve d'un stoïcisme fataliste pendant la majeure partie du conflit.

Quelques hommes à mes côtés

Prérequis : Héroïque, Intellect D8+, Commandement, Inspiration.

Le héros sait tirer le meilleur des troupes à sa disposition. Quand le meneur de jeu détermine si elles sont encore vivantes après une bataille, il peut relancer les échecs. Cet Atout affecte jusqu'à douze hommes (soit une escouade) et ne se cumule pas si plusieurs personnages la possèdent.

Si le personnage est le commandant en charge d'une Bataille de Masse, lancez un D6 quand un jeton est perdu. Sur un 6, il est récupéré.

Quelques hommes de plus à mes côtés

Prérequis : Héroïque, Intellect D8+, Quelques hommes à mes côtés, Commandement, Inspiration.

Comme Quelques hommes à mes côtés, mais le commandant peut affecter jusqu'à une section (pas plus de quarante hommes).

Atouts professionnels

Aide-soignant

Prérequis : Novice, Soins D6+.

Un personnage possédant cet Atout peut remettre des soldats blessés sur pied en quelques secondes. Si un aide-soignant peut atteindre une victime (qui n'est pas un Joker) avant la fin du round où elle a été blessée, il fait immédiatement un jet de Soins à -2. En cas de succès, elle est simplement Secouée au lieu de Blessée.

Aptitude pour la mécanique

Prérequis : Novice, Intellect D6+, Réparation D6+.

La guerre moderne repose sur la technologie. En combat, le camp exploitant au mieux son équipement a un avantage décisif. Vous avez bien l'intention que ce camp soit le vôtre.

Votre personnage a un truc avec les appareils mécaniques et électroniques, comprenant instinctivement leur fonctionnement. Il bénéficie d'un bonus de +2 sur les jets de Connaissance et de Réparation visant à utiliser, concevoir, régler les problèmes ou réparer les moteurs, les radios, les décodeuses, les systèmes électriques et hydrauliques, les machineries, et ainsi de suite.

Artificier

Prérequis : Novice, Connaissance (Explosifs) D6+.

Ce maniaque connaît intimement toutes sortes d'explosifs, de détonateurs et de dispositifs pièges. Il bénéficie d'un bonus de +2 sur tous les jets joués pour poser, désarmer ou improviser des charges ou des dispositifs pièges (mais pas pour les détecter). Cela peut couvrir une vaste gamme de capacités et de compétences déterminées par votre meneur de jeu (par exemple, le déminage, la fabrication de bombes ou la démolition de bâtiments).

Assemblage

Prérequis : Novice, Intellect D6+, Perception D8+, Réparation D6+.

Le personnage sait improviser quand il lui manque un outil. Dans la plupart des cas, il ne subit pas de malus pour équipement manquant.

De plus, avec quelques machines ou outils simples, il peut généralement assembler de quoi échapper à un piège mortel, construire des armes remplissant des exigences bizarres ou fabriquer d'autres choses pour répondre à un besoin urgent. Les possibilités ouvertes par cet Atout sont soumises à l'appréciation du meneur de jeu, mais la créativité devrait être récompensée, particulièrement dans des situations désespérées où d'autres réponses ne sont pas envisageables.

Commando

Prérequis : Novice, Agilité D6+, Âme D6+, Force D8+, Intellect D6+, Vigueur D8+, Combat D6+, Discrétion D8+, Tir D6+.

On réserve les missions les plus dures aux commandos, souvent derrière les lignes ennemies et avec des chances de retour réduites. Vu les situations périlleuses dans lesquelles ils se retrouvent invariablement, les commandos doivent être dégourdis pour garder l'avantage sur l'ennemi. Cela concerne les commandos britanniques, les Gurkhas, les Scorpions du Désert, le SAS, les rangers de l'armée américaine, les groupes de raid des Marines et d'autres soldats d'élite.

Les commandos bénéficient d'un bonus de +2 sur les jets de Fatigue contre les dangers de l'environnement (y compris le froid et la chaleur), la privation de sommeil et les marches forcées, ainsi que sur tous les jets de Survie. Comme leur travail consiste souvent à s'approcher de leurs cibles pour les éliminer en silence, ils reçoivent un bonus de +1 sur les jets de Discrétion. Tous ces bonus se cumulent avec ceux reçus d'autres Atouts.

Homme-grenouille

Prérequis : Novice, Intellect D6+, Force D6+, Vigueur D8+, Connaissance (Explosifs) D6+, Natation D8+.

Les hommes-grenouilles de la marine sont entraînés, costauds et motivés. Leur principale tâche est la pose d'explosifs sous l'eau. Que leurs cibles soient des obstacles sur une plage, des mines ou des navires, les hommes-grenouilles peuvent les retirer, les désamorcer ou les couler. Lorsqu'ils participent à un débarquement, ils se chargent de la cartographie, des relevés hydrographiques et préparent la démolition des obstacles pour que la plage soit aussi dégagée que possible pour le gros des troupes. Ils peuvent aussi placer des explosifs sur les vaisseaux ancrés dans les ports ennemis. Leur entraînement est aussi rigoureux que celui des commandos.

Les hommes-grenouilles font leurs jets de Natation à +2 et leur Allure est augmentée de +1. Ces bonus se cumulent avec ceux offerts par d'autres Atouts. Les créatures ayant la capacité spéciale Aquatique ne reçoivent pas leur bonus de +2 en attaque contre un homme-grenouille.

Qualifié en saut

Prérequis : Novice.

Votre personnage a été formé à l'usage d'un parachute. Il sait le mettre, le déployer et atterrir sans se casser une jambe (le plus souvent). Cet Atout confère un bonus de +2 sur tous les jets associés au saut en parachute, dont les manœuvres et l'atterrissage.

Atouts sociaux

Emprunteur

Prérequis : Novice, Intellect D6+, Réseaux D6+.

La guerre et le chaos qui l'accompagne font ressortir des traits de caractère cachés chez les gens, en bien ou en mal. Certains paraissent étonnamment doués pour trouver ce qu'ils cherchent, où qu'ils soient.

Maître du troc et du marchandage, cet investigateur parviendra à obtenir pratiquement n'importe quel équipement ou objet de luxe. Une fois par session, tant qu'il est dans une zone habitée (comme un village ou une ville), l'Emprunteur peut tenter un jet de Réseaux pour :

- Trouver 2D6 × \$20 en monnaie ou en objets précieux faciles à cacher.
- Acquérir un objet rare, mais pas spécialement précieux, comme des cigares, des bas de soie, du chocolat, une pièce de rechange, etc.

Les Emprunteurs militaires peuvent aussi :

- Augmenter d'un niveau les Munitions de leur escouade.
- Acquérir une arme « lourde » aux munitions limitées, comme 1D3 cocktails Molotov, un bazooka, un PIAT, un lance-flammes, un Panzerfaust ou une mine terrestre, au choix du meneur de jeu.
- Augmenter d'un niveau les Rations de leur escouade.
- Acquérir 2D6 doses pour la trousse de secours d'un aide-soignant.

Les personnages civils proches du champ de bataille (ou d'une base militaire) peuvent aussi réussir à trouver des armes et du matériel, à la discrétion du meneur de jeu.

Tous frères

Prérequis : Joker, Vétéran, Lien mutuel.

Ces soldats ont connu l'enfer, et ils s'en sont sortis ensemble. Leur esprit de corps les endurecit, leur permettant d'encaisser des blessures qui pourraient sinon les mettre hors combat. Retirez 1 point de dégâts aux attaques touchant le personnage par « frère » possédant cette capacité dans un rayon de 5 cases, jusqu'à un maximum de -3. Par exemple, si trois héros Tous frères se battent ensemble, ils ignorent deux points de dégâts par attaque.

Atouts étranges

Comme un poisson dans l'eau

Prérequis : Novice.

Vous avez parfois l'impression d'être né dans l'eau. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur les jets de Natation et peut retenir sa respiration pendant 20 fois sa Vigueur en secondes.

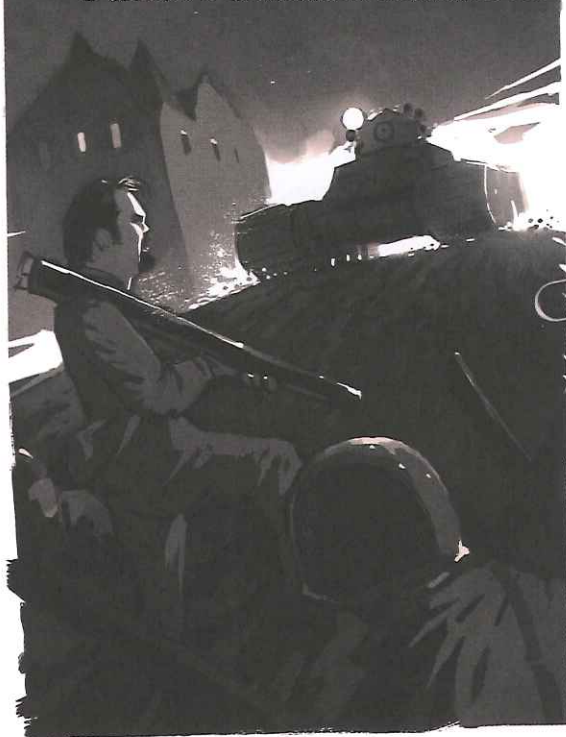
Courage sous le feu

Prérequis : Aguerri, Commandement, Grade (sous-officier ou officier).

Vous avez parfois l'impression d'avoir un ange gardien. Les balles et même les fragments d'artillerie sifflent à côté de vous sans vous toucher, surtout lorsque vous êtes en mission et que vous avez des hommes sous vos ordres.

Si votre personnage est debout et n'est pas derrière un abri, lancez un dé pour chaque attaque réussie qui devrait le blesser (y compris les effets de zone). Si le résultat est impair, le héros ne subit aucun dégât. Sinon, il est affecté normalement.

Le caporal Leinonen chargea la dernière roquette dans le bazooka en faisant ses prières. Ce serait sa dernière chance d'arrêter l'abomination de *Nachtwölfe*...



Radar

Prérequis : Novice.

Peut-être votre héros a-t-il un sixième sens. Ou peut-être a-t-il simplement l'ouïe fine. Quoi qu'il en soit, ses camarades ont appris à se mettre à l'abri en même temps que lui.

Ce soldat peut parfois anticiper les attaques à effet de zone, comme celles de l'artillerie, des canons de char ou des grenades. Lorsqu'il est pris dans une aire d'effet, il se plaque automatiquement à terre. Puisque les modificateurs d'abri comptent comme une armure contre les attaques à zone d'effet, il reçoit +2 points d'armure contre l'explosion.

De plus, ses alliés qui le connaissent bien et n'ont pas encore agi ont droit à un jet d'Agilité pour se jeter à terre eux aussi.

Révélation démente

Prérequis : Novice, au moins une Mauvaise habitude (Mineur), une Phobie ou une Bizarrerie.

Une fois par session, le joueur de cet investigateur peut poser une question au meneur de jeu, à laquelle il doit répondre honnêtement par « oui » ou par « non ».

Suggestible

Prérequis : Novice.

Quelque chose chez vous fait que vous êtes particulièrement réceptif aux méthodes psychiatriques modernes visant à réparer les dommages psychologiques infligés par les horreurs de la guerre ou des forces surnaturelles du Mythe. Non seulement l'investigateur fait ses jets de récupération mentale en moitié moins de temps que ses camarades, mais il bénéficie également d'un bonus de +2 sur ce jet.

Tête radio

Prérequis : Novice.

Vos plombages captent parfois la radio. Du moins, c'est ce que disent les médecins. Mais pour vous, ça ne s'arrête pas là. Non seulement vous recevez parfois des messages radio aléatoires, mais vous avez même appris à changer de fréquence !

Tête radio permet de capter les échanges radios dans un rayon d'un kilomètre. Faites un test d'Intellect pour réussir à vous « réglez ». Un échec s'accompagne d'un sérieux mal de tête (Fatigue) pendant 1D6 heures. En cas de succès, vous recevez les émissions radios proches. Le meneur de jeu établit ce que vous entendez exactement.

RÉCOMPENSES ET MÉDAILLES

Des actes de bravoure peuvent être récompensés par des médailles honorant la crème des forces armées, voire par une promotion. Pour déclencher ce processus, le supérieur du héros doit déposer une nomination pour décoration. Cela se fait entre deux missions, et il faut généralement une semaine pour que la paperasserie soit traitée par le quartier général.

Après une mission où l'officier supérieur a cité le héros pour bravoure, son joueur lance 1D20 sur la Table 22 : Décorations, en prenant en compte les effets de la Table 23 : Modificateurs au jet de médaille.

La médaille du Cœur violet est attribuée à tous les soldats américains recevant une blessure permanente sur la table des Blessures (du livre de base de *Savage Worlds*).

PROMOTION

Pour monter en grade, un soldat doit être promu. Accordées au mérite, les promotions s'accompagnent d'une meilleure solde et d'un statut plus élevé. Mais ces avantages impliquent plus de responsabilités. Un simple soldat n'a pas besoin de s'inquiéter d'autre chose que de lui-même et de ses copains d'escouade. Un capitaine a droit à de beaux quartiers et accès au club des officiers, mais il est responsable de tous les hommes d'une compagnie, de l'équipement et de leur performance sur le terrain.

Après avoir terminé une mission pour laquelle le chef d'escouade a recommandé ses soldats pour leur comportement, chaque joueur lance un D20 et ajoute ou retire les modificateurs de la Table 24. Ceux-ci sont cumulatifs. Un total de 20 ou plus signifie que le personnage est promu d'un rang par sa hiérarchie (cf. la table de la page 72 pour les grades de chaque armée).

Pour information, comment décrit-on la destruction d'une de ces choses dans les dépêches ?

A. J.

Table 22 : Décorations

D20	Promotion*	États-Unis	Grande-Bretagne
1-12	+0	Citation	Médaille militaire
13-15	+1	Étoile de bronze	Croix militaire
16-19	+2	Étoile d'argent	Ordre du service distingué
20-23	+2	Croix pour service distingué	Croix de George
24+	+4	Médaille d'Honneur	Croix de Victoria

* Le bonus de promotion s'applique une fois et une seule sur le jet de Promotion effectué après la mission pour laquelle le héros a reçu cette décoration.

Table 23 : Modificateurs au jet de médaille

Modificateur	Circonstance
+X	Modificateur de Charisme du supérieur
+1	Le supérieur est un major ou de grade supérieur
-2	Le supérieur est un sous-officier ou un homme du rang
-2	La mission était simple
-4	Le supérieur a récemment nommé un autre soldat pour décoration (il revient au meneur de jeu de juger ce qui signifie « récemment », mais disons autour d'une ou deux missions)
+2	La mission était difficile
+2	Le personnage a été blessé par l'ennemi

Table 24 : Modificateurs au jet de Promotion

Modificateur	Circonstance
-2	La mission était simple
+2	La mission était difficile
-2	Le personnage est déjà capitaine ou un grade plus élevé
+1	Le personnage est un simple soldat
+2	Le personnage a fait preuve d'héroïsme ou de discernement durant la mission



Chapitre 8

Les outils du métier

*« Qu'est-ce qui fait tac-tac-tac, qui clique et claque ?
Mais oui je sais, c'est le joli canon Gatling ! »
– Comptine nazie des années 1930*

Quand on part à la guerre, il est vital de s'assurer que l'équipement de ses soldats est à la hauteur. Vu les circonstances et le manque de préparation de certains belligérants, ce n'est pas toujours le cas au début de la Seconde Guerre mondiale. La situation s'améliore avec le temps, du moins pour les Alliés.

Ce chapitre examine le matériel et les armes destinés aux soldats et aux espions, que les investigateurs peuvent avoir à utiliser durant la guerre secrète. Lorsque c'est possible, la date d'introduction est incluse. Les profils des armes sont réunis sur les tables des pages 128-134. Le prix n'est pas indiqué. Demandez à votre meneur de jeu s'il est raisonnable que votre investigateur possède un gadget ou une arme, en fonction de son occupation et de son expérience.

ÉQUIPEMENT MILITAIRE COURANT

Baïonnette

La dotation de tous les fantassins comprend une baïonnette adaptée à leur fusil de service. En réalité, elle sert plus à ouvrir des boîtes de conserve qu'à poignarder un ennemi. Il en existe trois formes : sabre (dont la lame fait plus de 15 cm), couteau (dont la lame fait plus de 15 cm) et pointe.

Bottes

La plupart des troupes reçoivent des bottes montant sur la cheville, souvent à semelles cloutées. L'armée allemande est une ex-

ception, distribuant des bottes de cavalerie. Mais, avec les manques ultérieurs, elles sont remplacées par des bottines et des bandes molletières. Les parachutistes reçoivent des « bottes de saut », renforcées au niveau des chevilles pour faciliter l'atterrissage, qu'ils portent avec fierté. L'équipage des tanks a des bottes faciles à retirer. Ceux des avions ont des bottes doublées en peau de mouton, pour tenir le pied au chaud. Dans les versions distribuées par la RAF à la fin de la guerre, appelées des « bottes d'évasion », la partie supérieure est détachable, ce qui permet de les faire passer pour des chaussures civiles dans le cas où le pilote serait abattu.

Casque et couvre-chef

Sur le champ de bataille, sur mer et dans les airs, les casques en acier protègent contre les éclats d'obus et d'autres débris de fragmentation. Toutefois, ils ne résistent pas à la plupart des balles, si elles sont tirées à portée de combat.

En dehors du champ de bataille, on porte des bérets, des casquettes et des chapeaux d'officiers. L'intendance britannique distribue des casquettes ou des bérets, les Américains toutes sortes de calots et de casquettes à visières, la plus populaire étant le modèle « Jeep » en tricot. Les Allemands ont des casquettes de campagne et de service. Ils portent également des casquettes d'officier, mais une variante plus molle est populaire auprès des officiers subalternes, des pilotes et des commandants d'*U-Boote*.

Des casques en acier sont également distribués aux policiers, aux pompiers, aux guetteurs de raids aériens et à d'autres fonctionnaires servant à l'arrière.

Plaque d'identité militaire

Un soldat reçoit habituellement deux plaques d'identité, où sont gravés son nom de famille, les initiales de son prénom, son numéro d'identification, sa religion et son groupe sanguin. Les plaques sont en métal ou en fibre selon la nationalité. Si on découvre son corps, on laisse une des deux plaques sur le soldat, tandis que l'autre est détachée et envoyée à son officier supérieur pour le notifier du décès.

Rations et cuisine

Tant qu'ils logent dans une caserne, les soldats sont nourris au mess ; une fois sur le terrain, par la cuisine de campagne. Toutefois, il existe trois catégories de rations, distribuées aux troupes qui n'ont pas accès à la cuisine de campagne.

Les rations peuvent être mangées froides ou réchauffées dans un four à combustible solide, qui sert également à préparer le thé et le café.

Les rations C américaines, contenant de quoi nourrir un soldat pendant une journée, sont composées de six boîtes de conserve, réparties en unités-V (comme « viande ») et unités-P (comme « Pain et dessert »). Elles sont accompagnées d'un sachet d'accessoires regroupant des morceaux de sucre, des tablettes de purification de l'eau, une cuillère en bois, du chewing-gum, des cigarettes, des allumettes résistantes à l'eau, un ouvre-boîte et du papier-toilette. Conçues à l'origine pour les pilotes et les troupes plus mobiles, les rations K remplacent les C à partir de 1942. Elles sont découpées en repas : petit-déjeuner, déjeuner et dîner. La ration D consiste en trois barres de chocolat noir au goût désagréable, mais caloriques. Les rations 5-un-1 et 10-en-1 fournissent les trois repas de la journée au nombre de soldats indiqué.

Les rations Compo britanniques nourrissent huit hommes pendant une journée. Elles sont tassées dans une boîte en fer-blanc faisant approximativement la taille d'un jerrican de 18 litres. Les « rations pour 14 » nourrissent donc quatorze hommes avec un mélange de nourriture en boîte ou en conserve. On distribue souvent deux lots de « rations 24 heures » à la fois, ce qui suffit en théorie à nourrir un seul homme pendant un jour par lot. Les rations d'urgence, dans leurs boîtes pré remplies, ne sont rien d'autre que du gâteau noix-chocolat, des morceaux de sucre, du thé en poudre et des allumettes.

Outil de retranchement

Universellement détesté pour son poids et son encombrement, l'outil de retranchement sert à creuser des trous de combat et des tranchées. Il est donc vital, surtout au milieu d'un bombardement d'artillerie. Les outils allemands, américains et britanniques sont tous munis d'une poignée pliable ou détachable. Des outils de retranchement aiguisés font également de terrifiantes armes de corps à corps.

Table 25 : À manger, donnez-moi à manger

Type	Américain	Britannique	Allemand
24-48 heures	5-en-1/10-en-1, Ration de campagne, type C	Ration Compo, Ration pour 14	Eiserne Portionen
Court terme	Ration de campagne, type K	Rations 24 heures	Halbeiserne Portionen
Urgence	Ration de campagne, type D	Ration d'urgence, premier modèle	Nahkampfpacken

La ration de fer allemande (*eiserne Portionen*) est constituée de cake, de biscuits, de viande en conserve, de légumes déshydratés ou de soupe de pois instantanée, d'ersatz de café et de sel. Distribuées avant une marche tactique ou à l'approche de l'ennemi, elles ne peuvent être ouvertes que lorsqu'on en reçoit l'ordre. Les rations d'urgence, comme celles des Alliés, contiennent des aliments sucrés caloriques, ainsi que des cigarettes. Elles coupent la fringale et remontent le moral.

Trousse de secours

Tous les soldats reçoivent des trousse de premiers secours, qu'ils peuvent utiliser eux-mêmes lorsqu'ils sont blessés ou par d'autres s'ils perdent connaissance. Les troupes américaines disposent de bandages et de poudre antibactérienne dans une pochette spéciale sur la sangle. Les Britanniques ont une bande dans la pochette avant droite et un pansement d'urgence dans la poche arrière. Les Allemands ont deux bandages, un grand et un petit, dans la poche de leur tunique.

Pour le débarquement du jour J et ensuite, les troupes américaines reçoivent une deuxième trousse, comprenant un bandage, une seringue de morphine, de la poudre, des tablettes antibactériennes et un garrot. Elle est souvent attachée au casque. L'équipage des avions américains porte la même trousse sur son parachute.

Les sacs spécialisés des aides-soignants contiennent de la mèche, des bandages, du plâtre adhésif chirurgical, des ciseaux, des épingles à nourrice, de l'iode, des traitements pour les brûlures et les blessures à l'œil et d'autres fournitures médicales adaptées au champ de bataille.

Cth Un jet de Premiers soins est considéré comme Facile si l'on utilise une trousse de secours militaire lorsqu'on traite une blessure.

Sav Un investigateur reçoit un bonus de +2 sur ses jets de Soins s'il utilise une trousse de secours militaire lorsqu'il traite une blessure.

Uniforme

Chaque armée fournit un uniforme à ses soldats. Dans la plupart des cas, il est constitué de sous-vêtements et de chaussettes, d'une chemise, d'une tunique ou d'un chemisier et d'un pantalon. De nombreuses femmes rejoignent les roitelettes pour leur uniforme conçu par une maison de haute couture et leurs bas (qui sont pratiquement impossibles à trouver sur le marché civil).

L'un des vêtements militaires iconiques, la capote, est distribué pour les opérations sous des climats humides. On confie une variante tropicale ou estivale de l'uniforme aux troupes servant dans le désert. Les uniformes de la marine sont généralement différents de ceux des armées de terre et de l'air, particulièrement pour les matelots.

En dehors des différences entre les branches, les uniformes connaissent aussi des variations pour les officiers et les autres grades au sein de la même branche. Certains services ont des uniformes spécifiques liés à leur rôle, l'exemple-type étant celui des

paras, des tankistes et des coursiers de dépêches. En raison du froid régnant en altitude, les équipages de l'aéronautique ont des uniformes plus chauds, notamment la fameuse veste de pilote.

On demande généralement aux officiers de payer leurs uniformes, qu'ils doivent avoir en version de parade et de combat. Seuls l'Allemagne et les États-Unis ont des versions de parade de leurs uniformes pour les autres grades. Pour cette raison, les soldats américains ont souvent plus de succès auprès de la gent féminine que les britanniques, qui n'ont que leur tenue de combat.

Les uniformes allemands évoluent plus vite que ceux des Alliés, suite aux pénuries. Au début des hostilités, ils sont toujours composés d'une tunique dans le style de la Première Guerre mondiale, mais vers la fin, ils sont plus simples et plus courts, sur le modèle britannique.

Les uniformes de camouflage apparaissent durant la guerre, où ils sont inventés par les Italiens pour leurs parachutistes. Les Fallschirmjäger de la Luftwaffe et les Waffen-SS les adoptent peu après, la Wehrmacht suivant ensuite. Vers la fin 1944-1945, la plupart des troupes allemandes portent au moins un poncho ou une tunique de camouflage. Les Britanniques répondent avec le sarrau Denison, porté par les parachutistes, les commandos et le SAS. En Amérique, l'expérience se limite aux Marines sur le front Pacifique.

De nombreuses femmes rejoignent les roitelettes pour leur uniforme conçu par une maison de haute couture et leurs bas.

ARMES MILITAIRES

Les caractéristiques des armes suivantes pour les deux systèmes de règles se trouvent sur les tables des pages 128-134, réunies par type. Toutes les armes comprises dans ces tables ne sont pas décrites ci-dessous, seulement les plus inhabituelles, intéressantes ou importantes.

Cth Portée des armes

La portée d'une arme affecte ses chances d'atteindre sa cible. La table suivante est basée sur les règles sur les armes à feu, page 63 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu*. Elle introduit une nouvelle catégorie : bout portant, qui représente un dixième de la portée de base de l'arme.

Table 26 : Portées

Portée	Effet sur les chances de toucher
Bout portant	Doublées (Facile)
Base	Normales (Normale)
Double	Divisées par deux (Difficile)
Triple	Divisées par quatre
Quadruple	Divisées par huit

Forces du Commonwealth britannique

Couteau de combat Fairbairn-Sykes

Le couteau de combat F-S est une arme blanche destinée aux commandos britanniques, conçue pour combattre et éliminer rapidement les sentinelles. Le couteau F-S est adopté par les autres unités de forces spéciales alliées, dont la DOS, les rangers, le BSS, la Première Force de service spécial et les corps de raid des Marines.

Fusil antitank Boys

Tenant son nom de son créateur, mais aussi appelée « fusil à éléphant » à cause de sa taille, cette arme antitank vise les tanks légers et les véhicules légèrement blindés. À partir de 1943, elle est progressivement remplacée par le PIAT en raison de son inefficacité contre les blindages lourds. Malgré ses capacités réduites contre les tanks, elle fonctionne bien contre les fortifications statiques, comme les bunkers et les nids de mitrailleuses.

Grenade à main No.36M (bombe Mills)

La grenade à main No.36M est la plus couramment utilisée par le Commonwealth britannique. Elle est également distribuée aux forces de résistance européennes par la DOS. Inventée durant la Première Guerre mondiale sous le nom de « bombe Mills », c'est une grenade qualifiée de défensive. Le lanceur doit la jeter depuis un abri, son rayon étant supérieur à la distance à laquelle on peut la lancer. La 36M peut être convertie en grenade à fusil et lancée depuis un fusil Lee-Enfield équipé d'une coupe.

Lance-flammes portable, No.2 Mk.II

Le lance-flammes No.2 est une copie du Wechselapparat de la Première Guerre mondiale. Appelée « la bouée » dans l'armée anglaise à cause de la forme du réservoir de carburant, le No.2 peut tirer dix fois un cône de flammes de 36 mètres pendant une seconde. Il est distribué aux ingénieurs et aux compagnies d'appui des commandos et des unités aéroportées.

Mitraillette Sten

La mitraillette Sten a été conçue pour compléter les arrivées limitées de Thompson en provenance des États-Unis. Nommée d'après les initiales de ses inventeurs et du lieu de sa création (Shepherd, Turpin et Enfield), la Sten est d'une construction économique, rapide et aisée dans des ateliers modestes. Durant la guerre, on en fabrique plus de quatre millions. Ce modèle simple est copié par la résistance polonaise et norvégienne, ainsi que par l'Allemagne nazie pour armer son Volkssturm durant les derniers jours de la guerre.

La Sten est largement employée par les troupes du Commonwealth britannique, étant fournie aux équipages de véhicules, aux coursiers de dépêches, aux officiers, aux sergents et aux chefs de section. On la livre également aux forces de résistance en Europe occupée et en Extrême-Orient. Une version à silencieux est utilisée par la DOS.

Quelques contrevérités à propos des lance-flammes

Contrairement à un mythe répandu, l'opérateur d'un lance-flammes n'est pas immolé instantanément par son propre carburant lorsque le réservoir de son arme est touché par une balle ou un éclat d'obus (à moins qu'il ne s'agisse d'une balle incendiaire). Le résultat le plus probable est une fuite de gaz propulseur ou de carburant. Bien sûr, les deux sont hautement inflammables et malheur s'ils rencontrent une flamme ! L'efficacité des lance-flammes est grandement exagérée. Il est difficile de détruire un véhicule scellé avec une arme de ce type, à moins de réussir à atteindre le moteur ou un hublot ouvert. Les troupes dans un bunker ou une fortification peuvent échapper à une attaque par lance-flammes en se reculant à l'arrière ou derrière une cloison interne. Le carburant doit être projeté par une embrasure à portée courte pour être efficace. Les troupes dans des tranchées n'ont qu'à s'accroupir. De façon générale, plus les soldats ennemis sont expérimentés, moins le lance-flammes sera efficace.

Mitrailleuse Bren

Le canon Bren est l'arme d'appui standard des sections britanniques. Fondé sur un concept tchèque, il est nommé d'après Brno et Enfield. Dès 1944, on reconnaît l'efficacité de son tir automatique de soutien, et on en distribue un par groupe de quatre fantassins.

Chaque fantassin britannique est formé à l'utilisation du canon Bren, et transporte deux magasins pour cette arme en plus de la sienne. Le canon Bren a besoin d'une équipe de deux hommes, quoiqu'on puisse se débrouiller seul pendant un bref moment. Le canonnier le tient et tire. Le chargeur porte les magasins et un fût de rechange, remplace le fût quand il est trop chaud, change les magasins et guette les cibles en plein combat.

Le Bren est utilisé par les forces britanniques, canadiennes, indiennes et australiennes. Plusieurs centaines ont été larguées aux résistants d'Europe par la DOS.

"Je préfère la Thompson."
- Ardeth Bay, Le Retour de la momie

Mitrailleuse Vickers

La Vickers est la mitrailleuse intermédiaire standard du Commonwealth britannique. Ayant passé l'épreuve du feu, elle est capable de tirs prolongés et de tirs indirects plongeants.

Il faut trois hommes pour l'utiliser, et elle se sépare en trois éléments pour le transport : le canon, le trépied et le système de re-

froidissement. La Vickers est déployée en bataillons d'appui ou d'artillerie, selon les besoins. Elle peut aussi être montée sur des transports universels, des jeeps et des camions.

PIAT

Le PIAT, ou Projecteur d'Infanterie Anti-Tank, est l'arme anti-blindés standard dans l'armée britannique à partir de 1943. En dehors de ses capacités contre les blindés, il est utile pour les assauts contre les bunkers ou pour « faire des trous de souris » (percer les murs) dans les situations urbaines. Le PIAT peut être utilisé par un soldat seul, mais un deuxième est utile pour porter les munitions et recharger l'arme. Tirer un PIAT ne révèle pas l'opérateur, contrairement au bazooka ou au Panzerschreck. Le PIAT est utilisé par les forces britanniques, canadiennes et australiennes, ainsi que par les groupes de résistance dans l'Europe occupée.

États-Unis d'Amérique

Bazooka

Le bazooka est un lance-roquettes sans recul, tirant une tête HEAT ou HESH. Le M1A1 est la première variante. Sa roquette, la M6A1, peut pénétrer un blindage de 76 mm à une portée effective de 140 m.

Malheureusement, on ne peut pas tirer le bazooka allongé. De toute façon, son panache révèle aussitôt la position du tireur. L'épaisseur du blindage des tanks allemands augmente durant la guerre, ce qui pousse à viser les points faibles (chenilles, roues et moteur arrière), tout en encourageant à attaquer l'armure supérieure, plus fragile, en occupant une position surélevée. Le bazooka est plus efficace contre des fortifications ou des pièces d'artillerie.

Cette arme a eu des débuts difficiles. Des exemplaires ont été volés par les Allemands en Union soviétique et en Tunisie avant même d'avoir été déployés au combat. Après les avoir étudiés, leurs techniciens ont conçu une version plus puissante : le Panzerschreck.

Carabine M1

La carabine M1 est prévue comme un remplacement du pistolet pour les soldats hors du front qui auraient besoin d'une arme plus légère que le Garand M1. Toutefois, elle est également distribuée sur le front aux officiers, aux sous-officiers, aux parachutistes, aux porteurs de munitions et aux observateurs avancés, ainsi qu'aux troupes de l'arrière. Elle est envoyée en masse à la Résistance française par la DOS et le BSS. Le SAS emploie également la carabine M1 de préférence à la mitrailleuse Thompson lorsque c'est possible, en raison de ses meilleures pénétration et précision.

Couteaux de lancer

Les États-Unis remettent le couteau de tranchée Mk.I, datant de la Première Guerre mondiale, aux rangers, à l'aéroportée et aux corps de raid des Marines en 1942-1943. Il est remplacé par le couteau de combat M3 en 1943. Ce couteau, assez bien équilibré pour être lancé, est distribué aux rangers et aux troupes aéroportées.

Les paras glissent souvent un M3 dans une botte pour se libérer de suspentes emmêlées et pour se défendre.

Fusil automatique Browning

Le fusil automatique Browning est l'arme standard d'appui d'escouades. Comme pour le BREN britannique, tous les fantassins américains sont entraînés à l'utiliser en cas d'urgence. Au début de la guerre, chaque escouade de huit hommes reçoit un fusil automatique. À la fin du conflit, une escouade en compte deux (ou trois par escouade de treize hommes chez les Marines).

Fusil de chasse Winchester modèle 12

Entre l'armée de terre, les forces aériennes, la marine et les corps des Marines, plus d'une centaine de milliers de Winchester M12 sont en service. La version anti-émeute est la plus utilisée dans l'armée de terre et la marine pour la protection des bases, des navires et des personnels, tandis que les Marines utilisent la version « fusil des tranchées » dans le Pacifique.

Fusil Garand M1

Le Garand M1 est le fusil réglementaire de l'armée américaine. C'est un fusil semi-automatique à emprunt de gaz, avec un magasin de huit balles qui se recharge via un clip préchargé. Ce clip est éjecté lorsqu'on tire la dernière balle, émettant un bruit caractéristique et funeste, puisqu'il indique que le tireur n'a plus de munitions et doit recharger. Toutefois, sur un champ de bataille bruyant, ce désavantage est difficile à entendre.

Grenade ananas

La grenade à fragmentation standard américaine est une autre relique de la Première Guerre mondiale. Développée à partir d'un modèle français, elle est surnommée « l'ananas » en raison de sa forme. Ce type de grenade est aussi utilisé comme grenade à fusil M17.

Mitraillette Thompson

La mitraillette Thompson ou « Tommy Gun » est l'arme réglementaire des sous-officiers, équipiers et autres soldats ne pouvant pas porter de fusil. En 1939, c'est la seule mitraillette produite en dehors de l'Europe. Elle est rapidement adoptée par les nations majeures non alignées avec l'Axe dès le début de la guerre.

La Thompson est distribuée d'abord à l'Aéroportée et aux rangers, afin d'assurer leur puissance de feu. C'est la mitraillette de prédilection des SAS et des commandos britanniques.

Mitrailleuse Browning M1919

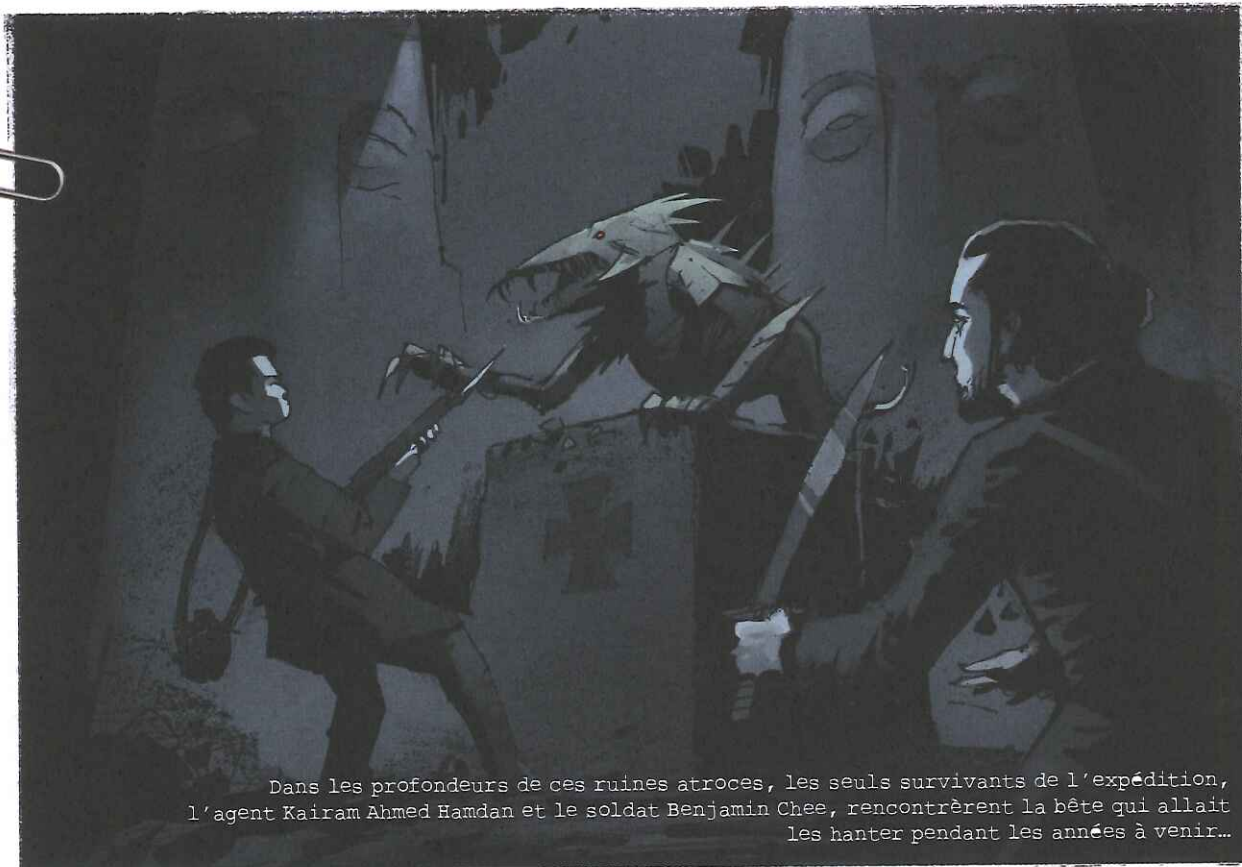
Le M1919 est la mitrailleuse intermédiaire standard dans l'armée américaine. Il sert d'appui à l'infanterie, ou peut être monté sur un véhicule ou un avion.

Mitrailleuse Johnson M1941

Le Johnson M1941 est une mitrailleuse légère utilisée par les rangers, les corps de Marines et la Première Force de service spécial.

Pistolet M1911A1

Le pistolet M1911A1 est l'arme personnelle réglementaire américaine, utilisée par tous les services. Il est distribué aux officiers,



Dans les profondeurs de ces ruines atroces, les seuls survivants de l'expédition, l'agent Kairam Ahmed Hamdan et le soldat Benjamin Chee, rencontrèrent la bête qui allait les hanter pendant les années à venir...

aux équipiers aéronautiques, à la police militaire, aux conducteurs, aux servants d'artillerie, aux tankistes, etc. C'est également une arme de prédilection des forces spéciales alliées. Son profil fin facilite sa dissimulation. Enfin, il est fourni en petite quantité aux mouvements de résistance européens.

France

Carabine M16 Berthier modèle 1892

La carabine Berthier en configuration M16 est un fusil solide et fiable, ayant prouvé sa valeur en combat. On la trouve chez l'armée de terre et dans la gendarmerie nationale.

Fusil Mas modèle 1936

Le MAS-36 est le fusil réglementaire au début de la guerre, distribué aux unités de première ligne.

Mitrailleuse Mac modèle 1924-M29

Le fusil-mitrailleur « modèle 1924, modifié 1929 » est l'arme d'appui standard des escouades françaises au début de la guerre. On le trouve dans l'armée de terre et la gendarmerie nationale. Il a deux gâchettes : une pour le tir semi-automatique, l'autre pour le tir automatique. Après la capitulation, l'Allemagne redéploie les fusils-mitrailleurs capturés vers les défenses du mur de l'Atlantique.

Pistolet Mab modèle D

Le MAB (produit à la Manufacture d'Armes de Bayonne) modèle D est le pistolet le plus moderne utilisé par la gendarmerie nationale. Il est également adopté par la Wehrmacht après la conquête de la France.

Pistolet-mitrailleur Erma modèle 1935 (EMP-35)

À la fin de la guerre d'Espagne, les Français héritent de stocks d'EMP-35 allemands de républicains espagnols fuyant les nationalistes. Ils sont réintroduits dans l'armée de terre et la gendarmerie nationale. Ils n'ont qu'un défaut : si le tireur tape dans le loquet de démontage derrière la garde, l'arme tombe en morceaux.

Révolution MAS modèle 1873

Le MAS modèle 1873 est distribué aux sous-officiers durant les deux guerres mondiales, ainsi qu'à la police et la gendarmerie. Il est aussi très utilisé par la Résistance.

VÊTEMENTS POUR ESPION

Tenue continentale

Les agents de la DOS et du BSS envoyés en Europe occupée doivent faire attention à ce qu'ils portent, sans parler de leurs effets

personnels, la mode européenne étant très différente de celle de Grande-Bretagne et des États-Unis. On leur confie des objets récupérés auprès des réfugiés si possible, ainsi que des copies soignées.

MATÉRIEL DE COMMUNICATION POUR ESPION

Plusieurs équipements radios sont à la disposition des agents clandestins. Le Transmetteur Paraset Mk.VIII (datant de 1940), conçu par SIS, est facile à régler, entreposer et cacher, puisqu'il tient dans une petite valise, ce qui est parfait pour les opérations secrètes. Un autre modèle est le Récepteur de communication miniature ou MCR1 (datant de 1943). Capable de contrer le brouillage allemand, il est utilisé par la Résistance française, qui le reçoit dans des paquets de biscuits Huntley et Palmer. Enfin, le Kit portable sans fil « B2 » (datant de 1942), fabriqué par la DOS, tient dans une valise et résiste au brouillage.

Le S-phone est une machine plus complexe, datant de 1943, regroupant un téléphone duplex à haute fréquence, une balise et un indicateur de largage. Son casque isolé permet de parler sans être entendu. L'usager au sol doit pointer son antenne dans la direction d'un avion équipé qui le survole, ce qui permet de communiquer avec ses directeurs londoniens sans risque d'interception. S'il sert à identifier un point de largage, le pilote sait qu'il est arrivé à destination lorsqu'il entre dans une zone de silence radio juste au-dessus du S-phone.

ÉQUIPEMENT D'ESPION

Appareil photo miniature Eastman M.B.

Le BSS a commandé à Eastman Kodak la création d'un appareil photo « Matchbox » (M.B.) qui, comme son nom l'indique, tiendrait dans une boîte d'allumettes. Disponible à partir de 1944, sa pellicule de 16 mm produit trente-quatre images de 14 mm de côté, bien que la qualité soit médiocre comparée à celle du Minox.

Appareil photo miniature Minox Riga

Appareil photo d'espionnage par excellence, le Minox est utilisé par toutes les nations en guerre. Inventé par Walter Zapp en 1938, il est construit par VEF à Riga, en Lettonie. Durant la guerre, le contrôle de l'usine oscille entre l'URSS et l'Allemagne. Fait en acier inoxydable, le Minox est d'une taille comparable à la M.B. Il contient une pellicule de 8 × 11 mm avec cinquante poses.

Chausse-trape

La DOS et le BSS fournissent une chausse-trape de 8 cm de diamètre, à utiliser sur les routes ou les pistes d'aéroport. L'une de ses quatre pointes est toujours dirigée vers le haut.

Cth

Lorsqu'un véhicule roule sur des chausse-trapes, son conducteur doit effectuer un test Difficile de Conduite pour garder le contrôle. Un cavalier doit réussir un test Difficile d'Équitation. Tout animal ou humain marchant sur l'un de ces objets subit 1D3 points de dégâts.

Sav

Rouler sur des chausse-trapes impose un jet de Pilotage ou d'Équitation ; un échec peut mener à un accident malheureux. De plus, ces objets infligent 2D4 points de dégâts aux chevaux et aux personnes non équipées de chaussures solides.

Couteau à crocheter

Dissimulant un kit de crochetage complet, ce couteau de poche est fourni par la DOS et le BSS. La lame de 4 cm et les cinq crochets, utilisés en conjonction avec une petite barre de torsion, permettent d'ouvrir discrètement des portes ou des armoires.

Couteau d'évasion MI9

Le couteau d'évasion comprend une pince-coupante, une lame anti-serrure, une lame de couteau classique, trois lames de scie à métaux et un tournevis, le tout dans un couteau de poche de 18 cm de long. On l'envoyait aux prisonniers de guerre alliés dans les poignées de battes de cricket.

Gilhooley

Fourni par le BSS, le Gilhooley est une imprimante de papier adhésif qui tient dans une mallette. Grâce à lui, un agent peut reproduire des lettres, des documents, des schémas, des cartes, des coupures de journaux, des dessins au trait et des illustrations en demi-ton. Équipé d'une batterie et de sa propre source lumineuse, il est fourni avec du papier photo et des solutions de développement et de fixation. L'ensemble pèse environ 5,5 kg.

Kit de copie de clé

Ce kit complet contient tout le nécessaire pour prendre l'empreinte d'une clé, créer un moule et fabriquer un double à partir de métal fondant à basse température, grâce à la bougie incluse. Fourni par la DOS et le BSS.

EXPLOSIFS ET ENGINS INCENDIAIRES POUR ESPIONS

Bombe Gammon No.82 Mk.I

Développée en remplacement de la « bombe collante » volatile et imprévisible, la grenade No.82 est une arme polyvalente dont l'effet peut être modulé selon la quantité de plastic utilisée. Elle est fournie aux forces spéciales, à la DOS et à la Résistance. Un demi-bâton de plastic plus quelques shrapnels en font une grenade antipersonnelle, tandis qu'un kilo d'explosif donne une redoutable grenade anti-véhicule blindé.



Lander - Des sapeurs font exploser des mines découvertes dans les eaux bulgares durant la Grande guerre patriotique 1941-1945
- archive de la RIA Novosti, image #60680 / Lander / CC-BY-SA 3.0.

Charges standard, 700 g et 1,4 kg

Ce sont les charges de démolition standard de la DOS, composées de plastic enroulé dans du tissu imperméabilisé et traversé par une amorce. La charge peut être découpée pour former deux charges plus petites.

Crève-pneu

Équipement de la DOS et du BSS, le crève-pneu est une petite charge hautement explosive (HE), qui est fournie déguisée en pierres ou en purin, et destinée à immobiliser les véhicules ennemis.

Grenade GP

La grenade GP n'est rien de plus que 225 g de plastic dans une boîte en métal (11×5×6 cm) reliée à une mèche. Elle est utilisée en tant que grenade contre les hommes et les véhicules non-blindés, comme charge de démolition ou pour couper une plaque d'acier de 2 cm d'épaisseur ou un rail de chemin de fer.

Incendiaire de poche M1

L'incendiaire de poche est conçu pour déclencher des incendies à retardement. Il consiste en un paquet en celluloid noir, mesu-

rant approximativement 11×8×2 cm, rempli de pétrole gélifié, avec deux détonateurs-stylos qui déterminent approximativement l'heure de l'explosion. Idéalement, il faut le poser dans une pile de bois, la cabine d'un camion, une maison ou un meuble, un champ de blé, un puits de pétrole ou une réserve d'essence, une usine ou un entrepôt.

Valise incendiaire

Les agents peuvent demander un attaché-case, une mallette ou une valise pour documents sensibles. Leurs parois sont garnies de peinture à l'oxyde de plomb, empêchant de voir le contenu aux rayons X. Toutes ces valises sont dotées d'une ou plusieurs charges de thermite pour détruire leur contenu et prendre feu. Elles sont réglées pour exploser lorsque l'on tente de les ouvrir sans appuyer d'abord sur le loquet de sécurité.

ARMES À FEU POUR ESPION

Carabine commando De Lisle Mk.I

Le De Lisle est une carabine silencieuse de calibre .45, dont on n'entend que le bruit du chargement et de la percussion. Basés sur le fusil Lee-Enfield, la culasse et le magasin ont été modifiés et le canon remplacé par celui d'une mitraillette Thompson. Il est utilisé dans les opérations de commandos, pour la défense des bases de renseignement et des stations de radio clandestines.

Une pelletée de dés

En regardant la table des grenades et des explosifs pages (130 et 131), vous remarquerez que leurs dommages sont notés « Spécial ». Nous pourrions vous fournir un nombre de dés précis, mais, en pratique, quand une charge explosive est utilisée contre un être humain (ou la majorité des véhicules), soit il est détruit totalement, soit il s'en sort. Personne ne survit à 225 g de plastic, même s'ils font des dégâts minimaux. Notre solution est de traiter ces déflagrations imposantes comme au cinéma. Est-ce intéressant pour l'histoire de faire beaucoup de dégâts, ou de détruire partiellement le bâtiment ou le véhicule ? Voulez-vous vraiment que le scientifique nazi maléfique soit tué dans une explosion lointaine, ou préférez-vous un affrontement final acharné ? En traitant les explosifs de cette manière, vos aventures ne seront pas ralenties par des pelletées de dés et l'histoire pourra continuer.

Bien sûr, certaines créatures du Mythe peuvent résister aux dommages générés par les plus grosses bombes. Pour plus d'informations sur le combat cthuloïde à grande échelle, consultez *Achtung! Cthulhu : Les Horreurs de la guerre secrète*.

Enpen Mk. I

L'Enpen est une arme de calibre .22 à un coup, ressemblant à un stylo bon marché. Puisqu'il passe inaperçu, on peut le tenir en main discrètement et tirer sur un ennemi qui vous surveille ou vous interroge. S'il est pressé contre le corps de la cible, la détonation ne s'entend pas dans la pièce voisine.

Mitraillette United Defence M42

Mitraillette de 9 mm, la M42 a été conçue pour remplacer la Thompson M1, mais les militaires la refusent. Elle se retrouve entre les mains du BSS et des mouvements de résistance d'Europe et d'Extrême-Orient.

Pistolet de manche Mk. I et II

Distribué par la DOS, le pistolet de manche est une arme aussi meurtrière que silencieuse. Transporté attaché à une lanière dans la manche d'un manteau, il se glisse dans la main de l'agent, qui le pose sur sa victime et n'a plus qu'à appuyer sur la gâchette.

Pistolet High Standard HDM

Choisi par le BSS, le HDM est un pistolet semi-automatique équipé d'un silencieux intégral, conçu pour être utilisé dans une pièce fermée ou pour éliminer une sentinelle. Inaudible dans le trafic, la détonation peut être prise pour une simple porte qui claque.

Pistolet Welrod Mk. IIA

Conçu pour être silencieux, le Welrod est un tube compact que l'on tient à deux mains, une sur la poignée/magasin et l'autre sur le fut. En raison de l'efficacité du silencieux, il est impossible de reconnaître un coup de feu au-delà d'une cinquantaine de mètres. Le Welrod est équipé de lunettes nocturnes lumineuses. Il existe aussi une version 9 mm.

ARMES BLANCHES POUR ESPION

Arme de combat rapproché McLagen-Peskett Mk. I

Vendu par Cogswell & Harrison, de Londres, le Peskett est une arme combinée redoutable. Une lame pointue de 14 cm et une garrotte se rétractent dans une poignée en acier noir terminée par une boule qui peut servir de matraque.

Couteau de combat Smatchet

Conçu par W.E. Fairbairn, le Smatchet est un grand couteau de combat utilisé par les forces spéciales britanniques et le BSS. De la taille d'une machette, le maniement du Smatchet repose sur des coups de taille visant les articulations et le cou, des coups d'estoc à l'estomac et des coups contondants au visage.

Couteau discret et de revers

La DOS et le BSS distribuent différentes formes de couteaux discrets. Cousus dans les vêtements, ils peuvent échapper à une fouille sommaire. Plus long, le couteau de revers est conçu pour les attaques de taille contre les mains, le cou ou le visage d'un ennemi, afin de s'échapper pendant qu'il tente de stopper la perte de sang.

Couteau-clou Mappin & Webb

Doté d'une lame triangulaire de 18 cm de long, ce couteau s'utilise d'estoc, avec la poignée dans la paume de la main. On le sort facilement de sa cachette grâce à une ficelle accrochée à sa poignée.

Couteau-garrotte du BCRA

Les agents du Bureau central de renseignement et d'action (BCRA) reçoivent ce couteau de style bodkin combiné à une garrotte. La lame est percée pour qu'on puisse y verser du poison. Avant de l'utiliser, il faut frapper la pointe du couteau sur une surface dure pour briser le sceau synthétique.

Matraque télescopique

Cachée dans la manche des agents du BSS, la matraque se déploie d'un coup, frappant l'ennemi à la tempe. Composée de deux ressorts concentriques dans un tube en acier, elle mesure 18 cm refermée, 41 cm dépliée et ne pèse que 300 g.

Les Sipo et SD allemands ont une matraque similaire.



JE ME MOQUE DE L'AVIS DU PROF LIMEY,
JE VAIS AVOIR BESOIN D'UN PLUS GROS FUSIL !
— SERGENT CARTER

Cth

Table 27 : Armes et équipement courant

CASQUES

Équipement	Pays	Dispo.	Points d'armure
Brodie Mk.I	G-B	1936	2
Mk.III « Tortue »	G-B/Canada	1944	3
M1935 & M1940	Allemagne	1935/40	4
Fallschirmjäger M1936/37/38	Allemagne	1936/38	4
M3 & M5*	États-Unis	1943	3
Mk.2 « Parlant »*	États-Unis/marine	1942	3

* Compatible avec le port d'écouteurs et de micro.



Grande guerre patriotique : des hommes de l'Armée rouge attaquent, 1941 - archive de la RIA Novosti, image #613474 / Alpert / CC-BY-SA 3.0.

ARMES DE CONTACT

Équipement	Pays	Dispo.	Compétence de départ^	Dégâts	Portée de base	Att./md	Magasin	PV	Malf.
Outil de retranchement	—	—	CC/AM (Gourdin)	ID6+2+Impact	Contact	I	—	16	—
Baïonnette (fixée)	—	—	CC/AM (Lance)	ID8+Impact	Contact	I	—	15	—
Baïonnette (en tant que couteau)			CC/AM (Couteau)	ID6+Impact					
Crosse de fusil	—	—	CC/AM (Gourdin)	ID6+Impact	Contact	I	—	11	—
Couteau de combat Fairbairn-Sykes	G-B	1941	CC/AM (Couteau)	ID4+2+Impact	Contact	I	—	12	—
Couteau de tranchée Mk.I	États-Unis	1918	CC/AM (Couteau) CàC : bagarre	ID6+Impact ID3+2+Impact	Contact Contact	I	—	12	—
Couteau de combat M3	États-Unis	1943	CC/AM (Couteau) Lancer	ID4+2+Impact ID4+2+½Impact	Contact (FOR-I)×3 m	I	—	14	—
Couteau-garrotte du BCRA	France	1941 ?	CC/AM (Couteau) CàC : lutte (Garrotte)	ID3+Impact+PUI† Strangulation‡	Contact Contact	I	—	8 6	—
Couteau-clou Mappin & Webb	G-B	1941	CC/AM (Couteau)	ID3+Impact	Contact	I	—	8	—
Arme de combat rapproché McLagen-Peskett Mk.I	G-B	1940	CC/AM (Couteau) CàC : lutte (Garrotte) CC/AM (Gourdin)	ID4+Impact Strangulation‡ ID8+Impact	Contact Contact Contact	I	—	12 6 12	—
Couteau de combat Smatchet	G-B/États-Unis	1941	CC/AM (Couteau)	ID8+Impact	Contact	I	—	15	—
Matraque télescopique	États-Unis	1941	CC/AM (Gourdin)	ID8+Impact	Contact	I	—	12	—
Couteau discret§	G-B/États-Unis	1941	CC/AM (Couteau) ou CàC : bagarre	ID3+Impact	Contact	I	—	10	—

^ CC = Close combat ; AM = Armes blanches : armes de mêlée ; CàC = Corps à corps.

† VIR = Virulence du poison utilisé. Cf. les exemples page 227 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu*.‡ Utilisez les règles de suffocation, page 212 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu* pour déterminer la perte de PV ou la mort.

§ Contrairement aux autres couteaux et baïonnettes, le couteau discret ne peut pas empaler.

Sav

CASQUES

Équipement	Armure	Poids	Notes
Brodie Mk.I	1	2,5	50 % de chance contre les tirs à la tête
Mk.III « Tortue »	2	2,5	50 % de chance contre les tirs à la tête
M1935 & M1940	3	2,5	50 % de chance contre les tirs à la tête
Fallschirmjäger M1936/37/38	3	2,5	50 % de chance contre les tirs à la tête
M3 & M5*	2	2,5	50 % de chance contre les tirs à la tête
Mk.2 « Parlant »*	1	1,5	50 % de chance contre les tirs à la tête

* Compatible avec le port d'écouteurs et de micro.



Administration des archives nationales, image 5957435 - Le soldat Ware applique un maquillage de dernière minute au soldat Plaudo, Angleterre 1944 - Image du domaine public

ARMES DE CONTACT

Équipement	Dégâts	Portée	Force Min.	Poids	Notes
Outil de retranchement	For+D4	Contact	—	1,5	—
Baïonnette (fixée)	For+D6	Contact	—	1	
(en tant que couteau)	For+D4				Lorsqu'elle est fixée à un fusil : Parade +1, Allonge 1
Crosse de fusil	For+1D6	Contact	—	1,5	—
Couteau de combat Fairbairn-Sykes	For+D4	Contact	—	1,5	PA 1
Couteau de tranchée Mk.I	For+D4	Contact	—	1,5	—
Couteau de combat M3	For+D4+1	Contact	—	1,5	—
		03/06/12			
Couteau-garrote du BCRA	For+D4+Poison Strangulation	Contact	—	1,5	On trouve des exemples de poison dans <i>Savage Worlds</i> . Pour la strangulation, utilisez les règles de lutte : chaque round où la victime rate son jet, elle reçoit un niveau de fatigue.
Couteau-clou Mappin & Webb	For+D4	Contact	—	1,5	—
Arme de combat rapproché	For+D4				
McLagen-Peskett Mk.I	Strangulation	Contact	—	1,5	Pour la strangulation, utilisez les règles de lutte : chaque round où la victime rate son jet, elle reçoit un niveau de fatigue.
Couteau de combat Smatchet	For+D6	Contact	—	2	—
Matraque télescopique	For+D6	Contact	—	1	—
Couteau discret	For+D4	Contact	—	0,5	La cible subit un malus de -1 pour sortir de l'état Secoué.



GRENADES ET EXPLOSIFS

Équipement	Pays	Dispo.	Compétence de départ	Dégâts	Portée de base	Att./rnd	Magasin	PV	Malf.
Bombe Gammon No.82 Mk.I	G-B	1943	Lancer	6D6/3 m**	(FOR-I)×1 m	1	—	6	—
Crève-pneu	G-B/États-Unis	1943	—	2D6/1 m	Contact	1	—	12	—
Grenade GP	—	1944	Lancer	Spécial**	(FOR-I)×1 m	1	—	10	—
Charges standard, 700 g et 1,4 kg	G-B	1940	Métier : explosifs	Spécial**	Contact	1	—	8	—
Grenade No.36M (lancée à main)	G-B	1917	Lancer	4D6/4 m	(FOR-I)×1 m	1	—	8	—
Grenade No.36M (grenade à fusil)	—	—	Artillerie : tir indirect	4D6/4 m	150 m	1/2	—	8	—
Mortier 5 cm	G-B	1938	Artillerie : tir indirect	4D6/4 m Fumée Éclairage	250 m	1/3	1	16	00
Grenade « ananas » M17 (lancée à la main)	États-Unis	1918	Lancer	4D6/4 m	(FOR-I)×1 m	1	—	8	—
Grenade « ananas » M17 (grenade à fusil)	États-Unis	1941	Artillerie : tir indirect	4D6/4 m	150 m	1/2	—	0	—

** Pour de grandes quantités d'explosifs, gérer les dégâts de façon cinématographique (cf. page 125).

ARMES DE POING

Équipement	Pays	Dispo.	Compétence de départ^	Dégâts	Portée de base	Att./rnd	Magasin	PV	Malf.
Pistolet Browning Hi Power	G-B	1944	AF : armes de poing	1D10	15 m	2	13+1	8	98
Revolver de service Webley .38/200	G-B	1932	AF : armes de poing	1D10	15 m	2	6	8	00
M1911A1	États-Unis	1924	AF : armes de poing	1D10+2	15 m	1	7	8	98
Pistolet MAB modèle D	France/ Wehrmacht	1933	AF : armes de poing	1D8	15 m	3	9	8	99
Revolver MAS modèle 1873	France/ Résistance française	1873	AF : armes de poing	1D10	15 m	3	6	10	00
Enpen Mk.I	G-B (DOS)	1944	AF : armes de poing	1D6	3 m	1	1	6	99
Pistolet HDM High Standard	États-Unis (BSS)	1944	AF : armes de poing	1D6	10 m	1 ou 3	10	8	00
Pistolet Welrod Mk.IIA	G-B	1943	AF : armes de poing	1D8	8 m	1/2	8	8	00
Pistolet Welrod 9 mm	G-B	1944	AF : armes de poing	1D10	8 m	1/2	5	8	00
Pistolet de manche	G-B (DOS)	1943	CàC : bagarre AF : armes de poing	1D8 1D8	Contact 3 m	1 1	1 1	8 8	00 00

^ AF = Armes à feu ; CàC = Corps à corps.

Sav

GRENADES ET EXPLOSIFS

Équipement	Gabarit	Dégâts	CdT	Portée	Tirs	For.	Poids	Notes
Bombe Gammon No.82 Mk.I	Grand	4D6	—	05/10/20	—	—	2	AL
Crève-pneu	Petit	2D6	—	—	—	—	—	—
Grenade GP	Moyen	Spécial**	—	05/10/20	—	—	—	—
Charges standard, 700 g et 1,4 kg	Grand	Spécial**	—	—	—	—	—	—
Grenade No.36M (lancée à main)	Moyen	3D6	—	05/10/20	—	—	2	—
Grenade No.36M (grenade à fusil)	Moyen	2D6+1	1	10/20/40	1	—	—	PA 1, Tir statique
Mortier 5 cm	Moyen	2D8 Fumée Éclairage	1	50/75/100	1	—	9	PA 1, mouvement impossible, AL
Grenade « ananas » M17 (lancée à la main)	Moyen	3D6	—	05/10/20	—	—	2	—
Grenade « ananas » M17 (grenade à fusil)	Moyen	2D6+1	1	10/20/40	1	—	—	PA 1, Tir statique

** Pour de grandes quantités d'explosifs, gérer les dégâts de façon cinématographique (cf. page 125).

ARMES DE POING

Équipement	Dégâts	CdT	Portée	Tirs	For.	Poids	Notes
Pistolet Browning Hi Power	2D6-1	1	12/24/48	13	—	1,25	PA 1, Semi-auto
Revolver de service Webley .38/200	2D6+1	1	12/24/48	6	—	1	PA 1, Revolver
M1911A1	2D6+1	1	12/24/48	7	—	1,25	PA 1, Semi-auto
Pistolet MAB modèle D	2D6+1	1	12/24/48	9	—	1,25	Semi-auto
Revolver MAS modèle 1873	2D8	1	12/24/48	6	—	1	PA 1, Semi-auto
Enpen Mk.I	2D6-1	1	03/06/12	1	—	0,5	Silencieux
Pistolet HDM High Standard	2D6-1	1	12/24/48	10	—	1,25	Tir en rafale, silencieux
Pistolet Welrod Mk.IIA	2D6+1	1	12/24/48	8	—	1	PA 1, Semi-auto
Pistolet Welrod 9 mm	2D8	1	12/24/48	5	—	1	PA 1, Semi-auto
Pistolet de manche	2D6+1	1	Contact	1	—	—	+2 en Discrétion pour obtenir une Attaque Surprise



FUSILS

Équipement	Pays	Dispo.	Compétence de départ^	Dégâts	Portée de base	Att./rnd	Magasin	PV	Malf.
Lee-Enfield Mk.III	G-B/ Commonwealth	1907	AF : fusil	2D6+4	110 m	1/2	10	12	00
Lee-Enfield No.4 Mk.I (T) (avec lunette de précision)	G-B	1942	AF : fusil	2D6+4	220 m	1/2	10	12	00
Carabine M1	États-Unis	1941	AF : fusil	2D6+2	90 m	1	15	10	98
Fusil Garand M1	États-Unis	1936	AF : fusil	2D6+4	110 m	1	8	11	99
Fusil de chasse Winchester M12	États-Unis	1914	AF : fusil de chasse	4D6/1D5/1D6	10/20/50 m	1	6	10	00
Carabine Berthier modèle 1892 M16	France	1916	AF : fusil	2D6+2	90 m	1/2	5	11	00
Fusil MAS Modèle 1936	France/Wehrmacht	1936	AF : fusil	2D6+4	110 m	1/2	5	11	00
Carabine De Lisle Commando Mk.I	G-B/États-Unis /France libre	1943	AF : fusil	1D10+2	90 m	1/2	7	11	00

^ AF = Armes à feu.

MITRAILLETES ET MITRAILLEUSES

Équipement	Pays	Dispo.	Compétence de départ^	Dégâts	Portée de base	Att./rnd	Magasin	PV	Malf.
Mitraillette Sten Mk.I-V /Commonwealth	G-B	1941	AF : mitraillette	1D10	30 m	2 ou rafale	32	8	98
Mitrailleuse Bren /Commonwealth	G-B	1938	Armes lourdes	2D6+4	130 m	1 ou rafale	30/100	12	98
Mitrailleuse Vickers	G-B	1912	Armes lourdes	2D6+4	110 m	Rafale	250	14	00
Mitraillette Thompson	États-Unis	1923	AF : mitraillette	1D10+2	30 m	1 ou rafale	20/50	10	96
Fusil automatique Browning	États-Unis	1938	Armes lourdes	2D6+4	90 m	1 ou rafale	20	12	98
Mitrailleuse Johnson M1941	États-Unis	1940	Armes lourdes	2D6+4	110 m	1 ou rafale	25	12	99
Mitrailleuse Browning M1919	États-Unis	1940	Armes lourdes	2D6+4	120 m	rafale	250	12	98
Pistolet-mitrailleur Erma modèle 1935 (EMP-35)	France	1935	AF : mitraillette	1D10	30 m	2 ou rafale	32	8	98
Mitrailleuse MAC modèle 1924 M29	France/Allemagne	1930	Armes lourdes	2D6+4	110 m	1 ou rafale	25	12	00
Mitraillette United Defence M42	États-Unis (BSS)/Résistance	1942	AF : mitraillette	1D10	30 m	2 ou rafale	20	8	99

^ AF = Armes à feu.

Sav

FUSILS

Équipement	Dégâts	CdT	Portée	Tirs	For.	Poids	Notes
Lee-Enfield Mk.III	2D8	1	24/48/96	10	D6	4,5	PA 1, Tir en rafale
Lee-Enfield No.4 Mk.I (T) (avec lunette de précision)	2D8	1	24/48/96	10	D6	4	PA 1, peut être équipé d'une lunette
Carabine M1	2D6	1	15/30/60	15	—	5,75	Semi-auto
Fusil Garand M1	2D8	1	24/48/96	8	—	4,75	PA 2, Semi-auto
Fusil de chasse Winchester M12	1-3D6	1	12/24/48	6	—	4	Cf. <i>Savage Worlds</i> .
Carabine Berthier modèle 1892 M16	2D6	1	15/30/60	5	—	2,5	Semi-auto
Fusil MAS Modèle 1936	2D8	1	12/24/48	5	—	4,75	PA 1, Semi-auto
Carabine De Lisle Commando Mk.I	2D6+1	1	15/30/60	7	—	2,5	Semi-auto

MITRAILLETES ET MITRAILLEUSES

Équipement	Dégâts	CdT	Portée	Tirs	For.	Poids	Notes
Mitraillette Sten Mk.I-V	2D6-1	3	12/24/48	32	—	4	PA 1, Automatique
Mitrailleuse Bren	2D8	3	40/80/160	30/100	D8	11	PA 2, Automatique, Tir statique
Mitrailleuse Vickers	2D8	3	30/60/120	250	—	20	PA 2, Automatique, mouvement impossible
Mitraillette Thompson	2D6+1	3	12/24/48	20/50	—	6,5	PA 1, Automatique
Fusil automatique Browning	2D8	2	30/60/120	20	D8	10	PA 1, Automatique, Tir statique
Mitrailleuse Johnson M1941	2D8	3	24/48/96	25	D6	6,5	PA 2, Automatique
Mitrailleuse Browning M1919	2D8	3	24/48/96	250	—	16	PA 2, Automatique, mouvement impossible
Pistolet-mitrailleur Erma modèle 1935 (EMP-35)	2D6	3	12/24/48	32	—	5	PA 1, Automatique
Mitrailleuse MAC modèle 1924 M29	2D8+1	3	12/24/48	25	D6	6,5	PA 2, Tir statique
Mitraillette United Defence M42	2D8	3	12/24/48	20	—	5	PA 1, Automatique

Cth

ARMES LOURDES & DIVERSES

Équipement	Pays	Dispo.	Compétence de départ	Dégâts	Portée de base	Att./rnd	Magasin	PV	Malf.
Arme antitank PIAT	G-B	1942	Armes lourdes	5D6/1 m	60 m	1/8	1	18	00
	/Commonwealth								
	/Résistance								
Lance-flammes portable « bouée » No.2 Mk.II	G-B	1943	Armes lourdes	2D6	60 m	1	10	8	94
Fusil antitank Boys	G-B	1937	Armes lourdes	2D6+4	100 m	1	5	10	98
Bazooka M1A1	États-Unis	1943	Armes lourdes	4D6/1 m	30 m	1/3	1	14	98

Sav

ARMES LOURDES & DIVERSES

Équipement	Gabarit	Dégâts	CdT	Portée	Tirs	For.	Poids	Notes
Arme antitank PIAT	Moyen	4D8	1	12/24/48	1	D8	16	PA 7, Tir statique, AL
Lance-flammes portable « bouée » No.2 Mk.II	Cône	2D10	1	—	10	D8	32	Ignore l'armure
Fusil antitank Boys	—	4D8	1	24/48/96	5	D8	17,5	PA 4, AL
Bazooka M1A1	Petit	4D8	1	24/48/96	1	—	6	PA 9, Tir statique, AL





Chapitre 9

Guide de jeu rapide

« Un jeune homme connaît les règles, un adulte les exceptions. »
– Oliver Wendell Holmes

APPEL DE CTHULHU

Voici un guide de référence rapide dans lequel vous trouverez les règles, compétences et équipements dont vous aurez probablement besoin pendant une partie d'*Achtung ! Cthulhu* pour *L'Appel de Cthulhu*. Une version plus détaillée couvrant des tables et des règles spécifiques se trouve dans le *Guide du Gardien pour la guerre secrète* d'*Achtung ! Cthulhu*.

Abréviations : AdC – *L'Appel de Cthulhu* ; A!CGI – *Achtung ! Cthulhu : Le Guide de l'Investigateur pour la guerre secrète* ; A!CGG – *Achtung ! Cthulhu : Le Guide du Gardien pour la guerre secrète*.

Création de personnage

- Règles de base de la création de personnage – AdC, p. 66-111.
- Règles d'*Achtung ! Cthulhu* pour la création de personnage – A!CGI, p. 50 à 89.
- Occupations – AdC, p. 73 ; A!CGI, p. 62 à 88.
- Compétences (définitions) – AdC, p. 79 à 104 ; A!CGI, p. 89 à 98.
- Compétences (usage) – AdC, p. 79 à 104.
- Équipement – A!CGI, p. 119 à 134.

Création de personnage à Achtung ! Cthulhu

- Choisissez ou tirez au hasard votre nationalité (p. 52).
 - » N'oubliez pas que vous pouvez aussi choisir de jouer un Britannique ou un Américain, même s'ils ne sont pas sur les tables.

- Choisissez ou tirez au hasard votre occupation (p. 53, p. 62 à 87).
- Choisissez ou tirez au hasard votre relation avec le Mythe (optionnel).
- Personnages civils :
 - » Suivez les règles habituelles de création de personnage (AdC, p. 36). Dépensez ÉDU×20 points pour les compétences de votre occupation, jusqu'à un maximum de 99 par compétence. Puis répartissez INT×10 points sur les compétences personnelles, à l'exception de Mythe de Cthulhu.
 - » Si votre investigateur souhaite rejoindre les forces armées, passez à la p. 75 (cf. ci-dessous).
- Personnages militaires :
 - » Suivez les règles habituelles de création de personnage (AdC, p. 36) pour générer les caractéristiques de votre investigateur. Ne répartissez pas encore les points de compétence.
 - » Choisissez ou tirez au hasard la branche dans laquelle entre votre investigateur sur la Table 13 : Appelé ! (p. 70).
 - » Déterminez si l'investigateur réussit ou non la partie physique de ses classes en lançant un jet de pourcentage contre sa CON sur la Table 14 : Aptitudes physiques (p. 71). N'oubliez pas de noter les augmentations de compétences de +1D6 conférées par la réussite des classes (Table 15 : Classes, p. 71).
 - » Consultez la Table 16 : Entraînement selon le grade pour déterminer le grade initial de votre investigateur (p. 72) et notez les augmentations de compétences associées.
 - » Si vous ne l'avez pas déjà fait, choisissez une occupation militaire (pp. 75-87) et dépensez ÉDU×20 points pour les compétences d'occupation de votre investigateur, puis appliquez les augmentations de ses classes, de son rang et des entraî-

nements supplémentaires, jusqu'à un maximum de 99 points par compétence. Puis répartissez INT×10 points sur les compétences personnelles, à l'exception de Mythe de Cthulhu.

» Ayant consulté la Table 17 : Grades comparés des armées alliées (p. 72), lancez un dé de pourcentage contre l'INT+POU de votre personnage pour vérifier s'il a été promu durant le début de son service militaire, puis appliquez les bonus ou malus obtenus (Table 18 : Promotion, p. 74). Continuez à lancer les dés jusqu'à ce que vous échouiez ou atteigniez le grade de major (à la discrétion du gardien). C'est le rang de votre investigateur en début de partie. Enfin lancez les dés pour voir s'il a été décoré suite à ses actions.

• Personnages appelés ou volontaires :

» Suivez les règles habituelles de création de personnage (AdC, p. 36). Dépensez ÉDU×20 points pour les compétences de votre occupation, jusqu'à un maximum de 99 par compétence. Puis répartissez INT×10 points sur les compétences personnelles, à l'exception de Mythe de Cthulhu.

» Choisissez la branche pour laquelle l'investigateur s'est porté volontaire, ou tirez au hasard sur la Table 13 : Appelé ! (p. 70) s'il a été appelé.

» Déterminez si l'investigateur réussit ou non la partie physique de ses classes en lançant un jet de pourcentage contre sa CON sur la Table 14 : Aptitudes physiques (p. 71). Appliquez les augmentations de compétences de +1D6 conférées par la réussite des classes (Table 15 : Classes, p. 71). Si un investigateur n'a pas déjà une compétence donnée, il part des chances de base, auxquelles il ajoute les augmentations.

» Consultez la Table 16 : Entraînement selon le grade pour déterminer le grade initial de votre investigateur (p. 72) et notez les augmentations de compétences associées.

» Appliquez un nombre d'augmentations supplémentaires égales à l'INT de l'investigateur, à dépenser sur les compétences d'occupation militaire acquises durant les classes.

» Les jets pour promotion sont à la discrétion du gardien. S'ils sont autorisés, consultez la Table 17 : Grades comparés des armées alliées (p. 72), lancez un dé de pourcentage contre l'INT+POU de votre personnage pour vérifier s'il a été promu durant le début de son service militaire, puis appliquez les bonus ou malus obtenus (Table 18 : Promotion, p. 74). Continuez à lancer les dés jusqu'à ce que vous échouiez ou atteigniez le grade de major (à la discrétion du gardien). C'est le rang de votre investigateur en début de partie. Enfin lancez les dés pour voir s'il a été décoré suite à ses actions.

Combat

• Combat – AdC, p. 128 à 141.

» Règles de détection pour les combats de base – AdC, p.128 à 141.

» Règles de détection pour les combats de véhicules – AdC, p.190 à 199.

» Règles de détection pour les armes à feu – AdC, 128.

» Tableaux des armes – AdC, p.141 ; A!CGI, p. 128 à 134.

• Blessures et soins – AdC, p. 142 à 149.

» Règles de détection des blessures – AdC, p.128.

» Exemples de poisons – AdC, p.231.

» Tableau de Résistance – AdC, p.120.

Magie

• Apprendre un sort – AdC, p.250.

• Lancer un sort – AdC, p.251.

• Points de Magie – AdC, p.251.

• Sorts – AdC, p.254 à 289.

Santé Mentale

• Démence – AdC, p.150 à 163.

» Exemple de coûts de points de SAN – AdC, p.153.

» Tables des démences temporaires – AdC, p.161.

SAVAGE WORLDS

Voici un guide de référence rapide dans lequel vous trouverez les règles, compétences et équipements pour *Savage Worlds* dont vous aurez probablement besoin lors d'une partie d'*Achtung ! Cthulhu*. Une version plus détaillée couvrant des règles spécifiques (comme la Santé Mentale) se trouve dans *Le Guide du Gardien pour la guerre secrète d'Achtung ! Cthulhu*.

Comme nous recommandons d'utiliser *Savage Worlds Deluxe*, ou *Savage Worlds Deluxe Explorer's Edition*, des références sont faites au titre du chapitre ou de la section concernée (lorsque c'est nécessaire), plutôt qu'à une page exacte, puisque celles-ci sont différentes entre les deux éditions.

Abréviations : SW – *Savage Worlds* ; A!CGI – *Achtung ! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la guerre secrète* ; A!CGG – *Achtung ! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la guerre secrète*.

Création de personnage

• Règles de base de la création de personnage – SW Chapitre 1 : création de personnage.

• Règles d'*Achtung ! Cthulhu* pour la création de personnage – A!CGI, p.99 à 118.

• Occupations – A!CGI, p. 101 à 108.

• Compétences – SW Chapitre 1 : création de personnage ; A!CGI, p.108 à 112.

• Langues – SW Chapitre 1 : création de personnage – Table de Connaissance (Langues).

• Atouts – SW Chapitre 1 : création de personnage – Atouts ; A!CGI, p.113 à 118.

• Handicaps – SW Chapitre 1 : création de personnage – Handicaps ; A!CGI, p. 112.

• Équipement – SW Chapitre 2 : équipement ; A!CGI, p.119 à 134.

Création de personnage à Achtung ! Cthulhu

- Déterminez votre nationalité (p.99).
 - » Vous pouvez la choisir ou la tirer au hasard sur les tables de la p.52.
 - » Tous les personnages d'Achtung ! Cthulhu étant humains par défaut, il est inutile de choisir une race.
- Déterminez votre nationalité.
 - » Choisissez une branche (optionnel).
 - » Choisissez ou tirez au hasard une spécialité militaire ou une occupation civile.
- Déterminez vos Attributs (p.100).
 - » Les Attributs sont décrits dans **SW Chapitre 1 : création de personnage - Traits**.
 - » Santé Mentale = 2 + la moitié de votre dé d'Âme, plus ou moins les modificateurs d'Atouts ou de Handicaps.
 - » Vos Attributs commencent à D4 et vous avez 5 points à répartir. Augmenter un Attribut au dé supérieur coûte un point.
- Dépensez vos points de compétence.
 - » Vos Compétences commencent à rien, et vous avez 15 points de compétence à dépenser.
 - » Augmenter une Compétence au dé supérieur coûte un point de compétence jusqu'au niveau de l'Attribut lié.
 - » Augmenter une Compétence au-delà de son Attribut lié coûte 2 points de Compétence par taille de dé.
 - » Si vous jouez un personnage militaire, la façon dont vous dépensez vos points de compétence est dictée par vos classes et votre occupation. Les points restants peuvent être dépensés comme vous le souhaitez.
 - » Si vous jouez un personnage civil, votre occupation dicte la façon dont vous dépensez vos points de compétence initiaux. Les points restants peuvent être dépensés comme vous le souhaitez.
 - » Souvenez-vous que les Compétences liées aux Backgrounds d'Arcanes ne conviennent pas à Achtung ! Cthulhu.
- Calculez vos caractéristiques dérivées (**SW Chapitre 1 : création de personnage - Caractéristiques dérivées, Résumés**).
- Choisissez vos Atouts (p.113 à 118 ; **SW Chapitre 1 : création de personnage - Atouts**).
 - » Tous les investigateurs reçoivent un Atout gratuit.
 - » Le personnage doit remplir les prérequis d'un Atout pour le prendre.
 - » Certains Atouts ne conviennent pas à Achtung ! Cthulhu. Cf. p.113 pour plus de détails.

- » Appuyez-vous sur votre spécialité militaire ou votre occupation civile pour déterminer les Atouts les plus utiles à votre personnage.
- Décidez si vous prenez des Handicaps (p. 112 ; **SW Chapitre 1 : création de personnage - Handicap**).
 - » Un Handicap Majeur vaut un point d'Attribut ou un Atout supplémentaire.
 - » Un Handicap Mineur vaut un point de Compétence supplémentaire.
 - » Les bénéfices de deux Handicaps Mineurs peuvent se combiner pour obtenir un point d'Attribut ou un Atout supplémentaire (au lieu de 2 points de Compétence supplémentaires).
 - » Vous pouvez prendre jusqu'à un Handicap Majeur et deux Mineurs.
- Déterminez votre équipement (p.119 à 134).
 - » La liste de l'équipement en possession de votre personnage en fonction de sa spécialité militaire ou de son occupation civile se trouve dans sa description.
- Déterminez votre histoire personnelle.
 - » Cela comprend votre première rencontre avec le Mythe (p.53 à 60).
 - » Souvenez-vous que pour que cette rencontre ait un effet en jeu, vous devez acheter l'Atout de Background Exposition au Mythe.

Combat

- Combat - **SW Chapitre 3 : règles du jeu ; SW Chapitre 4 : règles de situation**.
- Règles de détection pour les combats de base - **SW Chapitre 3 : règles du jeu - Combat, Combat situationnel**.
- Règles de détection pour les combats de véhicules - **SW Chapitre 4 : règles de situation - Règles de véhicule**.
- Tableaux des armes - **SW Chapitre 2 : équipement ; AICGI p.128-134**.
- Blessures et soins - **SW Chapitre 3 : règles du jeu - Dégâts, Soins**.
- Exemples de poisons - **SW Chapitre 4 : règles de situation - Poison**.

Santé Mentale

- Attribut Santé Mentale - **AICGI, p.100**.

*Pour ce qui est de combattre des monstres,
je déconseille l'approche « personnel et confidentiel ».*
E. H.



Chapitre 10

Ressources

« Tout ce que je sais, je l'ai appris au cinéma. »

– Audrey Hepburn

Il existe un vaste corpus littéraire et cinématographique pour qui-
conque souhaite creuser davantage les événements réels, et moins
réels, de la Seconde Guerre mondiale. Vous trouverez ci-dessous
une sélection des œuvres que recommandent nos auteurs, qui
vous aideront, espérons-le, à produire vos aventures sur la Guerre
Secrète. Toutes les pages internet listées sont fonctionnelles au
jour de la mise sous presse.

CINÉMA & TÉLÉVISION

49th Parallel (49° Parallèle, 1941).

Les survivants d'un U-Boot allemand tentent de traverser le Ca-
nada pour rejoindre la sécurité des États-Unis encore neutres.

The Maltese Falcon (Le Faucon maltais, 1941).

Un classique du film noir mystérieux dans lequel le détective Sam
Spade pourchasse la légende du trésor des Templiers de Malte.

Sherlock Holmes and the Voice of Terror (La Voix de la terreur, 1942).

Le héros éponyme de Conan Doyle combat des saboteurs alle-
mands en Grande-Bretagne.

In Which We Serve (Ceux qui servent en mer, 1942).

Film de guerre patriotique britannique racontant l'histoire du
HMS *Torin*, avec et réalisé par Noël Coward.

Went the Day Well ? (1942).

Basé sur une nouvelle de Graham Greene. Une troupe de soldats
britanniques arrive dans un village silencieux d'Angleterre pour

réaliser un exercice d'entraînement, mais les apparences sont par-
fois trompeuses.

*Sherlock Holmes and the Secret Weapon (Sherlock Holmes et l'Arme se-
crète, 1943).*

Holmes s'engage dans une course contre la montre pour empê-
cher qu'une innovation technique majeure ne tombe entre les
mains des Nazis.

The Life and Death of Colonel Blimp (Colonel Blimp, 1943).

Un vieux militaire s'efforce de s'adapter aux changements de la
guerre tout au long de sa vie.

The Way Ahead (L'Héroïque Parade, 1944).

Les épreuves et tribulations d'un groupe de recrues disparates
alors qu'elles s'entraînent dans l'armée britannique. En réalité,
ce film a d'abord vu le jour sous la forme d'un film d'instruction
avec la plupart des mêmes acteurs.

A Matter of Life and Death (Une question de vie ou de mort, 1946).

L'histoire surréaliste et fantaisiste d'un pilote de la RAF abattu,
dont la vie ou la mort dépend d'une erreur céleste.

The Cruel Sea (La Mer cruelle, 1953)

Adaptation du roman de Nicholas Monsarrat sur la vie à bord
d'une escorte de convoi de la Royal Navy pendant la bataille de
l'Atlantique.

The Colditz Story (Les Indomptables de Colditz, 1955)

Des prisonniers alliés tentent de s'évader du château allemand
de Colditz dont l'évasion est réputée impossible.

The Dam Busters (Les Briseurs de barrages, 1955).

L'histoire des raids audacieux de Barnes Wallis et Guy Gibson sur les barrages de la vallée de la Ruhr.

Carve Her Name with Pride (Agent Secret S.Z., 1958).

Une biographie de l'agent du SOE Violette Szabo.

The Longest Day (Le Jour le plus long, 1962).

Les événements du débarquement du Jour J, selon la perspective des Allemands et des Alliés.

The Great Escape (La Grande Évasion, 1963).

Un classique qui passe, chaque jour férié, à la télévision britannique, racontant une version fictive de l'évasion massive d'officiers alliés du Stalag Luft III.

Von Ryan's Express (L'Express du colonel Von Ryan, 1965).

Des prisonniers alliés sous le commandement d'un officier américain tentent de s'échapper d'Italie.

Where Eagles Dare (Quand les aigles attaquent, 1968).

Un commando d'élites est envoyé en Allemagne pour secourir un officier de haut rang, mais les apparences sont parfois trompeuses.

The World at War (Le Monde en guerre, 1973).

Série télévisée largement acclamée, contenant les interviews de nombreuses personnes impliquées dans l'effort de guerre en Grande-Bretagne, en Allemagne et en Amérique, narrée par Sir Laurence Olivier.

A Bridge Too Far (Un pont trop loin, 1977).

L'histoire des tentatives désastreuses des Alliés visant à capturer les ponts néerlandais pendant l'opération Market Garden.

Soldaat van Oranje (Soldier of Orange/Le Choix du destin, 1977).

L'histoire de la vie en Hollande pendant l'occupation nazie vue par un groupe d'étudiants.

Raiders of the Lost Ark (Les Aventuriers de l'Arche perdue, 1981).

Un archéologue tente d'empêcher les forces allemandes de mettre la main sur un puissant artefact religieux.

The Keep (La Forteresse noire, 1983).

Des soldats allemands piégés dans un ancien château découvrent quelque chose d'inattendu lorsqu'ils décident d'explorer leur nouvelle, et dernière demeure.

Das Boot (Le Bateau, variable).

La vie à bord d'un U-Boot allemand. Regardez la version Director's Cut de 1997, ou la version télévisuelle en mini-série sortie vers 1984.

Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones et la Dernière Croisade, 1989).

Un archéologue décide de faire équipe avec son père, un intellectuel, pour découvrir les secrets d'une autre relique sainte de grande importance.

Cast a Deadly Spell (DéTECTIVE Philippe Lovecraft, 1991).

Juste après la Seconde Guerre mondiale, un détective privé enquête sur la disparition d'un tome magique.

Secrets of World War Two (1998).

Série télévisuelle narrée par Robert Powell, elle se concentre sur les ruses, les secrets et les personnalités de la guerre.

The Bunker (2001).

Des soldats allemands bloqués dans un bunker souterrain commencent à explorer des galeries de tunnels oubliés.

Below (Abîmes, 2002).

Film d'horreur psychologique se déroulant à bord d'un sous-marin américain pendant la Seconde Guerre mondiale.

Zwartboek (Black Book/Le Carnet noir, 2006).

La résistance néerlandaise recrute une chanteuse juive pour infiltrer la Gestapo.

Valkyrie (2008).

Une version dramatique des événements ayant mené à la dernière tentative d'assassinat d'Hitler en juillet 1944.

Inglorious Basterds (2009).

Une unité de soldats juifs américains commence sa propre croisade contre les atrocités nazies pendant qu'une jeune exploitante de salle de cinéma entreprend de venger la mort de sa famille.

Iron Sky (2012).

L'élite nazie s'envole vers la lune peu de temps avant la chute du Troisième Reich.

LIVRES

Bailey, Roderick.

Secret Agent's Handbook : the Top Secret Manual of Wartime Weapons, Gadgets, Disguises and Devices.

Beevor, Antony.

Berlin : the Downfall 1945.

Beevor, Antony.

D-Day : D-Day and the Battle for Normandy.

Beevor, Antony.

Paris After the Liberation : 1944-49.

Brayley, Martin.

The British Home Front 1939-45 (Osprey Elite Series).

Brown, Mike.

The 1940s Look.

Davis, Brian L.

The German Home Front 1939-45 (Osprey Elite Series).

Resources

Frank, Anne.
The Diary of Anne Frank.

Godwin, Joscelyn.
Arktos : the Polar Myth in Science, Symbolism and Nazi Survival.

Goodrick-Clarke, Nicholas.
Black Sun : Aryan Cults, Esoteric Nazism and the Politics of Identity.

Goodrick-Clarke, Nicholas.
The Occult Roots of Nazism : Secret Aryan Cults and Their Influence on Nazi Ideology.

Hakl, Hans Thomas and Goodrick-Clarke, Nicholas.
Unknown Sources : National Socialism and the Occult.

Harms, Dan.
Cthulhu Mythos Encyclopedia.

Hastings, Max.
All Hell Let Loose : the World at War 1939-1945.

Hite, Kenneth.
The Nazi Occult (Dark Osprey Series).

Infield, Glen B.
Skorzeny : Hitler's Commando.

Longden, Sean.
T-Force : the Race for Nazi War Secrets, 1945.

MacIntyre, Ben.
Agent Zig Zag.

MacIntyre, Ben.
Double Cross : the True Story of the D-Day Spies.

MacIntyre, Ben.
Operation Mincemeat.

MacKenzie, William.
Secret History of SOE : Special Operations Executive 1940-1945.

Masterton, Graham.
The Devils of D-Day.

Nicholson, Virginia.
Millions Like Us.

Parsons, Zack.
My Tank Is Fight : Deranged Inventions of WWII.

De Quesada, Alejandro.
The US Home Front 1939-45 (Osprey Elite Series).

Rankin, Nicholas.
Churchill's Wizards : the British Genius for Deception 1914-1945.

Salmaggi, Cesare.
2194 Days of War.

Walmsley, Graham.
Stealing Cthulhu.



PAGES INTERNET

Site d'informations et de ressources sur le décryptage, de Tony Sales.
<http://www.codesandciphers.org.uk/>

Détails sur le programme du missile V2.
<http://www.dora.uah.edu/history.html>

Site internet des British National Archives.
<http://www.nationalarchives.gov.uk/>

Site d'information généraliste à propos de la Seconde Guerre mondiale.
<http://www.worldwar-2.net/index.htm>

Base de données de la Seconde Guerre mondiale.
<http://ww2db.com/index.php>

Page d'accueil du Fortean Times.
<http://www.forteanimes.com/>

Page d'accueil de la 1940s Society.
<http://www.1940.co.uk/index.html>

Page d'accueil du Churchill Centre.
<http://www.winstonchurchill.org/>

JEUX DE RÔLE

Aniolowski, Scott David (Chaosium, Inc.).
Malleus Monstrorum : Creatures, Gods & Forbidden Knowledge.

Barton, William A., et al. (Chaosium, Inc.).
Cthulhu by Gaslight : Horror Roleplaying in 1890s England (Third Edition).

Hensley, Shane Lacey (Pinnacle Entertainment Group).
Savage Worlds Deluxe.

Herber, Keith, Dietze, William, et al. (Chaosium, Inc.).
The Keeper's Companion (Volume 1).

Montessa, Mike, Hensley, Shane Lacey, et al. (Pinnacle Entertainment Group).
Weird Wars : Weird War II.

Petersen, Sandy, Willis, Lynn, et al. (Chaosium, Inc.).
Call of Cthulhu, Sixth Edition.

MUSÉES & MONUMENTS COMMÉMORATIFS

Tout autour du globe, de nombreux endroits sont dédiés à la mémoire de ceux qui ont servi et de ceux qui sont tombés pendant

la Seconde Guerre mondiale. Vous trouverez ci-dessous une petite sélection de musées et de monuments commémoratifs couvrant le front de l'Ouest et la guerre en général. Des détails de contact, et les régimes de visite, peuvent être consultés sur les pages internet les accompagnant, lorsqu'ils sont disponibles. Toutes les pages sont fonctionnelles au jour de la mise sous presse.

Australie & Nouvelle-Zélande

Auckland War Memorial Museum, Auckland, Nouvelle-Zélande.
<http://www.aucklandmuseum.com/>

Australian War Memorial, Canberra, Australie.
<http://www.awm.gov.au/>

National Army Museum, Waiouru, Nouvelle-Zélande.
<http://www.armymuseum.co.nz/>

Shrine of Remembrance, Melbourne, Australie.
<http://www.shrine.org.au/Home>

Belgique

Fort Eben-Emael, Ében-Émael.
<http://www.fort-eben-emael.be/en/>

Mémorial du Mardasson, Bastogne.
<http://www.bastogne.be/loisirs/patrimoine/monuments/memorial-du-mardasson>

Raversyde Atlantikwall, Oostende.
<http://www.west-laanderen.be/kwaliteit/Leefomgeving/raversyde/raversydeEN/Pages/atlantikwall.aspx>

Royal Museum of the Armed Forces and of Military History, Bruxelles.
http://www.klm-mra.be/klm-new/engels/main01.php?id=menu_links/startpagina

Canada

Camp X Memorial, Whitby, Ontario.
<http://ontariowarmemorials.blogspot.co.uk/2012/08/whitby-camp-x.html>

Canadian War Museum, Ottawa, Ontario.
<http://www.warmuseum.ca/home/>

France

Camps des Milles, Aix-en-Provence.
<http://www.campdesmilles.org/>

Ressources

Fort Mont-Valérien, Suresnes, Paris.

<http://www.mont-valerien.fr/>

Fortress Schoenenbourg, Hunspach.

<http://www.lignemagnot.com/accueil/indexen.htm>

The Memorial Centre, Oradour-sur-Glane.

<http://www.oradour.org/>

Petit Ouvrage la Ferté, Montmédy.

<http://www.ouvragelaferte.fr/>

Mémorial des Rangers de la Pointe du Hoc, Normandie.

<http://www.abmc.gov/memorials/memorials/ph.php>

SOE Section F Memorial, Valençay.

Allemagne

Colditz Castle, Leipzig.

<http://www.schloss-colditz.com/>

Foundation Memorial to the Murdered Jews of Europe, Berlin.

<http://www.stiftung-denkmal.de/en/home.html>

German Resistance Memorial Centre, Berlin.

<http://www.gdw-berlin.de/en/home/>

Haus der Wannsee-Konferenz, Berlin.

<http://www.ghwk.de/>

KZ Gedenkstätte Dachau.

<http://www.kz-gedenkstaette-dachau.de/index-e.html>

Kreismuseum Wewelsburg.

<http://www.wewelsburg.de/en/index.php>

Ohlsdorf Cemetery, Hambourg.

<http://www.friedhof-hamburg.de/ohlsdorf/>

Peenemünde Historical Technical Museum.

<http://www.peenemuende.de/index.php?id=40&L=1>

Pays-Bas

Airborne Museum Hartenstein, Oosterbeek, Arnhem.

<http://www.airbornemuseum.nl/language/en>

Anne Frank Huis, Amsterdam.

<http://www.annefrank.org/>

Joods Historisch Museum, Amsterdam.

<http://www.jhm.nl/english.aspx>

Kamp Westerbork, Assen.

<http://www.kampwesterbork.nl/en/home/>

Nationaal Bevrijdingsmuseum, Zeeland.

<http://www.bevrijdingsmuseum.nl/basis.aspx?tid=746>

Oorlogsmuseum Overloon, Nimègue.

<http://www.oorlogsmuseum.nl/en/>

Royaume-Uni

Battle of Britain Museum. Part of the RAF Museum in London.

<http://www.rafmuseum.org.uk/>

Battle of Britain Memorial, Folkestone, Kent.

<http://www.battleofbritainmemorial.org/the-memorial/>

Bovington Tank Museum, Dorset.

<http://www.tankmuseum.org/>

Commando Memorial, Speen Bridge, Écosse.

Imperial War Museums.

<http://www.iwm.org.uk/>

Memorial Gates, Constitution Hill, Londres.

<http://www.mgtrust.org/>

The National Codes Centre, Bletchley Park, Milton Keynes.

<http://www.bletchleypark.org.uk/>

The National Memorial Arboretum, Alrewas, Staffordshire.

<http://www.thenma.org.uk/>

The National Monument to the Women of World War Two, Londres.

Secret Wartime Tunnels, Dover Castle, Kent.

<http://www.english-heritage.org.uk/daysout/properties/dover-castle/>

Îles Anglo-Normandes

Jersey War Tunnels.

<http://www.jerseywartunnels.com/>

Underground Command Bunker, Noirmont.

<http://www.ciosjersey.org.uk/OTP1.htm>

États-Unis

American Merchant Mariners Memorial, Battery Park, New York.

<http://www.nycgovparks.org/parks/batterypark/highlights/9745>

Eldred World War II Museum, Eldred, Pennsylvanie.

<http://www.eldredwwiimuseum.org/index.html>

First Special Service Force Memorial, Memorial Park, Helena, Montana.

Chapitre 10

General George Patton Museum, Fort Knox, Kentucky.
<http://www.generalpatton.org/index.asp>
Museum of World War Two, Natick, Massachusetts.
<http://www.museumofworldwarii.com/>

National D-Day Memorial, Bedford, Virginie.
<http://www.dday.org/>

National World War II Museum, Nouvelle-Orléans.
<http://www.ddaymuseum.org/>
National World War Two Memorial, Washington DC.
<http://www.wwiimemorial.com/>

Rosie the Riveter World War II Homefront National Historical
Park, Richmond, Californie.
<http://www.rosietheriveter.org/index.htm>

*« Au crépuscule comme à l'aurore, nous nous souviendrons d'eux. »
— Pour ceux qui sont tombés. Laurence Binyon*





Remerciements aux backers de Kickstarter

Mur des mécènes

« Je maintiendrai que les remerciements représentent une forme supérieure de la pensée. »

— G. K. Chesterton

"Weird Dave" Olson, (anonymous), @MartinO23, @solardepths, @soulmib, A.Shultz, A&B Ng, Aaron "Mokona" Alberg, Aaron Max Berkowitz, Aaron Reimer, Aaron Smith, Aaron Smithies, Achab, Adam Alexander, Adam Benedict Canning, Adam Boisvert, Adam Caverly, Adam Flynn, Adam M. Coleman, Adam Page, Adam Petersen, Adam Plant, Adam Silva-Miramón, Adam Vik, Adam Windsor, Adrian Deacon, Adrian Gawain Jones, Adrian Maddocks, Adrian Rivero Iglesias, Adrian Smith, Adumbratus, AE Doyle, Afraid of the dark, Agis Neugebauer, Agustin Lozano de la Cruz and The Vradbury Club, Åke Argéus, Åke Nolemo, Alain Comeau, Alain Renz, Alan Beven, Alan Brzozowski, Alan Cannon, Alan D. Kohler, Alan Lawson, Alan Santos Dias, Alan Winterrowd, Alberto Perez, Alec & Sophie Phillips, Alejandro Santamarta Martinez, aleksandar stossitch, Aleksandr Ermakov, Alessandro Saullo, Alex Barton, Alex Dingle, Alex Flagg, Alex Heim, Alex Imrie, Alex Jeffries, Alex Manduley, Alex Speight, Alex Thornton-Clark, Alexander Allan, Alexander Gräfe, Alexander Hallberg, Alexandre Aboud, Alexey Vlasov, Alfonso Abella "Tumbos", Ali Abdellah Siboukrin, Alice, Alistair Gillies, Allan Goodall, Allen Manning, Amonchakai, Amsel von Spreckelsen, anderland, Anders Johansson, Andras Basch, Andre Ouellet, Andrea "Cioffaz", Andrea Gaulke, Andreas Davour, Andreas Jauss, Andreas P. Rauch, Andreas Pauly, Andreas Wild, Andrew Birch, Andrew Byers, Andrew C. Dieppa, Andrew Chang, Andrew Churchill, Andrew Cowie, Andrew David Smith, Andrew DeLorenzo, Andrew G Smith, Andrew Girdwood, Andrew Goad, Andrew Godde, Andrew Hall, Andrew John Noble, Andrew Laliberte, Andrew Lee, Andrew Markell, Andrew McColl, Andrew Merritt, Andrew Moreton, Andrew Morton, Andrew Nicholson, Andrew Peregrine, Andrew Pickin, Andrew Raphael, Andrew Rodwell, Andrew Smith, Andrew Steele, Andrew Sturman, Andrew Weir (TheDiceShopOnline), Andrew Wilson, Andy "FryCook" Lomerson, Andy Barrett-Venn, Andy Blanchard, Andy Coombes, Andy Jenkinson, Andy Leighton, Andy Macphee, Andy P Smith, Andy Page, Angel Garcia, Angelo Pileggi, Angus Abranson, Angus Hewson, Anibal J. Delgado, Anne-Sylvie 'Bajorque' Betsch, Ant Purdie, Anthony "Runeslinger" Boyd, Anthony Ferguson, Anthony Florea, Anthony Howell, Anthony Neville, Antoine, Antoine BERTIER, Antoine Pempie, Anton "Ljudas" Adolfsson, Antonio M. Martorell Ferriol, Antonio Rodriguez, Antony Brown, Antti "Blue_Hill" Timonen, Antti Heikkinen, Apa and the Crew, Arabascan, Arc Dream Publishing, Ariadne Raynor, Arkadiusz oewski, Arlette Noppen, Arnaldo "Kuroño" Lefebvre-Piñeiro, Arran Ross-Paterson, Artemis Aiden, Barry S. Morgan, Belinda Kelly, Ben "phantomwhale" Turner, Ben Bonds, Ben Evans, Ben Ferguson, Ben Halbert, Ben Mathis, Ben Mund, Ben Quant, Ben W Bell, Benjamin Bedrossian, Benjamin Chee*,

Benjamin F. Bullock, Benjamin Jones, Benjamin Muller, Benjamin NO-REST, Benjamin Sennitt, Benjamin Wenham, Bentley Burnham, Bermd Wachsmann, Bernard Gravel, Bernhard Holl, Bert Isla, Bevan Clatworthy, Bezultek, BigSteve, Bigstevey, Bill Crum, Bill Forster, Bill Heron, Bill Nibz, Bill Stowers, Bill Walsh, BJ Dolan, Björn, Björn Tore Øren, Bo Hasle Buur, Bob Fanelli, Bob Huss, Bob Jamieson, Bob Mun-sil, Bojan Zimonja, Bonnie Skimblecat Beyea, Borja "Khaine" Salcines, Bousis elias, Bouyx bertrand, Bowie Whitaker Sessions, Brad Bell*, Brad D. Kane, Brad Osborne, Bradford T Cone, Brady T. Chin, Brandon Metcalf, Brandon Stenger, Brenda Summerhill, Brendan Miller, Brendan Power, Brendan Taylor, Brent, Brent Hoyler, Breon Halling, Brett Bozeman, Brett Easterbrook, Brett LaPrairie, Brett W. Stoner, Brian Allred, Brian Cooksey, Brian Cwikla, Brian Dean Jennings, Brian Feeley, Brian Kelsay (@ripord), Brian Kirchhoff, Brian Lauer, Brian Lavelle, Brian M. Kowalski, Brian Onstot, Brian Rock, Brian S. Piorowski, Brian Wilk, Brian Young, Brigadier James Sims, Brock Ballingdark, Bruce Anderson, Bruce Baugh, Bruno Mamolini, Bryan Andrews, Bryan Hilburn, Bryan Hunt, Bryan Launier, Bryant Durrell, Bryce Perry, Bryce Robinson, Bryce Undy, Brynjar Sigurðsson, buri2020, burningcrow, Cairnryan Dorian Mower, Callum Muntz, Calum McDonald, Calvin D. Jim, Cameron Atkinson, Cameron Esfahani, Cameron Marshall, Cameron Paine, Candy Thurman, Capricia Bruns, Captain Clarke, AKA Goat, Carl Matthews, Carl Walmsley, Carlo Anziano, Carlos E Restrepo, Carlos San Emeterio, Carlos Sari, Carlyle Sguassabia, Carsten Bernstorff, Carsten Damm, Cason Snow*, Cédric Balmat, Cédric Ferrand, Cedric Mauvielle, Celia Lichtenstein, Chad Damn Harding, Chad Drummond, Chad J. Bowser, Chad Roberts, Chaim "Der Jude" Garcia, Chandler Halladay, Charles (Chaz) Engan, Charles Chase, Charles Coleman, Charles Cordingley, Charles Crowe, Charles Dickinson, Charles Glass, Charles Lister, Charles Myers, Charles Silbernagel, Charles Wilkins, Charlie Payne, Charlie Westenberger, Charmaine & Steven Thornton-Cook, Che "UbiquitousRat" Webster, Chet Cook, Chris "DrChi" Shannon, Chris "Wooberman" Woodward, Chris "Woolff" Altmair, Chris & Daisy Swaffer, Chris & Tammy Garland, Chris Alvarez, Chris Anderson, Chris Auriel, Chris Brashier, Chris Bullock, Chris Carbone, Chris Edwards, Chris Ellis, Chris Field, Chris Geschkat, Chris Griffiths, Chris Hartford, Chris Headley, Chris Hirst, Chris Hyde, Chris Jarocho-Ernst, Chris Lackey, Chris LeBlanc, Chris Lutes, Chris Lynn, Chris Manning, Chris McKinnon, Chris McKinnon, Chris Miles, Chris Neveu, Chris Perkins, Chris Pramas, Chris Quin, Chris Rule, Chris Snyder, Chris Spivey, Chris Starr*, Chris Sylvis, Chris Thompson, Chris W. Harvey, Christian A. Nord, Christian Eilers, Christian Johansson, Christian Kupper, Christian Lehmann, Christian Leonhard, Christian Lindke, Christian Mintert, Christian Müller, Christian Richnow, Christiane Rooms, Christina Goeffron, Christof 'Ruadrim' Jacques, Christoph Schelleis*, Christophe Achouiantz, Christopher Allen - RPGnet, Christopher D

Williams, Christopher Denton, Christopher Ferry, Christopher Gunning, Christopher J. McLean, Christopher Käck, Christopher S. Williams, Christopher Wiley, Christopher Young, cintain, Ciro Alessandro Sacco (from Italy), Claes Florvik, Claes Svensson, Claus B. Nielsen, Claus Bornich, Clem Powell, Clemens Schnitzler, Clement Esmieu, Cole Leadon, Colin Middleton, Colleen Morgan, Collin H Smith, Commandant Joly, Connall O'Connor, Conrad Betts, Conrad Kinch, Corey A Spillis, Corrosive Rabbit, Cory Scanlan, Cpt. D Tudor-Williams RM, Craig Andrews, Craig Bishell, Craig D Hewitt, Craig Gates, Craig Hackl, *Craig Hargraves**, Craig Johnston (flash_cxxi), Creshinibon, Creventz, Curtis Turner, CZ Dunn, D Benford-Brown, D Gilks, D L Gurnett, D. Cardillo, Daekle, Dain Lybarger, Dale Elvy, Damien Gour, Dan Alban, Dan B. Boyer, Dan Behlings, Dan Gerold, Dan Hall, Dan Lamm, Dan Nanni, Dan Taylor, Dan W., Dana Thoms, Dane Winton, *Daniel Brown**, Daniel Bullen, Daniel C. Barton, Daniel Fernandez Rubio, Daniel Harms, Daniel Henry Bain, Daniel Jensen, Daniel Leggett, Daniel Ley, Daniel López Coira, Daniel Niklasson, Daniel Paarmann, Daniel Pamos Ramón, Daniel Stack, Daniel Yauger, Danny Hatcher, Danny Keen, Danny Seedhouse, Dark Anakleto, DarkShoal, Darrell Impey, Darren 'NightUlf' Smith, Darren "Rubber" Fong, Darren "Sanity Check" Maley, *Darren G. Miller**, Darren Green, Darren Ormandy, Darren Stephen Bird, Darren Watts, Darrin Fesperman, Darryl 'Art' Steventon, Dave, Dave "KingDaveTheBest" Hood, Dave Borne, Dave Corner, Dave Gross, Dave Maple, Dave Nicholls UK, Dave Post, Dave Russo, Dave Satterthwaite, Dave Sherohman, Dave Sokolowski, Dave Swanson, Dave Thompson, Dave Tomczyk, Dave Walsh, Davezilla, David "Windwino" McLachlan, David "Yabon Gorky" Lallemand, David "Alciabiade" Tuffelli Rail, David A. Jepson, David A. Schimpff, David Andrews, David Avery, David Bagdan, David Bartley, David C. Hofmann, David Campbell, David Cole, David Dorward, David Duerschlage, David Esbr*, David Farnell, David Fergman, David Gilbert, David Harrison, David Isaac Frohman, David Lai, David Langbach, David Larkins, David London, David Mayer, David McKeehan, David Morgans, David Morris, David Myers, David Neubauer, David Nielsen, David Notar, David P. Hoberman, David Panseri, David Pawley, David Rawlinson, David Rego, David Rosenstein, David Tickner, David Tormsen, *DAVID W. J. SMITH**, David W. Johnston, David Walker, David Wilson, David Wolf, David Zelasco, Davy Claessens, David "Salubrus" Wojcieszynski, Dawnrazor, Dean Engelhardt, Dean Mathison, DeChevalier, Declan Feeney, Declan Waters, Dedstuff, dekinrie, Denis Crucifix, dennis beeebe, Dennis Timm, Deon Beswick, Derek Almond, Derek Bray, Derek C Rigate, Derek Carbonneau, Derek Hammond-Pears, Derek M. Brown, Derek Mayne, *Derrick H Smith**, Derwin MC, Detektiv Lubi und die Larpwohnungsleute, Dewayne Agin, Dicey Dave, Diego "Escrivao" D'OLIVEIRA GRANJA, Diego Visintin, Dimitris Tzanerakis, Dimo, Dirk 'Dizzy' Vandenheuvel, Dirk Keienburg, Dirk Methner, Dmitri Seymour-Howell, DMWCarol, *DocT**, Docteur Half, Doctor Keith Michael Spence, Dokkalfar, Dom "by the Tentacles" Toghil, Dominic Morin, Don Christianson, Don Gardner, Don McCants, Jr., Donald J. Arnold, Donald Lovejoy, Donjondo, Donna K. Fitch, Doogy, Doug Fales, Doug Wilson, Doug Winterradio, Douglas Lee Haxton, Douglas MacIntyre, Douglas Meserve, Dr Henry Blithington-Smythe, Dr Rachel Mizsei Ward, Dr Russell Hoyle, Dr T, Dr. Brian M. Gray, Scientist I, Dr. Pippin Carter, Drew (Andrew) South, Drew Clowery, Drue Tucker, DS Mandeville, Duncan, Duncan Mackintosh, Dustin Gullledge, Dusty Parrott, Dylan Durrant, Earl Martin, Ebatbuok, Ed, Ed Cook, Ed England, Ed Kowalczewski, Ed Possing, Ed the Catalyst, Eddie Gist, Edgar Gillock, Edouard Contesse, Edward Saxton, Eevilcat, Effis Effichaud, Egill og Helga, Eirik Bull, el Miko, Elaugaufein, Elias NirBolg, Elias Stallard-Olivera, Elliot Williams, Ellis "Sir Fluffkin" Creel, Emile de Maat, Emiliano Marchetti, Emma Marlow, Emma's dad, Emmanuel J. Genot, Emrys Hopkins, Eoghain Ormiston, Eoin Burke, Eoin Sanders, Ephraim Zimbalist, Eric Humphrey, Eric L., Eric Priehs, Eric R A Dodd, Eric S. Betts, Eric Topp, Eric Townsend, Erik de Graaf, Erik Dunn, Erik K. Cobbs, Erik Lundbom, Ernesto E. Cruz, Erwin Sablon, Espen Andreassen, Esteban Jauregui Lorda, Ethan Gonzalo Hernandez, Etienne Olieu, Eugene "Tinman" Doherty, Eva-Maria Schaber, Evan Franke, Eve Weaver, F. J. Lukoff, Fabien LEBRUN, fabien ribot, Fabio Sgambuzzi, Fabrice Masson, Fedric Avian, Felix Girke, Felix Shafir, feltk, Filthy Monkey, foobar, Frances Rowat, Francesca Giarelli, Francesco Carletti, Francis O'Sullivan, Francisco Marrero Gomez, Franck "Booga" Florentin, Francois Bourriaud, Frank "PurpleTentacle" Bartsch, Frank & Lady D, Frank Delventhal, Frank Liegibel, Frank the Avenger, Frankie Mundens, Franklin Barrientos, Franklin Crosby, Franklin Webber, *Franz Georg Rösel**, Franz Regul, Fraser Hotchkiss, Fred Fleury, Frédéric "Volk Kommissar Friedrich" POCHARD, Frédéric ESCALLIER, Frederick James te Beest & Lourentius te Beest, Frédéric Rating, Fredrik 'Maow' Oskarsson, Fridrik Bjarnason, Frost Holliman,

Fugitive, Furstenberger vincent, fxypython, G. "Pelikan" Pejeau, G. Hartman*, G.W.Rycroft, Gabriele "Fitzroy" Fanchini, Gael Desmoucelles, Galahad de Corbenic, Gamerstable Podcast, Garrett Crowe, Garrick Archer, Garry Shortland, Gary 'Slug' Perkins, Gary A Schaaf, Gary Anastasio, Gary Bowerbank, Gary Gardner, Gary Hughs, Gary Lante, Gary Whittaker, Gavin Carr, Gavin Forbes, Gavin Meakings, Ged Trias, Gene Lancaster, Geoff Vogel, Geoffrey Ford, Georg Wild, George F. Kraus, George L.Perez, George VanMeter, Gerald Udowiczenco, Gerall Kahla, Géraud "myvyrian" G, Gerry McCabe, Gilbert Milner, Gilbert Milner, Giles Hill, Gilles Bressoud, Giorgio G. PEDRAZZI, Giuseppe "Bishop" Zeuli, Glen E. Ivey, Glenn Berry, Glenn Marsh, Glenn Welsner, GM Roger Hall, GmGerrymander, goeticgeek, Golgorosh, Gonzalo Rodriguez Garcia, Gordon Cranford, Gordon Richards, Gordon Wiley, Gottardo "zak965" Zancani, Graeme Comyn, Graeme Innes, Graeme Price, Graeme Rigg, Graham Brand, Graham Charlton, Gregg Helmburger, Gregory Parsons, Gregory Smith, Gregory Stanyer, Gregory White, Grishka bogdanov, Guillaume "Lenny" Asset, Guillaume Bernard, Gunnar Hoppe, Hadrian von Markawart, Hal Eccles, Hal Mangold, Hank Bao, Hannah "Er00" Fordham, Haotian Wang, Hargrim, Harrison Parker, Heath Delashmit, Heiko Gill, Heine Kim Stick, Heinrich Helms, Helen Balls, *Helena & Miranda Chee**, Henrik Boman, Henrik Eriksson, Henrik Hellbom, Henry Lopez, Herwig Sulzenauer, Horst Mochnatzki, HP Lustcraft, Hugh Jesseman, Hugh S Paton, Hugo Ferdinand Erik Reinert, Hugo Mardolcar, Hugo van der Velde, Hurk Marley, Iain Smedley, iamharrynelson, Ian A Davidson, Ian Geronimo Brumby, Ian Kitley, Ian Leblanc, Ian M Ward, Ian Martin, Ian McFarlin, Ian Morton, Ian Noble, Ian Reid, Ian Tong, Igor Bohovic, Igor Kieryluk, Ilkka Huttunen, Ingo Arendt, Ira Gluck, Ironchicken, Isaak Anderson, Ismael Van Trappen, Ivan "StoneAgeHero" Kandrak, Ivan Finch, Ivor "Wee Ivor" Whitten, J Krage, J. e. bean, J. Mance Haines, J. Quincy Sperber, J.T., Jack Gulick, Jack Norris, Jack Skratz, Jacob Carpenter, Jacob Shelsy, Jacob Trewe, Jacqueline, Jacques DuRand, *Jakob Schilling**, Jakob Schillinger, James a.k.a. uber, James Allen, James Beauchesne, James Brett, James Bridges, James Burke, James D. Bailey, James Dilane, James Groesbeck, James Houghton, James Hovey, James Husum, James Hutton, James Jacobs, James Joyce and Co, *James King**, James Kupitz, James L. Cambias, James Lorimer, James Louis Cosper, James Martin, James Morton, James Norton, James Russell, James Schrecengost, James Swetnam, James Taylor, James Van Horn, James W. Rouse III, James W. Wood, Jamie Revell, Jamie Walter, Jamie Wheeler, Jan Harding, Jan Helke, Jan Helke, Jan Hendriks de Geweldenaar, Jan Mels, Jan Stals, Janne Vuorenmaa, Janyce Hill, Jared Thibault, Jarrod Farquhar-Nicol, Jason "Hierax" Verbitsky, Jason Beighel, Jason Cotton, Jason Durkin, Jason Freston, Jason Fritz, Jason Garwood, Jason Kingsley OBE, Jason Kurtz, Jason Lindsey, Jason Lund, Jason M. Brown, Jason Watson, Jason Wentworth, Jason Wright, Jay, Jay Dugger, JC, Jean "Alahel" Fridrici, Jean-Christophe Cubertafon, Jean-Christophe Lacaze (bintz), Jean-Michel Abrassart, Jean-Olivier "Volsung" Ferrer, Jeb Boyt, Jed McClure, Jeff "lockheed" Couderc, Jeff "Mr Shiny" Carey, Jeff 13, Jeff Cooper, Jeff Ferguson, Jeff Maughan, Jeff McSpadden, Jeff Olsen, Jeff Scifert, Jeffere P. Blackwell, Jeffrey "von Jefe" Dreher, Jeffrey A. Jones, Jeffrey Allan Boman, Jeffrey McGrew, Jeffrey Scott Hessel, Jellybelly, Jens Carlberg, Jenskot, Jeremy "SeeleyOne" Seeley, Jeremy Epp, Jeremy Kear, Jeremy R Kerrigan, Jeremy Skalin, Jeremy Weinman, Jeremy Zimmerman, Jerry Alexandratos, Jesco Hoffmann, Jesper Anderson, Jesse Yost, Jesse G White, Jesse R. Davis, JiBe Farand, Jill Munro, Jim Cockburn, Jim Hull, Jim Johnson, Jim Ryan, Jim Stutz, Jim Waters, Jiminy, Joab Stieglitz, Joakim Fältman, Joakim La Cour Petersen, Joan A. Fontas, Joanne Mary True, Joao Avellar Menezes, Joe, Joe "Chalk-boy8" Cenizal, Joe Kontor, Joe Parzanese, *Joe Pridham**, Joe Robbins, Joe Saul, Joel J., Joerg Naumann, *Joerg Sterner**, Joey Virtue, Johan "Engas" Englund, Johan Karlsson, Johan Malmström, Johann Rausch, SFGC, *Johannes Forster**, Johannes Haensch, Johannes Mattsson, John "johnkzin" Rudd, John A W Phillips, John Armstrong, John Beattie, John Bedder, John Bellando, John Bishop, John Bowman, John Bromley, John Buck, John Buse, John Cunningham, John D. Barr, *John Dodd**, John E Bogart, John Emmett, John F Rauchert, John Griffin, John Lambert, John Lammers, John Lui, John M. Trivilino, John McGrath, John Moran, John Nellis, John Nichols, John Olsen, John Ossoway, John Paul Ashenfelter, John Petherick, John Potts, John Powell, John R Davies, John R Ivick Jr, John Rogers, John Rugwell, John Scherer, John Tobin, John Whitford Bates, John Wilson, John Xaoaseac Marshall, Jolly Blackburn, *Jon Crew**, Jon Dennis, Jon Finn, Jon Geraghty, Jon Huglin, Jon Stevens, Jonas "Texas" Petersson, Jonas Karlsson, Jonas Linde, Jonas Schiött, Jonathan Beverley, Jonathan C. Jones, Jonathan Clancy, Jonathan Green, Jonathan H, Jonathan Korman, Jonathan L. Howard, Jonathan Powell, Jonathan Wilkinson, Jonathan Dyer, Joop "Wendigo" Wagemaker, Jordan "MILLANDSON" Mill-

ward, Jordi Rabionet, Jörg Diener, Jörg Mosthaf, Jose Luis Porfirio, Jose Nieto, Josef Verbanac, Joseph "Chepe" Lockett, Joseph A. Russell, Joseph L. Vanden Borre, Joseph Limbaugh, Joseph P. Craig, Josh Eaves, Josh Flint, Joshua (Jesus) Christain, Joshua Buergel, Joshua Chewing, Joshua Plautz, Joshua Ramsey, Joshua Yearsley, Josua Leistner, Jouni Pohjola, JP Chapeau, Juan Felipe Castillo, Juan Manuel Escibano Loza, Jules Fattorini, Julian Hayley, Julius Heide, Jussi Kenkkilä, Justin M. Phillips, Justin Quimby, Justin Schmid, Justin Unrau, Justin Unsworth, Justin Woodman, Justine J. Ayers, Jye Karl-Perry, Jyri Tasala, Jyron Stensland, K. J. Miller, K. Malycha, K.M. Curow, Kai, Kai Simon Fredriksen, Kairam Ahmed Hamdan, Kalle Henricson, Kaptajn Alex Jensen, Karen J. Grant*, Karl Lloyd, Karol shav Rychwalski, Kaspar Olesen, Kean Stuart, Kearny Birch, KEEGAN FINK, Keeper JohnH, Keith Nelson, Keith Robbins, Keith St. Peter, Ken Doyle, Ken Finlayson, Ken Klose, Kenneth Foster, Kenneth G. Langard, Kenneth Pawlik, Kennon and Elizabeth Bauman, Kevin 'Tony Grimaldi' McHale*, Kevin C. Wong, Kevin Caldwell, Kevin Denehy, Kevin Doswell, Kevin Flynn, Kevin G., Kevin Gong, Kevin Grider, Kevin J. Thomas, Kevin Jacobi, Kevin Mantle, Kevin Master, Kevin R. Dombrowski, Kevin Schantz, Kevin Warwick, Kevin Wine, Khanavis Kruel, Kierlik Edouard, Kieron Gilbert, Kim houtmeyers, Kimmo Repo, Kit Kindred, Kjartan S. Johansen, Koen Windels, Kolja Dimmek, Kommander Kabra, Kris Vanhoyland, Krister Sundelin, Kristian A. Bjørkelo, Kristian Hartmann*, Kristopher Volter, Kryptovindicud, Krys Adkins, Kryštof Drnek, ktabic, Kurt Ellison, Kurt Mueller, Kyldan, Kyle Burckhard, Kyle Fagert, Kyle Krebs, Kyle Winters, L. James Abella, L'Autre Monde - Liège, Lachlann CJ Lindsay, ladevessethiery, Landsknecht, Larry Sawh, Lars Heitmann, Lars Holgaard, Lars Westergren, Lars-Hendrik Schilling, László Szidonya, Laurence 'singing potatoes' O'Brien, Laurent Labrot, Laurent Lanckar, Lawrence Jones, Le Di Chang, le naing, Lee Pitts, Lee Simons (in loving memory of), Lee Sweeney, Legion, Leigh Carthulhu, Leo Paixão, Leslie Weatherstone, Lester Ward, Leutgöb Thomas, Levi Gustafsson, Liam de Ste. Croix, Liam McCauley, Lisa Padol, Lloyd Moore, Lloyd Rasmussen, Lolo, Lorenz Thor, Lou Caps, Louis Hetrick, Louis Luangkarn, Lt. Thiago Augusto, Luca Tolomelli, Ludovic Chabant, Luis Velasco, Luke Atkinson, Lutz Hofmann*, M. De Jonge, M. Strefford, M.R. Perez, M+C78ns Silberplatz Thunström, Mac Dara Mac Donnacha, Magnus Carlström, Magnus Gillberg, Magnus Nordin, Magnus Seter, MagpieGamer, malavhe, Malcolm Serabian, Manfred Gabriel, Manuel del Jesus, Manuel Quick, Manuel Sams, Manuel Siebert, Marc A. Gillham, Marc Engelhardt, Marc Margelli, Marc Schlichting, Marc Taylor, Marc Williamson, Marc Dabrowski, Marco "Sandukar" Behrmann, Marco Andre Mezzasalma, Marco Valente, Marcus Burggraf, Marcus Polk, Mariano Rico, Mario Milotti, Mark "Loosebolt" Margraf, Mark A. Siefert, Mark Bussey, Mark Craddock, Mark Grehan, Mark Hanna, Mark Harding*, Mark Hughes, Mark Kadas, Mark Kitching, Mark Lesny, Mark Leymaster of Grammarly, Mark Llewellyn James, Mark M. Prescott, Mark Magagna, Mark Mealman, Mark Meer, Mark Miller, Mark Morrison, Mark Perneta, Mark Phillippi, Mark Quire, Mark Sim, Mark Smith, Mark Snyder, Mark Sweetman, Mark Thompson, Mark W. Bruce, Mark Ward, Mark, the Encaffeinated ONE, Markjan, Markus A. Gockel, Markus Eisenbach, Markus Grewe, Markus Hanrath, Markus Plate, Markus Plötz, Markus Raab, Markus Schnell, Marlin Stewart, Martin 'BeavisCZ' Kaspar, Martin Bailey, Martin C. Howard, Martin Carlsson, Martin Dickson, Martin G. Hills, Martin Legg, Martin Monrad, Martin neal, Martin Schramm, Martin Sirois, Martin Tulloch, Marzio Spairani, Mastion, Mathew A. Howell, Mathew Schelsky*, Mathieu Boily, Matias Frosterus, Matt 'Tupeti' Cook, Matt "Goober" Bleasdale, Matt Burrows, Matt Caron, Matt Compton, Matt Cowger, Matt Farr, Matt Gibbs, Matt Kay, Matt Leitzen, Matt Maranda, Matt Morocco, Matt Nixon, Matt Riek, Matt Whalley, Matt Wiseman, Matt Wrycraft, Matt Yun, Matteo Poropat, Matthew "Matthieus" Guthrie, Matthew Bates, Matthew Broome, Matthew Brumfield, Matthew Clarke, Matthew Dive, Matthew Graham, Matthew Hayesooking, Matthew Koelling, Matthew Krykew, Matthew L. Brown, Matthew Luke, Matthew Orwig, Matthew Sanderson, Matthew Wasiak, Matthias "Agent Scalapucci" Rohde, Matthias Brand, Matthias Weeks, Maurice Strubel, Mauro Thompson, Max Hipp, Max Kaehn, Max Moraes, Maximilian Hötzel, MaxMahem, Maxwell Marzban Thieme, Maya Mary Kennon, Meeple & Miniatures Podcast, Mette Windekilde, Michael, Michael "Stargazer" Wolf, Michael B. Moe, Michael Beck, Michael Bergh Hansen, Michael Blair, Michael Bowman, Michael D. Miller, Michael D. Ranalli Jr., Michael Daumen, Michael De Rosa, Michael Du-lock, Michael Ehrhardt, Michael Feldhusen, Michael Fliger, Michael Haverty, Michael Hill, Michael Knarr, Michael Kumar, Michael L., Michael Lanzinger, Michael M. Jaks, Michael M. Meckmann, Michael Machado, Michael McCormack, Michael Mingers, Michael Nichols, Michael Nicolet, Michael Olsen, Michael Pedersen, Michael Richards,

Michael Ross, Michael S. Pose, Michael S. Gardner, Michael Sansregret, Michael Sauer, Michael Spinks, Michael Sprague, Michael T. McDonnell, Michael Thompson, Michael Venderdahl, Michael Virks, Michael Klosowski, Michel L. Rigaud, Mick Allan, Micka'el MEZIERE, Mika Lietzen, Mika Mannonen, Mikael Engstrom, Mike "Mutant" Affourtit, Mike Baumann, Mike Browne, Mike Browne, Mike Domino, Mike Dougan, Mike Dukes, Mike Eagling*, Mike Evans, Mike Gruber, Mike Howlett, Mike Marshall, Mike McConnell, Mike Miller, Mike Nicholson, Mike Nolan, Mike Shema, Mike Tidman, Mike Williams of Bring Your A-Game, Mikel Lopez Gonzalez, Mikkel Berget, mikko, Mikko Hyöki, Mikko Västi, Min-hyuck Choi, Mitch A. Williams, Mitchell B. Downs, Mohd Nur Adli, Monnie Robinson, Mopsothoth, Morgan Baie, Morgan Ellis, Moritz Böhm, Morten Berg, Morten Birk, Morten Kjeldseth Pettersen, Mr Godbolt, N. Munro, Naidan, Nate "SubCommander" Reed, Nate Lawrence, Nate Miller, Nathalie Elfyr Zema, Nathan Grant, Nathan Hill, Nathaniel Taylor, Nathaniel Garth, Nbaer, Neal Dalton*, Neal Pryer, Neal Tanner, Neil Blumfield, Neil Coles, Neil Crampin, Neil Gooze, Neil Mason, Neil McArdle, Neil Poree, Neo-Parzival, Nerd's Domain, NewOrleansMythos, Ng Kai Teck, Ng Yun Ru, Ngo Vinh-Hoi, Nicholas Coutouvalis, Nicholas Dimitri Zeltzer, Nicholas Fallon, Nicholas Macula, Nicholas Stylianou, Nicholas Tyrrell, Nick "Dolan" Simpson, Nick & Kyle Vertodoulos, Nick Adams, Nick Bate, Nick Brooke, Nick Clements, Nick Cronos, Nick Gotch, Nick Keyuravong, Nick Meredith, Nick Middleton, Nick Richardson, Nick Riggs*, Nick Smith, Nick the Savage Greek, Nick Townsend, Nick Tyrrell, Nicolas Berg, Nicolas "Nical" Suc, Nicolas Guichard, Nicolas Szakacs, Nicolas Vandemaale-Couchy, Nicole Mezzasalma, Niels-Viggo Schou Hobbs, Nigel Kershaw, Nigel Wright, Niihl, Nikica Pukšić & Filip Cerovec, Niklas Almgren, Niklas Nordberg, Nils Hensel, Nils Johansson, Nils Karlén, Nils-Patrik Eklund, Noah "Daethwing188" Bristol, Nocturama, NoFairFights, Norm "No Relation" Hensley, Norm Fenlason, Norman Logan, Notaak, Nudeldampfhirn, Nyals T. Haytop, nytflyr, Octavio "Katatuno" Morales, Olaf Suhrer, Oliver "DerKastellan" Korpilla, Oliver Adam, Oliver Butzlaff, Oliver Graf, Oliver Morris, Oliver von Spreckelsen, Olivier Descamps, Olivier LEFEBVRE, Olivier Vermaut, Oscar Simmons, Owen "Sanguinist", Owen Milton, Øystein Nesheim, P. BYHMER, P. Jan Egil "Jedidiah Curzon" Bjune, P. Tracy, Pablo "Floppy" Dominguez, Paco Garcia Jaen, Paddy MacKraken, Padmeslover aka Dr. Mike Slawinski, Padraig Francis, Panagiotis Origorakakis, Pascal OLIET, Pascal Pflugfelder, Pat Bloomer, Pat Harrigan, Pat Luther, Patrice Hédé, Patrice Mermoud, Patrick, Patrick Barrett, Patrick Boughton, Patrick Brewer, Patrick Doty, Patrick Henry Downs, Patrick J. Campbell, Patrick J. Crowley, Patrick Kraft*, Patrick Olekas, Patrick Paulsen, Patrick Ström, Patz79, Paul 'FatPob' Goldstone, Paul Anderson, Paul Baker, Paul Barton, Paul Bryant, Paul C. Cook, Paul Campini, Paul Carolan, Paul Cockburn, Paul Dobson, Paul Dyson, Paul Eyles, Paul Hazen, Paul Herkes, Paul Landry, Paul Lawrence, Paul Leone, Paul Lilley, Paul Monk, Paul O'Grady, Paul of Cthulhu, Paul Oxberry, Paul Rimmer, Paul Roche, Paul Smith, Paul Snow, Paul Sudlow, Paul Urfi, Paul Watts, Paulo Pereira, Pavel Ojeda, Pawel "nimdil" Matysiak, Pedro Arnal Puente, Pedro Gil Steinkel, Pedro Ziviani, Per Dahlin, PERROT Claude-Arnaud, Pete 'Dr Cheinsein' Chenery, Pete "Lenin" Edlin, Pete Apple, Pete Griffith, Pete Hurley, Pete Nash, Peter "PJDanger" Dean, Peter Cerda-Pavia, Peter De Kinder, Peter Endean, Peter Gates, Peter Lauth, Peter Mason, Peter R. Brooks, Peter Risby, Peter Schott*, Peter Thomas, Peter York, Petri Leinonen, Petri Wessman, Petros Panagiotidis, Phil 'Scurvy Dog' Brody, Phil "DNAphil" Vecchione, Phil Campbell, Phil Garrad*, Phil Lee, Phil Pehlke, Phil Ward*, Phil Wilson, Philip Adler, Philip Monberg, Philip Smith, Philip Wiles, Philip Wright, Philippe "Fil" Marichal*, Philippe Depriester, Philippe Devillé, Philippe Hermiz, Phill Juffs, Phillip Bailey, Pier Antonio Bianchi, Pierre Noël, Piotr Burzykowski, Pip Frances, Poudroux Stephane, Prodos Games Ltd, Q. Bauer, Quinn Halligan, R. Archer, R. c. Kim, R. Chris Magerkurth, R. R. Michael Humphreys, R. Thomas Allwin, R. Alexander Young, R. Hyrum Savage, R. J. van Meerveld, R. Maiwald, R. Patrick Taggesell, Raf Ceuls, Raffi Parseghian, Rainer Koreasalo, Rainer W. Madrugá, Ralf Lanwehr, Ralf the Cat, Randall WiseWolf Padilla, Randall Wright, Ranek von Drakenspyel, Ranger Dave Ross, Raven Daegmorgan, Raven Walker, Raymond Lee, Rebecca Sarah Shillaker*, Regis Renevey, Reiner Schmitz, Renacerican_, Renan Barcellos, Renato Retz, René Winter, Renton Wright, Reto M. Kiefer, Reverence Pavane, Reza, Rhys Davies, Rich Canino, Rich Scrase, Rich Simmons, Rich Spainhour, Richard 'Vidiian' Greene, Richard C. Clarke, Richard Craig Kern, Richard Ferris, Richard Forest, Richard Forster, Richard H. Lighthouse, Richard Harrison, Richard Hawkins, Richard Iorio II, Richard Mundy, Richard Smethurst, Richard Thomas, Richard Whitaker, Rick Ferrer, Rick Jakins, Rick Meints, Rick Neal, Rickard Vesterberg, Rik Baker, Riley Crowder, Rinckeg Kendirdal, Rob 'PteroByte' Wray, Rob

"The Dude" Kukuchka, Rob Allen, Rob Dunning, Rob Engberg, Rob Heath, Rob Jellinghaus, Rob McCreary, Rob Pinkerton, Rob Quillen, Rob Thomas, Robbie Cameron, Robbie Corbett, Robert "Rev. Bob" Hood, Robert Andersson, Robert Andrews, Robert Biddle, Robert Biskin, Robert Clark, Robert Dickerson, Robert Feather, Robert G. Male, Robert Hoedl, Robert J Bennett, Robert James, Robert Moore, Robert Newhall Chesebrough III, Robert Ojamo, Robert P. V. Davis, Robert Roig, Robert Rydlo*, Robert Sabbath, Robert Scott Clark, Robert Short, Robert Strahan, Robert Tupper, Robert V Brodeur, Robert W. Calfee, Robert Wilson, Robert Winchester, Robert Wood, Roberto "Sunglar" Micheri, ROBERTO BRAVO SANCHEZ, Roberto Mandrioli, Robin Eriksson, Robin Lees, Robin Low, Robin M Breeden, Robziel, Rod Meek, Roderick Edwards, Rodney Hankemeier, Roger Moore, Roger Sjögren, Roland Ferdinand Bellissime, Roman, Roman Kalik, Ron Ringenbach, Ron Szameitpreuss, Ronald D. Jones, Ronnie Grahn, Ross Dawe, Ross Holt, Ross Ireland, Rowan Rose Lily Hazel Middleton, Rozenn Keribin, Rufus, Rune Belsvik Reinås, Rune Vendler, Rurik Zhukov, Rush Lobreto, Russell "Guplor" Auer, Russell Andrews, Russell Martin, Russell Williams, Rusty Parker, Ryan "Ryano" Wallace, Ryan "Siygess" Chamberlain, Ryan D. Chaddick, Ryan Finegan, Ryan MacGillivray, Ryan Macklin, Ryan Marsh, Ryan Martin, Ryan Rijoas, Ryan Rubrico, Ryan the Raven, Ryan Wolf, S J Bradshaw, S J Jennings, S. Karl Ratter, S. Velez, SAC Weston, SacredRoach, Sam Condon, Sam Kenkel, Sam Richards, Sam Slocum, Sam Wong, Samael the Butterdragon, Samuel "Professor !!!" TISSIER, Samuel Munilla, Samuel Somville, Samuel Stoute, Sanagi, Sandra Wegner, Sapper Joe, Sara and Toasthulhu Peters, Sascha Bornhorst, Sascha Hillenbrand, Sascha Wurtinger, Sauli Samila, Sawtooth, Scantonth, Scorch, Scott Acker, Scott Butler, Scott Carter, Scott Culver, Scott Ewels, Scott Kehl, Scott Kirby, Scott Maynard, Scott Neal, Scott R. Dierks, Scott Robertson, Scott Synowicz, Sean Constantinus Joseph Bourke, Sean Gore, Sean M Smith, Sean Michael Muc, Sean O'Dell, Sean Patrick Fannon, Sean Pelkey, Sean Trader, Sean Whittaker, Seann Ives, Seb Ruiz, Sebastian Ricks Pedersen, Sebastian Volkmann, Sébastien Druilhe, Sebso Postumus, Sefariel, Semen "Galod" Nosnitsyn, Sento Bellver Chinesta, Serena "Intendant S" Nelson, Seth Hartley, Seth J Bradley, sev, Sgt. Paul "Pappy" Cooper, Shane "The Pain" Emmons, Shane Gregory, Shane Harsch (Legendsmiths), Shane Mclean, Shane Williamson, Shannon O'Farrell, Shannon R. Bell, Shaun D. Burton, Shawn Elliott, Shawn Hagen, Shawn Kehoe, Shawn M Moore, Shawn Richard MacFarland, Sheldon Nunes, Sherry Massey, Shervyn, SHH, Shingen, shoggothic, Sid Wood, Silvio Herrera Gea, Simon 'Squidmon' Stroud, Simon "Skippy" Rafferty, Simon Brake, Simon Brunning, Simon C Moore, Simon Davey, Simon Ryves-Webb, Simon Taylor (Australia), Simon Ward, Simon Withers, Simon York, Skenderax, skinner65, Smiphee, Sophia Brandt, Søren Hagge, Søren Haurberg, Spence Sanders, Spencer Lane, Squishymaster, Stacey Marshall (Seven Sisters, Wales, UK), Steeve Lessard, Stefan Feltmann, Stefan Weiss, Stefano Leonardi, Stefano Liggeri, Stephan Burn, Stephan Szabo, Stéphane Brochu, Stéphane Martin, Stephen A Turner, Stephen C. Ray, Stephen Egoft, Stephen Harland, Stephen Joseph Ellis, Stephen Knott, Stephen Po-

well, Stephen Wilcoxon, Steve 'Foz' Foster, Steve 'Sad' Pennington, Steve (Erekos'a) Edwards, Steve Beer, Steve Blease, Steve Cotterill, Steve Dempsey, Steve Dulson, Steve Foote, Steve Hamm, Steve Jones, Steve Laubner, Steve Leung, Steve Lord, Steve Rubin, Steve Simenic, Steve Slater-Brown, Steven A Cook, Steven Danielson, Steven Henderson, Steven Thesken, Steven Vest, Steven Ward, Steven Wells, Stewart Robertson, Stompinggroo, Strand, Stras "Shoggoth Herder" Acimovic, Stuart Adam, Stuart Baker, Stuart Boon, Stuart Christie, Stuart McKay, Stuart Norrie, Stuart Shaw, Studer, Sven "DOC" Berglowe, Sven Schläpfer, Sven Wiese, Svend Andersen, SwiftOne, symatt, T.J. Hodgson, Taint, Tamara Persikova, Tanya, Taran Williams, Tariq York, Tavernbman, Ted Novy, Temooore Baber, Tetaz Olivier, Thaddeus Ryker, The Delicious One, The Eldritch Wolf, The Fox, The Greatkithain, The Rev Robert K. Leopold, The Strang Family, The Veterans of a Thousand Midnights, THE WILDERNESS COMPANY, TheFourthman, Theo, Theo Vorzanger, Theodoros Kabisios, Theron Teter, Thiago de Oliveira Gonçalves, Thibaut de Balmain, Thibaut Martin, Thom E Shartle, Thomas "Kyle" Renner, Thomas "Kyorou" Vanstraelen, Thomas Beuleke, Thomas Dekkeret, Thomas Foss Christensen, Thomas Gaub, Thomas Grellner, Thomas Harbert, Thomas Ladegard, Thomas Lokum, Thomas Martin, Thomas Munro, Thomas P. Dahmen*, Thomas Palzer, Thomas Ryan, Thomas Sedlmair, Thorsten Schubert, Thorvald Natvig, Tiago Barão, Tim Bogosh, Tim Craft, Tim Ellis, Timo Polterock*, Timothy E. Hall, Timothy Mullen, Tina Perkins, Tobbe Bomble, Tobias, Tobias Eliasson, Tobias Schröder, Tobias Schulte-Krumpen, Toby Rushton, Todd Antill, Todd W. Olson, Tom "the Monster" Hoefle, Tom (CmdrKiley) Kiley, Tom Blake, Tom Depoorter, Tom Miskey, Tom Prosser, TOMAS ALEKSANDER TJOMSAND, Tomáš Plibyl, Tomasz Krupa, Tomasz Sajewicz, Tomi Sarkkinen, Tommy Brownell, Tony A. Rowe, Tony Buckley, Tony E. Calidonna, Tony Emerson, Tony Gaitskell, Tony Maguire, Tony Parry, Tony Strongman, Torbjörn Bomble, Torbjörn Johnson, Torsten Hasforth, Tracy S Landrum, Trask Tyromancer, Travel Trousers, Travis Carpenter, Trevor Orestes, Tristan Goss, Tristan Lhomme, Tristan Oberon, Tristan Smith, Tuckoo Sargentini, Turk, Turo Jänkä, Twyllenimor, Tyndyll, UK Role Players (www.ukroleplayers.com), Ulf Bengtsson, Ulrich Drees, Universarii, Urban Blom, V. T. Frevoli, Val Ruza, Vandalious, Vanni Fucci, Ven M. Sio, Victor, Victor Engelmartin, Victor Perez Cazorla, Victor Ventura, Viktor Haag, Ville Halonen, Ville Makkonen, Ville Timari, Vinsc, Vivienne Dunsan, Vladimir Dzundza, Volker A. Greimann, Volker Ehlers, Volker Jacobsen, Volker Sprich, Walter Proseilo, Wayne Denier, Wayne Kelly, Wayne Peters, Wayne Rankin, Jr., Wayne Williams, WeeGamers.eu Andy, Weirdocollector, Wendy Wojda*, Werecorpse, Wesley E. Marshall, Wesley N Goodwin, Whitt, Wibble Nut, Will Brown, Will Hopkins, Will McCrate, Will Vesely, William David Seddon, William Jacot, William Shuster, William Stilson, Wolfgang Enrique Kook C., Wong Brothers, workshop, wraith808, www.comicgamestore.com, Wythe Marshall, Xthulu, Yehuda Halfon, Yohan Odvart, Yragaël, yukihiro_terada, Yusuke Murase, Zak White, Zavela, Zed Lopez, Zombie Bitz, Zorblag R. Lyeh, Zwackelmann, ZXN.

*Un grand merci à ces personnes pour la relecture.

« Un merci du fond du cœur à mon mari Richard et à mes parents Vera et Derek Wilson pour leur confiance et leur soutien continuel... »

- Lynne Hardy

« Merci à Angus Abranson pour le gros coup de pouce, mon frère Al pour les jeux et mon père pour les histoires ! »

- Chris Birch

« JE VOUDRAIS REMERCIER CHRIS & MODIPHUS POUR M'AVOIR PERMIS DE FAIRE PARTIE DE L'AVENTURE ACHTUNG! CTHULHU, AINSI QUE TOUTE L'ÉQUIPE DE CRÉATION POUR ÊTRE UNE TELLE SOURCE D'INSPIRATION. »

- DIM MARTIN

« À mon père, qui m'a appris comment rendre les choses magnifiques et qui m'a acheté le "mauvais jeu" durant toutes ces années. »

- Michel E. Cross

Index

Armes militaires.....	121	Première Force de service spécial.....	86
Création de personnage militaire.....	70	Rangers de l'armée américaine.....	87
Chronologie d'un monde en guerre.....	6	Une époque pas si belle.....	29
Dear Old Blighty.....	24	Renseignements allemands.....	45
Défense civile.....	48	Renseignements américains.....	44
Entraînements supplémentaires.....	87	Renseignements britanniques.....	43
Équipement militaire courant.....	118	Résistance française.....	46
Engagez-vous !.....	36	Travail de femme.....	47
Allemagne.....	41	SAWO	99
Etats-Unis.....	39	Compétences.....	108
France.....	40	Handicaps.....	112
Grande-Bretagne.....	36	Atouts.....	113
Films de ces années-là.....	21	Atouts de combat.....	114
Investigateurs du Commonwealth.....	52	Atouts de commandement.....	115
Mom & Apple Pie.....	32	Atouts professionnels.....	116
Musique et chansons de ces années-là.....	20	Atouts sociaux.....	116
Occupations civiles.....	62	Atouts étranges.....	117
Aviateur.....	62	Occupations.....	102
Bidouilleur.....	62	Aéroportée américaine/Parachutiste (mil.).....	102
Correspondant / Photojournaliste.....	62	Agent du renseignement (divers).....	102
Infirmière.....	63	Aide-soignant (mil.).....	103
Marin d'État/de commerce.....	63	Antiquaire (civil).....	103
Mécanographe.....	64	Artilleur (mil.).....	103
Secrétaire.....	64	Artiste (civil).....	103
Spirite.....	64	Aviateur (civil).....	103
Travailleur.....	66	Bidouilleur (civil).....	103
Vedette.....	66	Commandos/Première Force de service spécial/ Rangers de l'armée américaine (mil.).....	104
Vendeur au marché noir.....	66	Conducteur/Docteur/Fermier/Infirmière/Pasteur/ Secrétaire/Travailleur (civil).....	104
Occupations d'espionnage et de renseignement.....	67	Correspondant (civil).....	104
Agent du FBI/du MI5.....	67	DéTECTIVE privé/Inspecteur de police/Policier (civil).....	104
Agent du MI6.....	68	Équipier (mil.).....	104
Agent du BSS/de la DOS.....	68	Fantassin (mil.).....	105
Partisan.....	68	Fantôme (mil.).....	105
Résistant.....	69	Gardes à pied (mil.).....	105
Occupations militaires.....	71, 75	Ingénieur (civil/mil.).....	105
Artilleur.....	77	Marin d'État/Marin de commerce/Marines (civil/mil.).....	106
Équipier.....	75	Mécanographe (civil).....	106
Fantassin.....	77	Musicien/Vedette (civil).....	106
Grade et décoration (optionnel).....	71	Opérateur (mil.).....	106
Ingénieur (armée de terre ou marine).....	80	Parapsychologue (civil).....	106
Marin.....	79	Partisan/Résistant (civil).....	106
Médecin militaire.....	80	Pilote (mil.).....	107
Officier de renseignement militaire.....	81	Pilote/Équipier de missions spéciales de la RAF (mil.).....	107
Opérateur.....	81	Plongeur (mil.).....	107
Pilote.....	76	Professeur (civil).....	107
Pilote de la marine.....	77	Spécialiste (mil.).....	107
Plongeur.....	79	Spirite (civil).....	108
Spécialiste.....	82	Tankiste (mil.).....	108
Tankiste.....	78	Tireur embusqué (mil.).....	108
Tireur embusqué.....	78	Vendeur au marché noir (civil).....	108
Occupations militaires féminines.....	82		
Occupations militaires d'élite.....	83		
Aéroportée américaine.....	83		
Fantôme.....	83		
Garde à pied.....	83		
Parachutiste (Régiment de paras).....	84		
Occupations des forces spéciales.....	84		
Commandos.....	84		
Pilote/Équipier de missions spéciales de la RAF.....	85		

Informations personnelles

Nom de l'investigateur _____

Crises de démence _____

Agence _____

Résidence _____

Description _____

Blessures & séquelles _____

Cicatrices _____

Amis & famille _____

Histoire de l'investigateur

Équipement & possessions

Ouvrages du Mythe lus

Sorts connus

Artefacts magiques

Créatures rencontrées

Notes

Informations personnelles

Nom de l'investigateur _____

Crises de démence _____

Agence _____

Résidence _____

Description _____

Blessures & séquelles _____

Cicatrices _____

Amis & famille _____

Histoire de l'investigateur

Équipement & possessions

Ouvrages du Mythe lus

Sorts connus

Artefacts magiques

Créatures rencontrées

ACHTUNG! Cthulhu

• GUIDE DE L'INVESTIGATEUR POUR LA GUERRE SECRÈTE •



DÉCOUVREZ L'HISTOIRE SECRÈTE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE. DÉCOUVREZ COMMENT UN PETIT GROUPE D'HOMMES ET DE FEMMES HÉROÏQUES AFFRONTENT LES INCROYABLES MACHINES DE L'INGÉNIERIE NAZIE, S'OPPOSENT À L'ALLIANCE CONTRE NATURE DE L'ACIER ET DE L'OCCULTE ET DÉVOILENT DES CONSPIRATIONS VENUES DE LA NUIT DES TEMPS. LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ !

ACHTUNG ! CTHULHU EST UN UNIVERS DE JEU DE RÔLE BASÉ SUR UNE VERSION HORRIFIQUE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, COMPATIBLE AVEC L'APPEL DE CTHULHU ET SAVAGE WORLDS. CET OUVRAGE PERMET AUX INVESTIGATEURS DE VIVRE DES AVENTURES DEPUIS LA FIN DES ANNÉES TRENTE JUSQU'AU DÉBUT DES ANNÉES QUARANTE.

LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR POUR LA GUERRE SECRÈTE EST UN OUVRAGE INDISPENSABLE À LA SURVIE DES AVENTURIERS :

- UNE DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES TROUPES ENGAGÉES DANS LES COMBATS SUR TERRE, SUR MER ET DANS LES AIRS
- DES RÉFÉRENTIELS POUR CRÉER DES INVESTIGATEURS VENUS D'EUROPE, DU COMMONWEALTH BRITANNIQUE ET DES ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE ET LEUR DONNER DES OCCUPATIONS ET DU MATÉRIEL
- LES INFORMATIONS POUR INTERPRÉTER DES CIVILS, QUI PEUVENT PARTICIPER À L'EFFORT DE GUERRE OU REJOINDRE LA RÉSISTANCE
- UN GÉNÉRATEUR D'ANTÉCÉDENTS POUR CONNAÎTRE LES SOMBRES SECRETS DE VOS PERSONNAGES
- UNE RICHE DOCUMENTATION HISTORIQUE ET FICTIVE

ACHTUNG ! CTHULHU, LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR POUR LA GUERRE SECRÈTE EST L'OUVRAGE INDISPENSABLE À UNE PARFAITE CONNAISSANCE DE CETTE PÉRIODE HISTORIQUE ET FICTIVE, AUTANT POUR LES JOUEURS QUE POUR LE GARDIEN. IL NÉCESSITE LE LIVRE DE BASE DE L'APPEL DE CTHULHU OU DE SAVAGE WORLDS.

ÉGALEMENT, DANS LA COLLECTION ACHTUNG ! CTHULHU :
LE GUIDE DU GARDIEN POUR LA GUERRE SECRÈTE

Prix public conseillé 29 €

ISBN : 978-2-917994-86-3



9 782917 994863



MÖDIPHIUS
ENTERTAINMENT



WWW.SANS-DETOUR.COM

